

GENERATION



PREDSTAVUJEME
HUAWEI P8

TOP HRA
Batman: Arkham Knight

VIDELI SME
Antman

Súťaž
o hodnotné ceny



→ HRY MESIACA:

Project Cars
F1 2015
Devil May Cry 4 SE
God of War III SE

→ HARDVÉR MESIACA:

Asus ROG 501
Benq Trevoło
Xperia M4 AQUA
NZXT S340

→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:

Minions
Bojovník
Papierové mestá
Terminator Genisys

→ TOP TÉMY:

Kniha - Pán Mercedes
Kniha - Čitateľ z vlaku o 6:27
Trendy - Inteligentné mestá
Trendy - Brainteaselava Escape Room

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, Karolina Růžová,
Klára Šindelářová, Kristína Gabrišová

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

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

GRAFIKA A DIZAJN
T5 studio, Jakub Branický, Deana Kázmerova, DC Praha
E: grafik@gamesite.sk

Titulka
Huawei P8

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

PRODUKCA A DISTRIBUCIA
Digitálny-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 Publerom.com,
čo však nie sú služby prevádzkované vydavateľom.

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

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

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

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

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

ISSN 1338-709X



Editoriál

■ **Smrť známeho človeka vyvoláva reakcie po celom svete, a to aj napriek tomu, že sme daného človeka osobne nepoznali. No ak máme na zreteli, čo všetko ten človek dokázal v oblasti, ktorá sa bytostne spája so životmi všetkých herných nadšencov, cítime sa touto stratou zasiahnúť.**

Bez ohľadu na to, či je niekto fanúšik Nintendo, alebo je ten menej naklonený, nikdy nemôže poprieť, aký veľký bol prínos Satoru Iwata pre herný svet. A to už len tým argumentom, že sa za jeho prezidentovania v spoločnosti Nintendo podarilo ovládnuť herný svet konzolou Wii a handheldom DS. Podstatné však bolo to, že napriek svojmu postaveniu na ňom bolo vidieť iskru v oku a radosť, ktorú mu hry robili (čo v období kravatáčkových a finančne zameraných riaditeľov bez pochýb vyčaruje úsmev na tvári).

Nástupca Satoru Iwata to nebude mať ľahké. Budúcnosť Nintendo totiž vo veľkom závisí na úspechu budúcej konzoly s krycím názvom NX. Tá bude musieť byť úspešná, najmä vzhľadom na veľký neúspech konzoly Wii U. No aj za prípadný úspech budú môcť byť v Nintende vďaka malému-veľkému mužovi, ktorý nás opustil až príliš skoro.

Dominik Farkaš
šéfredaktor www.gamesite.sk

Redakcia hodnotí mesiac júl...



Richard Mako

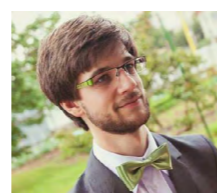
Júl u mňa patril novému Batmanovi – Akham Knight, pri ktorom som sa skvelo po večeroch odvíjal.

Pomedzi to vždy nejaký ten zápas Heroes of The Storm a máme tu august.



Roman Kadlec

Aktuálne si užívam viac remastery ako klasické nové hry. God of War III Remastered a Journey pre PS4. Oba tituly vyzerali veľmi dobre aj na PS3 a ich krása sa výraznejšie nezmenila. Cieľovou skupinou sú však najmä hráči, ktorí doteraz nemali možnosť zahrať si ich, takže rozhodnutie chápeme.



Dominik Farkaš

Veľké sklamanie v podobe F1 2015 aspoň trochu zahojil tretí Zaklínač, pričom vďaka chvíľkam volného času som stihol koketovať s myšlienkou o treť playtrough Dragon Age: Inquisition a popri tom som voľné chvíľky doplnil v Titanfalle a Halo MCC.



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

ŘÍKÁ SE, ŽE ČLOVĚK NEMŮŽE MÍT VŠECHNO. MY VŠAK NESOUHLASÍME.

G700S RECHARGEABLE GAMING MOUSE



SILNÉ FUNKCE SE STÁVAJÍ STANDARDEM
Plynule přecházejte z 2.4GHz bezdrátového spojení na kabelový bezdrátový přenos pomocí běžného mikro USB kabelu. Myš G700s dobíjí NiMH baterii velikosti AA, aniž byste museli přerušit hru.

POTŘEBA RYCHLOSTI A PŘESNOSTI

S přesností jednotlivých kliknutí můžete rychle vybírat z položek menu nebo rychle procházet dlouhé webové stránky jediným pootočením superrychlého scrolovacího kolečka se dvěma funkčními režimy.

BUĎTE PŘIPRAVENI BĚHEM OKAMŽIKU

Jednoduše přepínejte mezi zaměřováním s přesností na pixely (200 dpi) až po bleskurychlé manévry (až 8200 dpi) pomocí dvou tlačítek pod ukazovákem.

NA VÁŠ PŘÍKAZ

Již základní konfigurace vám přinese skvělé výsledky, případně můžete snadno přiřadit jakýkoli zvláštní příkaz k jednotlivým třinácti programovatelným tlačítkům pomocí programu Logitech Gaming Software, který je k dispozici ke stažení.

MYŠ S PAMĚTÍ

Naprogramujte si všech 13 tlačítek napříč pěti profily pro jednotlivé hráče či hry. Vaše myš si vše zapamatuje.

ŠJEDNOCENÍ MYŠLENKY A AKCE

Zažijte téměř nulový rozdíl mezi myšlenkou a akcí. Ať již v režimu bezdrátového spojení nebo nabíjení, frekvence odezvy 1ms u myši G700s je až osmkrát rychlejší než u běžné myši USB.

VÝHODA MATERIÁLU

Polytetrafluorethylenové (PTFE) patky s nízkým třením prakticky eliminují tření a umožňují rychlejší pohyb, plynulejší posun kurzoru a dokonalejší přesnost.

Logitech | G

SCIENCE WINS

gaming.logitech.com



World of Warcraft PvP prejde sviežou zmenou

Hovorí sa, že priateľ'ov si treba držať blízko seba, no nepriateľ'ov ešte bližšie.

Blizzard'áci chystajú pre svojich verných fanúšikov najhranejšej svetovej MMORPG hry World of Warcraft zaujímavé prekvapenie, a to nový mód Mercenary. Prinesie ho najnovší patch a ponúkne možnosť hrať ako žoldnier pre opozitnú stranu v Player versus Player súbojoch. Táto možnosť bude vyriešená skutočne elegantne. Hneď ako bude vašej frakcii

trvať príliš dlho dostať sa do Ashranu alebo do neohodnotených bojísk Battlegrounds, v základni vašej frakcie sa objaví agent nepriateľskej frakcie a ponúkne vám možnosť bojovať po ich boku v patričnom prestrojení. Aj keď budete hrať za žoldniera, nebude to mať nijaký negatívny dopad na odmeny za vaše počínanie v boji. Jedna zmena tu predsa len bude. Queue časy – teda časy na pripojenie do bojov, budú trvať výrazne kratšie ako doteraz, pretože

system matchmakingu bude schopný vytvárať skupinky oveľa rýchlejšie.

Tvorcovia vytvárajú mód Mercenary preto, aby umožnili hráčom zúčastniť sa v boji v Ashrane alebo Battlegrounds bez nutnosti prežiť nekonečne dlhé čakania v radách, no s dostatočnou citlivosťou na to, aby zachovali ducha pôvodnej myšlienky PvP, teda boj medzi Alliancou a Hordou. Múd sa bude už čoskoro verejne testovať v Public Test Realm.



Zabudnutý Enemy Within

XCOM 2 bude ignorovať jednotku

■ Pokračovanie bude založené na fakte, že udalosti sa v spoločnosti Enemy Unknown pre ľudstvo nevyvinuli najlepšie. XCOM 2 neponúkne hráčom technológie, s ktorými sa mohli vyhrať vo skvelej expanzii Enemy Within. Zabudnite na mechov či geneticky upravených super vojakov, nič z toho tu prítomné nebude. Enemy Within sa akoby ani nestalo. Na druhej strane bude mať druhý diel úplne nové mechaniky upgradov zbraní a looting. Nepriateľ'ov už budeme môcť aj okrádať. Jednoduché to však nebude. Zbrane a iné upgrady budú po určitom počte vykonaných kôl vybuchovať, takže sa budeme musieť ponáhľať. XCOM 2 vyjde v novembri 2015.



Hviezdnych bojov sa nedočkáme

Nový Star Wars bez Death Star

■ Pripravovaný Star Wars: Battlefront nebude obsahovať tú najkultovnejšiu lokalitu zo všetkých, obávanú a neútočnú Hviezdu smrti. EA potvrdzuje, že sa v titule neudejú na tejto obrej vesmírnej stanici žiadne boje. Čo sa týka obrích vesmírnych staníc, už aj samotný gameplay na konferencii E3 2015 ukázal, že vysoko v nebesiach budú poletovať ťažkotonážne lode Star Destroyer. Ich prítomnosť bude však len symbolická. Boje na pozadí sa budú prispôbovať situácii na skutočnom bojovom poli. Je dosť možné, že pod tlakom komunity EA pripraví Death Star mapu v niektorom z DLC balíkov.

VIEME, ŽE UŽ ČOSKORO...

■ ...nebude to skoro, no aspoň vieme pevný dátum vydania remaku Odin Sphere: Leiftrasir, jednu z najlegendárnejších hier éry Playstation 2. Tá sa vyberie na cestu na PS3, PS4 a Vitu, a to v januári budúceho roku.

■ ...na PC sa prvýkrát dostáva samurajská séria Way of the Samurai, a to hneď rovno posledný, štvrtý diel, ktorý pôvodne vyšiel ako exkluzivita pre konzolu PlayStation 3 pred tromi rokmi. Na PC sa objaví už 23. júla.

■ ...koncom leta, resp. v priebehu jesene by sa legendárna hra Baldur's Gate mala dočkať enormného, 25-hodinového datadisku Siege of Dragonspear. Ten do hry vnesie úplne novú časť hry tak, ako to bývalo pri niekdajších datadiskoch.

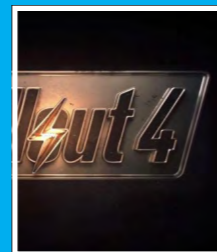
Rozšírenia pre Zakláňača

Pre najnovšieho Zakláňača chystá štúdio CD projekt dve expanzie a podľa všetkého budú veľkoste porovnateľné s celým druhým dielom druhého Zakláňača, ktorého obsah nebol práve najtenší. Máme sa na čo tešiť.



Fallout 4 nadviaže na 3

Mnohí hráči si po uvedení prvých záberov z hry z ešte spred atómovej katastrofy mysleli, že Fallout 4 bude prológom celej série. Nie je tomu tak a štvrté pokračovanie nadviaže na deje Falloutu 3.



Pokračovanie FlatOutu!

Absolútne anarchistická pretekárska hra FlatOut sa dočká svojho štvrtého pokračovania. Chytilo sa jej nové štúdio a zatiaľ je jasné iba to, že sa chystá na budúci rok pre PS4, X1 a PC.



Fallout Shelter pre Android

Mobilná Free-to-Play hra na motívy sveta Fallout – Fallout Shelter sa pravdepodobne už v auguste dočká aj svojej Android verzie, ktorej sa fanúšikovia hry dožadujú už od jej vydania.





AXIS Q86

Axis Communications uvádza produktový rad sieťových kamier s otočnými hlavicami AXIS Q86, ktorý zahŕňa vizuálne aj termálne kamery.

Vďaka extrémne rýchlemu otáčaniu a nakláňaniu v spojení s možnosťami vizuálneho a termálneho snímání pri nízkych hladinách osvetlenia sú tieto kamery ideálne pre perimetrickú ochranu, ochranu hraníc a na monitoring dopravy. Rozšírený rozsah možností snímání a vysoko kvalitný obraz týchto kamier poskytuje novú úroveň efektívnosti a cenovej výhodnosti pre sledovanie veľkých plôch pri náročných podmienkach.

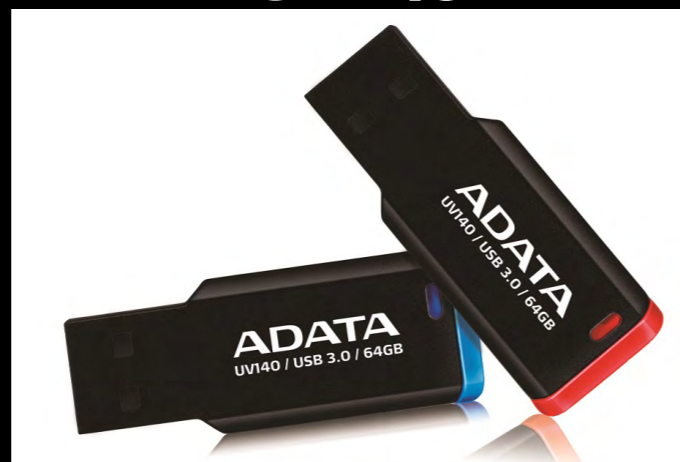
Hlavice sa pohybujú veľmi rýchlo, až 100 stupňov za sekundu. Video dohľad je tak účinnejší, bezpečnejší a súčasne tiež slúži ako odstrašujúci prvok pre prípadného narušiteľa.

Rodina USB flash diskov spoločnosti ADATA sa rozrástla o nového člena - model UV140.

Disk má pomerne zaujímavý dizajn. Nemá žiadny ochranný klobúčik, ktorý sa aj tak obvykle veľmi rýchlo stratí, no výrobca mu nedal ani žiadny skrývaci mechanizmus - skrátka (trochu netradične) odhalené USB, čo však nie je prekážkou.

Dizajn disku dotvára praktický klip, ktorý umožňuje jeho pripnutie napr. do bloku, alebo do knihy ako "záložku", príp. ho môžete prichytiť na dokumenty podone ako kancelársku spinku. Model UB140 je vybavený vysokorýchlym rozhraním USB3.0, čo znamená menej času potrebného na presun väčšieho objemu dát. Dá sa tak flexibilne využiť na rýchle prenášanie filmov, alebo rýchlejšiu reinstaláciu operačného systému priamo z USB disku. Dodávaný je v dvoch farbách a dostupné sú kapacity 16 GB, 32 GB a 64 GB. Pre majiteľov sú samozrejme k dispozícii aj bezplatné aplikácie ADATA, ako napríklad OStoGO alebo UFDtoGO. Cena začína cca na 6,40€.

ADATA UV140



Sprinx Systems s oficiálnym zastúpením PGI a Intel Corporation

Slovenská spoločnosť Sprinx Systems, a.s. získala štatút oficiálneho zastúpenia spoločností PGI, vlastnenej spoločnosťou NVIDIA, a Intel Corporation. Rozšírenie pôsobnosti divízie Sprinx HPC v dodávaní nástrojov Intel a PGI je výstuním rastúceho predaja týchto riešení na Slovensku.

Sprinx Systems, a.s. vyvíja webové riešenia, poskytuje služby v oblasti hostingu a správy aplikácií a je významným dodávateľom produktov HPC (High Performance Computing). Medziročný nárast ich predaja sa podľa slov Petra Pexu, HPC konzultanta, aktuálne pohybuje okolo 30%. „Sme veľmi radi, že získavame oficiálne odporúčanie priamo od spoločnosti

Intel pre poskytovanie našich profesionálnych služieb súčasným a samozrejme i budúcim zákazníkom,“ hovorí.

Jednou z hlavných činností divízie HPC je dodávanie nástrojov Intel a PGI pre vedcov a vývojárov pracujúcich v akademickej sfére. Jedná sa o kompilátory a akcelerátory jazykov Fortran, CUDA, OpenACC, C, C++. K zákazníkovi a používateľovi patrí napr. ČVUT, Univerzita Palackého v Olomouci, Vysoká škola báňská v Ostrave, CESNET, Žilinská univerzita či DATALAN.

Petr Pexa pracuje v spoločnosti Sprinx Systems 4 roky a v danej oblasti má viac než 3-ročnú prax.



Lenovo ideacentre Stick 300

Spoločnosť Lenovo predstavila svoj prvý počítač v kl'úči - Lenovo ideacentre Stick 300. Bol navrhnutý pre spotrebiteľské využitie v domácnosti i na cestách. Nový počítač v kl'úči vreckovej veľkosti je dostatočne výkonným zariadením vhodným na zábavu, prehliadanie webových stránok a zároveň cenovo dostupným prostriedkom pre existujúcich vlastníkov počítačov. Jeho prenosnosť a pohodlné využitie oceňujú aj cestovatelia. Za cenu od 149 EUR sa vďaka tejto technológii plug and play môže zmeniť akýkoľvek televízor alebo monitor s HDMI

na plne funkčný počítač s operačným systémom Windows. PC v kl'úči ideacentre Stick 300 nevyzerá ako tradičný počítač, hoci po zapojení bezdrôtovej klávesnice a myši, ktoré komunikujú na frekvencii 2,4 GHz, poskytuje rovnaký používateľský komfort.

Ideacentre Stick 300 má telo s hrúbkou iba 15mm, disponuje procesorom Intel Atom Z3735F, operačnou pamäťou 2GB a internou pamäťou 32GB. Dostupný je s operačným systémom Windows 8.1 s možnosťou prechodu na Windows 10 od 29. júla.



Acer Aspire One Cloudbook

Spoločnosť Microsoft si začína všimnúť, hlavne na druhej strane Atlantického oceánu, že mu Chromebooky ukrajú čoraz väčší kus z pomyselného koláča na trhu s lacnými notebookmi.

Microsoft vyzval firmu Google do boja s najnovším modelom, ktorý vyvinula v spolupráci s Microsoftom.

Acer Aspire One Cloudbook bude za 169 dolárov nevyhnutné minimum pre nenáročného používateľa. V praxi to znamená, že 11,6-palcový displej bude disponovať TN panelom s rozlíšením 1366x768 pixelov priemernej kvality, procesorom Intel Atom, 2GB operačnej pamäťou a 32GB interným úložiskom. Čo sa portov týka, tak budú k dispozícii 2 USB a HDMI výstup.

ID-Cooling Hunter Duet



All-in one medzi vodnými chladičmi. Tak by sa dal nazvať nový chladič Hunter Duet od spoločnosti ID-Cooling, ktorého jeden okruh dokáže chladiť ako procesor, tak aj grafickú kartu. Cena tohto chladiča je stanovená na 140 amerických dolárov.

Samsung 850 Evo



Spoločnosť Samsung uviedla na trh prvé vysokokapacitné SSD disky pre masu 850 Evo a 850 Pro, ktoré ponúknu maximálnu kapacitu až 2TB. Prekvapením je pri takto veľkej kapacite 5-ročná záruka. Model Evo začína na cenovke 799 dolárov, zatiaľ čo model pro na 999 dolárov.

Huawei Watch



Podľa uniknutej dokumentácie je predstavenie chytrých hodín Huawei Watch na spadnutie. Tie okrem elegantného dizajnu ponúknu aj konektivitu v podobe WiFi a Bluetooth. Keďže nebudú disponovať displejom, tak batéria s kapacitou 300mAh ponúkne dostatočnú výdrž.

Samsung Galaxy Tab S2



Samsung uvádza na trh Galaxy Tab S2, svoj doteraz najtenší tablet. Zariadenie vyniká Super AMOLED displejom, ktorý je ideálny pre čítanie a prezeranie akéhokoli typu digitálneho obsahu, a najtenším a najľahším kovovým telom vo svojej veľkostnej kategórii na trhu.

Samsung Galaxy Tab S2 má profil len 5,6mm a nízku hmotnosť (9,7-palcový tablet váži 389g a 8-palcový len 265g). Spoločne so Super AMOLED displejom sa tak dokonale hodí na pohodlné čítanie a prechádzanie najrôznejšieho digitálneho obsahu vrátane e-knží, časopisov, webových stránok a spravodajských kanálov. Okrem toho je novinka vybavená

pokročilou technológiou Adaptive Display, ktorá inteligentne nastavuje gama, sýtosť a ostrosť v závislosti od použitia, teploty farieb okolitého prostredia a od osvetlenia priestoru. Režim Reading mení úroveň jas obrazovky. Používatelia tak môžu čítať obsah dlhšie bez toho, aby si namáhali oči.

Samsung Galaxy Tab S2 je vybavený Microsoft Office Solutions pre maximálnu produktivitu na cestách. Používatelia môžu vytvárať a upravovať dokumenty alebo ukladať až 100GB súbory na cloud cez OneDrive, a to zadarmo po dobu dvoch rokov. Pre lepšie možnosti správy má Galaxy Tab S2 snímač odtlačkov prstov, ktorý zaisťuje bezproblémové overenie používateľa. Tento pokročilý

zabezpečovací senzor teraz ponúka jednoduchý prístup k zariadeniu jednoduchým stlačením tlačidla Home.

Vylepšený multitasking umožňuje používateľom prezerat' a spúšťať dve aplikácie súčasne a vďaka funkcii Pop-Up Window sa dá medzi aplikáciami ľahko orientovať. Tablet má tiež prepracovanejšiu štruktúru úložiska, takže vyhľadávanie súborov je jednoduchšie. Používatelia sa môžu tešiť aj na kvalitnejší fotoaparát – jeho svetelnosť je F1.9 (u Tab S F2.4). Tablet Samsung Galaxy Tab S2 bude dostupný na slovenskom trhu od 3. septembra 2015 v rôznych variantoch podľa uhlopriečky, pripojenia a kapacity pamäte.

D-Link ShareCenter DNS-327L



Cloudové sieťové úložisko dát (NAS) ShareCenter DNS-327L s dvoma diskovými pozíciami je ľahko použiteľné a zároveň výkonné a všestranné riešenie pre sprístupnenie, zdieľanie a zálohovanie dôležitých dát pomocou vášho osobného cloudu. Dáta sú uložené v bezpečí vášho domova a máte ich pritom kdekoľvek na dosah ruky vždy a všade aj pomocou aplikácie mydlink Access NAS pre zariadenia s iOS alebo Androidom.

Môžete na diaľku stahovať/ukladať súbory, mazať súbory/priečinky alebo kontrolovať stav vášho ShareCenter. Pomocou aplikácie mydlink Access-NAS, dostupnej pre iPhone, iPad alebo smartphony a tablety so systémom Android, môžete prezerat' fotografie alebo streamovat' hudbu a videá aj cez mobilné prístroje. Môžete stahovať dáta z úložiska na váš mobilný prístroj, aby ste ich mohli niekomu poslať alebo si ich pozrieť neskôr.

Hudbu, filmy a fotografie možno tiež odosielať do ShareCenter a zálohovať ich, aby ste uvoľnili pamäť vášho

smartphonu alebo tabletu. Cloudové sieťové úložisko ShareCenter obsahuje súborový server s webovým rozhraním, ktorý umožňuje prácu so súbormi z ľubovoľného miesta. Po nakonfigurovaní sa stačí pripojiť cez ľahko ovládateľné webové rozhranie a môžete začať prechádzať zoznam dostupných súborov.

Tento NAS je určený pre až 2 pevné disky SATA do 3,5" s kapacitou až 4 TB. Inštalácia diskov je veľmi jednoduchá. Stačí stlačiť tlačidlo na uvoľnenie horného krytu a zasunúť disky s dodanými držiakmi do drážok. USB port na zadnej strane ShareCenter sa dá použiť buď pre zdieľanie USB v celej domácej alebo kancelárskej sieti alebo na pripojenie externého USB disku, ktorého obsah možno ľahko zálohovať jedným stlačením tlačidla. Môžete tiež pripojiť záložný napájací zdroj (UPS) pre monitorovanie stavu napájania a zabezpečenia vašich dát v prípade výpadku elektriny.

Vaše digitálne mediálne súbory na ShareCenter budú uchované v bezpečí

a s výhodami vstavaného UPnP AV mediálneho servera s certifikáciou DLNA. Môžete tak streamovat' digitálny obsah do kompatibilných prehrávačov médií, ako je PlayStation alebo Microsoft Xbox, alebo aj priamo do smart TV. Fotografie, hudbu a video môžete streamovat' na diaľku aj do mobilných prístrojov.

Vysoký výkon a flexibilita

K dispozícii sú štyri režimy konfigurácie pevných diskov (štandardný, JBOD, RAID 0 a RAID 1), z ktorých si môžu používatelia vybrať ten najvhodnejší podľa svojich potrieb. Štandardný režim vytvára dva samostatne prístupné pevné disky. JBOD spája oba disky do jediného veľkého a ľahko použiteľného zväzku.

RAID 0 ukladá dáta striedavo na oba disky a ponúka tak maximálny výkon pri pripojení cez Gigabit Ethernet. RAID 1 vytvára na oboch diskoch kópie dát a poskytuje tým maximálnu ochranu. Keď jeden disk zlyhá, druhý disk pokračuje ako jeho záloha v prevádzke, kým nie je chybný disk vymenený. DNS-327L podporuje výmenu disku za chodu (hot-swap), čo znamená, že môžete ľahko vymeniť chybný disk bez prerušenia činnosti. Vaše dáta budú automaticky zduplikované na nový disk.

Viac než obyčajné sieťové úložisko dát

DNS-327L obsahuje chytré aplikácie, ktoré umožňujú ľahko organizovať vašu hudbu alebo fotografie. Music Center s podporou integrovaného prehrávača hudby a Apple iTunes sa hodia pre správu vašej hudobnej zbierky. Photo Center dokáže vytvárať fotoalbumy, spravovať fotografie a zdieľať ich cez sociálne siete. Aplikácia Surveillance Center umožňuje vytvoriť spolu s kamerami, ktoré podporujú službu mydlink, komplexný videodohľadový systém bez zložitého nastavovania.

Pre ešte lepšie využitie DNS-327L sú k dispozícii aj ďalšie aplikácie od tretích strán, vrátane systémov Joomla a Wordpress pre vlastné blogové servery.

>> VÝBER: Lukáš Plaček



Pinocchio konečně v novém?

Nová verze Pinocchia se připravuje už nějakou dobu. Jednu chvíli byl se snímkem spojován i Robert Downey Jr., ze všech v posledních letech připravovaných nových verzí klasického příběhu zatím ovšem sešlo. To by se ovšem mohlo změnit v blízké budoucnosti. Režisér a scenárista Paul Thomas Anderson totiž napíše scénář pro novou verzi filmu, který by měl produkovat oblíbený herec a zároveň by si v něm měl zahrát Geppetta. Navíc, Anderson také jedná o tom, že by snímek převzal i jako režisér.

Nová šance pro Green Lanterna

Komiksový hrdina Green Lantern dostane další šanci, na Comic-Conu totiž společnost Warner Bros. oznámila snímek Green Lantern Corps, ve kterém by se mělo objevit hned několik hrdinů z této komiksově větve DC Comics. Do kin by se snímek měl dostat 19. června 2020, zatímco zmínění hrdinové by si měli svoji premiéru odbýt již v blízkých se dvou letech Justice League v letech 2017 a 2019.



Castingové novinky:

- Peter Berg natočí jako svůj další film snímek Mile 22, ve kterém se objeví Mark Wahlberg, Ronda Rousey a Iko Uwais.
- Laurence Fishburne se objeví v nové minisérii na motivy knihy Kořeny Alexe Haleyho.
- Peyton Reed by rád natočil pokračování Ant-Mana. Nejraději by se podle jeho vyjádření zaměřil formou prequelu na Hanka Pyma, kterého v blízkém se blockbusteru hraje Michael Douglas.
- Michael Keaton a J. K. Simmons opouští prequel King Konga s názvem Kong: Skull Island. Na vině je zpoždění produkce, která měla začít již začátkem podzimu, ale byla opožděna až na konec roku.
- Daniel Radcliffe, Paul Dano a Mary Elizabeth Winstead se objeví ve filmu Swiss Army Man.
- Ava DuVernay nakonec nebude režírovat marvelovku Black Panther.
- Film na motivy deskové hry Monopoly se hýbe kupředu. Několik let připravovaný snímek získal Andrew Niccola coby scenáristu, který by měl projekt posunout kupředu.
- Neve Campbell se objeví ve čtvrté sérii seriálu House of Cards (Domek z karet).
- Ben Affleck skutečně natočí sólovku nové verze Batmana, ve které si zopakuje hlavní roli. Scénář napíše Geoff Johns s Affleckovým přispěním.
- Adaptace Fantastická zvířata a kde je najít zná představitelku Queenie, kterou si zahraje Alison Sudol.
- Marisa Tomei by si mohla zahrát tetu May v nové verzi Spider-Mana.
- Colin Trevorrow údajně jedná o

převzetí režie devátého dílu Star Wars.

- Drama z období prohibice Live by Night, které už nějakou dobu připravuje Ben Affleck, se v jeho režii začne natáčet tenhle listopad.
- Christopher Nolan dokončil první verzi scénáře pro svůj nový, zatím nepojmenovaný snímek.
- Andy Muschietti přebírá režii předělávky hororu To.
- Disney připravuje nový hraný film Genies, který by měl být prequelem k Aladdinovi. Hraná nová verze Aladdina by mohla poté dle slov producentů následovat.
- Francis Lawrence jedná o tom, že by převzal režii snímku Red Sparrow, se kterým byli dříve spojováni Darren Aronofsky a David Fincher.
- Snímek Poslední hvězdný bojovník se dočká seriálového remaku.
- John C. Reilly se upsal pokračování Raubíře Ralfa.
- Batman: Kameňák (Batman: The Killing Joke), jeden z nejlepších komiksových příběhů Batmana, se dočká animované filmové podoby. David Gordon Green přebírá režii dramatu Stronger o bombovém útoku během Bostonského maratonu.

Aktualizované data premiér:

- Nový snímek Michaela Baye 13 Hours: The Secret Soldiers of Benghazi se do kin dostane již 15. ledna 2016.

Víc informací na www.MOVIESITE.sk



Microsoft uviedol 29. júla nový Windows 10, ktorý je pre mnohých používateľov dostupný bezplatne a preto väčšina z nás pravdepodobne neodolala a skúša nový systém, čo prináša vždy určité vylepšenia, no znamená to aj množstvo problémov. Vždy je to však aj správny čas na zamyslenie sa nad obmenou hardvéru. Co má zmysel upgradovať?

Starší počítač netreba vyhodit' do koša. Často stačí vymeniť pár komponentov a môže ešte pár rokov dobre slúžiť.

Zvýšiť citel'ne výkon PC alebo vdýchnuť nové sily staršiemu notebooku nemusí byť vôbec drahé a náročné. Obvykle postačí vymeniť RAM za väčšiu a vymeniť systémový disk za výkonnejší SSD a okamžite sa váš slimák premení na turbo. Práve upgrade disku za modernejší SSD sa prejaví asi najrýchlejšie a najvýraznejšie.

Výmena disku v PC je jednoduchá operácia. Do veľkej skrinky je možné namontovať ľubovoľný disk, teda čo sa týka rozmerov, pretože sa vždy dá niekam umiestniť (v tom krajnom prípade sa použije redukčný rámik).

Keď však plánujete výmenu v notebooku, je dôležité vedieť čo môžete použiť. Nie to jedno, či máte 3,5" alebo 1,8" disk a či má hrúbku 7 alebo 9 mm. Disky majú rôzne rozmery a pred kúpou treba mať správne info, aby ste ho tam dostali. V prípade štíhlych Ultrabookov je

situácia ešte zložitejšia. Priestoru je tu menej a preto sa nepoužívajú klasické disky, ale SSD vo formáte M.2, čo je niečo ako „pamät'ový modul“ (viď obrázok hore). Tento formát už nájdete aj v moderných základných doskách, kde sa využíva práve pre zrýchlenie výkonu PC ako doplnok k tradičnému SATA. Zbernica M.2 je totiž napojená priamo na procesor a dáta dokážu prúdiť rýchlejšie, než z klasického HDD.

Pri moderných základných doskách tak môžete získať ešte viac výkonu iba jednoduchým pridaním M.2 disku, na ktorý sa presunie systém a najčastejšie spúšťané aplikácie. Pre zvyšok dát môžete naďalej využívať tradičné „pomalšie“ veľkokapacitné disky. Takéto hybridné riešenie je veľmi lacnou formou upgrade a veľmi výhodné je napríklad pri notebookoch, kde na integrovaný disk ukladáte len tie skutočne dôležité dáta. Veľké, málo používané a často „zbytočné“ súbory na externom disku nezaberajú zbytočne miesto a šetrí batérie notebooku. Rozmery malé, no kapacitou veľký externý HDD kúpite za pár euro...



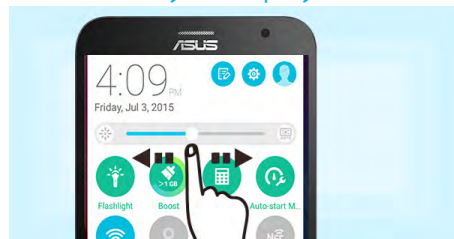
Spoločnosť ADATA má vo svojej ponuke všetky používané formáty v rôznych kapacitách. Aktuálne sú z pohľadu pomeru ceny a výkonu pre upgrade najzaujímavejšie 256 GB SSD ADATA SP920 alebo nové M.2 ADATA SP600NS34.

Ako skrotit' smartfón: 8 tipov ASUS pre dlhšiu výdrž batérie



Spomeniete si, čo nás trápilo počas letných dovoleniek kedysi? Okrem večných problémov, aké plavky si obliecť a ako sa nespáliť, sme sa obávali aj toho, aby pohľadnica z dovolenky prišla domov skôr ako my, a aby sme mali aspoň pár pekných fotiek na pamiatku, pretože film obsahoval iba 36 snímok. Dnes namiesto pohľadníc posielame emaily alebo MMS-ky a s fotografiami si nelámeme hlavu. Do kvalitného smartfónu sa ich zmestí neúrekom. Problém nastane, keď sa telefón-fotoaparát vybije.

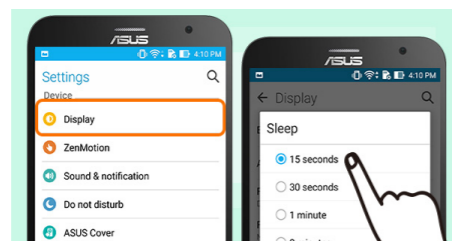
1. Znížte si jas displeja



Jeden z hlavných zrútov batérie je displej. Čím viac svieti, tým viac energie spotrebuje. Nehovoriac o tom, že prehnané jasné displeje môžu negatívne vplývať na oči. Hoci väčšina používateľov využíva automatické nastavenie displeja, môžete ho jednoducho upraviť. Využite na to ovládací prvok, ktorý je umiestnený v paneli s rýchlymi nastaveniami, alebo položku Nastavenia – Zobrazenie – Úroveň jasu.

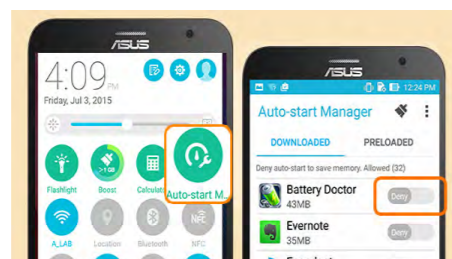
2. Minimalizujte časový limit obrazovky

Spotrebu displeja môžete výrazne znížiť aj tak, že minimalizujete čas, po ktorom



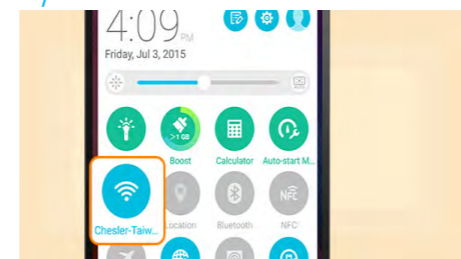
sa nepoužívaná obrazovka vypne. Tento čas zmeníte v Nastaveniach – Zobrazenie – Režim spánku. Skúste vybrať najkratšiu možnosť, 15 sekúnd.

3. Využite Wi-Fi pripojenie do internetu namiesto toho mobilného



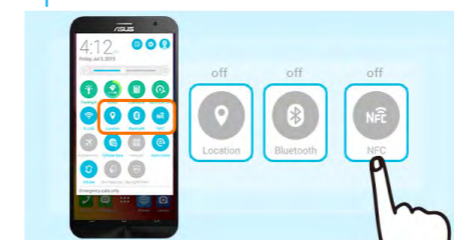
Smartfón sa viac zapoť, ak prenáša dáta z internetu pomocou mobilného pripojenia. V prípade 4G siete to platí dvojnásobne. Ak máte možnosť pripojiť sa do Wi-Fi siete, určite ju využijete. Aj keď telefón aktívne nepoužívate. Funkciu Wi-Fi môžete aktivovať v paneli s rýchlymi nastaveniami, prípadne v Nastaveniach – Wi-Fi. Ak Wi-Fi nemáte k dispozícii a nepotrebuje byť pripojený do internetu, vypnite mobilné dáta. Pomocou rýchleho panelu alebo v Nastaveniach – Využitie dát.

4. Vypnite lokalizáciu, Bluetooth, NFC a automatickú synchronizáciu



Nebud'te leniví. Funkcie telefónu, ktoré nepotrebujete aktívne používať, vypnite. Napríklad lokalizačné služby, Bluetooth, NFC alebo automatickú synchronizáciu. Aj oni spotrebávajú drahocennú kapacitu batérie. Všetky tieto funkcie môžete deaktivovať v Nastaveniach a v prípade telefónu ASUS ZenFone 2 aj priamo v rýchlym paneli.

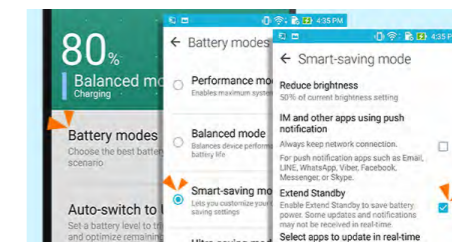
5. Obmedzte nepotrebné aplikácie



Nielen funkcie telefónu, ale aj nainštalované aplikácie spôsobujú rýchlejšie vybíjanie batérie. Preto má ASUS ZenFone 2 vo výbave funkciu Auto-Start Manager – Správca automatického spustenia, ktorá zamedzí aplikáciám, aby sa spúšťali na pozadí. Ich výber je na vás.

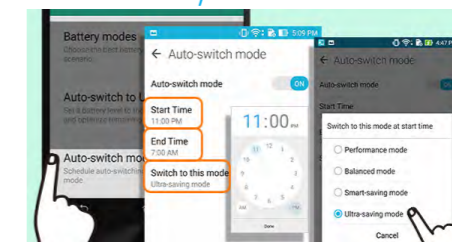
6. Využite šetriaci režim

ASUS ZenFone 2 ponúka viacero užitočných nastavení batérie. Jedným z nich je režim inteligentného šetrenia, ktorý predĺži výdrž smartfónu dočasným vypnutím internetu a notifikácií v



čase, keď zariadenie nepoužívate. Ak používate ZenFone 2, tento režim nájdete v Nastaveniach – Správa napájania – Šetrič energie – Ultra-úsporný režim.

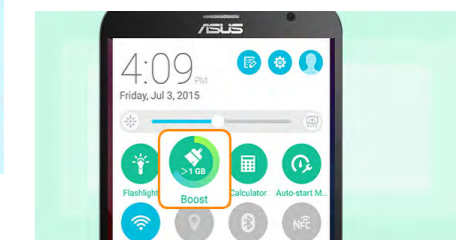
7. Aktivujte šetriaci režim pri vybíjajúcej sa batérii. Automaticky



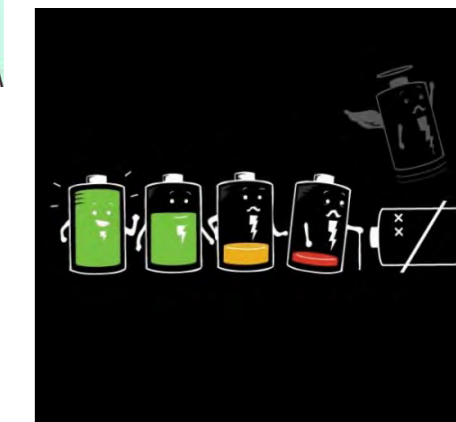
Ďalšia výborná funkcia, ktorá efektívne predĺži výdrž smartfónu ASUS ZenFone 2, je funkcia Prispôsobený režim.

Vďaka nej si môžete nastaviť, aby sa telefón automaticky prepel do šetriaceho režimu. Funkciu môžete aktivovať v Nastaveniach – Správa napájania – Šetrič energie – Prispôsobený režim. Následne si vyberiete, pri akom percente zostávajúcej batérie má byť zvolené nastavenie aktívne.

8. Nezabudnite na externú batériu



Hoci vám uvedené rady pomôžu predĺžiť výdrž smartfónu, batéria má obmedzenú kapacitu. A tú neoklamete. Preto je vhodné so sebou nosiť externý akumulátor, ktorý chýbajúcu „šťavu“ doplní na počkanie. Odporúčame novú power banku ASUS ZenPower. Má rozmery ako kreditná karta, váži iba 215 gramov a s kapacitou 9 600 mAh nabije váš telefón niekoľkokrát za sebou.



Budovanie inteligentných miest: Akú rolu zohrajú sieťové kamerové systémy?



„Mesto budúcnosti bude inteligentné mesto. V tomto ohľade zohrajú dôležitú úlohu sieťové video systémy – a zd'aleka nepôjde len o ich využitie v oblasti zabezpečenia a bezpečnosti,“ Andrea Sorri, riaditeľ obchodného rozvoja pre kritické infraštruktúry spoločnosti Axis Communications.

Mestské radnice a obecné zastupiteľstvá na celom svete pracujú na projektoch, ktoré by posunuli život v ich mestách a obciach na novú, vyššiu úroveň a zároveň by obohatili aj inteligenciu ich chodu. Hoci sa pojem „chytřé mesto“ objavuje v mnohých obmenách, hlavná myšlienka ostáva stále rovnaká – využitie digitálne technológie a s ich pomocou zlepšiť kvalitu života obyvateľov, znížiť negatívne dopady na životné prostredie a zaistiť hladšiu prevádzku služieb týkajúcich sa každodenných potrieb mesta. Jednoduchá a efektívna správa mesta,

optimalizácie odberu vody a energií, nakladanie s odpadom a odpadovými vodami, zlepšenie plynulosti dopravy, zníženie znečistenia a hlukosti, ľahká dostupnosť on-line služieb a inteligentné budovy, ktoré budú lákať turistov i nové firmy – to všetko sú podstatné zložky chytřého mesta budúcnosti.

Bezpečnosť v uliciach je základom

Kľúčovú rolu samozrejme hrá zabezpečenie a bezpečnosť, pretože

nie je možné vybudovať chytřé mesto, pokiaľ by sa v ňom ľudia necítili bezpečne a boli by obmedzovaní v tom, čo môžu robiť a kam môžu chodiť. Štatistiky kriminality sú jedna vec, lenže dôležitá je porozumieť aj tomu, ako vnímajú bezpečnostnú situáciu sami ľudia, pretože napriek štatistikám sa stále nemusia cítiť dostatočne bezpečne. Chytřé mesto musí byť rozhodne bezpečným miestom.

Keď sa pozrieme ako sa zvyšujú počty obyvateľov miest, uvidíme jasnú

súvislosť medzi rastom urbanizácie a zvyšovaním kriminality. Zločinnosť najviac postihuje centrá miest a potom ich periférie, pričom panuje priama úmera medzi počtom, respektíve hustotou obyvateľstva a mierou kriminality. Mestá sú čoraz hustejšie obývané a pravdepodobnosť výskytu kriminality je vo veľkých mestách vyššia, pretože je v nich väčšia koncentrácia majetnejších obetí a viac rozvinutá sieť čierneho trhu, kde je možné odcudzené veci speňažiť.

A problematika potierania kriminality alebo usvedčovanie zločincov sú navyše vo väčších mestách zložitejšie, pretože miestna komunita s políciou spolupracuje menej a súčasne sú finančné zdroje na boj so zločinom na jedného obyvateľa v ich rozpočtoch nižšie. Kriminalitu tiež samozrejme ovplyvňujú lokálne a medzinárodné ekonomické aspekty, ale tým samotné mestá môžu čeliť len veľmi ťažko.

Pokiaľ chceme zvýšiť bezpečnosť a predchádzať kriminálnym činom voči ľuďom, majetku a verejnému poriadku, je nevyhnutné začať na úrovni ulíc. Mnoho miest už teraz používa videokamery, ktoré im pomáhajú v prevencii, odhalovaní a vyšetrovaní zločinov. Okrem faktu, že dohľadové systémy v mestách pomáhajú ich obyvateľom, aby sa mohli cítiť bezpečnejšie, možno tieto kamerové systémy použiť aj na ochranu budov, areálov a kritickej infraštruktúry nielen pred škodami spôsobenými ľuďmi, ale aj pred prírodnými hrozbami.

Štyri technologické vrstvy chytřého mesta

Aby sme ale nezostali len pri bezpečnosti a zabezpečení, sieťové kamerové systémy budú stále viac využívať možnosti inteligentných senzorov ako prvkov, ktoré im umožnia poskytovať dôležité dáta a zaisťujú špecifické druhy informácií, ktoré chytřé mesto potrebuje – od zlepšenie plynulosti dopravy až po poskytovanie služieb správy nehnuteľností na vyžiadanie.

Chytřé mesto budúcnosti sa bude viac než doteraz spoliehať na digitálne a vzájomne previazané technológie. Bude založené na štruktúre systémov, ktorá bude zložená zo štyroch technologických vrstiev, pričom spomínané senzory budú tvoriť prvú z týchto vrstiev. Týmto snímačmi môžu byť vzájomne prepojené

terminály, bezdrôtové a mobilné senzory, kamery snímajúce obraz a zvuk alebo dokonca zber informácií založený na spoluúčasti komunity, kde sami ľudia prispievajú dátami a informáciami napríklad o dopravných problémoch.

Všetky tieto snímače a senzory prepojené v rámci mestskej siete pomocou komunikačnej infraštruktúry predstavujú druhú vrstvu, takzvaný "Internet vecí", o ktorom spoločnosť Axis Communications hovorila už v roku 1995 v súvislosti so svojou víziou "Access to Everything", čiže "Sprístupnenie všetkých možností". Spoluzakladateľ spoločnosti Axis Martin Gren to opisuje takto: "Sieťové kamery Axis boli jednoznačne medzi prvými sériovo vyrábanými zariadeniami Internetu vecí na svete. Boli postavené na Linuxe a išlo o kamery AXIS 2100."

Dáta a aplikácie sa vzájomne pretnú v spoločnej operačnej platforme, ktorá predstavuje tretiu vrstvu, kde dochádza k spracovaniu a analýze dostupných informácií. Zhromaždené údaje sa pretavia do informačne užitočnej podoby. Informačné toky môžu byť interaktívne a zapojenie obyvateľov mesta bude vďaka tomu ešte ľahšie. Napokon je tu štvrtá vrstva, ktorá má za úlohu zabezpečiť porozumenie dostupným dátam – ako v reálnom čase, tak historickým, čo je tým hlavným potenciálom pre jednotlivé aplikácie, ktoré môže chytřé mesto využívať, ako napríklad riadenie spotreby energie, optimalizácia dopravnej prevádzky, zníženie hlukosti a aktivity v oblastiach bezpečnosti a zabezpečenia. Ak budeme sieťové kamery vnímať ako senzory, otvoria sa nám úplne nové možnosti využitia, medzi ktorými môžeme spomenúť zisťovanie a riadenie následkov hustých dažďových alebo snehových zrážok, prispôbenie pouličného osvetlenia podľa skutočných svetelných podmienok v danom čase a tým aj zníženie spotreby energie, alebo dokonca správa a obsluha miest pre zdieľanie kolies, resp. áut.

Mesto, ktoré komunikuje

Nové aplikácie súčasne pomôžu viac zapojiť obyvateľov mesta a umožnia im tak stať sa aktívnou súčasťou ekosystému mesta. Pomocou chytřých mobilných telefónov a ich aplikácií môžu občania a turisti poslať správu mesta informácie o bezpečnosti a prípadných problémoch. (pozn. editora: Ako dobrý

príklad by sme mohli uviesť známu aplikáciu „Odkaz pre starostu“, ktorá je na Slovensku dostupná od roku 2010 – www.odkazprestarostu.sk). Keď budú občania aktívne dopĺňať dáta a informácie o svojom živote v meste a zdieľať ich na sociálnych sieťach, mestské authority budú napríklad vopred informované o vznikajúcich dopravných zápchach a môžu využiť svoje video systémy a ich analýzu na overenie situácie, monitorovať potrebné akcie a overovať, aké boli účinky zásahu, takže občania budú priamou súčasťou a srdcom chytřého mesta.

Chytřé kamery ako brána do budúcnosti

Model riadenia zložený zo štyroch vrstiev sa môže na prvý pohľad zdať zložitý, no dobrou správou je, že sa dá využiť existujúca infraštruktúra video dohľadových systémov. Môžete ich posunúť z roviny zaisťujúcej bezpečné mesto až na úroveň inteligentného mesta budúcnosti. Akokoľvek bola východiskovým bodom bezpečnosť, môžu byť už dnes inštalované kamerové systémy základom pre budúce systémy využívajúce senzory. Kamery budú slúžiť ako prepojavací uzol ďalších snímačov zapojených do siete inteligentných zariadení, napríklad senzory zaplavenia, senzory snímajúce počasie, dopravu a mýtné brány.

Mnoho sieťových kamier sa navyše už teraz dodáva vybavených viacúčelovými aplikáciami – z mnohých môžeme spomenúť napríklad rozpoznávanie poznávacích značiek automobilov alebo počítanie osôb a vozidiel. Vďaka tomu sa z nich stávajú inteligentné zariadenia, ktoré dokážu spracovávať dáta ešte pred vstupom do siete a pritom v rámci tejto siete poslúžia na rôzne účely. Ak ich konštrukcia umožňuje jednoduchú integráciu a zapojenie do otvorenej architektúry, stanú sa chrbticou "Internetu vecí" chytřého mesta.

V budúcnosti budú sieťové kamery hrať dôležitú úlohu, ktorá značne presiahne ich pôvodný účel daný rámcom bezpečnosti a zabezpečenia, keďže sa stanú otvorenou platformou pre vývoj aplikácií pre chytřé mesto a budú otvoreným zdrojom informácií a systému big data. Vo všeobecnosti platí, že mesto môže byť chytřé len vtedy, keď ho to budete chcieť naučiť.

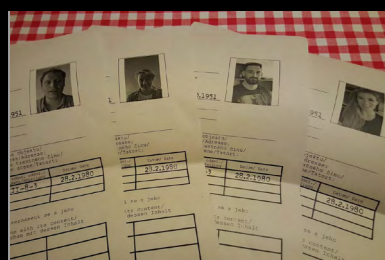
Andrea Sorri



Brainteaselava Escape Room

V pazúroch ŠtB

Stretli ste sa už s fenoménom s názvom Escape Room? Ide o skupinovú zábavu, ktorá spája riešenie hádaniek, logické myslenie, skupinovú spoluprácu, trochu hľadania a kus vzrušenia. Tento typ atrakcií je zaujímavý aj pre hráčov počítačových hier. Najmä ak ste fanúšik adventúr. Vaša úloha bude totožná, avšak myš a monitor vymeníte za reálne kulisy. A práve v tom spočíva čaro Escape Roomov.



Tento typ atrakcie sa počas posledných rokov rozrastá aj na Slovensku. V Bratislave nájdete viacero rôznych izieb, ktoré sa odlišujú tematikou, dôrazom na hľadanie skrytých klúčov a logickými hádankami. Dá sa povedať, že každá Escape Room je unikátna. A každá ponúka iný zážitok.

Jeden z nových prírastkov je Brainteaselava Escape Room: V pazúroch ŠtB, ktorú sme mali možnosť vyskúšať. Jej výhoda spočíva v dobrej lokalite – je umiestnená na začiatku Obchodnej ulice, takže je výborne dostupná pre náhodných turistov, ale aj Bratislavčanov. Autori izby s turistami počítajú a aj preto sú texty a informácie dostupné nielen v slovenčine, ale aj v angličtine a nemčine. V Escape Room sa zabavíte aj so zahraničnými kamarátmi.

Ako už názov napovedá, ústredná téma je ŠtB. Vol'bu chválime, po všetkých bytoch vrahov a šialencov je to príjemná zmena a šikovné prepojenie s našou históriou. Úlohou hráčov bude získať žiadané dokumenty a utiecť z bytu tajnej polície.

Jeden z nových prírastkov je Brainteaselava Escape Room: V pazúroch ŠtB, ktorú sme mali možnosť vyskúšať. Jej výhoda spočíva v dobrej lokalite – je umiestnená na začiatku Obchodnej ulice, takže je výborne dostupná pre náhodných turistov, ale aj Bratislavčanov. Autori izby s turistami počítajú a aj preto sú texty a informácie dostupné nielen v slovenčine, ale aj v angličtine a nemčine. V Escape Room sa zabavíte aj so zahraničnými kamarátmi.



Musíte to stihnúť počas 60 minút a vedzte, že to nie je jednoduchá úloha. My sme unikli doslova na poslednú sekundu.

Brainteaselava Escape Room: V pazúroch ŠtB sa spolieha na overené stavebné kamene. Byt, kde sa hra odohráva, je vybavený starožitným, dobovým nábytkom. Niektoré kusy nábytku nám pripomenuli detstvo a návštevu starých rodičov – aj samotní tvorcovia pri zariadovaní izby čerpali zo súkromných pokladov na povale a v pivnici. Atmosféra je výborná a nemáme jej čo vytknúť.

V pazúroch ŠtB poteší aj tých hráčov, ktorí neradi hľadajú milión skrytých klúčov a odomykajú desiatky zámkov. Autori

túto položku zjednodušili. Zamknuté skrine, dvere a šuplíky samozrejme nájdete, ale je ich tak akurát. Na začiatku budete miestnosť prehľadávať, avšak po pár minútach sa dostanete k prvým hádankám a hlavolamom a ak ich vyriešite, tak ďalší postup je v ideálnom prípade priamočiary. Ak sa zaseknete, tvorcovia izby vám môžu pomôcť.

Dôležitou súčasťou Escape Roomov sú samotné hádanky. Puzzle V pazúroch ŠtB sú rozdelené do troch línií, ktoré sú čiastočne samostatné, ale v určitých momentoch sa prelínajú. Je potrebné, aby ste vyriešili všetky tri línie. Ak si však s jednou neviete rady, môžete sa venovať ďalšej a neskôr sa vrátiť k problému.

Hádanky sú logické, s niektorými sme sa trápili viac, s niektorými menej. Voči jednému hlavolamu sme mali pripomienky, avšak celková kvalita je veľmi dobrá. Niektoré hádanky sú naozaj nápadité (d'alekoh'ad) a originálne vytvorené, za čo tvorcovi udel'ujeme pochvalu. Je fajn, že vo väčšine prípadov nás logicky napadlo, čo treba spraviť, takže sa neobjavuje nuda starých adventúr – kombinovať všetko so všetkým.

Brainteaselava: V pazúroch ŠtB jednoznačne patrí k tomu lepšiemu, čo je v kategórii Escape Roomov momentálne dostupné v Bratislave. Atrakcia funguje na rovnakom princípe ako ostatné izby, avšak vhodne zvolená téma, snaha



prilákať turistov a dobre navrhnuté logické hádanky sa podpisujú pod kladný zážitok. Escape Room odporúčame aj úplným nováčikom – prikkladáme názory Tomáša Kleinmanna a Adama Zelenaya, ktorí zažili V pazúroch ŠtB svoju premiéru.

Tomáš Kleinmann: Osobne vnímam Escape Roomy ako brilantný nápad, ktorý na Slovensku zatiaľ nevyužíva svoj plný potenciál. Hoci som ani jednu z týchto miestností pred tým nechal, mnohokrát





som o nich počul cez priateľov, kolegov a z internetu. Stále mi akosi na tom rozprávaní niečo chýbalo. Všade sa spomínajú hádanky a kl'úče, no z nikoho úst nevyšlo nič o príbehu a atmosfére. Keďže si to takéto miestnosti priam pýtajú, bol som zarazený. Našťastie nás oslovili chalani z Brainteaselavy a po piatich minútach konverzácie som vedel, že táto bude stáť za to. Predsalen, komunizmus si nikto z nás poriadne nepamätá a bolo fajn pocítiť tú správnu Štb atmosféru. Hoci hra sama o sebe nebola dokonalá, je vidno, že chalani dali dost' úsilie do spracovania hádaniek. Všetky súviseli s bývalým režimom a ich rozmanitosť bola naozaj vysoká, čo sa u miestností určite cení. Výborný nápad je aj troj-jazyčnosť celej miestnosti v spojitosti s perfektnou lokalitou Obchodnej ulice. A hoci sa mi atmosféra naozaj páčila, niečo tomu predsa len chýbalo. Je to však správny krok vo svete Escape Roomov a dúfam, že takýchto miestností bude vznikať viac.

Adama Zelenay: O Escape Room-och som počul aj dost' čítal, avšak nikdy som sa ho ešte osobne nezúčastnil, preto som sa tejto akcii veľmi tešil. Organizátori nás privítali a hneď navodili príjemnú atmosféru. Z neformálneho pokecu o Escape Room-och všeobecne sme prešli na našu misiu. Pravidlá boli jednoduché: dostaňte sa z miestnosti von. Všetko si

detailne poprezerajte a najmä medzi sebou komunikujte. Môžem potvrdiť, že úspešná komunikácia je kl'účom k úspechu, avšak ľahšie sa to hovorí ako robí. V našom tíme sme boli 5 a každý mal iný názor, iný navrhovaný postup, inú informáciu. Čo sa samotného prevedenia týkalo, tak ako bolo spomenuté vyššie, hodina v Escape Roome nám všetkým naviedla nostalgický pocit starého dobrého socializmu – zahnedlé knihy, obrazy funkcionárov na stenách a rôzne plastové gýče, ktoré mala v tej dobe každá domácnosť.

V našom tíme sme mali aj španielku Isabel, ktorá však vďaka angličtine všetkému rozumela a po krátkom intre aj pochopila, čo to ŠtB vlastne bolo. :) "V pazúroch ŠtB" bolo pripravené naozaj dôkladne a občas nás zaskočilo, ako dôkladne boli hádanky pripravené. Občas bola odpoveď jasná, občas bolo treba zapnúť závitky. Keď sme sa zasekli (a nerád priznávam, že to bolo viac než len raz), zazvonil v miestnosti starý telefón, v ktorom sme dostali nepriamu nápovedu. A pokiaľ si myslíte, že Escape Room znamená tol'ko, že vyriešite zopár hádaniek a na konci nájdete kl'úč, bude prekvapení. Určite takýto zážitok odporúčam, keď už pre nič iné, tak aspoň pre nostalgickú hodnotu. Bola to taká point & click adventúra, ale na živo. :) . A ako som spomenul, celý Escape

Room je aj v angličtine a nemčine, a naša zahraničná kamoška nemala z ničím problém, preto to môžem len odporučiť pre zahraničných hráčov.

Ak vás článok o Brainteaselava Escape Room: V pazúroch ŠtB zaujal, vedzte, že máme pre vás pripravenú súťaž o 3 vstupenky (každá platí pre jednu skupinu 2 – 5 osôb), aby ste si tento unikátny zážitok mohli vyskúšať na vlastnej koži.

Roman Kadlec



STUDENT HOSTING

Získaj webový priestor pre tvoje experimenty a projekty. Stačí, ak si študent alebo učiteľ'.

Free hosting ti bez reklám a akýchkoľvek poplatkov ponúka:

- priestor na webovú stránku s podporou moderných CMS
- doménu tretieho stupňa v tvare tvojadomena.studenthosting.sk
- možnosť jednoduchej migrácie na komerčné riešenia

Chceš byť na webe a zbytočne neplatiť?
Klikaj na studenthosting.sk

StudentHosting.sk ti prináša **WEBGLOBE & YEGON**

Might And Magic Heroes VII beta

Priebeh beta testovania Might And Magic Heroes VII tak trochu zanikol v hluku, ktorý spôsobuje nádielka špičkových herných titulov oznámených v období trvania výstavy E3. My sme však tento titul nijak nepodcenili, aj napriek tomu, že predošlé verzie podľa ohlasov fanúšikov nedosahovali kvality prvých hier série. Spôsobí siedme pokračovanie prielom? Čítajte ďalej...

Grafika a prostredie

V betaverzii siedmeho pokračovania sme mali možnosť vyskúšať si dve mapy a dve rasy. Na utvorenie celkového názoru je to málo, no už teraz sa dá povedať, že grafická stránka hry nie je nejaká úchvatná. Pôsobí ako vyblednutá mal'ba. Farby sú nevýrazné a grafický posun oproti minulosti nie je viditeľný. Ozvučenie pri kliknutí na funkčné prvky sa subjektívne zdá trochu amatérske a hudba, napriek tomu, že je štýlovo zhodná s predošlými hrami, kde bol soundtrack výborný, tu pôsobí akosi bez fantázie.

Herné princípy

Fanúšik série nezaváha a okamžite bude vedieť, ako sa veci majú. Herné princípy výraznú zmenu nepodstúpili. Osobne som nehral šiestu verziu, a tak budem porovnávať s piatou. Pri vylepšovaní vášho mesta sa budete musieť orientovať v blokovej schéme prepojení jednotlivých budov, čo pôsobí ako krok späť. Takže pokus o prehľadnosť dopadol trochu rozpačito. Zaujímavé je, že niektoré budovy vám umožnia výber z dvoch možností. Ak postavíte jednu budovu, druhú už nie. Tak si dokonca môžete zvoliť, či zablokovať možnosť produkcie niektoej z elitných jednotiek. Vol'ba je teda dôležitá.

Za zmienku stojí aj nový spôsob pridelenia schopností hrdinom. Starý spôsob, v ktorom ste dostali na výber z dvoch-troch schopností, je preč. Nový spôsob má tvar kruhu, rozdeleného na skupiny, možností je viac a celý systém pôsobí veľmi neprehľadne. Ostatné herné princípy, vrátane tých bojových, zostali, našťastie, nezmenené, takže stará dobrá hrateľnosť je tu stále prítomná. Ak si radi vychutnávate boj, môžete bojovať. 3D bojové pole je bez zmeny. Ak nie, rýchly boj, kde PC iba prepočíta pravdepodobnosti a „vypľuje“ výsledok, tu funguje veľmi dobre. Nebudete za tento spôsob hry postihovaní a pokiaľ máte veľkú prevahu nad nepriateľom, budete končiť bežne s nulovými stratami.

Bugy

Napriek odkladu sa tvorcami nepodarilo znížiť množstvo bugov na minimum. Napríklad bug, pri ktorom keď chcete otvoriť ponuku svojho mesta, musíte triať



špecifický bod na obrazovke, nám prišiel ako zbytočný a amatérsky.

„Super“ bola i nutnosť nasadzovania získaných artefaktov na hrdinu ručne. Keď následne z inventára artefakty úplne zmizli, udržať si pozitívny prístup k hre bolo takmer nemožné, napriek tomu, že ide iba o beta verziu.



Záver

Som fanúšikom série od úplne prvej časti a, rovnako ako väčšina, súhlasím, že tretia hra bola zatiaľ neprekonanou, najlepšou epizódou. Zdá sa, že siedmy diel revolučný nebude. Ochutnávka, ktorú sme dostali, toho herne veľa nenaznačila, príbehovo

absolútnu nulu, no kvalitatívne viac, ako by chcela. Zostáva dúfať, že plná verzia hry sa všetkých chýb do svojho vydania zbaví. Viac podrobností vám povie Šimona.

Peter Vnuk

2. názor

Siedma časť Heroes of Might and Magic sa na svoju premiéru pripravuje ostýchavo. Štúdiu Ubisoft sa mína čas a oficiálne vydanie Might & Magic Heroes VII je už takmer tu. Začínáme sa však obávať, že ak sa štúdio rozhodne hru stoť čo stoť vydať podľa plánu, a to už v septembri tohto roka, dočkáme sa rýchlo kvaseného sklamanie. V redakcii sme si vyskúšali beta verziu hry a pocity z nej máme akosi zmiešané.

Samotná beta bola spustená s týždňovým oneskorením pre veľké nedostatky, ktoré v štúdiu Ubisoft

frustrovane priznali. Samozrejme, nadšený by nebol nikto a už vôbec nie štúdio, ktoré si za predobjednávku hry pýta 99,99 Eur. V beta verzii majú hráči zatiaľ obmedzené možnosti. Vyskúšať si môžu dva národy: Haven – rytieri svätého impéria, a Academy – orientom inšpirovaní mágovia.

Nezáleží však na tom, ktorý národ si vyberiete, pretože hra zvyčajne nediskriminuje a bugy, chyby a glitche sú u oboch rovnaké, otravné a v hojnom počte. Pri niektorých popisoch kúziel nájdete duplicitné slová, ktoré vás na chvíľu zmätú, o akom efekte sa to snažíte čítať.

V taktickom boji vám hra sľubuje pri každej nepriateľskej jednotke, že vám neuštedrí odvetný úder – čo nie je pravda. Samotné AI je v súbojoch často zmätené a namiesto toho, aby na vás poslalo všetky svoje jednotky, bude sa z nich nejaká pohybovať k dolnému okraju mapy. To, čo je

ale v súbojoch nesmierne zábavné, je sledovanie pohybu lietajúcich jednotiek. Nevieime, akú stávkou prehral človek, ktorý mal za úlohu naprogramovať ich letové vlastnosti, ale tí ľudia, čo ho k tomu donútili, mali aspoň zmysel pre humor. Okrídlené jednotky predvádzajú úžasné „vzdušné krasokorčuľovanie“ so všetkými otočkami, piruetami a šialenými zmenami smeru, čo k tomu patria.

Nepríjemnosťou je však chyba, ktorá vám nedovolí posunúť ťah do nového dňa, kým si neotvoríte inventár hrdinu, prípadne nevstúpíte do hradu. Niekedy sa na vás hrad vykašle a odmietne vám predať jednotky, hoci by ste na to počty aj suroviny mali. Je to však stále beta verzia, a preto v kútiku duše dúfame, že všetky tieto chyby vývojári stihnú odstrániť.

Sú tu však aj funkčné mechaniky, ktoré Ubisoft do hry vložil zámerne, a nedá sa povedať, že by to bolo šťastné riešenie. Ak získate artefakt, musíte si ho manuálne nasadiť na hrdinu. Nenasadí sa vám automaticky, ako tomu bolo v predošlých dieloch série. Môže sa vám teda ľahko stať, že budete hrať bez výhod svojich dávno získaných artefaktov, ktoré ste si zabudli nasadiť.

Nech nazbierate akokoľvek desivú armádu, nepriateľ pred vami neutečie. Aj keby to bol jeden golem proti partičke titánov, rozhodne sa zahrať to na štýl, že má nejakú tú hrdosť a pred bojom sa neuteká, to by ho doma „tato Kameň“ asi vyfliaskal a vydedil.

Záhadou je aj rozostavenie vašich jednotiek na bojovom poli. Môžete ich skúsiť poprehadzovať aj vo svojom inventári, ale ich pozícia na bojisku sa nikdy nezmení, a hoci ich pred každým bojom môžete rozmiestniť tak, ako uznáte za vhodné, nikdy im táto pozícia nezostane do ďalšieho boja a vy ich budete musieť usporiadať vždy odznovu.

Takto by som mohla ešte chvíľu pokračovať, ale mohlo by to vyvolať dojem, že siedmy diel série priniesie hráčom len agóniu a nemá v sebe nič dobré. Nie je to také zlé. Nie je to výborné, ale po odstránení bugov to bude priemerná oddychová hra. Dočkali sme sa aj nových soundtrackov, ktoré môžeme hodnotiť jedine pozitívne. S ohľadom na užitočnosť, zachovanou mechanikou dňa sa stáva poradovník jednotiek v boji. Nositeľom zábavnosti bude dozaista kampaň, do ktorej, zatiaľ, nemajú možnosť nahliaďnúť ani beta tester. To najlepšie od Might & Magic Heroes VII môžeme zatiaľ iba očakávať.

Šimona Velická



Payday 2: Crimewave Edition

RUKY HORE, FPS DOLU!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
 Žáner: taktický FPS
 Výrobca: 505 Games
 Distribúcia: Valve Corp.

PLUSY A MÍNUSY:

- + tony DLC obsahu
- + kvalitné co-op misie
- + atmosféra a napätie
- AI botov
- 30FPS v porovnaní s grafickým spracovaním

HODNOTENIE:



Payday 2 je s nami už pomaly dva roky, stále podporovaná vývojármi a stálou komunitou hráčov. Niet divu, že sa štúdio 505 Games rozhodlo svoju kooperačnú striel'ačku vložiť aj na next gen platformy. A ako dopadla?

Crimewave Edícia je naozaj naplnená obsahom, ktoré sa za tie dva roky vyskytli v DLC balíčkoch, na Steame dostupné za približnú hodnotu 80 euro. Deal je to dobrý, dokonca aj vtedy, ak vlastnité základný titul na PC. Množstvo nových máp, zbraní, nový skill tree, ktorý poteší hlavne priaznivcov tichých prepádov, a ak berieme do úvahy grafiku, tak v porovnaní so staršou generáciou je značne zlepšená. Payday 2 je pri tom titul, ktorý je potrebné hrať s partiou známych, v horšom prípade neznámych ľudí. Rozdelenie úloh pri prepade, kooperácia pri ich exekúcii a improvizácia pri nečakaných situáciách, ktorých je v hre naozaj mnoho. Rovnakú mapu pritom budete hrať vždy rozdielne, pretože sa menia hľadky policajtov, rozmiestnenia kamier a tak ďalej. Niet preto divu, že umelá inteligencia botov musí byť na vysokej úrovni.

A tu nastáva hlavný problém Crimewave Edition. Pokiaľ ste hráč-samotár, čo sa aj v mojom prípade stalo, budete hrať hru so spomínanými botmi. Tí ani po dvoch rokoch neboli vôbec zlepšení a v hre nič nerobia.

Pokiaľ máte spraviť niekoľko úloh naraz (čo je v podstate základ každej partičky), nestihnete to. Nestihnete zneškodniť obe kamery, nestihnete zdvihnúť telefón, zatiaľ čo zväzujete rukojemníkov, nestihnete pokryť všetky východy, aby neutekli potencionálni rukojemníci. Vzhľadom na to, že je potrebné platiť PS+ na PS4, som si vedomý, že existuje mnoho hráčov, ktorí online služby nebudú využívať a skončia veľmi sklamaní, pretože tento fakt úplne ničien zázitok z hry, ale hru samotnú. Preto hráčom, ktorí kladú dôraz na hru pre jedného hráča, titul neodporúčam.

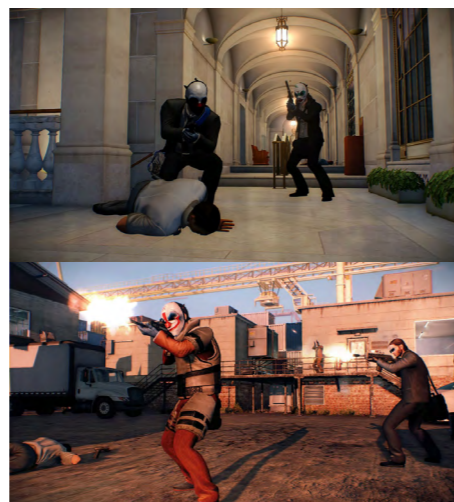
Druhým zarážajúcim bodom je nastavenie framerate-u na 30 FPS. Hoci hra beží na vysokých detailoch v porovnaní s PC, graficky Payday 2 nikdy nezožal pochvalné ódy. Áno, grafika je funkčná, nie je vyslovene škaredá, no ani nevyráža dych. Optimalizácia na 60 FPS by mala byť na úrovni takejto grafiky štandardom. Nehovoriac o tom, že sa jedná o striel'ačku s malými mapami, bez fyzikálnych efektov. Kde sa teda vytratil výkon PS4? Ostatne je Crimewave Edition skvelým titulom, ktorý ponúka naozaj množstvo hodín zábavy (pokiaľ hráte online) za naozaj dobrú cenu. Ak ste nikdy Payday 2 nehrali a chceli ste si ho vyskúšať, teraz je ten správny moment na next gen konzolách. Pokiaľ ale vlastnité základnú verziu na PC, rozhodovanie bude

t'azšie, nakoľko za DLC obsah zaplatíte okrem peňazí, aj poklesom FPS.

Verdikt

Payday 2: Crimewave Edition je taktická striel'ačka zasadená do prostredia bankových lúpeží. Táto verzia ponúka aj 2 roky DLC obsahu v cene, čiže sa novým hráčom titul oplatí. Ostatne problém s FPS, ako aj umelou inteligenciou single-playeru znižuje v určitých prípadoch kvalitu titulu.

Tomáš Kleinmann



God of War: Remastered

KRATOS BEZ MAKE-UPU ZOSTAROL

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
 Žáner: hack n slash akcia
 Výrobca: Wholesale Algorithms

Zapožičal: Sony SCE

PLUSY A MÍNUSY:

- + originál bol perfektný
- + hrateľnosť
- odfláknutý remaster
- málo zmien a zlepšení

HODNOTENIE:



Viem, že je leto a moc si toho teraz nenavyberáme, no v poslednej dobe mám pocit, že herné štúdiá neponúkajú nič iné len remaster edície starých, hoci dobrých hier. Áno, množstvo ľudí, ktorí nemali možnosť hrať klasiky ako God of War 3 sa určite potešia, no za tú cenu? Radšej ani nebudem rozpisovať úvahy nad spätnou kompatibilitou, pretože sme si na jej absenciu už bohužiaľ zvykli.

Každopádne, God of War: Remastered je (očividne) remasterovanou edíciou jednej z najuznávanejších exkluzív na PS3. Myslím, že som nehral krajšiu hru na tejto konzole a spomínam si, ako mi padala sánka pri prvých minútach hrania. Áno, päť rokov dozadu na konzolách minulej generácie bol God of War 3 naozaj unikátnym zážitkom, či už z hľadiska grafiky, hrateľnosti a sčasti aj príbehu. Ved' kto by nechcel okúsiť hnev boha vojny a vyvraždiť celý Olymp veľmi nevkusnými zakončovákmi?

Dnes, po remasterovaných tituloch ako Tomb Raider či The Last of Us, som ale dost' v šoku. Myslím, že značka GoW si zaslúžila o dost' viac. Edícia sa tvári, že ju rozbehne PS4 na 1080p, 60FPS, čo je väčšinou pravda, no to je asi tak všetko, čo sa dá o nej povedať. Teda ak nepočítame pár DLC-čiek. Pri tom očakávate, že nastane zásadný grafický rozdiel, krajšie textúry, nové efekty a aspoň o

niekoľko hodín predĺžená herná doba (keď už nič iné z vyššie uvedeného). Na môj údiv hra vyzerá takmer identicky ako na PS3. Nedá sa nespomenúť, že PS3 verzia bola „upscalenutá“ na 1080p a bežala na približne 40-50 FPS.

Pokiaľ ste sa pri týchto číslach a písmenách stratili, znamená to, že zmeny moc nepostrehnete, ak vôbec. Aj mne trvalo približne 15 minút, kým som všimol prvú zmenu. S textúrami sa tvorcovia tiež moc nevyhrali a prostredie vyzerá často-krát o triedu horšie, ako Kratos. Bije to do očí.

Darmo sa ale budem rozčuľovať nad pasívnym prístupom vývojárov. Musím uznať, že God of War 3 je skrátka klenotom v histórii Playstation hier. Je to azda jediná hra, kde Quick-Time-Eventy (QTE) dávajú zmysel a zabavia. Súbojový systém je jedným z najlepších v histórii tohto žánru, platforming, puzzles a „Metrovania“ elementy zase umožňujú, že budete robiť stále niečo nové.

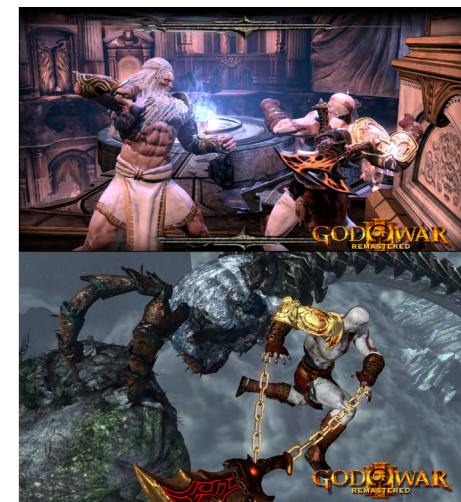
Takže finálne zhodnotenie. Remastered edícia God of War 3 stojí za hovno, no samotná hra túto obrovskú priepasť našťastie vyplňa. Pokiaľ ste si titul nemohli zahrať v minulosti, konečne prišiel rad aj na vás. Treba len brať v úvahu premršenú cenu za minimálne zmeny. Ak ste to vydržali päť

rokov, odporúčam počkať ešte pár mesiacov, kedy bude titul dostupný za menší peniaz.

Verdikt

God of War 3 je perfektnou akčnou rezačkou, kde už od prvej sekundy zažijete neskutočne akčný a dobrodružný zážitok. Hra vás nikdy nenechá robiť to isté príliš dlho a príbeh vám rozprúdi krv v žilách a túžbu po pomste. Kto nehral, nepochopí.

Tomáš Kleinmann



F1 2015

NA NOVÉ KONZOLY V NAJHORŠEJ KONDÍCII

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox One
Žáner: pretekárska
Výrobca: Codemaster
Zapožičal: Ceneqa

PLUSY A MÍNUSY:

+ audiovizuál
+ prezentácia
+ jazdný model

- obrovské množstvo chýbajúceho obsahu
- bugy a chyby
- príliš agresívna AI
- menší dôraz na taktiku
- napoly fungujúci multiplayer



F1 2015 JE ASI

NAJHORŠIA

F1 HRA,

KTORÚ ŠTÚDIO

CODEMASTERS

VYPRODUKOVALO.

HODNOTENIE:



Začína byť zvykom, že prvé hry z kategórie každoročne vydávaných na nových konzolách často prechodom na nový hardvér trpia. Jedna vec je zlepšený audiovizuál, ktorý je už prakticky dogmou pri prechode na nové konzoly, no zvyšok je často osekaný na kost', lebo na vývoj obsahu nezostal čas. Žiarivým príkladom je hra, pri ktorej autori tvrdili, že na ňu sústredia všetko svoje úsilie, aby išlo o čo najlepšiu hru. Reč je o F1 2015.

Nový ročník pretekov kráľovnej motoršportu trpí jasným syndrómom. To, čo v hre je, je OK, problémom je však to, koľko tam toho chýba. Odhliadnuc od rôznych drobností, ako napríklad testovanie nováčikov, ktoré v minulosti zároveň slúžilo ako tutoriál, až po omnoho závažnejšie veci, ktoré nevyváži ani fakt, že okrem ročníka 2015 nám autori pribalili aj minulé sezónu (to napríklad znamená, že sa budete môcť previezť aj po Hockenheime, ktorý tento rok z kalendára F1 vypadol a zároveň aj na novom okruhu v Mexiku).

Prejdime k tomu, čo autori v novej F1 hre spravili dobre. Nové grafické spracovanie vyzerá dobre, detailné particle efekty, iskry z podláh monopostov, rôzny bordel poletujúci na okruhu, výborne spracované efekty výfukových spodín, kvalitné textúry a zmysel pre detail, a to či už na monopostoch, okruhoch alebo samotnom okolí.

Samú chválu si zaslúži prezentácia, intrá do jednotlivých veľkých cien, prestrihové animácie (kde jediným kazom pre zrak je kvalita modelov postáv), popretekové oslavy, a to všetko zastrešené komentátormi.

Zlepšená bola aj komunikácia medzi jazdcami a boxami. Tu pribudlo mnoho variácií na podávanie rôznych potrebných informácií, a tak isto bola do hry pridaná kontextová ponuka, ktorá hráčovi umožňuje informovať



sa o rôznych aspektoch pretekov (spotreba paliva, rozostupy medzi jazdcami, predpoveď počasia...). Taktik sa zlepšila informačná obrazovka v boxoch, kde je po novom možné sledovať počínanie ostatných jazdcov na trati, voliť si stratégiu a sledovať dianie na okruhu.

Všetko ostatné má buď nedostatky, alebo rovno v hre chýba. V prvom rade hra nemá žiadnu kariéru a k dispozícii je iba šampionát za už existujúceho jazdca. To automaticky znamená zrušenie R&D systému.

Ten dodával v minulosti dodatočné výzvy počas súťažných víkendov a ako odmenu ponúkal zlepšovanie monopostov. Ďalej absenciou kariéry odpadlo aj vyjednávanie o prestupoch do iných tímov, súperenie o post tímovej jednotky so svojím kolegom atď.

Autori taktik tiež zrušili úpravu priebehu súťažných víkendov. K dispozícii má hráč iba tri preddefinované, ktoré nemusia pokrývať potreby všetkých hráčov, no na strane druhej, vzhľadom na vyššie spomenutú absenciu R&D aj tak neexistuje dôvod jazdiť tréningové jazdy, ak má hráč jednotlivé trate naučené naspamäť.

No aj tak zamrzí, že hráč nemôže kombinovať 25-percentnú dĺžku pretekov s plnohodnotnou kvalifikáciou. Druhá verzia šampionátu, tzv. Pro Season, iba vypína všetkých asistentov, obmedzuje pohľad na ten z kokpitu a limituje dĺžku pretekov na 100 % z originálnej dĺžky. Rovnako chýba aj Time Attack, čiže výzva na určených tratiach na určitý čas. Chýbajú aj scenáre, ktoré sa v minulých rokoch stali zdrojom zaujímavej zábavy pri preddefinovaných podmienkach.

No ani v tom, čo hra obsahuje, nie je všetko kóšer. Oproti minulým rokom sa vytratil prvok taktiky, kde každé jedno kolo na ojazdených pneumatikách mohlo stáť hráča kvôli ich zlým podmienkam dobrý výsledok. Tentoraz tomu tak nie je, pneumatiky držia až príliš dlho (čo môže byť aj vďaka úpravám v reálnom šampionáte). Takže vo väčšine prípadov nechodíte do pit lane pre zmenu pneumatík preto, že sú zjazdené, ale preto, aby ste si splnili povinnosti odjazdiť aspoň jedno kolo na oboch sadách suchých pneumatík. Navyše ani agresívna jazda, neskoré brzdenie a ďalšie aspekty jazdného modelu, ktoré by mali znížiť ich životnosť, nemajú až taký veľký vplyv, ako by sa čakalo.

Problematická je aj umelá inteligencia, oplývajúca prehnanou agresivitou, a tá sa následne prenáša na počet odtrhnutých predných krídel a zlomených závesov. Agresivita nie je problémom v prípadoch, že je jazdec súperiaci so živým hráčom jasne

pred ním, ale vtedy, keď do vás zo zadu naperie, alebo jednoducho tvrdohlavo neuhne, aj keď prostane nemá šancu vás predbehnúť a radšej zničí preteky vám aj seba. Najvtipnejšie sú potom situácie, keď sú jazdci Mercedesu spolu s vami na prvých troch miestach a oni z nepochopiteľných príčin vyrazia vpred ako rakety a vašim jediným obranným manévrom je buď blokovanie, alebo spoliehanie sa na neskoré brzdy v prvej zákrute. Ak zvolíte prvú možnosť, tak vo väčšine prípadov do vás jazdec za vami narazí, namiesto toho, aby zabočil a takto vás predbehol.

Aspoň že v sekcii dynamické počasie a jeho vplyv na jazdné vlastnosti si môžu vývojári z Codemasters zaškrtnúť ako veľmi dobre spracované. Dážď nielenže vyzerá výborne, ale aj kompletne mení podmienky boja a následné postupné vysychanie trate s taktickými hrami o to, kedy preuť na iné pneumatiky. To je doba, keď F1 2015 ukazuje, akou

skvelou hrou mohla byť, keby autori viac pracovali na jej obsahu a na tearingu, ktorý postihuje obe konzolové verzie.

Ďalšou napoly fungujúcou zložkou je multiplayer, rozdelený do troch kategórií, ktoré určujú úroveň povolených asistentov, dĺžku pretekov a formát víkendu. No väčšinu času budete pravdepodobne tráviť hľadaním protihráčov s častými chybovými hláškami a s následným modlením sa, aby bolo fungovanie hry, z hľadiska online schopností a pingu, dobré, a hlavne, aby to celé nepadlo.

Jazdný model je veľmi dobrý, monoposty sa správajú predvídateľne a v prípade, že preniknete do tajov toho, ako fungujú a prihladnete na ich charakteristiku, nadobudnete pocit, ktorý konkurenčné pretekárske hry ponúknuť nemôžu. No to, bohužiaľ, tento rok nestačí.

VERDIKT

F1 2015 je asi najhoršia F1 hra, ktorú štúdio Codemasters vyprodukovalo. Na jednej strane ponúka posun vpred, no na druhej strane robí päť krokov vzad. Hre chýba hromada obsahu, ktorý bol už tradíciou, a to vrátane kariéry. Chýbajú aj rozsiahle možnosti ďalších herných módov, multiplayer viac nefunguje ako funguje, AI protivníkov má značné medzery a tearing nepomáha zážitku z jazdy. A ani taktika nehrá takú rolu ako doteraz. F1 2015 sa tak nedá odporučiť ani tým, ktorí sa vzdali starej konzoly, majú iba novú a čakali na licencovanú F1 hru.

Dominik Farkaš



Project Cars

TAKÉ KLASICKÉ PRETEKY

Ak sa pozrieme na pretekárske hry, ktoré sa objavili na konzolách novej generácie, vidíme prevažne dôraz na arkádový jazdný model a sociálne aspekty. Pravý simulátor, ktorý by všetky tieto novinky ignoroval a venoval sa iba pretekaniu, doteraz chýbal. A to aj napriek tomu, že Forza Motorsport 5 je super.

Project Cars je svojim spôsobom vykúpenie. Nie je to dokonalá a ani bezchybná hra, avšak už dlhú dobu sme nehrali preteky, ktoré by nám pripomenuli desať rokov (a viac) staré hry. Dlhochzná kampaň, kde sa musíte týždeň po týždni zúčastňovať jednotlivých udalostí a odjazdiť si ich kompletne, bez akéhokoľvek zjednodušovania. To znamená tréning, kvalifikácia a samotný závod. Alebo nemusíte, avšak to sa potom sami uberáte o atmosféru.

Project Cars nemá otvorený svet a ani si nič neodomykáte. Maximálne si sprístupníte pokročilejšie kategórie, podľa toho, ako vám pretekanie ide. Začínate s motokárami a skončíte s prototypmi pretekárskych áut. Každá kategória funguje na iných princípoch, pretože každá kategória má unikátny jazdný model. A ten musíte zvládnuť, ak chcete uspieť. Dalo by sa teda povedať, že Project Cars obsahuje viacero hier v jednom balení, čo fanúšikov pretekania poteší.

Táto hra zároveň nie je pre každého. Niekomu vyhovuje bezmyšlienkovité jazdenie virtuálnou Amerikou a odomykanie množstva vylepšení v The Crew. Alebo sociálny aspekt v Driveclub. Faktom je, že Project Cars chce oslovit skupinu ostatných hráčov. Virtuálnych jazdcov, ktorí sa chcú vyhrať s nastavením auta, ak sa nespráva na trati tak, ako očakávajú.

Project Cars je komplexná hra. Náročných hráčov uspokojí, aspoň predpokladáme. My sa radíme do kategórie virtuálnych jazdcov

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: Xbox One
Žáner: RPS
Výrobca: Gearbox a 2K Australia
Zapožičal: Ceneqa

PLUSY A MÍNUSY:

+ jedna fantastická a výborná kampaň
+ mnoho bonusových hodín prostredníctvom výborného DLC
+ vylepšená grafika

- screen-tearing v Pre-Sequeli
- framedroppy v oboch hrách

HODNOTENIE:



– nadšencov a recenzovanie Project Cars sme si užili. Nastavenie auta sme podrobne neštudovali, zabávali sme sa samotným šoférom. Chválime množstvo nastavení asistencie, vďaka čomu si hru prispôbíte vlastným schopnostiam a na trať sa nemusíte báť vstúpiť ani v prípade, že sa považujete

za úplného nováčika. Za zmienku stojí aj to, že hra vás nechá vybrať si či chcete odjazdiť 100% dĺžku závodu (pozor, iba pre úplných fajnšmekrov), alebo iba malý zlomok. Aby ste za hodinku – dve stihli čo najviac pretekov. Recenzovali sme PS4 verziu, avšak hra je dostupná aj pre PC a Xbox One. Problémy

alebo chyby sme nezaznamenali, aj keď na diskusných fórach niekedy nájdete. Autori však hru neustále vylepšujú a opravujú vo forme pomerne veľkých aktualizácií. Aj preto môžeme Project Cars odporučiť s lepším svedomím

dnes ako pred dvoma mesiacmi, kedy sa dostala do predaja.

Jedným z dôvodov, prečo si recenzovaný titul zaslúži pozornosť, je aj nádherná grafika. Netvrdíme, že je najlepšia, najdokonalejšia

a nikto ju neprekoná. To nie. Ale keď budete jazdiť v daždi a následne počas slnečného dňa, oceníte jej kvalitu. Je to výborný zážitok. Odporúčame prepnúť kameru z pohľadu jazdca (k dispozícii je aj pohľad z kabíny a ďalšie kamery), kedy vám vo výhľade zavádzia pretekárska helma a k dokonalosti už chýba iba kvalitný volant. Nie je náhoda, že spoločnosť Logitech nedávno predstavila svoje nové modely pre PS4 a Xbox One. Konkurencia tohto príslušenstva s Project Cars je bezkonkurenčná.

Project Cars je hra s úžasnou hĺbkou. Zároveň však ponúka výbornú variabilitu, aby zabavila sviatočných aj náročných virtuálnych pretekárov. Gro hry tvorí kampaň a za silné zbrane považujeme aj množstvo kategórií vozidiel a výbornú grafiku. Recenzovaný titul zároveň ponúka slobodu v tom, ako si ponúkané možnosti užijete. Môžete sa dlhé hodiny zabávať s kampaňou alebo si len z času na čas zapnúť jeden pretek. Len tak, pre zábavu a relax. Takisto si nastavíte asistenta, pretože Project Cars je náročná hra na zvládnutie. Každý detail sa podpíše pod to, či vyhráte pretek alebo nie. Našťastie, hra je celkom benevolentná, ak si nastavíte nízku náročnosť. Pripravujete sa však o časť jej čara. Ako sme už spomenuli, Project Cars nie je dokonalá hra. Milovníci virtuálneho jazdenia s dôrazom na simuláciu by však hľadali lepší titul na aktuálnom trhu iba veľmi ťažko.

Roman Kadlec



Moto GP 15

SÉRIA NAJPRESTÍŽNEJŠEJ MOTORKÁRSKEJ SÚŤAŽE MÁ PRIESTOR NA ZLEPŠENIE

To, čo NHL znamená pre hokejových nadšencov a FIFA pre tých futbalových, je herná séria Moto GP pre fanúšikov motoriek. Táto herná séria sa už roky snaží uspokojiť chute všetkým, ktorí podľahli čaru týchto jednostopových bzučiacich strojov. S príchodom novej inštalácie v športovej sérii sa vždy vyskytne otázka – čo nové pridá táto časť do celej série? Má sa ešte kam posunúť?

Séria Moto GP je vynikajúci motorkársky simulátor. Kto sa motorkám venuje alebo sériu Moto GP v telke sleduje, tak vie, že ide psychicky, fyzicky a technicky veľmi náročnú záležitosť a aj preto sa tieto preteky tešia takej obľube. Je úžasné sledovať, do akých extrémov dokážu jazdci potlačiť svoje jazdecké umenie, keď v zákrute sýchajú kolena a sú len milimetre od zeme. Moto GP tento zážitok dôveryhodne zachytáva. Hráči, ktorí predošlé Moto GP ešte nehrali, preto môžu ostať prekvapení, keď nebudú vedieť prejsť prvou zákrutou bez spadnutia. Na trati máte farebne zobrazenú ideálnu trasu jazdy ktorá vám zároveň farebným zobrazením bude napovedať či máte zrýchľovať a kedy a ako prudko mate brzdiť. K ideálnej jazde však zavážia aj malé detaily ako napr. ako hĺbka náklonu, povrch cesty či rýchlosť akcelerácie a spomalenia. Pre nováčika celkom dost faktorov. Moto GP 15 však ponúka širokú škálu nastavenia obtiažnosti, čiže aj novší hráči si budú môcť hru prispôbiť svojim schopnostiam a plne si ju vychutnať. Ostatní aj jazdci sa na trati poväčšine správajú realisticky, udržiujú si priestor a zdržujú sa kovbojskej jazdy, preto budete mať dost priestoru zariskovať a skúšať neortodoxné techniky, samozrejme za cenu možného vyletenia z dráhy. Pri realistických nastaveniach však nečakajte, že niečo dostanete zadarmo a môžete sa tešiť na napínavé motorkové súboje, po ktorom si v cieľi poviete: „Toto všetko, len aby som skončil na 16-tom

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PC
Žáner: preteky, simulátor
Výrobca: Milestone S.r.l.
Zapožičal: Comgad

PLUSY A MÍNUSY:

- + využitie licencie
- + výborný simulátor
- + detailné zábery na motorky a jazdcov
- časťami podpriemerná grafika
- málo pridanej hodnoty oproti minulému roku

HODNOTENIE:



mieste? Ale o tom je Moto GP 15 – tréning a skúsenosti sa vám časom vyplatia. Ovládanie motorky je v skutku zážitok. Aj najmenejšie stlačenie benzínu či brzdový poriadok na svojom ovládači pocítite. Moto GP 15 sa snaží hráčom poskytnúť zážitok z oblasti kariéry motorkára,

čo je aj jedným z hlavných módov. Po vytvorení si svojho pretekára začnete na spodku rebríčky ako talentovaný, ale relatívne neznámy, wunderkind a bude už na vás, či sa vypracujete na vrchol a zaobstaráte si sponzorov, peniaze a fanúšikovskú základňu. Keď teda nebudete

pretekať na okruhu, kus svojho času budete tráviť vo svojom karavane a riešiť maily of sponzorov či kupovať a pripravovať svoju výstroj. Pred pretekom sa zasa presuniete do pit boxu, kde budete môcť konzultovať so svojim mechanikom o nastaveniach svojej motorky, ktoré môžete podľa potreby upravovať. Oproti minulému roku sa však môžete ujať vedenia svojho tímu a starať sa o to, aby ste uspokojili požiadavky vašich sponzorov.

Pre skalných fanúšikov Moto GP, prináša 15-tka to najlepšie z roku 2014 a okrem toho, že si celý šampionát môžete zahrať za jedného z oficiálnych jazdcov, môžete aj prežiť (alebo prepísať) historické momenty minuloročnej série. Najviac si tieto momenty vychutnajú fanúšikovia, ktorí tieto momenty už poznajú, ale malé intro vám vysvetlí približne o čo išlo, a neskôr si originál môžete pozrieť na youtube. Moto GP 15 je síce výborný simulátor, avšak

graficky je to malé sklamanie. Hru sme recenzovali na PS4, ale ostali sme s pocitom, že potenciál next gen konzol podstatne nevyužitý, pravdepodobne preto, že Moto GP 15 bolo vydané aj na staršie generácie konzol. Zábery na samotné motorky sú úžasné a animácie jazdcov sú tiež autentické. Bohužiaľ, veľmi málo detailov bolo venovaných okolitým krajinám v pozadí a dost do očí bijúce sú pády, ktorých animácie sú viac než umelé. Celkovo je záber venovaný primárne motorkám a pretekárom, avšak tleskajúcim a kričiacim fanúšikom, ktorí tvoria atmosféru preteku, vývojári nevenovali dostatok pozornosti, čo je škoda.

Moto GP 15 už tradične prináša vynikajúci simulátor a to najlepšie z danej série. Fanúšikovia GP si prídu na svoje pri prežívaní svojej Moto GP kariéry a manažovania svojho tímu. Pretekania na všetkých okruhoch sveta sa dá nastaviť na skutočný, a celkom náročný zážitok, alebo,

naopak, aj pre hru začiatníkom, ktorí chcú iba stláčať brzdu a plyn. Vycibrené reflexy a správny odhad trate a ostatných jazdcov, sú všetko predpoklady k úspechu a tie získate iba tréningom a preto čas investovaný do hry sa vám postupom času začne vracat'. Grafické spracovanie občas kazí celkový dojem a pôsobí ako nevyužitý, priam až odfláknutý, potenciál. Ide však o najlepšiu motorkovú hru na trhu, ktorá si obhajuje svoju Moto GP licenciu, avšak priestoru na vylepšenia tam je do budúcej časti ešte dost'. Pokiaľ ste jedným z motorkárskych fanúšikov a chcete hru, ktorá sa nebojí ísť do hĺbky a ktorou strávite hodiny a hodiny tréningovania, určite vám ju odporúčame. Dokonca sme zažili už aj to, že samotní pretekári hrali Moto GP, aby sa naučili ako najlepšie zvládnuť tú ktorú trať, čo už o niečom svedčí.

Adam Zelenay



Lego: Jurassic World

BOJUJTE PROTI DINOSAURUM HOLÝMI RUKAMI ALEBO ICH OVLÁDNITE!

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
 Žáner: adventúra
 Výrobca: Travellers Tales
 Distribútor: Warner Bros.
 Zapožičal: Cenege

PLUSY A MÍNUSY:

- + hrateľné dinosaury
- + 4 filmy v jednom
- + otvorený megasvet
- menšie bugy
- problémy s kamerou

Ak ste niekedy uvažovali o začatí s Lego hrami, toto je ten správny moment!



HODNOTENIE:



Neexistuje veľa sérií, ktoré by si už dlhoročne dokázali držať úroveň svojich titulov, a pritom ich vydávať každým rokom. Lego hry sú toho ale skvelým príkladom a každý rok prichádzajú s osvedčenou kvalitou a aj keď toho veľa nevylepšujú, nič ani nekazia a vždy je istota, že sa pri nich zabavíme tak, ako to očakávame.

Ani tohto roku nová Lego hra, tento krát v znamení sveta Jurského Parku, neprináša veľa nového, no dosť nato, aby aj nový diel spravila opäť sviežim a zábavným. Lego: Jurassic World síce vychádza spolu s najnovším filmom, no neprináša iba jeho prevedenie. Hra ponúka, ako aj názov napovedá, celé univerzum Jurského Sveta od jeho počiatkov, a teda všetky štyri film od Jurského Parku, cez Stratený Svet až po novodobý Jurský Svet. Dobrou správou je, že sám hráč si môže zvoliť postup hrou a vrhne sa rovno na najnovší filmový diel, alebo to zoberie pekne po poriadku.

Základná podstata hry ostáva pomerne nezmenená. Rozbíjate prostredie okolo seba a následne z kúskov lega staviate na základe jednoduchých a zábavných hádaniek pomôcky, ktoré vám pomôžu k jeho prejdenu. Vývojári sa tento krát ale rozhodli vypustiť z hry stavanie na základe časovo obmedzeného plánu, čo je tak trochu škoda. Došlo aj k zredukovaniu bojových sekcí, no tie hre až tak veľmi nechýbajú, lebo často pripadali hlúpe a zbytočne nasilu pripravené. Štúdio sa tak radšej viac zameralo na quick time eventy a využívanie špeciálnych schopností každej jednej postavy, ktoré si musíte pri prechádzaní levelmi prepínať, ako tomu bolo v každej Lego hre.

Čo ale robí Lego: Jurassic World výnimočným sú samozrejme dinosaury. Nehovoriac o prefackovaní ich holými rukami, môžete za dinosaurov aj hrať a dokonca si ich



sami vylepšovať podľa vlastných preferencií a keď konečne dostanete do rúk svojho vysnívaného velociraptora, alebo triceraptora, môžete sa pustiť do deštrukcie sveta v škále, akú snád zatiaľ neponúkla žiadna Lego hra. Premávať sa Lego svetom ako neohrozený dravec

devastujúci všetko, čo mu stojí v ceste, pričom doslova cítite otrasy pôdy pod vašimi nohami, robí Lego Jurassic World jednu z najlepších Lego hier za posledné roky.

Pridajte k tomu krásne animácie dinosaurov, no aj grafické



spracovanie samotného sveta, ktoré teraz tvorí jeden otvorený mega svet všetkých štyroch filmov, po ktorom sa môžete voľne pohybovať a dostanete more zábavy na vyše 20 hodín šantenia sa ako lovci, špecialisti či aj samotný kráľ ostrova – dinosaury. Prežívať takto ikonické momenty filmov ako scéna s velociraptormi v kuchyni zo Strateného sveta či prvé uzretie dinosaura pri trasúcej sa zemi v spojení s klasickým Lego humorom a treknými monológmi dodávajú tomu všetkému ešte lepší pocit z hrania a otvorený svet síce neponúka až tak veľa možností, ako by mohol, no je príjemnou zmenou od prechádzania príbehmi.

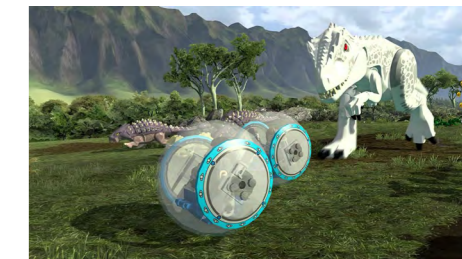
Lego séria síce nie je známa práve bezchybnou technickou stránkou, no ani Jurský Svet a jeho chyby nie sú ničím, nad čím by sa človek musel extrémne pozastavovať. Sem-tam sa vyskytne nejaké to prepadnutie sa pod textúru, ktoré ale ľahko opravíte reštartovaním hry, no

trocha väčšou otravou je, stále nie veľmi dobre vyriešená, kamera, ktorá je kameňom úrazu Lego hier už nejaký ten čas a robí v pohybovaní sa hrou zbytočné problémy, pričom to nie je nič, čo by vývojári už dávno nemohli opraviť alebo lepšie domyslieť.

Lego Jurassic World je jednoznačne jednou z najlepších Lego hier za posledné obdobie. Ponúka spojenie sveta všetkých Jurassic filmov v jednej hre, ktorých príbehy si môžete hrať ako vy chcete, no obohacuje ich unikátnym Lego svetom a humorom, čím ich robí aj pre skálnych fanúšikov niečím novým. Občasné technické problémy nijak neuberajú na kvalite a sú niekoľko násobne zahalené skvelou zábavou hrania za dinosaury, ktoré dodávajú Lego sérii úplne nový element hrateľnosti.

Ak ste niekedy čo i len uvažovali o začatí s Lego hrami, toto je ten správny moment!

Richard Mako



Arkham Knight

BYŤ BATMANOM JE MEGA. EŠTE VIAC NEŽ PREDTÝM.

Kultový symbol netopierieho muža zažíva v poslednej dekáde comeback. Vývojár Rocksteady Studios prichádza už v poradí so štvrtou časťou série Arkham, ktorá má byť údajne už poslednou. Alter ego Brucea Wayne, teda Batman, nie je miláčikom len komiksových fanúšikov a okolo Arkham Knight sa narobil celkom humbuk. Po dňoch strávených v Gotham City vám môžeme povedať, že hype bol oprávnený. Čím nás tak potešila už štvrtá časť tejto série?

Návrat do Gotham City mi vytvoril husaciu kožu po celom tele – tak by som opísal moje prvé momenty v Arkham Knight. Joker je mýty a hneď v úvode je spolopený v krematóriu, malé memento k deju predošlých častí. Ubehla len prvá minúta a hra si už získala moju pozornosť. Chcel som vedieť, aká bude zápleтка. A nemusel som dlho čakať, keďže pódia sa hneď zmocnil notoricky známy Scarecrow. Ten prišiel s plánom hodným Jokera – v celom meste plánuje vypustiť chemikálie, ktorá po vdýchnutí ihneď spôsobí obeti psychopatické stavy strachu. Gotham je evakuovaný a zostali len tí, ktorí majú záujem využiť vyprázdnené mesto a jednotky policajného zboru na čele s nikým iným než komisárom Gordonom. Na oblohe Gotham sa rozsvieti Batmanov symbol a Batman, čupiac na rohu mrakodrapu, sa strmhav spustí naprieč dlhej noci. Scarecrow však nie je jediným antagonistom hry, keďže čoskoro sa po jeho boku predstaví neznámy Arkham Knight. Tento anonym má Batmanové taktiky do detailov naštudované a vie predpokladať každý Batmanov krok. A keď stále nemáte dost, Arkham Knight má svoju vlastnú armádu, ktorú cvičí a učí, ako s Batmanom zápasit'. Celkom slušné aj pre samotného Batmana.

Naštastie je Batmanov arzenál rozšírený o doteraz jednu z jeho najmocnejších zbraní. Nebudem

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: Akčná adventúra
Výrobca: Rocksteady Studios

Zapožičal: Cenega
PLUSY A MÍNUSY:

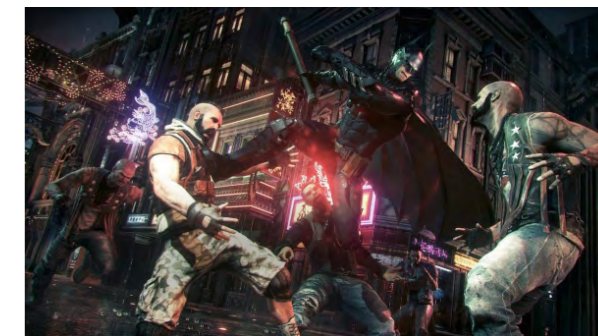
- + celkové spracovanie
- + systém boja
- + množstvo obsahu
- + dej
- + celkovo vydarená hra
- tanky pôsobia nevhodne
- kostrbaté ovládanie Batmobilu

HODNOTENIE:



chodiť okolo horúcej kaše a áno, k dispozícii budete mať Batmobil vo svojej plnej kráse. Toto pancierové auto má hádam všetky možné funkcie sveta, na ktoré si dokážete zmysliet'. Jeho primárnou funkciou je samozrejme

rýchlo a efektívne dopraviť Batmana z bodu A do bodu B. Batmobil má však ešte jednu podstatnú funkciu, a to že sa stlačením gombíka dokáže premeniť na tank. V takto premenenej forme je Batmobil pomalší



avšak lepšie ovládateľný. No a samozrejme, vie zostreliť obrnené vozidlá, ktoré sa Gothamom len tak hemžia. Hoci je šoférovanie Batmobilu troška kostrbaté a občas vyúsťi vo vyletení cez zvodidlá do vody, naháňacky a prestrelky ulicami Gothamú sú celkom zábavné a pridávajú do série opäť niečo nové.

S Batmobilom som zažil zopár epických momentov a situácií. Niekedy išlo len o malé okorenenie hry, napríklad keď sa mi pri rezaní zákruť spomalil čas a okolo mňa lietali nepriateľské strely, ale potom sú tam aj také momentky, keď je Batman v zajatí a Batmobil ovláda na diaľku.

Na začiatku hry bolo Batmobil celkom zábavné ovládať, avšak Rocksteady Studios sa snažilo zakomponovať Batmobil až príliš a sám seba som sa začal pýtať, že ako to, že Batman všetko v predošlých hrách dokázal zvládnuť

bez Batmobilu a zrazu sa z toho stala nenahraditeľná pomôcka? Inými slovami Batmobil je super – len ho budete používať každú chvíľku a na každú maličkosť.

Gotham City je stále veľké mesto, ktoré počas celej hry oplýva pocitom slobody. Okrem Batmobilu je Batmanovým druhým najpoužívanejším nástrojom jeho hák, ktorým sa môžete prehupovať z budovy na budovu alebo sa môžete vystreliť do vzduchu a plachtiť nočnou oblohou. A že je si z lokalít, kde vás treba, vyberať.

Okrem hlavnej dejovej línie sa vám budú otvárať rôzne bočné, v ktorých stretnete starých a nových priateľov či nepriateľov, všetci so svojimi problémami, ktoré treba riešiť. Alebo sa môžete sústrediť na množstvo výziev, ktoré sú roztrúsené po celom meste, v ktorých môžete súperiť s ostatnými hráčmi sveta v prakticky všetkých aspektoch Batmana,



od bitiek až po šoférovanie Batmobilu. Na konci sa vám zobrazí vaše bodové ohodnotenie popri hodnotení ostatných hráčov sveta. Bohužiaľ, k dnešnému dňu táto tabuľka riadne nefungovala a nezobrazovali sa výsledky ostatných, avšak bol už avizovaný patch, ktorý by mal tento problém odstrániť. Výzvie je dostatočne veľa, aby vás na dlhú dobu zabavili a niektoré z nich vám v skutku dajú zabrat'. A pre tých najodranejších hráčov, ktorí nebudú mať dost' aj tak už slušného obsahu, tak vedzte, že Arkham Knight vám ponúka aj New Game+.

Batman vždy preferoval tichý a plýživý spôsob boja. Novinkou sú tzv. fear multi-takedowns. Táto novinka spočíva v princípe, že zločinci sa Batmana boja a sú v stálom napätí či ich Batman akurát nesleduje. Pokiaľ Batman zostane nevidený, udrží si fear bonus a môže využiť' fear multi-takedown, čím svojich nepriateľov zaskočí, čas sa spomalí a Batman dokáže v priebehu sekundy spacificovať' viacerých naraz a opäť' sa skryť' do tmy noci bez toho, aby na seba upozornil. Pokiaľ vás však nepriatelia zbadajú, fear bonus stratíte a budete musieť' zneškodniť' pár nepriateľov, aby sa vám s opäť' nabíli.

Eventuálne sa však poriadne bitke nevyhnete. Boj funguje podobne ako v predošlých častiach a na prvý pohľad sa javí ako jednoduchý, ale v skutočnosti si jeho dokonalé zvládnutie bude vyžadovať' trpezlivosť' a tréning. No a samozrejme sú tu oproti predošlým častiam jemné zmeny, ktoré hru obohacujú o zážitok. Jedným gombíkom kombinujete útoky, druhým blokujete útoky nepriateľov,

tretím používate vybraný nástroj. Kl'účom k úspechu je však rozmýšľať' ako Batman a to väčšinou znamená naplánovať' si súboj dopredu. V praxi to znamená asi toľko, že vrhnúť' sa strmhlav do boja je väčšinou samovražda ale nič vám nebráni to spraviť' a začať' rozdávať' rany na všetky strany. Vo väčšine situácii sa však oplatí zmonitorovať' danú oblasť, zistiť' o akých nepriateľov ide a čo na nich platí a k tomu sa patrične vybaviť'. Keď' vás nepriatelia zbadajú a vy utečiete, budú na pozore a budú viac striehnuť' miesto, kde vás zbadali, takže budete musieť' svoj plán zmeniť'.

Či už zvolíte taký či onaký spôsob, každá šarvátka je challenge sám o sebe a na konci vám hra bodovo vyhodnotí, ako úspešne ste ju zvládli. Bitky prebiehajú bezchybne a či už je to reálny pocit animácii, možností, či nespočetne veľa gadgetov a kombinácii, Arkham Knight poskytuje možnosť' pre každý štýl hry a každá bitka je adrenalínový zážitok. V hre je celkom veľký skill tree a aby ste zozbierali dost' skill pointov, budete musieť' robiť' bočné misie či challenges.

Novinkou sú tzv. dual takedowns. Hoci je Batman samotár, nevyhne sa občasnej spolupráci s Robinom, Nightwingom či Catwoman, s ktorými bude bojovať' v tandeme proti nepriateľom. Dual takedown sa vám otvorí iba v určitých momentoch a tie sú celkom epické a poskytujú dobrú podívanú, bohužiaľ' je ich v hre dost' málo.

Gotham City je krajšie ako hocikedy predtým. Nehovorím len o samotnom meste, ktoré je do detailov spracované, ale aj o grafike a animáciách. Pokojne poviem, že ide o jednu z najkrajších hier, akú som

doteraz na PS4 hral. Framerate nerobil počas hry žiadne problémy. Občas som si urobil malú pauzu od bojovania a len tak som vyletel na najvyššiu budovu ktorú som našiel a sledoval som, aký chaos sa podo mnou odohrával. Z jednej strany som odpočúval rozhovor paranoických zlodejov o Batmanovi, kým z dial'ky sa zatiaľ' ozývali sirény policajného auta. Starý dobrý a chaotický Gotham. Herecké výkony sú poväčšine nadpriemerné. Spolu s výborným a temným soundtrackom, to pridáva k vynikajúcejmu zážitku.

Verdikt

Pokiaľ' je toto naozaj posledná kapitola v ságe Batmana, zakončila sa na vysokú nótu. Arkham Knight je vydarená hra na všetkých frontoch, či už z hľadiska hrateľnosti alebo audiovizuálneho spracovania. Stretnete všetky ikonické postavy a predstavia sa aj niektoré nové. Čo viac, Batman občas dostane flashback a opäť' prežije niektoré kl'účové momenty z komiksov. Hlavný dej trvá circa 15 hodín na prejdenie, avšak v hre je toľko bočného obsahu ako aj New Game+, že Arkham Knight budete môcť' hrať' ešte dost' dlhú dobu aj v budúcnosti. A keď' vám toto nestačí, v hre si môžete otvárať' množstvo skinov, nie len pre Batmana. Táto hra je nie len povinnosťou pre všetkých fanúšikov DC Comics, ale aj pre všetkých, ktorí majú PS4 alebo Xbox One. PC verziu sme nemali možnosť' vyskúšať', avšak PC hráči hlásia katastrofálny port, takže na PC verziu sa možno oplatí počkať'. Na konzolách je to však top hra a silno vám ju odporúčame.

Adam Zelenay

INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

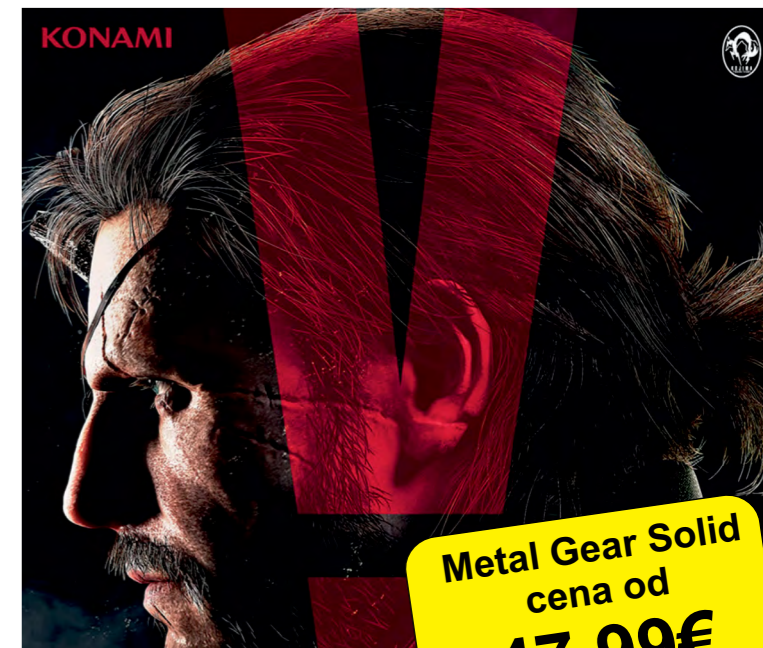


ROZTOMILÉ FIGÚRKY



**GAME
EXPRES**

<http://www.gameexpres.sk>



Metal Gear Solid
cena od
47,99€



K hre od nás
dostanete Batman
kl'účenku



VÝPREDAJ

The Elders Scrolls Online: Tamriel Unlimited

DLHODOBÝ ZÁVÄZOK KU CESTE
ZA SLÁVOU A MOCO

Je tomu už viac ako rok, čo mal The Elders Scrolls Online – multiplayerová verzia legendárnej Elders Scrolls série, výjsť na konzoly. Dalo sa preto obávať, ako plánuje Bethesda po takomto dlhom čase nalákať masu hráčov do obrovského sveta MMO, ktoré vždy boli výsadou PC.

MMORPG žáner, bol jeden z dôvodov, prečo mnoho hráčov vždy preferovalo práve PC platformu pred konzolami. V podstate ale po prvýkrát sa na konzoly dostáva MMORPG veľkého mena ako TESO: TU, a to ešte k tomu po viac ako ročnom odklade. Po takejto dlhej dobe od odloženia hry sa pokojne dalo predpokladať, že nadšenie z hry je už dávno preč, a tak na kozolách len zapadne prachom. Ak nás ale niečo mohlo presvedčiť o opaku, boli to prvé dni vydania hry a spustenia serverov, ktoré ani omylom nezvládali nápor ľudí, ktorí sa hrnuli do sveta Tamrielu vďaka si svoj kúsok slávy.

Po pomerne hlbokom vytváraní postavy, vybratí rasy a frakcie, za ktorú plánujete bojovať, sa ocitnete vo väzení, kde vám bola uradnutá duša a vašou úlohou je pomocou základného tutoriálu dostať sa späť do zeme živých. Tento mini prológ vás naučí základom boja, abilití a manažovania vašej výbavy, na čo sa konečne dostávate ku jadrú hry. Vitajte v zemi Tamriel.

Na zákalde rasy a frakcie, ktorú ste si na začiatku zvolili, sa ocitnete na jednom z niekoľkých kútov Tamrielu, kde sa nachádzajú územia rás, za ktoré hráte. Hneď po vstupne do Tamrielu, vás zahlití neuveriteľné množstvo možností. Stovky ľudí pobežujúcich naokolo, desiatky NPC postáv, ktoré sa k vám prihovárajú a ďalšie desiatky, ktoré od vás niečo chcú a ponúkajú za to odmenu – teda questy. Tých je v hre neúrekom a doslova po pár minútach nebudete

ZÁKLADNÉ INFO:

Platforma: PS4
Žáner: MMORPG
Výrobca: Bethesda
Zapožičal: Ceneqa

PLUSY A MÍNUSY:

- + prevedenie sveta
- + Cyrodil
- + ovládanie
- FPS dropy
- inventár

HODNOTENIE:



vedieť, kde vám stojí hlava a čo máte robiť skôr. Začiatky sú ťažké a aj keď hráte MMO, hrať od začiatku s niektorým z vašich priateľov nemusí byť tá najlepšia voľba. Aj keď sa dáte do jednej party, questy sa počítajú každému osobitne a poväčšine teda nemá zmysel hrať niekoľko prvých levelov v parte. V podstate hráte starý dobrý Elders Scrolls, no s rozdielom stovky pobežujúcich ľudí naokolo.

Nemyslite si ale, že MMO ako TESO:TU si pre vás nepripravilo nič viac ako solo questenie a preskúmanie sveta. Tamriel je obrovský a ponúka mnoho spôsobov, ako sa zabaviť sám či s priateľmi, alebo guildou. Ako v každom správnom MMO ani tu nechýbajú inštancie pre 4 hráčov, kde musíte využiť taktiky, komunikáciu a zosúladienie vašej postavy s ostatnými na ceste k úspechu a

porazenia konečného bossa. Ak ste ale viac akčne a tímovo založený, Cyrodil je miesto, kde nájdete hru vo vnútri hry. Lokácia Cyrodil sa hráčom odomkne na leveli 10 a aj keď máte možnosť sa do bojov o trón zapojiť, neodporúčali by sme vám to. Predsa len budete zbytočne frustrovaný vymoženosťami hráčov s maximálnymi levelmi a ich výbavou a nemali by ste z toho veľký pôžitok. Možnosť ale máte.

Cyrodil ponúka v Tamrieli unikátne miesto, kde sa spolu so stovkami hráčov z iných nepriateľských frakcií zapájate do bojov o trón Cyrodilu pre frakciu, ktorú reprezentujete. Od menších úloh pre pár hráčov, no ktoré vám prídu vo väčších bojoch, až po masívne bitky desiatok hráčov, si v tejto bojom zmietanej krajine každý nájde niečo pre seba. Každú frakciu zastupuje v Cyrodile 100 hráčov, teda spolu je naraz v Cyrodile 300 hráčov, z ktorých 200 vám chce na každom kroku zaseknúť sekeru do hlavy, alebo vás upáliť za živa. Možnosť, ktorými viete svojich nepriateľov poslať k zemi, je nespočet.

Nedá sa ale venovať všetkému, a tak si aj vy budete musieť vybrať cestu, ktorou sa vyberiete. Obojručné sekery a k tomu trochu ohnivej magie a zručnosti vo vylepšovaní zbraní? Alebo si potrpíte radšej na pohybovanie sa v tieňoch, jedý a liečivú mágiu? Akýkoľvek štýl boja vám sedí, Bethesda sa MMORPG prvý podarilo skvelo preportovať na ovládanie pomocou Dualshocku, kde máte každý zo skillov namapovaný a tlačítko, ktorým si sami vyberiete. Nie všetko sa ale z PC verzie na konzoly prenieslo dobre. Najlepším príkladom je asi inventár a jeho manažovanie, ktoré je naozaj hrozné. Nesie sa v duchu Skyrimu (ktorého inventár bol rovnako veľmi kritizovaný), no Bethesda sa asi veľmi nepoučila a rovnako zle manažovateľný inventár je aj tu. Bohužiaľ je to ešte o to horšie, že v MMORPG hrách má človek podstatne menej času počas boja na hľadanie vecí v inventári a hra sa v inventári samozrejme nezastaví, ako tomu je pri singleplayerových Elders Scrolls. Veci si neviete nijak roztriediť a preklíkovanie sa medzi záložkami je katastrofa. Okrem zlého inventára je ale asi jediným ďalším problémom v hre frame rate. Ten je poväčšinu času v poriadku, no stáva sa, že hra v plus-mínus pravidelných intervaloch na chvíľu framedropne, čo je dost otravné, no pri väčších bojoch je na tom framerate ešte horšie.

Verdikt

The Elders Scrolls Online: Tamriel Unlimited po prvýkrát v histórii konzol dokazuje, že MMORPG žáner nie je doménou iba PC platformy a dá sa kvalitne pripraviť aj pre jednoduché ovládanie pomocou gamepadu. Ako pri každom MMORPG si ale aj pri TESO:TU pripravte more času a odhodlania, lebo stať sa legendou na bojisku, vás bude stáť nemálo úsilia a času. Mierne FPS problémy a manažovanie inventáru sú síce otravné, no plne ich zatieni more obsahu, ktoré hra ponúka na stovky a stovky hodín. Vidíme sa na bojiskách Cyrodilu.

Richard Mako

Devil May Cry 4:Special Edition

OLD SCHOOL DANTE V NOVOM A EŠTE LEPŠOM KABÁTE

ZÁKLADNÉ INFO:

Žáner: hack & slash
 Výrobca: Access Games
 Zapožičal: Ceneqa

PLUSY A MÍNUSY:

- + nové herné postavy
- + Dark Knight mód
- + plynulosť a dynamickosť
- rovnaké prostredia
- nezmenený vizuál
- rovnaké problémy s kamerou

HODNOTENIE:



V poradí už druhý remake Devil May Cry hry tento rok, legendárny Devil May Cry 4 v podaní Nera a Danteho, prichádza aj na novú generáciu konzôl, aby milovníkom kvalitných hack & slash priniesol jedinečnú old school zábavu.

Devil May Cry 4 bol ešte v čase svojho pôvodného vydania v roku 2008 pre PS3 jednou z najhlbších a najpremyslenejších hack and slash hier svojej doby, ako aj graficky a prostredím výzorovo na úrovni, ktorú mu mohli vtedy iné hry len závidieť. Čas ale plynie veľmi rýchlo a po siedmich rokoch sme sa dočkali remaku v znamení Special Edície pod taktovou Access Games, ktorý dodávajú energetický a jedinečný herný štýl Devil May Cry série aj na novú generáciu, kde sa ani po toľkých rokoch nemusí vôbec hanbiť.

Je to síce škoda, no Access Games si veľmi nepotrpeli na prerábaní samotnej hry a rokmi zvetraná grafika je citel'ne zaostalá, čo môže mladším hráčom vadit'. Milovníci série s tým ale určite problém mať nebudú a sila PS4 sa namiesto grafiky prejavuje v skvelých časoch načítavania medzi lokáciami a levelmi, ktoré sú v podstate bez akéhokol'vek čakania. Pridajte k tomu skvelú plynulosť, akú hack & slash legenda

ako Devil May Cry potrebuje, dynamickosť a ostrosť obrazu a dostanete skvelú starú hru s pôvodnou grafikou, no inak všetkými vymoženosťami modernej doby.

Aj keď je technická stránka hry jednoznačne dôležitá, a to platí dvojitou pri takto rýchlych a dynamických hrách, hlavným lákadlom Special Edície nie je jej nová technická podoba, ale obsah. Toho síce nie je veľa množstevne, ale skôr kvalitatívne. Základné jadro hry sa vôbec nezmenilo a prechádzať budete úplne rovnakou hrou, no rozdiel bude v tom, ako ňou budete prechádzať alebo presnejšie, kým.

Devil May Cry 4: Special Edition oživuje klasickú hrateľnosť Nera a Danteho novým kostýmom pre Nera, no hlavným oživením sú úplne nové hrateľné postavy, ktorými viete celú hru prejsť. Chete zmenu od klasických postáv? Zahrajte si za sexi, no vražednú, Lady alebo dokonca legendárnu Trish – Danteho tŕň v srdci. Úplne nový herný štýl ktorý ponúkajú comba ikonických zbraní Lady a Trish – Raketomet a Trishin meč, vnášajú do hry nový rozmer. Ak by vám ale nestažilo ani to, stále si môžete zvoliť hrať za Vergila, ktorým svojich nepriateľov precízne rozsekáte jeho Yamatom.

Pre pravých Devil May Cry masochistov si Capcom okrem nových postáv pripravil aj starý známy Dark Knight Mode, ktorý otestuje zručnosti každého, kto si myslí, že sa mal narodiť ako Dante.

Niekoľkoročným zvetraním netrpí ale len grafika. Rovnako ako pri nej sa vývojári veľmi nezamysleli ani nad zmenou aspoň základného ovládania, a tak aj po siedmich rokoch, ovládame útoky trojuholníkom, Devil grinder kolečkoma a podobne, čo je na rok 2015 naozaj divné a neobvyklé ovládanie.

Verdikt

Devil May Cry 4: Special Edition prináša ďalšiu časť legendárnej hack & slash série aj na novú generáciu, kde síce po technickej stránke vyzdvihuje plynulosť a dynamickosť hry, no inak ostáva v kvalite z pred siedmich rokov, ktorá aj keď je vysoká, mohla byť oveľa lepšia. Nové herné postavy a masochistický Dark Knight mód vnášajú do hry úplne nové rozmery, a tak je táto Special Edition skvelým pripomenutím veľmi dobrej hry pre odrastených fanúšikov alebo aj vstupným bodom do Devil May Cry série pre nováčikov.

Richard Mako



Prebudte ∞ kreativitu

HUAWEI P8 TalkBand B2



P8



TalkBand B2

HUAWEI P8

Nechaj svetlo viesť tvoju fantáziu.
 Maluj svetlom s okamžitým výsledkom

HUAWEI TalkBand B2

Volaj. Sleduj svoj pohyb. Ži cool.
 Bluetooth headset a smart náramok v jednom

ASUS ROG G501

Obrovský výkon, náročné chladenie a marketing v jednom

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ASUS
Dostupná cena: 1500€

PLUSY A MÍNUSY:

+ prevedenie
+ dizajn
+ výkon
+ hmotnosť
+ hrúbka
+ klávesnica
+ ozvučenie
+ príslušenstvo

- chladenie
- strata výkonu pri zaťažení
- údržba

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 383 x 255 x 20,6mm
Hmotnosť: 2,06kg
Procesor: štvorjadrový Intel Core i7 4720HQ, podpora Hyper-Threading
Operačná pamäť: 16GB DDR3 1600MHz
Displej: 15,6" 4K UHD 3840 x 2160px, matný
Pevný disk: 1TB a 128GB SSD
Grafická karta: NVIDIA GeForce GTX 960M 4GB
Audio: Stereo reproduktory Bang & Olufsen ICEpower®, SonicMaster Premium, podpora ICESound
Rozhranie a konektivita: 1 x HDMI, 3 x USB 3.0, 1 x slúchadlá, HD kamera, čítačka kariet 2v1, WLAN 802.11/b/g/n, Bluetooth 4.0, 1 x Thunderbolt, 1 x miniDisplayPort
Operačný systém: Windows 8.1
Batéria: 96Wh, 6-článková
Výkon AC adaptéru: 120W
Príslušenstvo: headset Cerberus ROG, myš ROG, ruksak ROG, utierka, páska na adaptér, USB-LAN kábel, 120W adaptér

HODNOTENIE:



Spoločnosť ASUS oživila svoju rodinu herných notebookov o celkom slušný kúsok so 4k displejom. Ako dopadol nadupaný Republic of Gamers ultrabook s hrúbkou len 20,6mm a silnou Nvidia grafickou kartou, sa dočítate v nami pripravenej recenzii.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Dizajn ultrabooku je jednoliaty. Celá konštrukcia je postavená na hliníkových materiáloch, ktoré sú dostatočne pevné a zároveň, na prevapenie, aj celkom ľahké. Hliníková základňa obsahuje štyri gumičky pre vyvýšenie ultrabooku. Predné nožičky sú nižšie a tie zadné sú o pár milimetrov vyššie. Odvetrávacie mriežky by sme tu hľadáli márne, no nájdeme tu dve mriežky pre reproduktory, umiestnené po oboch stranách.

Na ľavej strane ultrabooku nájdeme konektor na nabíjanie, USB3.0, MiniDisplayPort, HDMI konektor. Na pravej strane nájdeme 2 USB3.0 porty, čítačku kariet a audio jack konektor. Na prednej strane sú umiestnené kontrolky aktivity disku, zapnutia a nabíjania. Keďže sa tu nenachádza LAN konektor, výrobca ho pribalil v podobe redukcie z USB na LAN.

Na vrchnej časti ultrabooku dominuje plnohodnotná klávesnica s numerickou časťou, potlačená znakmi červenej farby. Táto klávesnica je navyše podsvietená červenými LED svetlami s možnosťou trojitého stupňovania intenzity a špeciálne označenými klávesmi WASD. Touchpad je lesklý, celoplošný a taktiež orámovaný červeným rámom. Na pravej strane opierky rúk sa nachádza

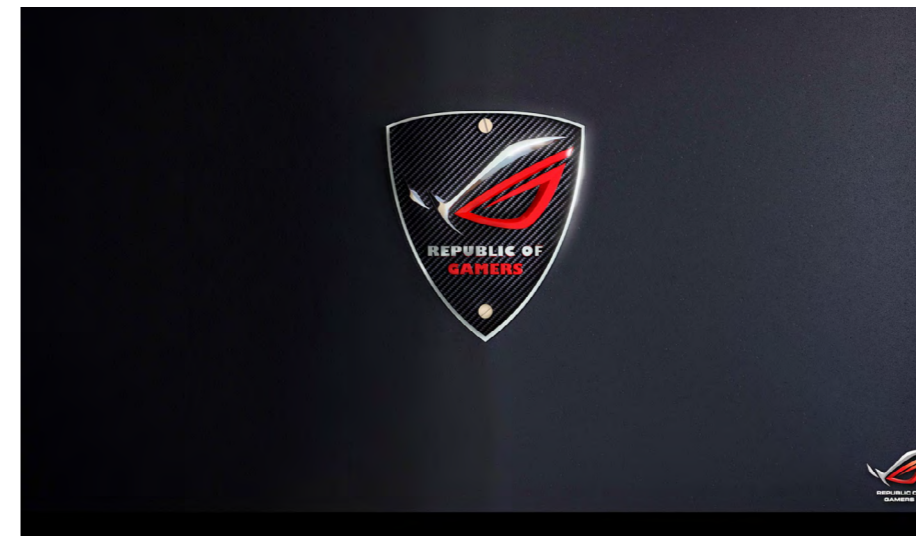
červené logo ROG a nad klávesnicou nápis REPUBLIC OF GAMERS.

Azda najhlavnejšiu časť G501 tvorí úzky, 15,6-palcový UltraHD displej. Displej má úzky rám, no do vrchnej časti za zmesila HD kamera a dvojica mikrofónov. Samotný okraj displeja je znova orámovaný červeným pásom. Pod displejom je umiestnené aj chladenie celého ultrabooku.

Celková hmotnosť ultrabooku sa zastavila na 2,06kg a jeho výška je 20,6mm. Stáva sa tak jedným z najtenších a najľahších ultrabookov vo svojej triede a ozajstnou mobilnou hernou stanicou.

DISPLEJ

4K UHD matný displej o rozlíšení 3840 x 2160pix a uhlopriečke 15,6-palca je vcelku imponantný.



Ponúkne vám o 300% väčší pracovný priestor než Full HD rozlíšenie a zobrazí tak viac než 8 miliónov pixlov. Vďaka IPS technológii dokáže zobrazit' 16,77-milióna farieb pri svietivosti 330cd/m². Reprodukcia farieb je tak skutočne verná a napomáha tomu aj slušný pozorovací uhol – 178 stupňov.

Vďaka technológii ASUS Splendid si môžete nastaviť aj korekciu farieb a prispôbiť si tak obraz pre svoje oči pri rôznych činnostiach, ako je sledovanie filmov, písanie či hranie.

ROZHRANIE A KOMUNIKÁCIA

Tento ultrabook je celkom dobre vybavené komunikačné rozhranie. Obsahuje 3 x USB 3.0, mini DisplayPort/Thunderbolt, HDMI port, Audio Jack a čítačku kariet. Bezdrôtovú komunikáciu zabezpečuje Wi-Fi b/g/n a Bluetooth 4.0. Drôtové internetové pripojenie je zabezpečené cez redukciu USB – LAN. Mini DisplayPort a HDMI navyše podporujú prenášanie 4K signálu, a tak si môžete pripojiť svoj ultrabook aj na väčšiu televíziu bez prekážok.

KLÁVESNICA A TOUCHPAD

Klávesnica má dobré rozloženie kláves. Klávesy sú navyše precízne vyrobené, sú nízko profilové – len 1,6mm vysoké a majú rýchlu odozvu. Klávesy WASD sú špeciálne označené po svojej výške červenou farbou. Klávesnica je plnohodnotná a obsahuje aj numerickú časť. Na klávesnici je možné zapnúť podsvietenie, ktoré je červenej farby, a dá sa regulovať v štyroch stupňoch.

Touchpad je jednoliaty, lesklej farby

a orámovaný červeným rámkom. Keďže tlačidlá nie sú rozdelené, zvýšila sa tak plocha, o ktorú je možné pohybovať kurzorom. Povrch touchpadu je na dotyk drsnejší a pohyb prstov po ňom je celkom presný. Ľavé a pravé tlačidlo majú mierne vyššiu odozvu, ako by sme očakávali.

HARDVÉR A VÝKON

Štvorjadrový procesor Intel Core i7 4720HQ o frekvencii 2,6GHz so zapnutým turbo boostom 3,6GHz a integrovanou grafikou Intel HD 4600, TDP 47W a podporou HyperThreading je len začiatkom. Procesoru sekunduje

16GB RAM DDR3 o frekvencii 1600MHz pre dostatočnú rezervu aj po spustení naozaj náročných aplikácií. A aby vám ten všetok výkon aj na niečo bol, ASUS osadil tento ultrabook 4GB grafickou kartou NVIDIA GeForce GTX 960M.

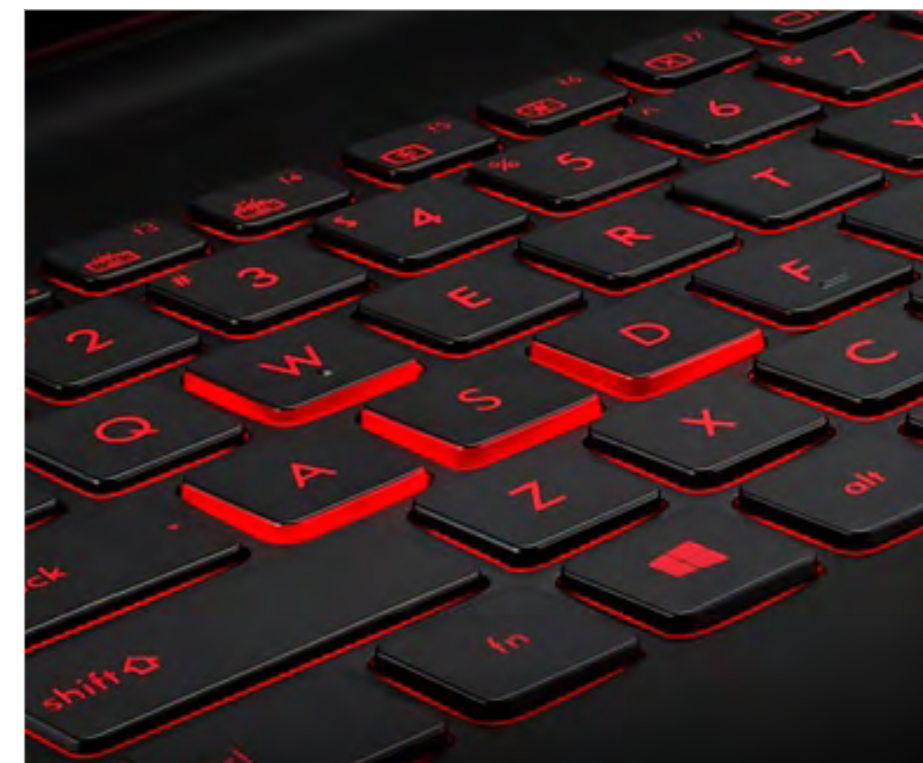
Na rýchlu odozvu je pripravený SSD disk o kapacite 128GB, ktorý je osadený v PCI Express x4 slot, ponúka tak viac než dvojnásobne rýchlejšiu odozvu a rýchlosť prenosu dát ako SATA III. Na ukladanie dát je použitý 1TB 5400ot. harddisk.

Aby sa všetok tento výkonný hardvér mal čím chladiť, ASUS použil Hyper Cool technológiu, ktorá zahŕňa dva tiché, nízko profilové ventilátory, s dvojitou vrstvou chladiacich rúrok. Zaručuje tak pomerne chladné pracovné prostredie, akým je klávesnica a touchpad, a stabilný výkon pri hrách. G501 je najchladnejší, najtichší ultramobilný herný notebook na trhu, udrží vás tak v tempe hry aj v tom najväčšom zápale bez problémov.

VÝDRŽ

96Wh, šesťčlánková batéria tvoriaca približne 1/3 ultrabooku je presne to, čo potrebujete.

Nebudete mať problém pozrieť si celý film alebo odohrať niekoľko kôl svojej obľúbenej hry bez prídavného napájania.



AUDIO

Vstavané stereoreproduktory Bang & Olufsen ponúkajú vysokú kvalitu, ktorú pocítite na vlastnej koži ihneď po prvej prehranej skladbe alebo odohraného kola v akčnej hre. Cez ekvalizér MaxxAudio si dokážete prispôsobiť zvuk svojim podmienkam a pre každú situáciu. Vytvárať si vlastné profily pre relax, hry, hudbu alebo nadupaný film.

TEST

Po zapnutí ultrabooku tlačidlom na klávesnici sa nám spustil Windows 8.1. Už hneď na prvý pohľad nám bolo známe, že ide o model so 4K displejom. Obrovské rozlíšenie na nás pôsobilo príjemne a pracovná plocha sa rozťahovala tak, akoby sme mali pocit, že robíme na klasickom notebooku.

Ako prvé sme sa pripojili na internet cez Wi-Fi, pripojili sme externý harddisk a zapli sme si film vo FullHD rozlíšení. Ochromila nás celková kvalita reproduktorov a tiež ich priestorový zvuk.

Očividne ich umiestnenie po okrajoch spodnej časti notebooku bola dobrá voľba. Zvuk sme si vďaka vstavanému softvéru mohli ihneď prispôsobiť podľa vlastného uváženia. Po prezretí filmu sme veľmi neregistrovali fakt, že sme ho pozerali na 4K displeji, i keď bola kvalita výborná. Film v 4K rozlíšení sme nemali, a tak sme si pustili pár upútaviek a videoklipov cez internet. Síce načítanie videa bolo nekonečné, ale výsledok stál za to, kvalita bola na veľmi dobrej úrovni a rozdiel



medzi FHD a UHD rozlíšením sme naozaj spozorovali.

Matný displej na celom notebooku vynikal a nevieme si to predstaviť, keby bol osadený lesklý displej.

Pri kancelárskych činnostiach, surfovaní po webe či pozeraní filmov sa na notebooku pracovalo výborne. Nezaznamenali sme prehrievanie a ventilátory sa točili na nízkej úrovni, nevydávali tak takmer žiadny badateľný hluk.

Po nainštalovaní hier sme sa pustili do tej činnosti, na ktorú bol ultrabook stavaný – na hranie. Rýchlosť inštalácie bola aj napriek rýchlemu procesoru a SSD disku pomalšia, než sme čakali, aj keď sme inštalovali aplikácie na SSD disk, aj keď inštalácia prebiehala na pomalý, 5400-otáčkový harddisk. Spúšťanie hier a načítanie levelov trvalo tiež neprimerane dlho.

Po zapnutí Battlefieldu 4 v prednastavenom 4k rozlíšení sme boli ohromení. Hra bežala svižne na stredných detailoch. Nadšenie ale netrvalo dlho a už po dvoch minútach sa ultrabook zohrial priveľmi a rapídne sa tak znížila plynulosť hry. Notebook mal v nečinnosti niečo cez 55 stupňov pri 2600 otáčkach, a pri plnom zaťažení 86 stupňov Celzia pri 4500 otáčkach. Z pôvodných krásnych 25fps pri nízkej teplote notebooku sa framerate znížil na 8fps. Situácia sa opakovala aj pri nižších rozlíšeníach. Najviac sa nám pozdávalo hranie v rozlíšení 1768x1152pix, kde sa framerate neznižoval až tak rapídne a ostalo zachované aj pomerne vysoké rozlíšenie. Po dlhom testovaní sme napokon museli zvoliť rozlíšenie 1600x900pix, v ktorom sa framerate pohyboval od 126fps až na spodnú hranicu, 40fps. Dialo sa to, pretože sa grafická karta vždy podtaktuovala, aby sa dal jej tepelný výkon vychladiť, a tak stratila niečo cez dve tretiny svojho herného



výkonu.

Chladienie fučalo naplno a aj tak nedokázalo skrotiť teplotu ultrabooku na menej než 80 stupňov. Všetko teplo sa sústredovalo priamo pod displejom, kde sú vyvedené chladiace mriežky notebooku. Prostredie klávesnice ostalo dostatočne chladné, ale pár centimetrov bližšie k displeju a dľaň by ste neudržali ani na pár sekúnd. Toto chladienie malo za následok aj prehriatie displeja natoľko, že ukazoval zlé podsvietenie a podával veľmi zľú kvalitu farieb. Ultrabook sme museli vypnúť a keď sa samovoľne ochladil, po znovu zapnutí displej nabehol v poriadku.

Pri hraní menej náročných hier sme nemali problém ani s prehrievaním ani framedropmi v rozlíšení 4K.

Pri pracovaní sme objavili ďalšiu slabinu 4K rozlíšenia. Pracovná plocha bola síce rozťahnutá a prispôbena, webové prehliadače taktiež. No hneď ako sme zapli aplikáciu, ktorá sa zobrazovala na určitý počet pixlov ako Origin, či TeamSpeak, tabuľky a texty boli také malé v na takom jemnom rozlíšení, že sme ich museli čítať z veľmi blízkej vzdialenosti.

Najviac nás očarila na červeno podsvietená klávesnica s regulovateľným jasom. Perfektné sa nám hodila pri nočnom hraní a zvýraznené klávesy WASD boli pri ich osvetlení ešte výraznejšie. Touchpad bol dobre spracovaný, i keď by sme si priali jeho kľzavejší povrch.

Hliníkový povrch ultrabooku bol naozaj úchvatný, všetky tie červené rámčeky a nápisy len dopĺňali jeho exkluzivitu. Malo to aj jednu obrovskú nevýhodu. Udržať notebook na oko v perfektnom stave bolo takmer nemožné. Bolo na ňom vidno každé zrnko prachu, každý čo i len najmenší odtlačok prsta, stopy po dlaniach, proste všetko. A bojová úloha bola notebook vyleštit' tak, aby na ňom nebolo vidno žiadne stopy. Jeho údržba bola veľmi náročná.

VERDIKT

Acer V17 Nitro je celkom schopný herný notebook, lepší než priemer, no stále má svoje muchy ako výdrž batérie, či slabší zvuk. Treba však uznať, že Acer spravil krok vpred a vytvoril herné zariadenie, ktoré si zaslúži pozornosť herného publika a odhliadnuc od pár drobností je to skvelý stroj pre študenta, či hráča, ktorý potrebuje mať svoju mašinu stále po ruke.

Lukáš Libica



D-Link DIR-880L

Ked' jedno pásmo nestačí

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožička: D-Link
Dostupná cena: 161€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dvojpásmový router
- + teoretické prenosové rýchlosti
- + jednoduché a prehľadné menu
- + výkon

- vyššia cena
- konštrukčné prevedenie antén

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 246,9 x 190,4 x 47,2mm
Hmotnosť: 745g
Funkcia: Prístupový bod (Access point), Router, Klient
Rýchlosť: až 1 900 Mb/s (600Mb/s pre 2,4GHz pásmo a 1300Mb/s pre 5GHz pásmo)
Štandardy: 802.11 a (5GHz), 802.11b (2,4GHz), 802.11g (2,4GHz), 802.11n, 802.11ac
Bezpečnosť: WEP, WPA, WPA2, WPA-PSK, WPA2-PSK, WPS
LAN: 4 x 10/100/1000Mbit/s
WAN: 1 x
Konektory: 1 x USB 2.0, 1 x USB 3.0
Počet antén: 3 x
Rozhranie: Dual-Band (2,4 + 5 GHz), Odnímateľná anténa, Gigabit LAN, USB pre printserver

HODNOTENIE:



V dnešnej dobe, keď bežne v domácnosti máme niekoľko smartfónov, počítačov, tabletov, notebookov, konzol či televízií, výkon klasického routera málokedy postačuje. D-Link so svojím dvojpásmovým Wi-Fi routrom by mohol tento problém vyriešiť.

BALENIE

Vzhľadom na rozmery routera, D-Link DIR-880L sa dodáva v pomerne veľkej škatuli, v ktorej okrem routera nájdete trojicu demontovateľných antén, ethernetový kábel o dĺžke 1m, návod, inštaláčn CD, napájací kábel s dvoma adaptéromi a príslušenstvo pre montáž na stenu (dvojicu hmoždiniek a skrutiek).

BALENIE

Nuž, v tomto smere sa výrobca veľmi nepochlapil. V balení totiž nájdete len technickú dokumentáciu a sieťový adaptér, čo je tak trochu sklamanie. Prečo, dočítate sa ďalej.

DIZAJN A PREVEDENIE

Ako sme už v úvodne naznačili, D-Link DIR-880L je router celkom slušných rozmerov, meria 246,9 x 190,4 x 47,2mm a váži približne 750g. Čo sa týka bližšieho popisu dizajnu, zariadenie má obdĺžnikový pôdorys a od ostatných routrov sa veľmi nelíši. Pri pohľade z boku si všimnete, ako sa spredu, až do približne dvoch tretín, hrúbka routru zväčšuje, zvyšná tretina je rovná. Tento predel rozdeľuje aj povrchovú úpravu, v prednej časti je povrch lesklý a hladký, v zadnej časti je matný, so vzorom malých štvorčekov. Dodáva sa v dvoch farebných vyhotoveniach, čiernom a bielom.

OVLÁDACIE PRVKY A KONEKTIVITA

Čo sa nejakých fyzických ovládacích prvkov týka, na zadnej strane nájdete tlačidlo power a reset. Okrem toho sa tu nachádza gigový ethernetový WAN port

a štvorica, taktiež gigových, LAN portov, USB 2.0 port a napájanie. Pri pohľade spredu, na pravom boku nájdete tlačidlo nastavenia WPS, na ľavom ďalší USB port, tentoraz ale 3.0.

Keďže sa v balení nachádza trojica antén, nebude asi žiadnym prekvapením, že D-Link DIR-880L je router s tromi "ušami". Menšia výčitka smeruje k prevedeniu antén, sú plastové a pôsobia krehko a trochu lacno. Samozrejmosťou je dvojpásmové, Dual-Band pokrytie frekvencií 2,4GHz a 5GHz. D-Link podporuje Wi-Fi štandardy 802.11 a/b/g/n/ac, vďaka čomu je možné dosiahnuť až štvornásobne vyššie rýchlosti. V kombinácii oboch pásem je to až 1900Mb/s, 600Mb/s pre 2,4GHz pásmo a zvyšných 1300Mb/s pre 5-gigové pásmo.

MOŽNOSTI NASTAVENIA

D-Link DIR-880L, tak ako aj iné routre, ponúka však všetky systémové nastavenia. Podme ale

po poriadku. Hneď v úvode si po webovom prihlásení do adminuroutra vyberiete názov a heslo pre obidve pásma, nastavíte si heslo a prihlásite sa, resp. si vytvoríte konto do „mydlink“. Registráciou získate prístup pre ovládanie routra z cloudu či prehľad vašich pripojených zariadení.

Domáca obrazovka v systémovom prostredí zobrazuje informácie o pripojení do internetu, prehľad pripojených zariadení a USB periférií, či nastavenia pre Wi-Fi a zdieľanie obsahu z USB. Celé užívateľské prostredie je intuitívne a navrhnuté na jednoduché používanie. Nastavenia ponúkajú asi to, čo u väčšiny ostatných routrov, začínajúc volbou názvu siete, končiac volbou šifrovania.

Zaujímavou funkciou je tzv. QoS Engine, ktorá umožňuje priradzovať pripojeným klientom prioritu či SharePort, pomocou ktorého získate prístup k dokumentom, obrázkom, hudbe a videám vo vašom počítači z internetového prehliadača.

DOJMY Z POUŽÍVANIA

Prvá časť výkonu routra sa testovala prijímaním a odosielaním zložky s deviatimi súbormi medzi počítačom a notebookom v domácej sieti o veľkosti 3,13GB, ktorá by mohla vo vašom prípade reprezentovať zložku s filmami, hudbou a podobne. Testovacie vzdialenosti boli približne 0,5m od routra, 5m a prekážka v podobe steny. Vzhľadom na technické možnosti notebooku prebehol test len na frekvencii 2,4GHz. Východnou vzdialenosťou bolo 0,5m, povedzme notebook na stole. Rýchlosť sťahovania súboru z počítača v sieti predstavovala 6,66MB/s, rýchlosť uploadu 2,75MB/s. Druhou vzdialenosťou bolo 5 m, kde sa



rýchlosť downloadu dokonca zvýšila na 8,03MB/s, rýchlosť uploadu ostala približne rovnaká, 2,7MB/s. Pri prekážke v podobe steny rýchlosť downloadu klesla zanedbateľne na 6,47MB/s, upload si polepšil na 2,97MB/s.

Druhou časťou testovania výkonu bolo meranie rýchlosti downloadu a uploadu pomocou webového speedtestu. Výsledky boli veľmi podobné ako v prvom meraní.

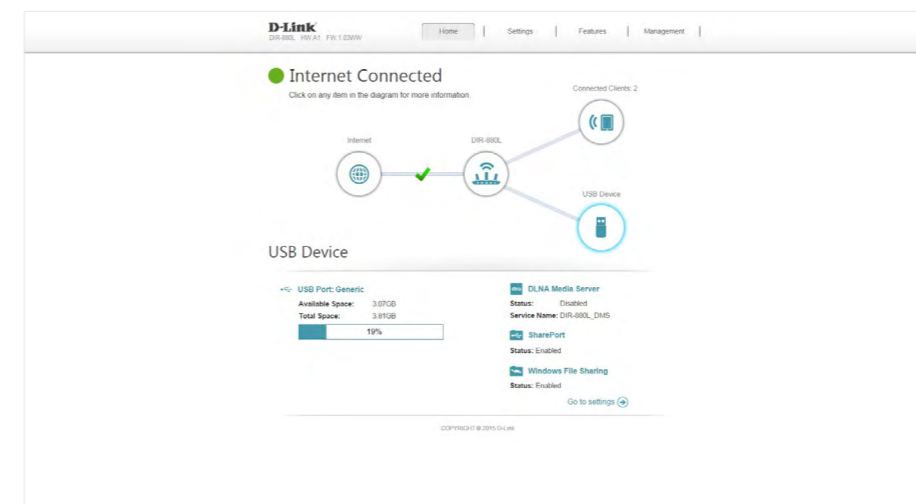
Druhým meraním sa v podstate len potvrdili výsledky z merania prvého. Ako je vidieť, D-Link DIR-880L dosahuje približne rovnaký výkon v jeho blízkosti, vo vzdialenosti 5m, dokonca aj cez prekážku v podobe panelovej steny, vďaka čomu je schopný bez straty

rýchlosti pokryť minimálne 3-izbový byt. Pre dosiahnutie čo najlepšej rýchlosti downloadu a uploadu je limitujúci predovšetkým použitý hardvér.

VERDIKT

Čo viac dodať na záver? D-Link DIR-880L splnil to, čo sa od neho aj očakávalo. Pokryť danú plochu signálom a výkonom. Je síce pravda, že signál a výkon na mobile strácali na intenzite viac ako u notebooku, no tieto zariadenia nemožno z hľadiska Wi-Fi adaptérov porovnávať. Podstatné je však to, že router dokázal distribuovať po celom priestore 3-izbového bytu veľmi podobný výkon. Samozrejme, s narastajúcimi vzdialenosťami by výkon a signál klesol, úlohu v bežnej domácnosti si však D-Link splnil veľmi dobre. Medzi jeho hlavné výhody patrí schopnosť dvojpásmového vysielania signálu, teda v prípade, že máte v domácnosti viac zariadení pripojených na internet, môžu využívať obe siete bez obmedzenia výkonu. Na zahodenie nie sú ani teoretické prenosové rýchlosti, 600Mb/s pre 2,4GHz pásmo a 1300Mb/s pre 5-gigové pásmo, avšak k tomu potrebujete aj patričný hardvér. Pre menej skúsených užívateľov je veľkým plusom veľmi prehľadné menu a jednoduché nastavenie routra. Potenciálnych kúpcom môže odradiť predovšetkým vyššia cena, trošku zamrzí konštrukčné prevedenie pribalených antén.

Miroslav Konkol'



BenQ treVolo

Hudba budúcnosti



ZÁKLADNÉ INFO:

Zapoíčač: BenQ
Dostupná cena: 329€

PLUSY A MÍNUSY:

- + konštrukcia
- + dizajn
- + zvuk
- + bezdrôtové prehrávanie
- + možnosti prepojenia
- + batéria
- + možnosť hands free využitia
- nemožnosť polohovať podstavec
- obsah balenia

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery:
174,6 x 134,6 x 78,5mm

Hmotnosť: 1200g

Frekvenčný rozsah:
60Hz – 20kHz

Výdrž batérie:
až 12 hodín

Bluetooth: Bluetooth® 4.1, podpora aptX

Ovládacie prvky: tlačidlo power, tlačidlo hlasitosti (+ a -), tlačidlo výberu režimu/položenie hovoru, tlačidlo Play/Pause/zdvíhnutie hovoru, tlačidlo Bluetooth párovania

Ostatné: zabudovaný mikrofón

IO Port: 1 x microUSB, 1 x Line-in, 1 x Line-out, 1 x napájací port

HODNOTENIE:



Bezdrôtových reproduktorov je pomerne veľa, no dovolím si tvrdiť, že špičkový zvuk má len málokto z nich. Do tejto kategórie sa pokúsila zapadnúť spoločnosť BenQ, ktorá sa však paradoxne inak výrobe reproduktorov nevenuje. Predstavujem vám treVolo.

ELEKTROSTATICKÝ REPRODUKTOR

BenQ treVolo sa radí do kategórie elektrostatických reproduktorov, pričom technológiu elektrostatických membrán využívajú špičkové reproduktory pre posluchové miestnosti. Navyše, treVolo je vôbec prvý bezdrôtový elektrostatický reproduktor, využívajúci technológiu štvornásobného zesilovača s aktívnymi elektrostatickými panelmi, basovými reproduktormi a DSP čipom pre vysoko kvalitný zvuk, čo musela byť pre výrobcu

naozaj výzva.

Jednoducho povedané, elektrostatické reproduktory pracujú na princípe vzájomného priťahovania a odpudzovania elektricky nabitých dosiek. Ďalším fyzikálnym výkladom vás nebudem trápiť, sám mu nerozumiem, no podstatné je, že to funguje.

BALENIE

Nuž, v tomto smere sa výrobca veľmi nepochopil. V balení totiž nájdete len technickú dokumentáciu a sieťový adaptér, čo je tak trochu sklamanie. Prečo, dočítate sa ďalej.

DIZAJN A PREVEDENIE

Nielen na dizajne a prevedení, ale hlavne na samotnom koncepte zariadenia odviedol výrobca vynikajúcu prácu. BenQ priniesol

dizajnové riešenie, ktoré je nové, neobkukané, zaujímavé a navyše aj funkčné. Teraz mám konkrétne na mysli dvojicu bočných reproduktorov, ktoré sa vyklapia dopredu. Pri zatvorenom stave tak reproduktor šetrí miesto, pri otvorení to vyzerá super a reproduktory trochu pripomínajú slonie uši. Telo treVola je vyrobené z kombinácie plastu a kovu, avšak kovový materiál prevláda. Reproduktor má pri pohľade zhora pôdorys lichobežníka, ktorého šírka sa smerom dozadu zužuje. Prednej strane dominuje dokopy 18 vysústružených kruhov, v dvoch mriežkach 3x3, ktoré slúžia ako otvory pre prestup zvuku z dvojice reproduktorov. Horná stena obsahuje ovládacie prvky, zadná stena tlačidlo pre spárovanie zariadení prostredníctvom bezdrôtovej technológie Bluetooth a štvoricu portov. Po bokoch sa nachádza

dvojica otváratel'ných reproduktorov. Po ich otvorení na vás vyuknú ďalšie dva reproduktory, umiestnené v tele treVola. Zospodu je umiestnený podstavec, ktorý má mierny sklon a reproduktor je tak trochu naklonený smerom nahor. TreVolo v zatvorenom stave meria 174,6 x 134,6 x 78,5mm a váži slušných 1200g. Dostupné je v dvoch farebných vyhotoveniach, čierom a bielom.

ROZHRANIE A KOMUNIKÁCIA

Čo sa rozhrania týka, treVolo na zadnej stene obsahuje štvoricu portov. Pri pohľade zľava je to napájanie, Line out, Line In a microUSB port. K reproduktoru tak môže pripojiť v podstate všetko, cez čo dokážete prehrať zvuk. Či už je to mobilný telefón, tablet, mp3 prehrávač, notebook alebo stolný počítač. Práve s týmito možnosťami súvisí aj mierne sklamanie z obsahu balenia. Samozrejme, u väčšiny sa nejaké audio káble a microUSB



kábel nájdú, avšak pri takej cenovke by mohol byť výrobca trochu štedrejší.

Bezdrôtovo komunikuje treVolo prostredníctvom Bluetooth, s podporou verzie 4.1 a technológie aptX, vďaka ktorej je možné dosiahnuť vyššiu kvalitu prenášaného zvuku, porovnateľnú s kvalitou CD nahrávky.

OVLÁDANIE

V prípade, že chcete treVolo používať bezdrôtovo, na začiatku je potrebné spárovanie reproduktora s daným zariadením. Na to slúži tlačidlo umiestnené v zadnej časti, ktoré reproduktor "zviditeľní" napr. pre váš telefón. Po spárovaní už len stačí pustiť skladbu a môžete počúvať. Zvyšné ovládacie prvky sú umiestnené na hornej stene. K zapínaniu/vypínaniu reproduktora poslúži veľké kruhové tlačidlo s príslušným logom, ktoré je navyše podsvietené.

Okrem toho tu nájdete ďalšie štyri tlačidlá. Dve z nich slúžia na ovládanie hlasitosti, tretie na pozastavenie/spustenie skladby a štvrté na voľbu jedného z trojice hudobných režimov. Posledná menovaná dvojica plní ešte jednu funkciu. V treVole sa nachádza aj mikrofón, vďaka čomu ho možno využiť aj pri telefonovaní, a tak tieto tlačidlá použijete na prijatie a zavesenie hovoru.

DOJMY Z POUŽÍVANIA

Hneď v úvode nadviazem na predchádzajúcu kapitolu, kde som spomínal trojicu hudobných režimov. V podstate ide o akýsi ekvalizér, ktorý zahŕňa režimy Pure, Warm a Vivid. Tlačová správa hovorí, že režim Pure (čistý, power tlačidlo svieti na zeleno) minimálne ovplyvňuje ekvalizér, Warm (teplý, svieti na červeno) mierne zdôrazňuje basy a Vivid (živý, svieti na modro) zvýrazňuje hlasy a nástroje, ako je gitara alebo saxofón. Každý z trojice režimov hrá svojsky a hodí sa k inému hudobnému žánru. Mne osobne sa najviac poznával režim Vivid, ktorý poskytol rozumný kompromis medzi výškami, stredmi a basmi, navyše oproti ostatným režimom obsahuje aj mierny gain, takže ozvučenie je o niečo hlasitejšie. Bez ohľadu na režim, treVolo ponúkne naozaj špičkové zvukové podanie, ktoré je vyšperkované po každej stránke. Je naozaj pôžitok počúvať nejakú operu alebo klasickú hudbu a vychutnávať si detaily všetkých hudobných nástrojov, či rock alebo



elektronickú hudbu, a naozaj počuť basy.

Nízke frekvencie má na starosti dvojica vysoko kvalitných, 2,5-palcových basových reproduktorov, kombinovaných s pasívnymi rezonátormi pre presné a vysoko kvalitné basy. Každý menič je pritom napájaný svojím vlastným zesilovačom a používa pokročilý DSP čip za účelom plynulého prechodu od nízkych k vysokým frekvenciám a reprodukcie čistého a presného zvuku. Doplnkom k DSP čipu je technológia TrueSound, ktorej úlohou je vylepšiť kvalitu zvuku pri vysoko komprimovaných pôvodných zvukových súboroch. V praxi to funguje tak, že ak DSP čip reproduktora detekuje stratu dát vyšších frekvencií z dôvodu nízkeho dátového toku záznamu, alebo vysokých kompresných úrovní, technológia TrueSound zdokonalí detaily v príslušnom rozsahu zvukového spektra.

Výhodou elektrostatických polohovateľných panelových reproduktorov je aj zvukový rozptyl, resp. šírenie zvuku v priestore, nakoľko vysielajú zvuk nielen dopredu, ale aj dozadu. Vďaka tomu prakticky nezáleží, kde treVolo umiestnite, takmer celú miestnosť pokryje rovnako kvalitným zvukom. S tým súvisí aj veľkosť priestoru, ktorý treVolo pokryje. Pri maximálnej hlasitosti urobíte radosť všetkým členom rodiny, hudbu počuť po celom byte.

Žiaľ, treVolo nie je len o superlatívoch. Asi najväčším negatívom zariadenia je nemožnosť polohovania jeho sklonu, nakoľko je podstavec napevno zabudovaný. Aj keď je síce treVolo mierne naklonené

smerom nahor, reproduktory vám aj tak hrajú "do tela", približne niekde do oblasti hrudníka, čo mierne degraduje kvalitu zvuku. Ak si reproduktor nakloníte smerom k hlave, ten rozdiel budete počuť. Samozrejme, dá sa s tým popasovať, ja som to riešil podložením prednej hrany knihou, no vývojári mohli tušiť, že toto bude achillovou päťou treVola. Ďalšie mínus si BenQ zaslúži za absenciu dial'kového ovládania. Áno, môžete si síce stiahnuť aplikáciu pre smartfóny a tablety, no ovládanie je obmedzené len na vol'bu režimu. Mohol by preto výrobca popracovať aspoň na vylepšení aplikácie.

SOFTVÉR

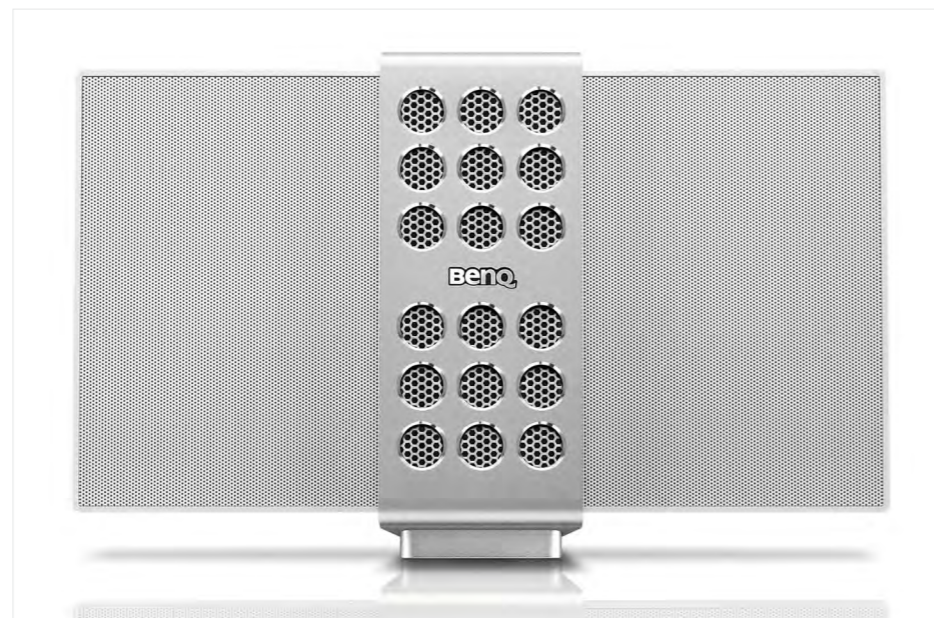
Do vášho smartfónu a tabletu si môžete stiahnuť aplikáciu s názvom treVolo, ktorá vám okrem manuálu ponúkne aj vol'bu zvukového režimu či vám zobrazí kapacitu batérie.

BATÉRIA

Zabudovaná batéria v treVole vydrží na jedno dobitie až 12 hodín prehrávania. Ja osobne som používal treVolo asi týždeň a stále hrá. Pokiaľ nechystáte nejaký hudobný maratón, batéria vám na jedno dobitie vydrží dlho.

VERDIKT

Hudobná evolúcia. A to doslova. Minimálne aspoň v segmente bezdrôtových reproduktorov. Klobúk dole pred



spoločnosťou BenQ, že sa bez akýchkoľvek skúseností vo výrobe reproduktorov vrhla do takéhoto ambiciózneho a evolučného projektu. Hneď po rozbalení škatule vás zaujme trochu netradičný, ale zaujímavý dizajn so šikovým otváraním panelových reproduktorov. Určite vás prekvapí hmotnosť zariadenia, ktorá je vo väčšej miere ovplyvnená dominanciou kovu.

To najpodstatnejšie ale prichádza po zapnutí treVola. Úžasný zvuk a všetky jeho detaily si jednoducho zamilujete. Veľkou výhodou je vďaka širokému rozhraniu možnosť pripojenia reproduktora takmer k akémukoľvek zariadeniu, ktoré produkuje

zvuk, pričom hudbu si na jedno dobitie môžete vychutnávať až 12 hodín. Na strane druhej, naozaj zamrzia banality ako fakt chudobný obsah balenia, ktoré obsahuje len nabíjačku, či absencia dial'kového ovládania. Najviac vás ale asi bude hnevať nemožnosť polohovať podstavec, s čím je spojená nutnosť podkladať treVolo, aby ste dosiahli čo najoptimálnejší zvuk. Pozitíva však vysoko prevyšujú negatíva. Za seba musím povedať, že taký skvelý zvuk som na obdobnom zariadení nepočul a dúfam, že toto smerovanie je "hudba budúcnosti".

Miroslav Konkol'

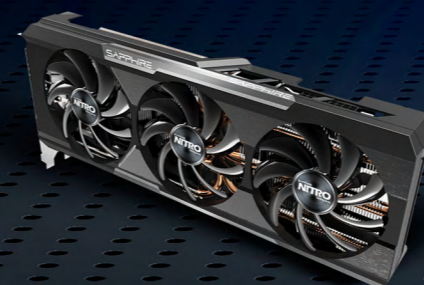


SAPPHIRE NITRO Gaming Series

Nitrocharged - For the Majority of PC Gamers



nitrocharged for gamers.



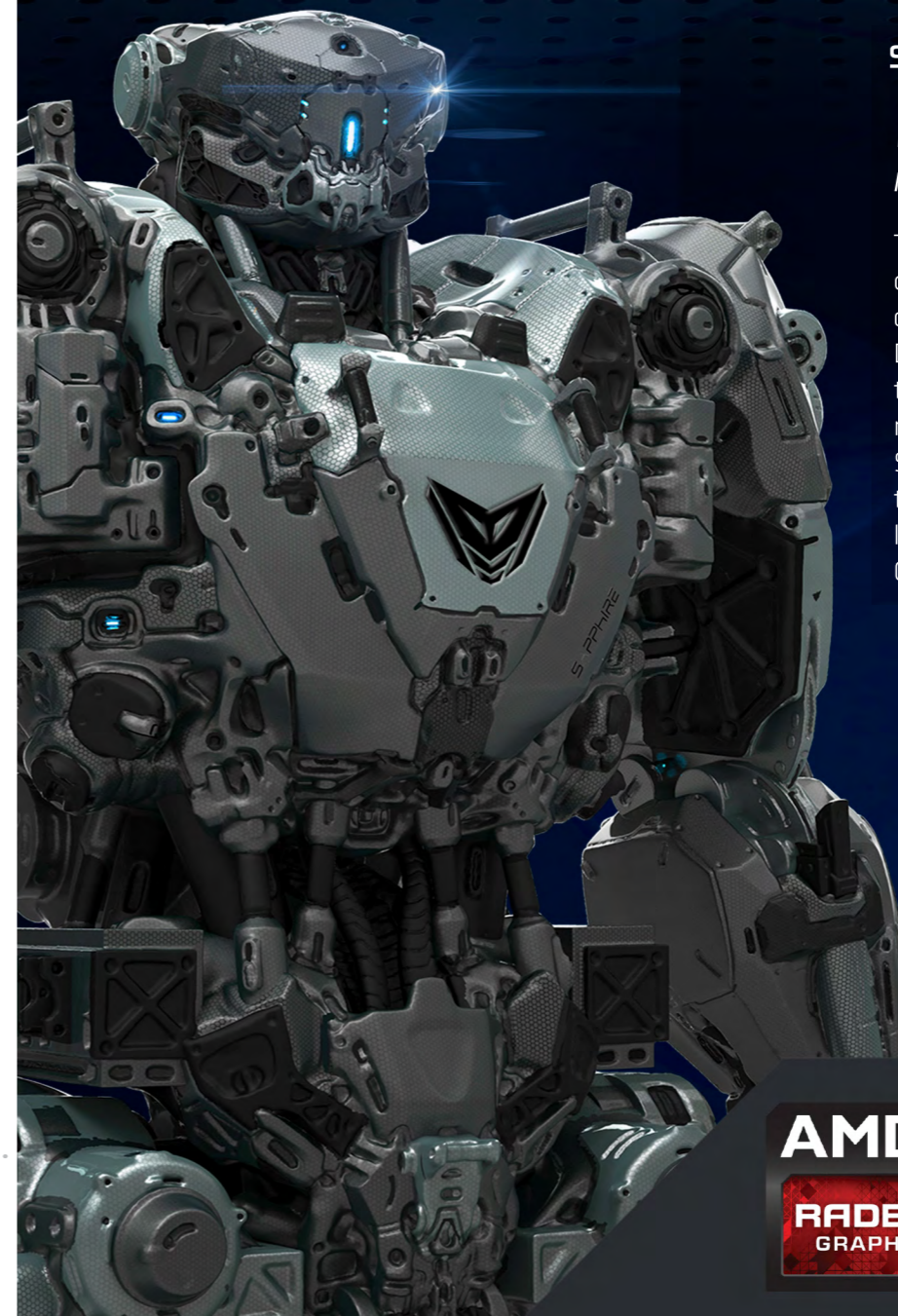
SAPPHIRE
NITRO R9 390
Radeon™ Graphic Accelerator



SAPPHIRE
NITRO R9 380
Radeon™ Graphic Accelerator



SAPPHIRE
NITRO R7 370
Radeon™ Graphic Accelerator

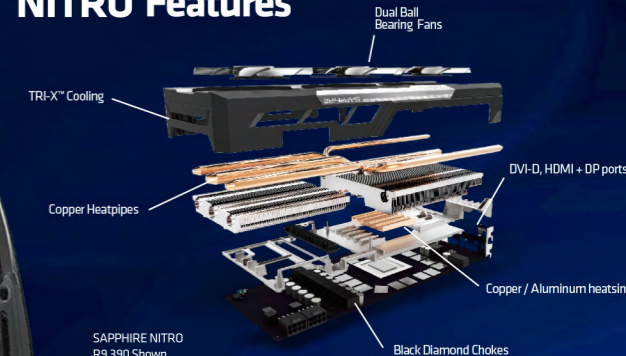


SAPPHIRE **NITRO**

For the majority of PC gamers

The new SAPPHIRE NITRO Gaming series is an evolution of our market-leading, award-winning, high-end graphics card technology – now made accessible for the PC gamer. Designed from the ground up, we've crammed in everything you need (and left out everything you don't) to maximize the gaming experience for your budget. The SAPPHIRE NITRO Gaming series boasts a range of features previously reserved for highendcards, including long-life capacitors and award-winning Black Diamond Chokes, as well as our award-winning coolings solutions.

NITRO Features



AMD

RADEON
GRAPHICS

SAPPHIRE

www.sapphiretech.com

Sony Xperia M4 Aqua

V tieni radu Z, do vody i do roboty

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SONY
Dostupná cena: 250€

PLUSY A MÍNUSY:

+ vodeodolnosť
+ hardvérová výbava
+ dizajn

- nevyladený systém
- slabá Wi-Fi anténa

ŠPECIFIKÁCIE:

Fotoaparát: 13 megapixel

AF, FHD video, HDR

Predný fotoaparát:

5 MPx, HD video

Konektivita:

Bluetooth® 4.1, 3.5

mm audio jack, NFC

Displej: 5" (1280x720)

Procesor (CPU): 1.5 GHz

Qualcomm MSM8939,

64-bit Octa-core

GPU: Adreno 405

RAM: 2 GB

ROM: 8/16GB

HODNOTENIE:



Unikátny dizajn telefónov Xperia za posledné roky nejako prirástol spoločnosti k srdcu a do predajní sa nám dostáva ďalší zaujímavý model, ktorý si ľahko pomýliť s vlajkovými lod'ami radu Z. Cenovku si však pomýliť nejde. M4 Aqua útočí na strednú triedu s výbavou high-endu, hliníkovým rámom a vodotesným telom v už tradičnom štýle Xperia.

PRVÉ DOJMY

V balení sa nič prevratné nedeje, kompaktná škatuľka, v nej telefón a základné príslušenstvo. Do rúk sa nám dostáva zariadenie, ktoré sa nám opäť raz zdá už povedomé, veď je to Xperia. Táto dizajnová línia je tu už dost' dlho a rozoznať od seba všetky jej počiny by robilo problém aj skúsenejšiemu znalcovi. Od prvých zariadení v tomto štýle sa však zmenil rám, ktorý už nie je viac hranatý.

Ako je to dnes v móde, rám telefónu je zo zaobleného šedého kovu, v ktorom sú osadené všetky ovládacie prvky a porty. Táto kombinácia však nie je veľmi priateľská k dobrému úchytu telefónu a často sa stáva, že sa nám troška šmykne ruka a telefón nemá ďaleko od toho, aby otestoval svoju odolnosť.

Vzhľadom na to, že základné ovládacie tlačidlá systému sú len softvérové, tlačidlá nájdeme len na bočnej hrane, a to ovládanie hlasitosti, kruhový gombík na odomknutie a konečne i dvojpolohové tlačidlo fotoaparátu, ktoré sa pri väčších telefónoch zide.

Ľavý horný roh je osadený microUSB a AUX portom, ktoré sú ponechané otvorené aj navzdory vodotesnosti. Zadnú stranu pokrýva priehľadný plast, ktorý však nepôsobí práve najkvalitnejšie a pri tlaku sa v strede mierne ohýba. Prerušuje ho



len šošovka fotoaparátu a blesk.

LEN "HD"

Prednej strane s trocha väčšími okrajmi panuje 5-palcový HD IPS displej s peknými sýtymi farbami a dobrými pozorovacími uhlami. Rozlíšenie je o niečo nižšie než to, na aké sme zvyknutí pri vyššej triede, no stačí na ostrý a jemný obraz. Nevýhodou je slabší rozsah úrovni jasů. V slnečný deň je to málo a v tmavú noc naopak veľa.

Na bokoch displeja nájdeme stereo reproduktory a vrchnú stranu osedláva i predná 5 MPx kamera, umožňujúca videohovory a snímání kvalitných fotografií aj pri použití predného fotoaparátu. Zadná

kamera nesie rozlíšenie 13 MPx, čo je pre bežné používanie viac než postačujúce. Ako je už pri Sony zvykom, fotoaparát nie je braný na ľahkú váhu a jeho kvalita podania sa dá rovnať s vlajkovými lod'ami spreď roka či dvoch. Farby sýte, obraz ostrý, nie je to zrkadlovka, ale je to kvalita Sony Exmor RS™. Nechýba slávny Superior auto režim či množstvo aplikácií, ktoré do fotografií pridávajú efekty, animácie či retuš v reálnom čase.

64 BITOV V AKCII

64 bitov, štyri jadrá na frekvencii 1,5 GHz a štvorica s frekvenciou 1 GHz v kombinácii s dvoma gigabajtmi operačnej pamäte a grafikou Adreno 405 znie teda ako

poriadna zostava, ktorá zatočí s nejdším predstaviteľom vyššej triedy, ponúkne výkon na všetky náročné aplikácie na obchode a s ľahkosťou pozenie Android 5.0 Lollipop rýchlosťou blesku. Očakávaná sa z väčšej časti vyplnili, no telefón má ešte zopár medzier v systéme.

Nová architektúra sa ešte zrejme nestihla veľmi skamarátiť s novým androidom a nadstavbou od Sony. Beh systému nie je úplne ideálny, z času na čas sa objaví zaseknutie, trhanie a spúšťanie aplikácií tiež nie je práve najsvižnejšie. Zrejme ešte nie je softvér úplne vyladený a môžeme len dúfať, že to v dohľadnej dobe spraví aktualizácie, keďže telefón na to výkon rozhodne má. Menej skúsený používateľ si to ani nevšimne, no keď raz telefón chce hrať vyššiu ligu, na veci ako multitasking či spustenie aplikácií by sa nemalo čakať viac ako sekundu.

LOLIPOP A NADSTAVBA

S príchodom novšieho systému bolo treba pozmeniť aj nadstavbu, na ktorú sme už pri telefónoch od Sony nejaký ten rôčik zvyknutí. Systém stavuje na jednoduchosť a prehľadnosť. Zmeny sa dotkli hlavne dizajnu či už hovoríme o novej notifikačnej lište, uzamknutej obrazovke, či základných aplikáciách.

Čo si Sony jednoducho nedá vyhovoriť, je predinštalovanie masy vlastného či partnerského softvéru do telefónu. V telefóne máme od výroby viac ako



10 predinštalovaných aplikácií (okrem základných systémových), ktoré väčšina používateľov v živote nepoužije a tí, ktorí ich aj použijú, by boli schopní si ich jednoducho v prípade potreby doinštalovať. Pri používaní nás tak otravujú notifikácie od aplikácií, ktoré len zbytočne prostriedky telefónu.

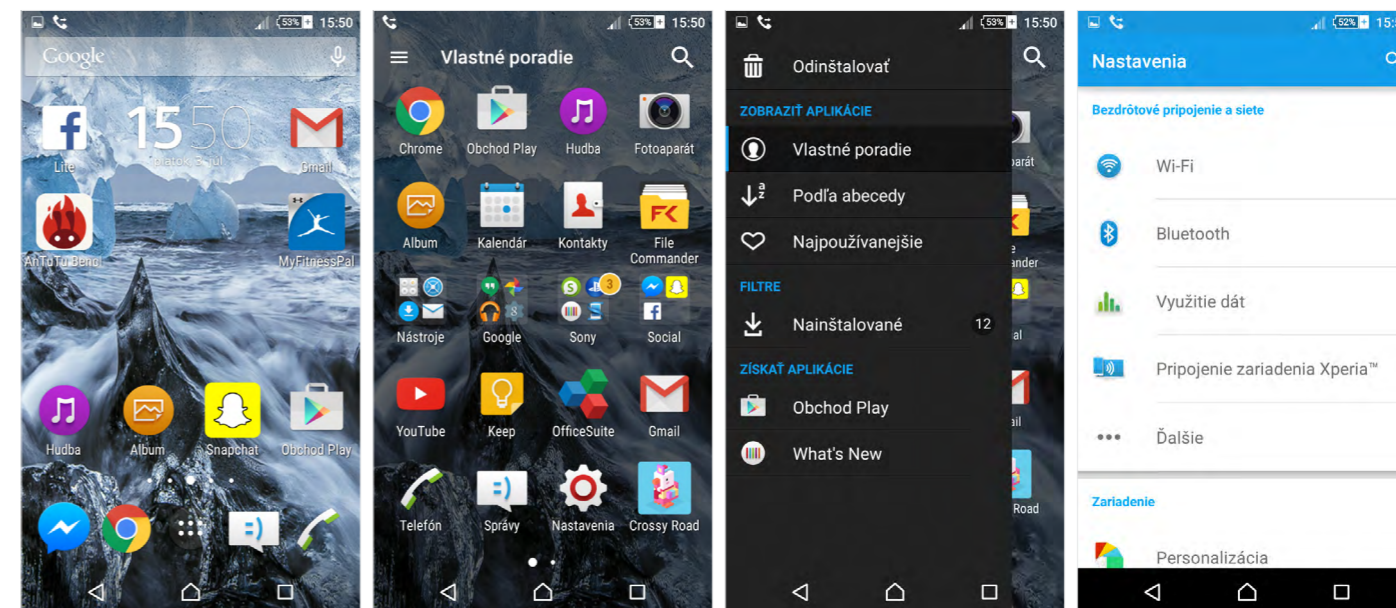
Základná obrazovka a forma jej administrácie sa nelíši od predchádzajúcich verzií nadstavieb Sony. Umožňuje jednoducho administrovať plochy, meniť pozadia motívy a widgety bez toho, aby sme museli zjsť do nastavení. V strede máme tlačidlo, ktoré nám otvorí zoznam aplikácií, v ktorom si taktiež vieme určovať poradie a vytvárať zložky pre lepšiu prehľadnosť, prípadne odinštalovať

aplikáciu priamo z ponuky.

Notifikačná lišta je viac modulárna, skladá sa z dvoch častí. Pri prvom potiahnutí sa nám zobrazia len upozornenia, pri ďalšom aj ponuka nastavení, ktorú si vieme nakonfigurovať.

KONEKTIVITA

Po tom, ako sa nám na Slovensku rozrástlo pokrytie 4G siete, by sa už aj celkom patrilo, aby nám na trh prišli nejaké schopné zariadenia, ktoré tento štandard aj reálne podporujú v plnom rozsahu. M4 Aqua je jedným z nich a vďaka tejto technológii by sme teoreticky v úplne ideálnych podmienkach mohli namerat' až 150 megabitov za sekundu na downlinku.



Samozrejme, pri reálnych podmienkach sú rýchlosti možno tretinové, ak sa pohybujeme v meste a možno osminové, ak sme v okolí mesta, kde je LTE sieť na nižšej frekvencii.

Wi-Fi, Bluetooth a NFC už sú takmer samozrejmosťou, no treba Sony trochu vyhrešiť ohľadne Wi-Fi antény, ktorá je o čosi slabšia, ako je priemer. Nie je až tak problém sa k sieti pripojiť, ako si ju stabilne udržať pri nižšej intenzite signálu, čo pri prezeraní videí, telefonovaní či písaní si v odľahlejšej izbe od routera spôsobuje nadávky a vysoký tlak.

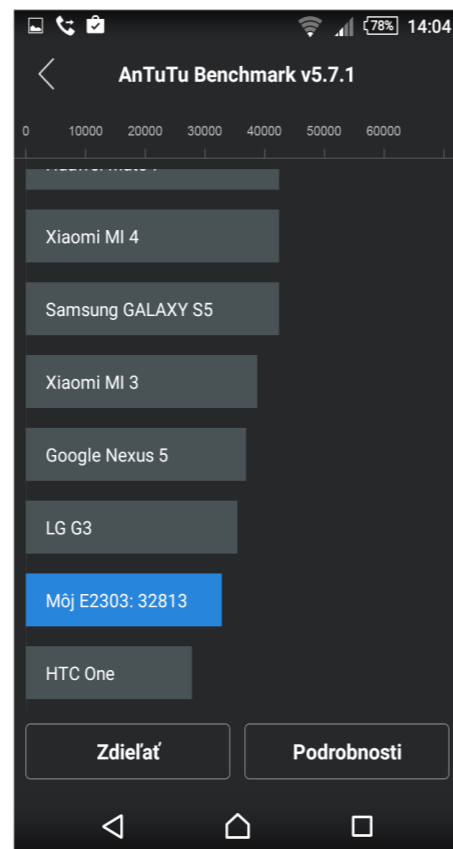
BATÉRIA MÔŽE BYŤ

64-bitová architektúra a rozdelenie 8 jadra na výkonné a úsporné štvorjadro má pozitívny vplyv na batériu. Výrobcovia sa konečne prestali hnať len za vyšším výkonom a začali sa viac sústreďovať na výdrž batérie, v čoho dôsledku sa pomalicky ale isto vraciame do éry, keď stačilo nabíjať telefón len raz za pár dní. Dopomáha tomu aj režim STAMINA, ktorý dokáže viac než zdvojnásobiť výdrž telefónu.

Pri bežnom používaní a zapnutom režime STAMINA dokáže telefón vydržať bez nabíjačky nejaké dva až tri dni. Samozrejme ak zjdem do extrém, tak ho nie je problém vybit' aj za necelý deň alebo naopak ponechať na maximálnom šetrení a minimálnom používaní celý týždeň. Kapacita batérie je 2400 mAh, čo nie je žiadna astronomická čiastka. Teda je vidno, že telefón získava minúty navyše pri stave nečinnosti, kedy je vďaka vyladenému systému šetrenia energie odber skutočne minimálny, čo vyvrcholuje v odhadovaný maximálny čas pohotovostného režimu až 779 hodín, teda približne mesiac (samozrejme, pri bežnom používaní nereálna hodnota).

TESTY

So znižujúcimi sa rozmermi a zvyšujúcim sa výkonom sa otvára problém s odvodom tepla. Pri telefóne s výkonom pohybujúcim sa niekde medzi HTC One a LG G3 (Antutu Benchmark) sa ale nejaký ten stupeň hore dole ospravedlniť dá. Nejde o nič strašné, no pri trvajúcej záťažii je na zadnej strane zariadenia celkom cítiť, že maká ostošest'.



Vodotesné telefóny by mali byť schopné čiastočne nahradiť vode odolné kamery a fotoaparáty, ktoré umožňujú vytvárať fotografie pod hladinou. S M4 Aqua, samozrejme, s vodou problém nemá, no na plnohodnotné "Aqua" využitie je potrebný nejaký obal, ktorý dobre padne do ruky, keďže telefón nie je vybavený otvorom na šnúrku a sám o sebe sa nedrží práve najistejšie. Stratit' dve stovky v hĺbinách vody nám predsa len za tú fotografiu nestojí. Druhým problémom je funkčnosť dotykového ovládania, ktoré má hlavne pri čiastočnom ponorení alebo len mokrom displeji vážne problémy.

VERDIKT

Sony Xperia M4 Aqua je niečo ako lacnejší klon vlajkových lodí od Sony, ktorý sa hrá na high-end. K dokonalosti mu však ešte chýba pár drobností. Podarilo sa mu očariť dizajnom, spracovaním, vodotesnosťou a skvelou hardvérovou výbavou za adekvátnu cenu, chcelo by to však ešte trochu zapracovať na doladení softvéru, ktorý svojím občasným dlhším pochybovaním kazí dojem skvelého telefónu.

Eduard Čuba



Súťaž s portálom



o 3x PS4 God of War III Remastered



Súťažte na www.gamesite.sk

Acer Aspire V17 Nitro Black Edition

Zásah do čierneho... od Aceru!

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: ACER
Dostupná cena: 1500€

PLUSY A MÍNUSY:

- + konštrukcia
- + dizajn
- + vyhotovenie
- + výkon
- + množstvo funkcií vrátane Intel Realsense
- + príjemná klávesnica a clickpad

- batéria
- zvuk

ŠPECIFIKÁCIE:

Aspire V 17 Nitro Black Edition (VN7-791G-7128)
OS: Windows 8.1 64-bit
CPU: Intel® Core™ i7-4720HQ
RAM: 2 x 8 GB DDR3
LowVoltageMemory
Úložisko: 256GB SSD + 2000 GB HDD
+ SD cardreader
Blu-rayDisc™ RE drive
Displej: 17.3" FHD
AcerComfyView LCD
GPU: NVIDIA® GeForce® GTX 960M 4G-GDDR5
LAN: Intel 802.11ac + BT

HODNOTENIE:



Spoločnosť Acer je na trhu s počítačmi už roky a stále sa jej darí držať medzi tými známejšími značkami. V posledných rokoch však odbočuje od tuctových laptopov a začína tvoriť i extravagantnejšie kúsky nielen pre biznis, ale aj pre potreby hráčov. Po relatívnom úspechu v segmente mobilných zariadení, telefónov, tabletov a ultrabookov sa Aceru začína dariť aj v oblasti herných notebookov za dobrý peniaz a updatovaný Acer V17 Nitro je toho jasným dôkazom.

PRVÉ DOJMY

Black Edition sa týka aj škatule. Čierny kartón s motívom notebooku. Vo vnútri samotný stroj, samozrejme celý v čiernom a vo vedľajšej priehradke príslušenstvo v podobe napájacieho adaptéra.

Už rozmer balenia prezrádza, že nejde o žiaden ultraprenosný notebook. Displej má 17 palcov a na veľkosti notebooku ešte pridávajú široké okraje okolo displeja najmä zo spodnej a vrchnej strany. Po zdvihnutí zariadenia človek

rýchlo pocíti, že držať za jeden rok 3 kilogramy nie je až také jednoduché. Pozitívne však je, že konštrukcia notebooku je natol'ko pevná, že jej ani tento manéver nerobí ani najmenší problém a nestretávame sa so žiadnym nepríjemným zavŕzganím či ohybom.

PLAST A KOVOVÉ PÁNTY

Telo notebooku tvorí matný čierny plast, patriaci medzi tie kvalitnejšie odrody. Charakteristickou črtou je kovová zadná strana stroja s vyrytým nápisom Acer V 17 Nitro. Vo vyhotovení sa nelíši ani veko obrazovky, ktoré je taktiež z pevného matného plastu a taktiež sa vystríha prehýbaníu či iným nedostatkom. Ozdobuje ho len logo spoločnosti umiestnené v rohu, jednoduché, ale za to v kombinácii s matnou čiernou elegantné a hlavne kvalitne spracované.

Okrem čiernej a striebornej nám tu vystupuje aj červená, ktorá je farbou podsvietenia klávesnice, ktoré síce má len jednu úroveň intenzity, no svoju úlohu plní skvele a zároveň

vnáša do, doposiaľ jednoduchého a nenápadného, dizajnu štipku dravosti.

Črevá počítača sú koncentrované v zadnej časti, ktorá je o čosi hrubšia a bočný profil sa nám smerom dopredu postupne stenčuje. Pravú stranu osídľuje väčšina dôležitých portov ako dva USB 3.0 porty, HDMI, čítačka kariet, Ethernet, napájanie a slúchadlá. Na ľavej strane sa usídlili ďalšie dva USB porty a Blue-ray mechanika.

Ako mnohí postrehli, na stranách nie je ani zmienka o chladiacich otvoroch. Tie sú všetky koncentrované v zadnej hrane. Dva ventilátory nasávajú vzduch spod zariadenia a vyfukujú ho dozadu. Teda ak si chcete popri hraní ohriať večeru, stačí to položiť za notebook, kde pri poriadnej zaberačke vzniká poriadne peklo.

FULLHD A INTELREALSENSE

Pri sedemástich palcoch by už veru bola hanba mať na obrazovke



menej pixelov ako niektoré 5-palcové telefóny. Na túto uhlopriečku je toto rozlíšenie na notebooku akurát. Obraz je jemný a detailný, no zároveň netreba v systéme nič približovať a všetko je pohodlne vidno. V kombinácii s kvalitným IPS panelom a dobrými pozorovacími uhlami je to pastva pre oči každého notebookového hráča. Samozrejme, stále sa to nedá porovnávať s Appleovskou Retinou na MacBook Pro, no dá sa povedať, že obraz je jednoducho dobrý. Zlého slova sa nedá povedať ani o svietivosti, ktorá je na úrovni 330 cd/m².

Nad obrazovkou sa nám usadilo o čosi viac kamier, ako sme zvyknutí. Môže za to použitie RealSense 3D kamery od Intelu. Z troch otvorov sú dve obsadené kamerami, jednu bežnou, druhou infračervenou, tretí otvor obýva infračervený laserový projektor. Vďaka tejto kombinácii si notebook vie v 3D zaznamenať to, čo sa nachádza pred obrazovkou, čo sa dá využiť pri rôznych aplikáciách a hrách ovládaných pomocou rúk, či pre vytvorenie virtuálneho modelu vašej tváre.

KLÁVESNICA A KLIKPAD

Aj keď ide o herný notebook, Acer sa rozhodol zvoliť pomerne nízky zdvih klávesnice, ktorý je síce viac vhodný na písanie ako hranie. Klávesnica je však skvelá a nedá sa to považovať za nedostatok. Ako je už zvykom, vrchný rad tlačidiel a šípky majú aj sekundárnu funkciu po stlačení tlačidla Fn, kde nachádzame aj ovládanie podsvietenia.

Pod klávesnicou nájdeme celistvý clickpad. Spodné rohy sa však držia

tradície a pre tých, ktorí si nevedia zvyknúť na ovládanie viacerými prstami, tu je stále možnosť využívať klasický spôsob ovládania. Po čase si ale človek zvykne a už sa nikdy nebude chcieť vrátiť ku klasickému touchpadu.

ÚTROBY BEŠTIE

Konečne sa dostávame ku kategórii, na ktorú netrepezlivo čaká každý gamer a čochvíľu zistí, či bude čítať ďalej, alebo sa radšej vráti ku rozohranej hre. Vzhľadom na cenovku, ktorá sa pohybuje okolo tisíciky a pol, má v sebe V17 Nitro celkom primeranú výbavu.

Procesor nijak neprekvapuje, klasická Intel Core i7 - 4720HQ, štvorjadro na 2,6 GHz s ôsmymi vlákňami, ktoré vďaka Turbo

Boostu dokáže vystreliť o gigahertz vyššie. Výkon, ktorý už je nejakým rokom overený, že pre herné účely dokonale postačuje bez toho, aby sme boli väčšinu času v červenom. V našej konfigurácii sa ocitlo až 16 gigabajtov operačnej pamäte, čo predstavuje dostatok priestoru aj pre tie najnáročnejšie hry či náročné vývojárske, či grafické prostredia. Na herné prostredia si grafika GeForce GTX960M vyčlenila rovné 4 gigabajty pamäte, čo je opäť raz dostatok priestoru aj pre najnovšie hry. Takáto nálož v kombinácii s dobrým chladením je dobrý predpoklad na to, aby sa V17 Nitro zapísal medzi herné stroje, ktoré stoja za pozornosť aj tých náročných používateľov.

Pri 17 palcoch má výrobca dostatok miesta na osadenie dvoch harddiskov, čo sa dá využiť na skombinovanie kapacity klasického HDD a rýchlosti a energetickej úspornosti SSD. Naša konfigurácia v sebe ukrýva 256GB SSD, čo je dost pre systém a všetky často využívané programy. Tie menej potrebné si radšej uložíme na dvojterrový pevný disk, keďže pre zachovanie dlhšej životnosti solid-state disku je dobré ho mať zaplnený len na polovicu, aby sa zátťaž mohla rozdeliť rovnomernejšie.

BEŠTIA V AKCII

Pri týchto parametroch je asi bezpredmetné hovoriť o funkčnosti systému, prehrávania videa, či funkčnosti bežných aplikácií, všetko ide bleskovo a hladko. Keď ho chceme dostať na vážky musíme zvoliť o čosi väčší kaliber, akým sú najnovšie hry či náročné testovacie



prostredia. 3DMark zaradil náš testovací kus nad bežné herné notebooky, no zároveň ukázal, že stále platí, že herný notebook a herný desktop sú jednoducho dve rozdielne veci. Ak ste lovec čo najvyšších FPS pri maximálnych nastaveniach, prenosný počítač jednoducho nie je to pravé. V17 Nitro zvláda najnovšie hry na síce nie najvyšších, ale vysokých nastaveniach s parádnu grafikou pri schopných 40 až 60 FPS, čo je príjemná hraťel'ná úroveň. Jednoducho, ak si chcete zahrať najnovšie hry mimo domu či svojho miláčika, musíte často prenášať V17 Nitro nové hry nielen potiahne, ale aj využije potenciál, ktorý tvorcovia hre udelili, samozrejme, v rozumnej rovnováhe so snímkami za sekundu.

Väčšina hier pobeží na hraťel'nej úrovni na vysokých až najvyšších nastaveniach, pri novších tituloch je však rozlíšenie FullHD a najvyššie grafické nastavenia už jednoducho veľa. Ak očakávate herný zážitok aj bez prítomnosti zásuvky, budete musieť svoje požiadavky značne obmedziť, keďže pri rovnakých nastaveniach sú po odpojení napájania snímky za sekundu takmer polovičné a bude teda treba nastavenia trochu obmedziť.

TEPLOTY

Pri lacnejších herných notebookov je známy fakt, že nie vždy je lacnejšie šasi pripravené čeliť teplu, ktoré je produkované

výkonnými komponentami. Operačné teploty komponentov v prenosných zariadeniach sú o niečo vyššie ako pri desktopoch a pri hre sa nám teploty na procesore šplhali až k 90 stupňom (za horúceho letného dňa), čo už začína byť celkom nepríjemná teplota. Našťastie to bol len dočasný výkyv, keď už zakročili chladiče a dostali teplotu zariadenia nižšie. Teplota na grafickej karte býva o čosi príjemnejšia a neberieme ju ako problematickú. Nie sú to síce najpríjemnejšie čísla, no hlavné je, že to notebook zvláda. Predsa len málokto hráva s horúcim, 3-kilogramovým herným notebookom na kolenách. Problémovým zrejme je nasávanie vzduchu pod notebookom, kde sa zdržuje nahriaty vzduch. Podloženie či chladiaca podložka by tomu mali pomôcť.

Zaujímavosťou je Acer Dustdefender, funkcia, ktorá dočasne otočí chod ventilátorov a pritlačí ich na vyšší výkon, aby naspät' vyfúkli nasatý prach cez otvor v na spodku zariadenia.

BATÉRIA AŽ TAK NEOČARILA

17 palcov a výkon hodný herného notebooku sa síce dajú považovať za drobné ospravedlnenie, no keď to porovnáme napríklad s konkurenciou od Dellu z radu Alienware, kde herný notebook zvláda pracovať cez 8 hodín, tak by sa Acer mohol aspoň trochu hanbiť. 3 články a 52 Wh je na notebook tejto

cenovej kategórie jednoducho málo a pri nenáročnej činnosti sa výdrž šplhá len na štyri hodiny.

AUDIO

Reproduktory na sebe nesú nápis Dolby a človek by aj očakával nadpriemernú kvalitu. Jediné, čo je však nadpriemerné, je maximálna hlasitosť. Dôraz je kladený na stredné tóny a zariadeniu jednoducho chýbajú basy, ktoré sú pri herných zariadeniach viac než žiadané. V skratke, bežné nevýrazné reproduktory z notebookom s o niečo vyššou maximálnou hlasitosťou. Softvér od Dolby s tým však vie spraviť zázraky a po jeho spustení sa zvuk mení v závislosti od nastavení podstatne k lepšiemu či už priestorovosťou, alebo tým, že je plnší a sýtejší s väčším spektrom tónov. Basy tam však stále chýbajú.

VERDIKT

Acer V17 Nitro je celkom schopný herný notebook, lepší než priemer, no stále má svoje muchy ako výdrž batérie či slabší zvuk. Treba však uznať, že Acer spravil krok v pred a vytvoril herné zariadenie, ktoré si zaslúži pozornosť herného publika a odhliadnuc od pár drobností je to skvelý stroj pre študenta či hráča, ktorý potrebuje mať svoju mašinu stále po ruke.

Eduard Čuba



Ako sa najlepšie vysporiadať s ostrým svetlom a tieňmi?

S oboma naraz!

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

Ďalšie informácie o WDR, použiteľnosti obrazu a dohľadovom riešení vytvorenom priamo pre vás nájdete pomocou interaktívneho sprievodcu Axis na stránkach

www.axis.com/imageusability



Creative SB Tactic3D Rage Wireless V2.0

Bezdrôtovo, ale dostupne

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Creative
Dostupná cena: 64,25€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pomer cena/výkon
- + podpora PS4
- + podsvietenie
- + batéria
- bez 3,5 mm jacku a podpory Xbox
- tvrdšie polstrovanie

ŠPECIFIKÁCIE:

Slúchadlá:
Frekvenčný rozsah: 20 – 20,000 Hz
Impedancia: 32Ω pri 1 kHz
Citlivosť (@1 kHz, 1 V/ Pa): 102 dB pri 1 kHz Max
Meniče: 50 mm
neodymové
magnety

Mikrofón:

Frekvenčný rozsah: 100 Hz – 6,5 kHz
Typ: jednosmerný

HODNOTENIE:



Už niekoľko rokov je spoločnosť Creative s radou Sound Blaster v popredí na poli PC audia. Ich technológiu môžeme nájsť ako v externých, tak v interných zariadeniach, matičných doskách či softvéri na vylepšenie zvuku. Bola by škoda nevyužiť tak široké spektrum znalostí, a preto sa na trh dostáva prírastok aj medzi herné headsety, Sound Blaster Tactic3D Rage Wireless V2.0, ktorý osloví hráčov hľadajúcich bezdrôtové riešenie, no s nižším rozpočtom.

BALENIE

Balenie je presne také, ako samotný názov headsetu. Agresívne a nápadité, zamerané na mladých hráčov, na ktorom dominuje krvavo červená farba v kombinácii s čiernou. Kompletne označenie nájdeme doslova na každej strane a zvyšok miesta je preplnený použitými technológiami a funkciami. Za to obsah je už skromnejší. Okrem headsetu obsahuje len bezdrôtový USB vysielač, nabíjací kábel, odnímateľný mikrofón a manuál.

DIZAJN A ZHOTOVENIE

Na to, aby výsledná cena bola prijateľná, muselo sa urobiť najviac kompromisov práve pri použitých materiáloch a konštrukcii. Nejde o vyslovenú tragédiu, ale šetrenie jednoducho cítiť. A to doslova. Po nasadení sa pamät'ová pena náušníkov síce prispôsobí, ale kvôli vyššej tvrdosti po istej dobe začnú slúchadlá na hlave tlačiť. Taktiež sa v nich uší pomerne dosť potia, ale pri pravidelných prestávkach je to znesiteľné. Rovnaká výplň je použitá aj na hlavovom moste, z ktorého sa pomocou dvoch kovových ramien nastavuje dĺžka mušlí. Celkovo je headset ladený do matného čierneho plastu a jediná výnimku tvorí lesklý názov tiahnuci sa po celom vrchu. Typické červené prvky predstavujú úchytky mušlí a nápisy Rage



po stranách. Veľkým prekvapením je podsvietenie, na ktoré sme zvyknutí pri headsetoch z vyššej cenovej kategórie. O to viac, že sa nejedná len o jednoduché jednofarebné riešenie, ale o plnohodnotné LED podsvietenie SB Prism s možnosťou nastavenia celého spektra farieb.

Ohľadom ovládania nie je čo vytknúť. Všetky prvky nájdeme na ľavej mušli a pozostávajú z tlačidiel zapnutia/vypnutia celého headsetu a mikrofónu a koliesko pre nastavovanie hlasitosti, ktoré sa navyše otáča o 360°, takže nehrozí jeho pretočenie. Jednoduché, no funkčné riešenie je lepšia cesta, ako naslepo hľadať to správne tlačidlo v spleti ostatných.

Mikrofón je oddeliteľný a pripája sa rovnako na ľavej strane. Niekomu by možno vyhovoval otočný či výsuvný ako v prípade značky Razer, ale z praktického hľadiska osobne preferujem možnosť úplného

odpojenia.

Komunikáciu s PC alebo PS4 zabezpečuje bezdrôtový vysielač. Pripája sa do USB portu a veľkostne aj vzhľadovo je takmer totožný s bežnými USB klúčmi. Rozdielom je len tlačidlo pre spárovanie, ktoré sme počas užívania ani nepotrebovali. Stačilo headset zapnúť a spojenie prebehlo za pár sekúnd. Jeho dosah sa pohybuje okolo 10 metrov.

Škoda, že majitelia konzol Xbox majú smolu a Tactic3D Rage nie je možné pripojiť ani pomocou klasického 3,5mm jacku, čím by sa jeho možnosti a využiteľnosť ešte znásobili.

ZVUKOVÝ PREJAV A FUNKCIE

Od herného headsetu nemožno vyžadovať presnosť podania ako je to pri kvalitnejších slúchadlách, ale na to ani určené nie sú. Našťastie to,

čo sa ušetrilo na materiáloch, bolo použité na zvukový prejav. Vo vnútri preto nájdeme dvojicu 50 mm neodymových magnetov. Ide o overené riešenie schopné priniesť silné basy vyžadované hlavne pri hrách a filmoch. Aj v základnom nastavení je zvuk pomerne vyvážený a pre bežné používanie postačuje. Je vidieť, že ide o výrobok od spoločnosti, ktorá sa pohybuje práve v tejto sfére a nie je žiadnym nováčikom.

Pre dodatočné nastavenia je nutné nainštalovanie programu SBX Pro Studio. Najväčšou výhodou je podpora profilov. Je si tak možné zvoliť hlasitosť slúchadiel a mikrofónu pre každú situáciu a jednoducho medzi nimi prepínať. Medzi uloženými nájdeme aj ten od profesionálnych hráčov z Team Dignitas, ktorí headset oficiálne používajú. Softvér ďalej ponúka možnosti zvýraznenia basov, dialógov alebo priestorového efektu. Pochopiteľne ide o virtuálnu prezentáciu simulujúcu zostavu 7.1. Nie je tak kvalitný ako v prípade Razer Synapse, ale v rámci možností podobných slúchadiel sa dá dobre rozlišovať smer odkiaľ zvuk prichádza. S tým súvisí aj ďalšia proklamovaná funkcia Scout Mode. Tá ma za úlohu zvýrazniť vzdialené zvuky akými sú kroky či hodenie granátu a dať hráčovi výhodu oproti súperom. Samozrejmosťou je aj klasický 10-pásmový ekvalizér pre doladenie detailov podľa vašej chuti. Znova je na výber z niekoľkých preddefinovaných profilov.

Nezabudlo sa ani na mikrofón. Ak si myslíte, že nemáte dostatočne mužný hlas alebo si len chcete vystreliť z kamarátov, stačí ak si ho upravíte podobne ako zvuk v ekvalizéri.

Poslednou, no určite nie menej dôležitou funkciou je SB Prism, čiže ovládanie podsvietenia. Okrem výberu farby si môžete zadefinovať intenzitu, pulzovanie či vypnutie po určitom čase.

Šikovnou pomôckou je signalizácia stavu batérie v dolnej časti. Výrobcom je udávaná výdrž 16 hodín, čo je skutočne úctyhodné a ešte chválhodnejšie je, že ide o reálne dosiahnuté výsledky.

VERDIKT

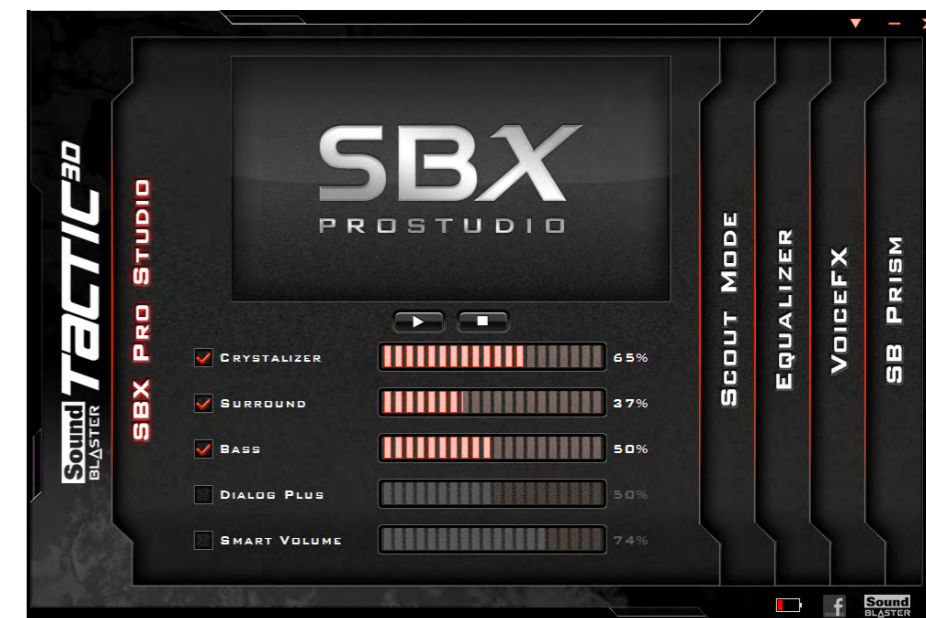
Creative Sound Blaster Tactic3D Rage Wireless V2.0 je jedným z najlacnejších bezdrôtových headsetov na trhu, no oproti konkurencii prináša viacero funkcií akým je napríklad podsvietenie. Dlhoročné

pôsobenie spoločnosti na trhu PC audia sa odzrkadli aj v kvalite zvuku a na primárne hráčsky zameraný headset je zvukový prejav vyvážený. Úplné doladenie sa následne dá realizovať cez stiahnutelný softvér, ktorý poskytuje okrem 10-pásmového ekvalizéra ďalšie možnosti nastavenia. Okrem bežných zvýraznení basov či dialógov obsahuje aj podporu funkcie Scout Mode, teda zvýraznenie vzdialených krokov nepriateľa, čím hráči získavajú cennú výhodu. Svoj hlas zachytávaný cez odnímateľný mikrofón si upravíte pomocou viacerých profilov (od martanov po ogrov) alebo si vytvoríte vlastný. Všetky základné funkcie viete ovládať pomocou tlačidiel a kolieska na ľavej strane

a headset si nabijete pomocou pribaleného USB kábla, no nie skôr ako po približne 15 hodinách, keďže výdrž je skutočne výborná. Dosah vysielača je dostatočný na pokrytie bytu a jeho inštalácia nemôže byť jednoduchšia. Headset funguje aj bez inštalácie dodatočného softvéru, ale s ním sa jeho možnosti podstatne rozširujú.

Nevýhodou a trpkým zistením je absencia podpory pre Xbox či 3,5 mm jacku. Šetrením prešli aj použité materiály, no pri šetrení zaobchádzaní by sa nemalo nič stať a viac oceníte zvukové a vizuálne kvality headset, na ktoré je zameraný.

Róbert Babej-Kmec



Fractal Design Define S Window

Perfektne rozvrhnutý a priestorný počítačový case

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Fractal Design
Dostupná cena: 100€

PLUSY A MÍNUSY:

- + pomer cena/kvalita
- + dizajn
- + konštrukcia
- + množstvo miesta pre chladenie
- + konštrukcia s vodným chladením na myslí

- absencia 5.25" šachiet

ŠPECIFIKÁCIE:

Typ: PC Skriňa
Šírka: 322 mm
Výška: 615 mm
Hĺbka/hrúbka: 535 mm
Hmotnosť: 9100 g
Farba: Čierna

HODNOTENIE:



Spojenie slov Fractal Design sa posledné roky nesie v znamení kvalitného spracovania počítačového hardvéru, či už ide o počítačové skrinky, ventilátory, alebo zdroje. Zdá sa, že hlavným motom tejto spoločnosti sú kvalitné materiály a praktické spracovanie ich produktov. Nám sa pod naše hrania chtvivé ruky dostala nová PC skrinka Fractal Design Define S Window, na ktorej sme mali možnosť overiť si, či sa týmito zásadami spoločnosť Fractal Design stále riadi.

Skrinka Define S zdieľa všetky parametre s našou, o niečo krajšou a samozrejme aj drahšou verziou Define S Window, ktorá hráčom okrem hĺby priestoru ponúka aj priehľadný bok, v ktorom môžu svojim známym vystavovať svoj nadupaný hardvér.

Čo sa týka rozmerov, skrinka poteší šírkou 233mm, výškou 451mm a dĺžkou až 520mm. Predný panel ziva prázdnotou, ale zvrchu, na jeho zlome nájdete dedikované porty pre mikrofón a slúchadlá spolu s tlačidlom reštartu, zapnúť/vypnúť, indikačnou LED diódou a dvoma USB 3.0 portami. Príbeh tejto počítačovej skrýše ale nediktujú iba vonkajšie rozmery a parametre, ale hlavne inteligentné rozvrhnutie vnútra. Vo väčšine počítačových skriniek sme totiž stále zvyknutí na plastové alebo kovové šachty určené pre 3.5 palcové HDD, ktorých sa ale Define S veľmi šikovne zbavuje.

Je pravda, že táto skrinka neponúkne miesto viac ako piatim diskom, z čoho tri pozície sú určené pre 3.5 palcové disky a dve sú pre 2.5 palcové, hlavne SSD disky. Keď sa ale úprimne zamyslíme, neprichádza nám na um žiadna situácia, v ktorej by používateľ v skrinke potreboval viac diskov. Všetky pozície určené pre disky sa nachádzajú na druhej strane kovovej steny, na ktorú sa upevňuje matičná doska.



To na jednej strane znamená šikovné ukrytie ničím nezaujímavých kúskov hardvéru a jeho káblov a na druhej zase vytvorenie voľného priestoru na tej zaujímavejšej strane, ktorá je vďaka zakomponovanému plexisklu viditeľná všetkým záujemcom.

Na čo je ale najlepšie tento priestor použiť? Odpoveď je naozaj veľmi jednoduchá. Skrinka Define S Window akoby bola dizajnovaná presne pre účel efektívneho počítača s vodným chladením. V dobe testovania sme nanešťastie nedisponovali funkčnými komponentami na integrovanie vodného obehu, keď sme ale do tejto skrinky osadili náš cenovo dostupný herný systém s jedným skupiny rozmernejších vzdušných chladičov, Cooler Master Hyper 103, bol prázdny priestor, kam by mohla byť osadená vodná pumpa a rezervoár, naozaj ako päť na oko. Musíme ale podotknúť, že čo sa týka skvelého rozvrhnutia tejto skrinky a jej vzdušnej cirkulácie, mali sme po transplantácii hardvéru

zo skrinky Corsair Carbide Spec-01 možnosť namerat' teploty procesoru v priemere nižšie až o 4°C.

Keď sme už spomenuli fakt, že sme si na vlastné oči a vlastnoručne vyskúšali, ako sa do tejto skrinky zmestí bežný herný hardvér, nemôžeme nespomenúť naozaj fenomenálnu snahu spoločnosti Fractal Design, zjednodušiť správu káblov, takzvaný „cable management“. V minulosti bolo produktom od tejto spoločnosti mnohokrát vyčítané zanedbávanie tejto, pre mnohých dôležitej, stránky počítačových skriniek. Tomuto produktu ale nemáme takmer čo vytknúť. Na zadnej strane mo-bo prepážky je dostatok priestoru, množstvo úchyto, o ktoré sa dajú pripevniť sťahovacie pásky a na tej najdôležitejšej trase káblov sú strategicky rozmiestnené suché zipsy s logom Fractal Design, ktorými sme pri našom skladaní počítača upevnili nielen drôty vedúce z predného I/O panelu, ale aj hlavné

napájacie káble matičnej dosky, disku a grafickej karty. Samozrejme, keby sa nám chcelo stráviť menežovaním káblov viac ako 10 minút, vyzerala by pravá strana skrinky ešte usporiadanejšie.

Doteraz sme sa o tomto produkte vyjadrovali iba pozitívne. Samozrejme, každá minca má dve strany a ani skrinka Define S Window nemôže byť výnimkou. Jedným z mála vlastností, ktorými dokáže tento PC case odradiť potenciálnych zákazníkov je neprítomnosť podpory internej DVD mechaniky. Celý predný panel je totiž jednoliaty a narozdiel od produktov ako Fractal Design Define R5 nefunguje ako odklápatelná dverka, za ktorými sa dajú ukryť DVD mechaniky, alebo regulátory otáčok ventilátorov.

Našťastie môžeme povedať, že v dnešnej dobe, kedy je všetko v oblakoch, bezdrôtové alebo prinajhoršom prepojitelné USB káblom, nám možnosť načítať rovno v počítači CDčka alebo DVDčka absolútne nechýbala. A ak by sme náhodou chceli inštalovať hry z CDčiek, alebo by sa nám nechcelo sťahovať 60 GB dát ako pri GTA V, vždy existuje možnosť externých DVD mechaník, ktoré sa cenovo pohybujú veľmi blízko tým zabudovaným. Možno sme si pri tomto „odhalení“ uvedomili práve opak tejto situácie, ktorým je uvoľnenie množstva priestoru vnútri skrinky, použiteľného na umiestnenie už spomínaného vodného chladenia.

Nemenovaný internetový portál, zaoberajúci sa recenzovaním počítačového

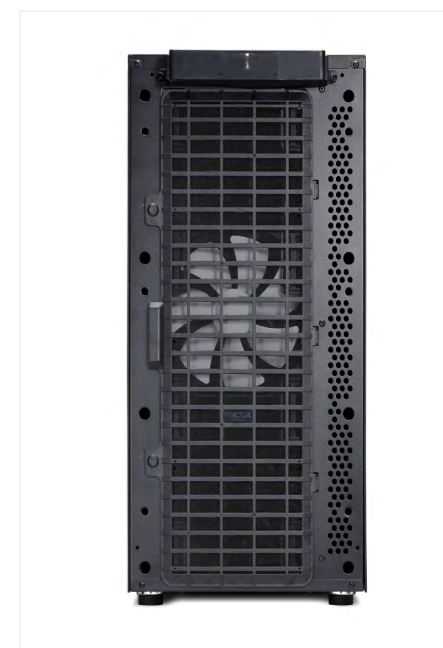
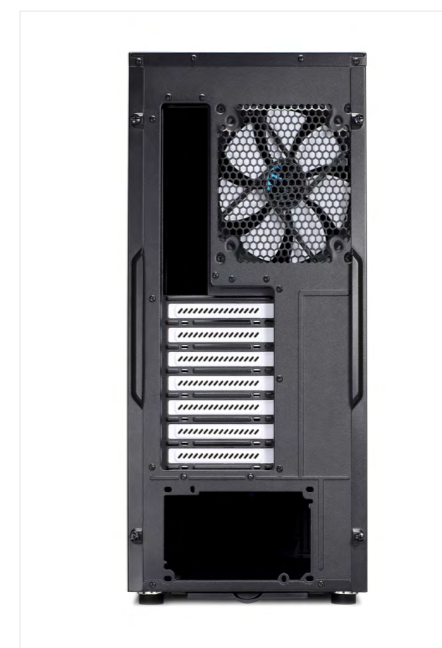
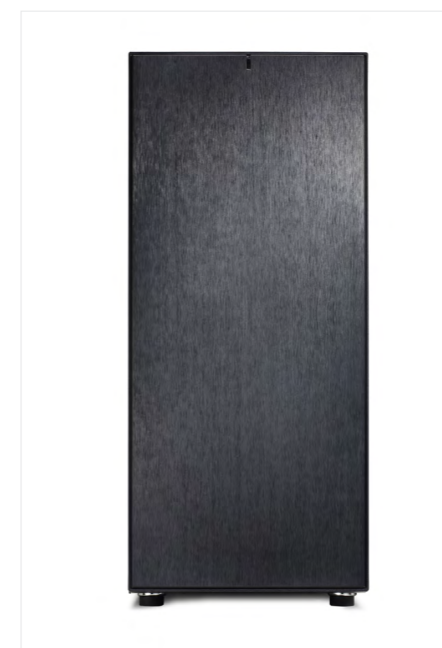


hardvéru, sa o skrinke Define S Window vyjadril slovami „Nič na svete nie je perfektné. Define S sa napriek tomu k perfektosti priblížil na dosah, aspoň čo sa počítačových skriniek týka.“ a my si nedokážeme nepožičať ich slová. Áno, Define S Window nie je tou najlacnejšou PC skrinkou v ponuke, možno ani tou najkvalitnejšie vyrobenou z najlepších materiálov. Ak ale hľadáte dostatočne rozmernú skrinku pre svoj počítač, do ktorej sa zmestia aj tie najdlhšie grafické karty spolu s výkonným systémom vodného chladenia, lepšiu ponuku nájdete len veľmi ťažko.

VERDIKT

Perfektne rozvrhnutý a priestorný počítačový case, ktorý v sebe dokáže ukryť aj tie najtrúfalejšie herné systémy. S cenou, ktorá síce nepoteší záujemcov o herný systém „za pár korún“, ale milo prekvapí počítačových nadšencov, ktorí doteraz platili oveľa viac za porovnateľnú kvalitu. Spojenie všetkých vychytávk, zlepšovákov a dôrazu na jednoduchosť použitia a udržiavania bude určite znamenať iba spokojných zákazníkov.

Daniel Paulini



Sapphire Radeon R9 390+390X

Staršie čipy adekvátne na dnešné tituly

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: SAPHIRE
 Dostupná cena:
 R9 390 Tri-X NITRO:
 380 €
 R9 390X Tri-X: 480 €

PLUSY A MÍNUSY:

390 Nitro

- + pomer cena/výkon
- + dizajn
- rozмеры

390 Nitro

- + výkon
- cena



ŠPECIFIKÁCIE:

Sapphire R9 NITRO
 390 8GB
 Jadrá: 2560
 Text. Jednotky: 160
 ROPs: 64
 Takt jadra: 1010MHz
 Takt pamäť: 6GHz
 Kapacita: 8GB

Sapphire R9 390X Tri-X
 Jadrá: 2816
 Text. Jednotky: 176
 ROPs: 64
 Takt jadra: 1055MHz
 Takt pamäť: 6GHz
 Kapacita: 8GB

HODNOTENIE:

390 Nitro:



390 X Tri-X:



24. október 2013, to je dátum vydania poslednej vlajkovej lode spoločnosti AMD s označením R9 290X, po roku a 9. mesiacoch sme sa dočkali novej generácie grafík s poradovým číslom 3xx.

PRVÉ DOJMY

V dnešnej recenzii sa pozrieme na zúbok novým grafikám spoločnosti AMD s označením Sapphire NITRO R9 390 a Sapphire Tri-X R9 390X.

Už na prvý pohľad disponujú obe grafiky dobre známym chladičom Tri-X, ktorý sa výborne osvedčil už na predchádzajúcej generácii radeonov 290 a 290X. Obe grafické karty sú postavené na jadre s architektúrou Hawaii, ktoré bolo prítomné na vlajkových lodiach minulej generácie, azda jedinou zmenou je dvojnásobná kapacita VRAM, ktorá je po novom 8GB a výrobca tiež udáva zníženie TDP z 290W na 275W.

Čo sa konektorovej výbavy týka, obe grafiky sa napájajú 2x 8-pinovými konektormi, vďaka čomu môže ich teoretická maximálna spotreba dosiahnuť 375W. Na boku oboch grafík sa ďalej nachádza

tlačidlo s logom výrobcu, ktoré slúži na prepínanie medzi 2 BIOSmi, UEFI a Legacy. Výrobca však už upravil aj výstupy z pôvodných 2x DVI, DP a HDMI je po novom už len jeden DVI-D, 3x DP a HDMI.

Obe grafiky, ako môžeme vidieť, využívajú prakticky rovnaké jadro ako ich predchodci s označením 290 a 290X. Azda jedinými zmenami oproti predchádzajúcej generácii je dvojnásobok pamäte, ktorej stúpol takt z pôvodných 5,5GHz na 6GHz a tiež sa mierne zvýšil takt jadra.

TESTOVACIA ZOSTAVA A METODIKA

Zostava použitá na testovanie:

- CPU- Intel Core i5 3570K@4,6GHz
- RAM- Kingston HyperX Beast 32GB 1600MHz
- MB- Asus ROG Maximus V Gene Z77
- SSD- Intel 530 120GB(Operačný systém)
- HDD- 2x WD Caviar Black 1TB@RAID 0 (Hry a Dáta)
- PSU- Corsair RM1000
- CASE- Zalman Z11 (+4 nízkoatačkové 120 mm ventilátory)
- H2O- Corsair H60
- OS- Windows 8.1 Pro so všetkými

dostupnými aktualizáciami

V dobe testovania bol najaktuálnejším ovládačom AMD Catalyst 15.15, ktorý sme počas všetkých testov používali, treba však upozorniť, že sa jedná o Beta ovládač, a preto sa môžu postupom času niektoré výsledky mierne zmeniť.

Všetky hry boli testované v rozlíšení 1920x1080 (FullHD) na najvyšších grafických nastaveniach, anti-aliasing sme pri niektorých tituloch museli znížiť kvôli nekonzistentnosti výsledkov. Všetky testy sme robili pomocou programu Fraps, každý test sme robili 3- krát a spriemerovali.

Nastavenia Anti-Aliasingu v hrách:

Witcher 3: Zapnutý (chýba možnosť výberu úrovne)

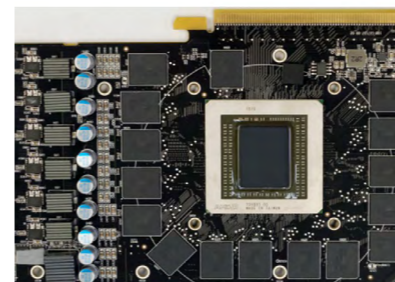
GTA V: FXAA (MSAA-Off)

Crysis 3: FXAA

TombRaider: FXAA

Shadow of Mordor: nie je možnosť nastavenia

390 NITRO



SYNETICKÉ BENCHMARKY

Ďalej sme spravili tri testy z najznámejších benchmarkov: 3DMarku, Unigine Heaven a Unigine Valley. Všetky testy boli uskutočnené na najvyšších možných nastaveniach, s výnimkou stereoskopického 3D. V 3DMarku sme testovali sériu scén Firestrike Extreme. Výsledky sú iba GPU score (nepoužili sme celkové skóre zostavy).

Vďaka týmto testom si môžete vyskúšať sami, ako si vedie vaša grafika v porovnaní s touto.

PREVÁDZKOVÉ VLASTNOSTI

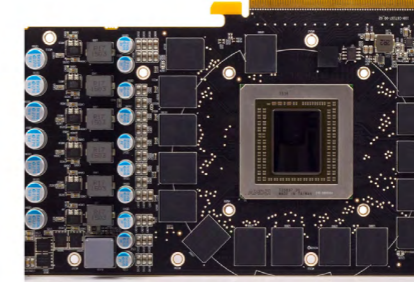
Teplota grafického jadra pri bežnej práci neprekročila príjemných 38-40°C a obe grafiky boli absolútne bezhlučné vďaka technológii Intelligent Fan Control II, ktorá v prípade nízkeho využitia jadra, vypína všetky ventilátory. Pri hraní sa teplota 390ky pohybovala na úrovni 73°C a bola veľmi tichá, 390X bola na tom s teplotami podobne a zastavila sa na úrovni 74-75°C, podobne ako 390 bola príjemne tichá.

Spotrebu sme merali zásuvkovým Wattmetrom, pri bežnej práci a surfovaní po internete sa spotreba zostavy v oboch prípadoch pohybovala na príjemných 95W. Aby sme zaťažili iba grafickú kartu sme využili program Furmark, ktorý vytáča iba grafiku. V plnej záťaži sme namerali v prípade 390ky spotrebu slušných 390W, v prípade 390X-ky sa spotreba zvýšila na slušných 410W.

Pre zaujímavosť v identickej zostave s Radeonom 290X sme namerali 450W spotrebu, takže je skutočne vidieť, že zníženie spotreby a tým pádom aj TDP je reálne.

Vzhľadom na to, že na oboch kartách je naďalej známy dobrý chladič Tri-X

390X Tri-X



je jasné, že karta má naďalej 32 cm a naďalej, ako pri predchádzajúcej generácii, je problém s výškou karty, pretože zasahuje do tretieho PCI slotu. Chladienie pamätí a napájacej kaskády je vyriešené na jedničku vďaka masívnemu UniSinku, teploty VRM neprekročili 68°C.

Na záver, keď sme pozreli na PCB oboch grafík, všimli sme si zaujímavý rozdiel, a to: 390ka obsahuje vynikajúce Black Diamond cievky a kondenzátory s životnosťou 16K hodín. Zatiaľ čo 390X dostala 16K kondenzátory, ale cievky zostali staré známe z referenčných 290X a sú dobre známe ako dokážu písať, samozrejme pri testovaní sme ich docela počuli aj

napriek tomu, že PC je pod stolom.

VERDIKT

Oba Radeony si vo všetkých testoch viedli dobre, no myslíme si aj napriek tomu, že mohol výrobca siahnuť po nových, rýchlejších a úspornejších jadrách, Hawaii má stále viac ako 1,5 roka. Príjmenou zmenou oproti minulej generácii je 8GB pamäť VRAM, ktorá sedí na 6GHz a 512-bitovej zbernici. Je známym faktom, že vyvojári radi používajú veľké či nekomprimované textúry. Obe grafiky sú napriek staršiemu čipu stále viac než adekvátne na dnešné tituly, ktoré zvládajú na jednotku, veľkou škodou zostáva, že sme bohužiaľ nevyskúšali 4K kvôli nedostatočnému vybaveniu. Je však dosť prekvapivé, že NITRO 390 má nasadenú príjemnú cenovku 380€, zatiaľ čo 390X Tri-X stojí šialených 480€, pre porovnanie je 390ka slabšia v priemere o 10% stojí o 100€ viac. Takže rozhodne odporúčame Sapphire Radeon NITRO 390 8GB, pre svoj vynikajúci pomer cena/výkon. Je veľká škoda spackaného Radeonu 390X Tri-X, je drahý a navyše priskákuje cievky nepridávajú moc do zážitku.

Marcel "Shaggy" Ilavský



Huawei P8

Elegantná a hliníková vlajková loď od Huawei

ZÁKLADNÉ INFO:

Zapožičal: Huawei
Dostupná cena: 470€

PLUSY A MÍNUSY:

- + dizajn, prevedenie
- + výkon a displej
- + fotoaparáty
- + dual SIM
- + prémiové balenie

- málo kustomizácií pre fotenie
- problémy s OS

ŠPECIFIKÁCIE:

Rozmery: 144,9 x 72,1 x 6,4 mm (d x v x š)
Hmotnosť: 144 g
CPU: štvorjadrový 2GHz Cortex-A53 a štvorjadrový 1,5GHz Cortex-A53 - HiSilicon Kirin 930
GPU: Mali-T628 MP40
Operačná pamäť: 3GB
Úložisko: 16/32GB eMMC Flash
Pamäťový slot: microSD do 128GB namiesto SIM slotu
Dátová prepojitelnosť: WLAN 802.11 b/g/n, dual band, hotspot
USB 2.0
 Bluetooth V4.1, A-GPS, Glonass/Beidou, DLNA, NFC
 FM rádio
Displej: 5,2 palcový, FHD 1920x1080, IPS NEO kapacitný multi dotykový panel, Corning Gorilla Glass 3
Batéria: 2680mAh Li-Poly
Kamera:
 Predná- 8 Mega-Pixel
 Zadná- 13 Mega-Pixel, Auto Focus, f/2.0, Dual-LED Flash, Optický stabilizátor (OIS - 1,2 stupňa), HDR, RGBW, dvojtónový blesk

HODNOTENIE:



Firma Huawei uviedla v apríli svoju vlajkovú loď, ktorou je nový Huawei P8. Vyrobili celkovo tri verzie P8 Lite, P8 a P8 MAX. Zameriavajú sa predovšetkým na cenovú dostupnosť smartfónu, jeho fotoaparát a celkové zhotovenie. Ako obstála vlajková loď od Huawei sa dočítate v našej recenzii.

PRVÉ DOJMY

Po povytiahnutí papierového puzdra sa nám odkryl náhľad na plastovú krytku s nápisom P8. Pod krytkou sa nachádza uložený smartfón po svojej šírke. Vedľa smartfónu sú uložené v papierových úložiskách papiera, príručky, adaptér, USB kábel a sponka na vyt'ahovanie krytiel smartfónu. Balenie pôsobí prémiovo, úhľadne a veľmi pekne.

DIZAJN A KONŠTRUKCIA

Takmer celá časť smartfónu je zhotovená z hliníka. Hliníkové časti sú vyrobené nano technológiou pre zachovanie čo najmenšej možnej hrúbky a pevnosti zároveň. Zadná časť a rám je jednoliaty, predelený len bielim pásikom v hornej a dolnej časti. V zadnej spodnej časti sú vytlačené údaje o smartfóne, v strede je nápis a logo Huawei a vrchná časť obsahuje dvojtónový blesk spolu so zadnou kamerou kompletne zaliatou v bielom rámečku, pod ktorým sa nachádzajú aj antény.

Vrchná časť rámu ukrýva mikrofón a 3,5 mm audio jack, spodná časť rámu obsahuje dva reproduktory po oboch stranách a microUSB karta, z ktorých jedna môže byť obsadená microSD kartou. Ďalej sa tu nachádzajú už len tri tlačidlá - pre ovládanie hlasitosti a zapnutie smartfónu. V prednej časti P8-čky je osadený na prvý pohľad takmer bez rámový 5,2 palcový displej, ktorého lemujú len dve biele plochy



na vrchnej a spodnej strane. Vrchná plocha obsahuje reproduktor, kameru, senzory a notifikačné diódy.

Smartfón sa vďaka svojej hrúbke dosahujúcej len 6,4 mm, perfektnému zadnému krytu ktorý sa vôbec nešmýka a nezanecháva akékoľvek nečistoty drží v ruke veľmi dobre. Kamera je utopená na roveň krytu, a tak na smartfóne prakticky okrem tlačidiel pre ovládanie hlasitosti a zapnutia nenájdete žiadny výčnievajúci element. Konštrukcia je tak veľmi pevná, nič nevrzga a telefón nie len že vyzerá celistvo a elegantne, ale v skutočnosti

taký aj je.

DISPLEJ

Už hneď po prvom zapnutí je badať, že na oko bez rámový displej nie je v skutočnosti bez rámov. Síce má rámeček po celom obvode hrúbku len niečo cez dva milimetre, ale ak by tam nebol mohol byť displej o niečo väčší alebo sa rozdiel rozmerov mohol prejaviť na celkových parametroch tela smartfónu. Displej má veľmi dobrú farebnú paletu a dôveryhodnosť zobrazovania farieb. Síce nedosahuje kvalitu AMOLED displejov a čierna

nie je stopercentná, i tak je jeho kvalita na veľmi vysokej úrovni. Rozlíšenie 1920x1080 pixlov je dostatočne jemné, a tak nebudete mať najmenší problém s čítaním textu, hraním či sledovaním videí.

KAMERA

Predná kamera

8 MPixlový fotoaparát je určený predovšetkým na zachytávanie vás a vášho okolia. Dokážete si skrásliť vlastnú podobizňu v desiatich úrovniach, zahmlieť obraz a následne ho zotrieť, upraviť farbu a efekty fotografií, vyhotoviť panorámu, či zachytiť časozberné alebo obyčajné video.

Zadná kamera

13 MPixlová šošovka obsahuje optickú stabilizáciu obrazu, senzor RGBW pre čo najdokonalejšie zachytenie farebnej škály, nechýba mu ani HDR snímánie. Fotoaparát dokáže nastaviť veľmi dlhú expozičnú dobu a nerobí mu tak problém zachytiť svetelné stopy, či urobiť fotku v noci ktorá vyzerá akoby bola fotená za bieleho dňa i keď so značným šumom. Taktiež dokáže fotky skrásliť nastaviť efekty, odfotografovať panorámu, natočiť FHD alebo časozberné video.

Medzi špeciálne efekty patrí zachytenie stôp koncových svetiel, svetelných grafitov, hodvábnnej vody alebo hviezdnej oblohy. Fotkám zachytávaným v noci napomáha výborný dvojtónový blesk ktorý spája teplú a studenú farbu diódy pre čo najautentickejšie na svetlenie prostredia aby sa podobalo tomu, ktoré



vidíme počas dňa.

HARDVÉR A VÝKON

Osemjadrový procesor HiSilicon Kirin 930, ktorý spája štyri 2GHz jadrá a štyri 1,5GHz jadrá znamená úsporu energie a vysoký výkon v jednom. Sekunduje mu 3GB operačnej pamäte. 16GB úložisko, z ktorého je voľné niečo cez 11GB je možné rozšíriť ďalšími 128GB pomocou microSD karty. Telefón je pripravený na dve SIM karty, kde jeden slot môžete obsadiť pamäťovou kartou. Je len na vás ako sa rozhodnete. Grafická karta Mali je pripravená pre spustenie všetkých náročných hier aj vo FullHD rozlíšení. O napájanie sa stará 2680 mAh Li-Poly batéria.

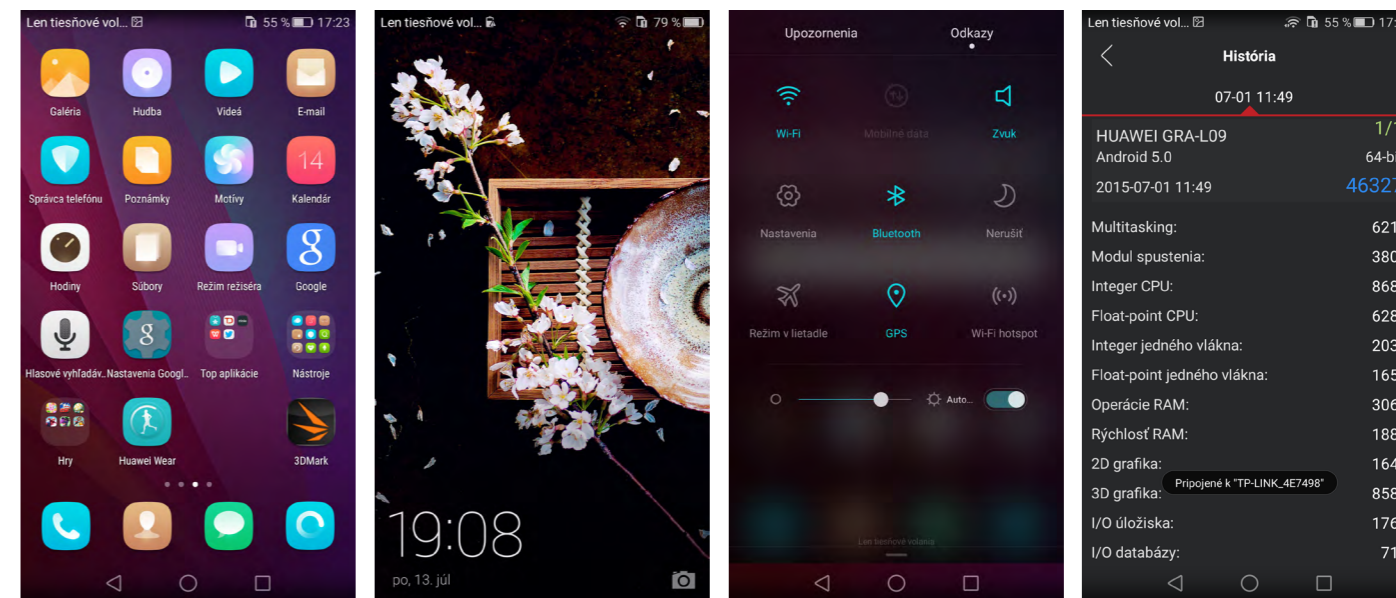
Káblková dátová prepojitelnosť je možná len cez microUSB konektor, hudbu je možné počuť cez audio 3,5 mm jack. Bezdrôtová komunikácia obsahuje klasický Wi-Fi 802.11 g/b/n, Bluetooth

4.1, GPS, GLONASS či NFC. Chýba tu jedine 5GHz ac Wi-Fi štandard, ktorý ešte stále na Slovensku nie je veľmi rozšírený.

SOFTVÉR

Smartfón v sebe obsahoval OS Android Lolipop vo verzii 5.0.2 s nadstavbou Emotion užívateľského prostredia Emotion vo verzii 1.3. Výrobca zvolil softvérové ovládacie tlačidlá a všetky karty a ikony sú umiestnené priamo na domácej obrazovke bez rozširovacieho menu. Je možné usporiadať si ikony a aplikácie priamo do priečinkov alebo ich nechať bez usporiadania na ploche.

Horná výsvvná lišta ukazuje upozornenia a po prepnutí na odkazy sa vám zobrazia skratky k často používaným skratkám ako je zapnutie Wi-Fi, nastavenia jasu a podobne. Priamo z uzamknutej obrazovky môžete spustiť fotoaparát, svietidlo, či kalkulačku potiahnutím prstu z dolnej časti obrazovky.



Dvojitým poklepaním prstov odfoťujete obrazovku, písaním prstom po obrazovke orežete obrázok. Android má mnoho používateľských nastavení ako ovládanie pohybmi, gestami, odomknutie cez Bluetooth, Wi-Fi podľa miesta a podobne. Softvér umožňuje aj nastavenie služby TouchPlus, kde môžete nalepiť fóliu s tlačidlami a smartfón sa bude správať ako by tam tlačidlá boli fyzicky. Zatrásením môžete zmeniť tapetu alebo usporiadať ikony. Celkovo je prostredie Androidu pestrofarebné a ľahko ovládateľné. Telefón spracováva úkony dostatočne rýchlo a bez omeškaní. Síce vstavané tapety nie sú najkrajšie z najkrajších, ale prestaviť ich na vlastné nie je problém.

TEST

Ako prvé sme boli zvedaví na výkon ôsmich jadier. Systém bežal svižne a bez zasekávania. Pri prihlasovaní na účet Google sme mali nezvyčajný problém, ktorý sa vyriešil pripojením na inú Wi-Fi sieť, a to taký, že telefón sa aj desať minút pripájal na účet a pripájanie skončilo s chybou. Po otestovaní Antutu benchmarkov sme boli s výsledkom stotožnení. Nečakali sme nič viac a nič menej. Smartfón dosiahol viac než 46000 bodov, kde v teste 2D a 3D grafiky dosiahol podstatne menej bodov, a preto celový počet nebol až tak vysoký.

Hranie hier bolo bezproblémové i keď niektoré tituly ako Asphalt 8 sme so softvérového hľadiska nedokázali spustiť. Ostatné hry bežali plynulo. Smartfón sa zahrieva poriadne len naozaj pri náročných úkonoch ako natáčanie videí či hranie hier. Na 5,2 palcovom displeji sa pohodlne sledovali videá, kde mal displej dobré podanie farieb a kontrast. O ozvučenie sa starala dvojica reproduktorov umiestnených v spodnej časti smartfónu. Toto umiestnenie nebýva vždy najlepšia voľba, ale pri tomto zariadení nám neprekážalo. Kvalita reproduktorov bola na prekvapenie výborná aj pri najvyššej hlasitosti. Sluchátko bolo taktiež dobre počuteľné počas telefonovania. Mikrofón umiestnený v hornej hrane smartfónu zaznamenával zvuky zreteľne a bez evidentného šumu.

2680 mAh batéria ponúkala dostatočnú výdrž smartfónu aj keď by sa hodila batéria s ešte vyššou kapacitou. Pri bežnom používaní nám telefón vydržal dva dni, keď sme zašli do extrémnej výdrže aj štyri dni. Pri zapnutí hry sme ho dokázali vybit' v priebehu 3-4 hodín v závislosti na nastavenom jase. O vyššiu úsporu sa

staral vstavaný režim šetrenia, kde bolo možné nastaviť aj ultra úsporné nastavenie.

Fotenie so smartfónom bola zábava. Dokázal zachytiť fotografie dostatočne ostro, bez enormného šumu aj za šera či tmy. Makro režim automaticky rozpoznal, že ide o záber z blízkosti, no zamrzela absencia hardvérového tlačidla fotoaparátu. Z použitou dlhou uzávierkou sme dokázali odfoťovať nočné prostredie značne pripomínajúce to denné. Štyri špeciálne efekty, HDR, skrášlenie fotografií, panoráma či časozberné video bolo možné aplikovať bez pár výnimiek pre oba fotoaparáty. Zamrzela nás absencia detailnejších a obsiahlejších nastavení časozberného videa, skrášlenia fotografií, či špeciálnych efektov.

Celkom sa nám páčila predná strana smartfónu, ktorá síce neukrývala displej s nulovými bočnými rámmi ale biele pruhy potiahnuté Corning Gorilla Glass 3 vynikli viac než sa dalo čakať. Zadná strana nezanechávala žiadne viditeľné odtlačky prstov a ani sa nešmýkala. Prístup k microSIM slotom bol sťažený tým že sme

Lukáš Libica



museli použiť špeciálny tenký háčik pre ich vyťahnutie.

VERDIKT

Huawei P8 si jednoznačne zaslúži zvýšenú pozornosť. Je tu vidieť snahu dotiahnuť sa na popredných výrobcov telefónov, ktorá evidentne vôbec nevyšla na zmar. Veľmi kvalitný fotoaparát, s množstvom funkcií, ktorých podpora môže byť do budúcnosti ešte viac rozšírená je dobrá vďaka. Nie plastové, ale hliníkové telo smartfónu pôsobí prestížne a celkové rozmery ako aj jeho hrúbka len 6,4 mm sú perfektné. Výkon smartfónu ako vlajkovej loď je dostatočný aj do budúcnosti. OS Android má dostatočné množstvo osobitých funkcií a špecifické prostredie, no ešte by sme na ňom odporučili výrobcovi viac zapracovať. Cena smartfónu nie je najmenšia, no keď si vezmete fakt, že sa jedná o prémiový produkt, ktorý na Slovensku viac-menej nemá obdobu, určite tento fakt stojí za zváženie a možno aj za kúpu.

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
ENTERTAINMENT

AVON
the company for women

ELESKO

enjoy
sústava

NATURE'S BOUNTY

RESERVED

Logitech® | G-SERIES

BLESKURYCHLÁ TICHÁ



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 přidáním tlumicích kroužků se budete moci plně soustředit na hru.

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

G710+

MECHANICAL GAMING KEYBOARD

Bližší informace naleznete na stránce 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:
Antman, USA, 2015, 117 min

Režie: Peyton Reed
Scénář: Joe Cornish, Edgar Wright, Adam McKay, Paul Rudd
Kamera: Russell Carpenter
Hudba: Christophe Beck
Hrají: Paul Rudd, Michael Douglas, Evangeline Lilly, Michael Peña, Bobby Cannavale, Judy Greer, Corey Stoll, John Slattery, Joe Greer, Wood Harris, Tip Harris, David Dastmalchian, Martin Donovan,

PLUSY A MÍNUSY:

- + akce
- + nápaditost
- + originalita
- + atmosféra

- nepřiliš výrazný záporák
- místy nedostatečně důrazné

HODNOTENIE:



Ant Man

MALÝ VELKÝ KOMIKSOVÝ HRDINA

Ačkoliv by se mohlo zdát, že Marvel svoji druhou fázi filmového univerza, které buduje kolem svých komiksů, zakončil již v létě poněkud vlažněji přijatými druhými Avengers, skutečná závěrečná kapitola druhé fáze přichází do kin až nyní. Komiksový hrdina Ant-Man se konečně dostal na plátna kin a přináší s sebou komiksovou podívanou, která by rozhodně žádnému správnému fanouškovi neměla uniknout.

Ant-Man se na filmová plátna dostával dlouho a docela problematicky. Již v deva-

desátých letech se pokoušelo pár tvořivých hlav osudy tohoto komiksového hrdiny ze stáje Marvel zfilmovat do podoby celovečerního rodinného filmu, nicméně tam také plány skončily, z části také díky konkurenčnímu projektu, kterým v té době byl snímek Miláčku, zmenšil jsem děti vznikající pod hlavičkou stejného studia. O mnoho let později, konkrétně v roce 2006 na projektu začal pracovat kultovní režisér Edgar Wright společně se scenáristou Joem Cornishem. V roce 2012 dostal projekt zelenou a v průběhu roku 2014 mělo proběhnout natáčení. Chvilí před tím,

než se tak stalo, ovšem Wright následkem kreativních rozporů společně s Cornishem od projektu po více jak pěti letech odchází a z Ant-Mana se stává rizikový materiál, neboť je produkce již v plném proudu, role obsazeny, a tak se musí začít natáčet. Na poslední chvíli Marvel získává na režijní post Peytona Reeda, který byl již zvažovaný pro režii Strážců galaxie, a přepisy scénáře, aby film lépe zapadl do univerza, dostal na starosti Adam McKay. Nyní, o mnoho měsíců později můžeme konečně zhlédnout plody této náročné práce dostat tohoto hrdinu ve vlastním filmu k fanouškům. A být se mohl zdát zrod filmu jako předurčení k fiasku a prvnímu zásadnímu zklamání mašinérie Marvelu, nestalo se tak.



Objav svoju vášeň k filmu

Platba bodmi

vernostného programu BOOM!Cinema
v sieti multikín
Ster Century Cinemas



STER CENTURY
CINEMAS



Žilina

Košice

Prievidza

Spišská Nová Ves



Tak trochu jiný hrdina

Ano, sluší se dodat, že na rozdíl od předešlých hrdinů, tento úplně nesedne každému. Filmový Ant-Man se totiž rozhodl vydat poněkud jiným směrem, než tomu bylo v případě jeho kolegů z týmu Avengers. Ona pověstná šablona Marvelu se tu totiž (až na pár zanedbatelných detailů) nevyskytuje. Na druhé straně to pak není ani typický origin komiksového hrdiny, kde je podstatná část filmu věnována vykreslování hrdiny, získání jeho schopností a jeho hledání vlastní superhrdinské identity.

Scott Lang (Paul Rudd) je víceméně postaven do předem vymezených mantinelů krizové situace, kterou on jako jediný může vyřešit. Žádné velkolepé scény, létající města a vybuchující bloky světových metropolí. Kontrast komorního a z větší části loupežného filmu oproti velkolepé, výbušnou akci napěchované konkurenci je značný. Neznamená to však, že by díky tomu byl Ant-Man za ono pomyslné páté kolo u vozu. Naopak, po množství podobných komiksových blockbusterů je příjemné vidět zase pro jednou snímek, který se nebojí uvelebit se v komorní, lehce tísnivé atmosféře lokálního problému, který však díky tomu, co je v sázce, může mít podobně nedozírné následky jako hrozby, kterým museli čelit jiní, výrazně zavedenější komiksoví hrdinové.

Není to však jen příběhová stránka, kterou tenhle malý superhrdina osloví. Je to především ona hravost, se kterou je vše v rámci filmu vyprávěno a tvořeno před zraky diváků. Ať už se jedná o dialogy, postavy nebo bombastickou akci, která rozhodně vyčnívá nad konkurencí. Na jedné straně je totiž patrný autorský rukopis Edgara Wrighta a na straně druhé je to celá atmosféra snímku a jeho struktura, která spíše než moderní komiksové filmy připomíná dobrodružné snímky pro celou

rodinu z konce osmdesátých a průběhu devadesátých let. Ta hravost, se kterou se zkrátka Ant-Man ani na moment nepáře, baví nejen dospělé, ale dokážu si docela dobře představit, jak z ní můžou být i ti menší úplně na větví. A to je něco, co se v době často přehnaně vážných a osudových hrdinů zase tak často nevidí.

Velkolepý, a přitom skromný a komorní

Tím samozřejmě nechci říct, že by Ant-Man byl dětinský. Nikoliv. Jen nabízí tu správnou kombinaci moderní osudovosti, dětské hravosti a vydatné komiksovosti výsledného materiálu, která zkrátka nemůže být nesympatická. Staví totiž především na parádním hereckém obsazení, kde ve vedlejší roli září Michael Peña, zatímco Paul Rudd předvádí, proč byl naprosto perfektní volbou pro podobně položeného hrdinu. Možná snad jen škoda, že podobně jako ostatní filmy od Marvelu, i Ant-Man trpí nedostatečně průbojným a výrazným záporákem, byť se Corey Stoll coby Yellowjacket snaží. Na druhou stranu se zastaví i někteří staří známí a případnou absenci výrazných charakterů obstarají sympatičtí pomocníci hlavního hrdiny, mravenci.

Audiovizuálně je snímek na špičkové úrovni – co do kontrastu míry digitálních triků a jejich kvality strčí do kapsy jak druhého Thora, tak i nedávné druhé Avengers. Kamera Russella Carpentera také získává plusové body, především v sekvencích z mikrosvěta, a vytváří jeden z vizuálně nejzajímavějších komiksových filmů, byť se nesnaží být ani na moment přehnaně velkolepý. Snad jen hudba Christophe Becka je trochu slabší, ačkoli svoji funkci v rámci filmu plní dostatečně.

Ant-Man je zkrátka vyloženým překvapením, které sice nesedne úplně každému, ale mnoho lidí potěší víc, než by se odvážili doufat. Nápaditá komiksová jízda, které

mnoho lidí včetně mě předpovídalo první výraznější zádrhel Marvelu, se přetvořila v černého koně letošního léta a nabídla jednu z nejlepších Marvelovek. Originální, nápaditě a nesmírně zábavné, se sympatickými postavami a skvěle natočenou akcí. Ant-Man zkrátka ukazuje, že i přes svoji velikost je hrdinou, se kterým je třeba do budoucna počítat.

„Originální a nápaditá komiksová jízda se srdcem na správném místě, která si svojí hravostí získá jak malé, tak i dospělé.“

Lukáš Plaček



ZÁKLADNÉ INFO:
 Minions, USA, 2015, 91 min

Réžia: Kyle Balda, Pierre Coffin
Scenár: Brian Lynch
Hudba: Heitor Pereira
Hrajú: Sandra Bullock, Jon Hamm, Michael Keaton, Allison Janney, Katy Mixon, Steve Coogan, Pierre Coffin, Chris Renaud, Steve Carell, Hirojuki Sanada

PLUSY A MÍNUSY:

+ animácia

 - dabing
 - vtipy
 - príbeh

HODNOTENIE:


Mimoni

MIMONI DOBÝVAJÚ SVET?

Malí, žltí, s obrovským apetítom na banány. Žijú si svoj život, no hoci majú aj stravu či obydlie, niečo im chýba. Ako ľudia túžia po láske, a bez nej hynú na depresiu, tak mimoni vo svojom živote potrebujú bossa. Ich životným cieľom je nájsť čo najväčšieho zloducha, aby mu mohli oddane slúžiť. Cesta k cieľu je však kl'ukatá a nepredvídateľná.

Príbeh sleduje putovanie trojice mimoňov, vyslaných na výpravu nájsť nového majstra. Z odľahlých ostrovov sa postupne dostávajú až do obývanej oblasti – USA. Tu sa dozvedia o tajnom festivale všetkých zlodejov a podvodníkov, zvanom ZloduCon. Nájdu si tu majstra, ktorému začnú slúžiť, ale nie je to Gru, ktorého všetci poznáme z filmu Ja Zloduch. Ako sa teda nakoniec ocitli v jeho službách? Stačí si pozrieť tento film a zistíte! Alebo sa zmierite s tým, že to netreba vedieť. Lebo Mimoni, hoci mali reklamu o veľkosti

predvolebnej kampane, za pozretie nestoja. Ale to sa už stáva. Mimoni sú na pohľad veľmi milé tvory, pôvodne vo vedľajšej úlohe a bolo jasné, že keď dostanú vlastný film, tak si na seba dokážu zarobiť. A aj napriek nedostatku kvality vo filme sa im to darí. Kino bolo plné, pred kinom stál cereálieový mimoň stánok a všetci mali v rukách tieto žlté tvory. Skrátka, kam sa pozrieš, všade mimoni.

Trio tvorí Kevin, Stuart a Bob (mimochodom stvorení, aby sa povahovo podobali na Gruove dcéry – Margo, Agnes a Edith). Stuart ako mladý rebel s ukulele v ruke, Bob, ktorý je vo filme len pre to, aby bol zlatý a vodcovská postava Kevin. Ale ako to už v takýchto filmoch býva, moc si do príbehu nezasiahnu, väčšinou sa všetko vyrieši samo, št'astnou súhrou náhod. Okrem mimoňov sa vo filme ocitajú aj ľudské postavy. Napríklad musím vyzdvihnúť postavu mladej kráľovnej Alžbety, ktorá bola zobrazená veľmi sympaticky.

Tvorcovia sádzali najmä na roztomilosť mimoňov a na reklamu. Príbeh samotný



o sebe je jednoduchý a nezaujímavý. Vtipy tiež nevynikajú a sú na spôsob: dieťa sa zasmieje, keď sa mimoň potkne. Jedným z ďalších negatív je slovenský dabing. Okrem toho, že nebol nič extra pri ľudských postavách, pri mimoňoch to bola hrôza. Totiž oni hovoria veľmi špecificky, zmesou známych fráz z jazykov z celého sveta a jemne skomolenou angličtinou. V originálnom znení by sa tomu dalo rozumieť, ale keď sa primieša slovenský preklad spolu s tými piskľavými hlasmi, ťažko rozumieme, či iba mumľú, alebo hovoria.

Aspoň sa tvorcovia vyhrali s animáciou. Londýn bol správne uchvacujúci, a postavy vcelku detailne spracované. Taký Bob má napríklad heterochrómiu iridis, čo je rôznofarebnosť očí. Soundtrack bol väčšinou riešený na štýl Shreka, t.j. piesne od rôznych väčšinou rockových skupín do pozadia naháňáčiek v Londýne a pod. Nebol ale až tak vydarený, nemal žiadnu pamätihodnú pieseň, ktorých mal zelený Dreamworkovský veľikán plno.

Je škoda, že skoro všetky spin-offy končia rovnako podpriemerne. Snímka na mňa zapôsobila ako pretiahnutý komediálny krátky film, stvorený len pre peniaze. Momentálne v kine beží veľa dobrých filmov, pár z nich je určite vhodných aj pre menšie deti, nie všetky sú také známe ako Mimoni a netešia sa tol'kej návštevnosti. Preto, ak chcete svoje deti zobrať do kina, isto nájdete niečo lepšie, ako aj pre vás tak aj pre vaše deti zábavnejšie ako tento spin-off.

„Z Mimoňov sa stala obeť franchisingu a istých peňazí. Bohužiaľ, nepriniesli nič zapamätateľné, iba priemerný rozprávkový filmový zážitok.“

Branislav Schwarz

BUĎ REZISTENTNÝ NA HORÚČAVY S HORÚCIMI AUGUSTOVÝMI NOVINKAMI NA DVD A BLU-RAY



RÝCHLO A ZBESILO 7

SIEDMA PEKELNÁ JAZDA VENOVANÁ PAMIAŤKE PAULA WALKERA V PREDAJI AJ KOMPLETNÉ VYDANIE RÝCHLO A ZBESILO 1 – 7



REZISTENCIA

DRUHÝ DIEL ÚSPEŠNEJ SÁGY (NIELEN) PRE TEENAGEROV BLU-RAY OBSAHUJE 2D AJ 3D VERZIU FILMU

ZÁKLADNÉ INFO:

Bojovník, USA, 2015, 120 min

Réžia: Antoine Fuqua

Scenárista: Kurt Sutter

Kamera: Mauro Fiore

Hudba: James Horner

Hrajú: Rachel McAdams, Jake Gyllenhaal, Naomie Harris, Forest Whitaker, Miguel Gomez, Victor Ortiz, Beau Knapp, Curtis "50 Cent" Jackson, Rita Ora, Clare Foley, Oona Laurence,

PLUSY A MÍNUSY:

- + emotívnosť
- + soundtrack
- + herci

- neoriginalita
- rozťahanosť stredu filmu

HODNOTENIE:



Bojovník

Z RINGU DO PEKLA A SPÄŤ

Billy Hope (Jake Gyllenhaal), úspešný boxer a spokojný otec. Boxerských víťazných pásov má na rozdávanie, ale jeho hlavným šťastím v živote je jeho žena Mo (Rachel McAdams) a dcéra Leila (Oona Laurence). Bez nich by to nedokázal. Čo teda spraví, keď pri bitke vyprovokovanej jeho konkurenčným boxerom niekto vytiahne zbraň a nešťastne strelí? Mo Hopeová zomiera, Billy sa začne utápať v smútku a drogách a tak nečudo, že súd zakročí a zverí maloletú dcéru do výchovného zariadenia. To je tá cesta do pekla, a čo späť?

Billyho príbeh je inšpiratívny, dojímavý, samozrejme, že mu držíte palce pri poslednej bitke. Je ale vysoko neoriginálny. Postup Billyho ako boxera vyzerá ako v každom inom filme z tohto prostredia. Z dna začína svoju cestu na vrchol. Na začiatku stretáva svojho učiteľa, trénera Ticka Willsa. Tick ho učí bojovať, brániť alebo aj životné filozofie. A takto to ide až do koncu filmu. Nahradíte Billyho Danielom a Ticka majstrom Miyagi a namiesto Bojovníka máte Karate Kid. Samozrejme, až na to, že Miyagi nie je černocho a Danielovi neumrela manželka. Ale zhruba ide o rovnaký film. Druhá rovina filmu, ktorá sleduje, ako sa Billy vyvíja z emocionálne nestabilného človeka na správneho otca, je o čosi lepšia. Mám pocit, ako keby tvorcovia chceli viac zvýrazniť posolstvo z tohto súdka, ale výraznejšia vyšla boxerská rovina.

Okrem emotívneho príbehu ale snímok obsahuje aj box. A ten je krvavý. Už počas prvého súboja na začiatku filmu som si povedal, že boxer zo mňa nebude. Vidno, ako rany bolia a vidno, akou rýchlosťou lietajú (osobitne by som chcel vyzdvihnúť zábery boxovania z pohľadu prvej osoby).

A k tomu dopomohlo aj veľmi dobré herecké obsadenie. Jake Gyllenhaal na svoju rolu musel poctivo cvičiť až pol roka a nečakaná pomoc prišla od režiséra filmu Antoine Fuqua, ktorý sa ako správny režisér a človek ponúkol, že bude tiež posilovať. Jeho snaha sa podarila, Jake bol vo filme nabúchaný ako správny boxer. Ďalšie zaujímavé meno, ktoré mi udrelo do očí, bolo Curtis "50 Cent" Jackson. Tento americký rapper si zahral Jordana Mainsa, Hopeovho skorumpovaného manažéra. Najlepšia

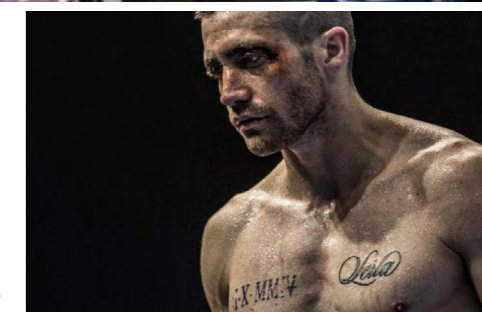


správa však je, že toto nie je jediný rapper, ktorý má na filme zásluhu. Ten druhý je...

...Eminem. Toto meno pozná hádam každý. Eminem, hoci sa podieľal iba na soundtracku filmu, bol jedným z najväčších plusov. Nič nepoteší viac, ako keď človek počuje jeho hlas pri tom, ako niekto na plátne boxuje. Ale späť k soundtracku. Ten má podobne smutný príbeh ako samotný Bojovník. Nie preto, že by bol zlý, práve naopak, pár rapových songov, pár drsných a zvyšok smutných či atmosferických skladieb. Celkovo je v spoločnosti braný pozitívne a ide na odbyt. Smutný preto, že ide o posledné dielo skladateľa a Jamesa Hornera. Tento Američan mal na konte hudbu

k filmom ako Avatar či Titanic a v budúcnosti naplánované podobne veľké projekty. Lenže 22. júna, len pred pár týždňami malo lietadlo, v ktorom letel, haváriu. James ju neprežil, a tým zomrel tvorca mnohých melódii - napríklad aj známeho My Heart Will Go On.

Ešte jedno negatívum je mierna rozťahanosť. Obdobie Billyho smútku bolo dlhé a pozostávalo najmä zo sedenia na zemi v tmavej miestnosti a pozerania do zeme. Filmu by neublížilo, keby bola táto pasáž skrátenejšia, aspoň by potom nemal 2 hodiny. Toto je ale všetko, čo môžem vytýkať. Inak sa jedná o podarený snímok s dobrým soundtrackom a zaujímavými zábermi z boxu. Škoda, že existuje toľko podobných.



„Pokiaľ ste nevideli nič bojovo orientované, bude pre vás tento film správnu voľbou. A ak áno, tak sa ho oplatí pozrieť si aspoň kvôli Eminemovi.“

Branislav Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

Paper Towns, 2015, 109 min.

Réžia: Jake Schreier**Scenár:** Scott Neustadter, Michael H. Weber (kníha John Green)**Hudba:** Ryan Lott**Obsadenie:** Nat Wolff, Cara Delevingne, Austin Abrams, Halston Sage, Cara Buono, Caitlin Carver, Jaz Sinclair, Justice Smith, Meg Crosbie, Ansel Elgort**PLUSY A MÍNUSY:**

+ Cara Delevingne a Nat Wolff

+ humor

+ nečakaný záver

- klišé

- zdĺhavý stred filmu

HODNOTENIE:

Papierové mestá

PAPIEROVÉ MESTÁ, PAPIEROVÝ FILM?

Zdá sa, že Hollywood našiel v Johnovi Greenovi nový zdroj scenárov pre tínedžerské filmy. Srdcia divákov (teda skôr diváčok) si získal minuloročnou adaptáciou jeho knihy Hviezdy nám nepriali o láske chlapca k dievčaťu v záverečnom štádiu rakoviny. Scenáristi po jednej z Greenových kníh teda siahli aj tento rok. Príbeh Papierových miest na prvý pohľad nemá až taký potenciál. Nevypolá slzy smútku, dej sa zdá byť obohraný z množstva romantických komédií, ktoré prišli pred ním. Hovorí sa ale: nesúď knihu podľa obalu. A v tomto prípade skôr: nesúď film podľa páriadkového obsahu.

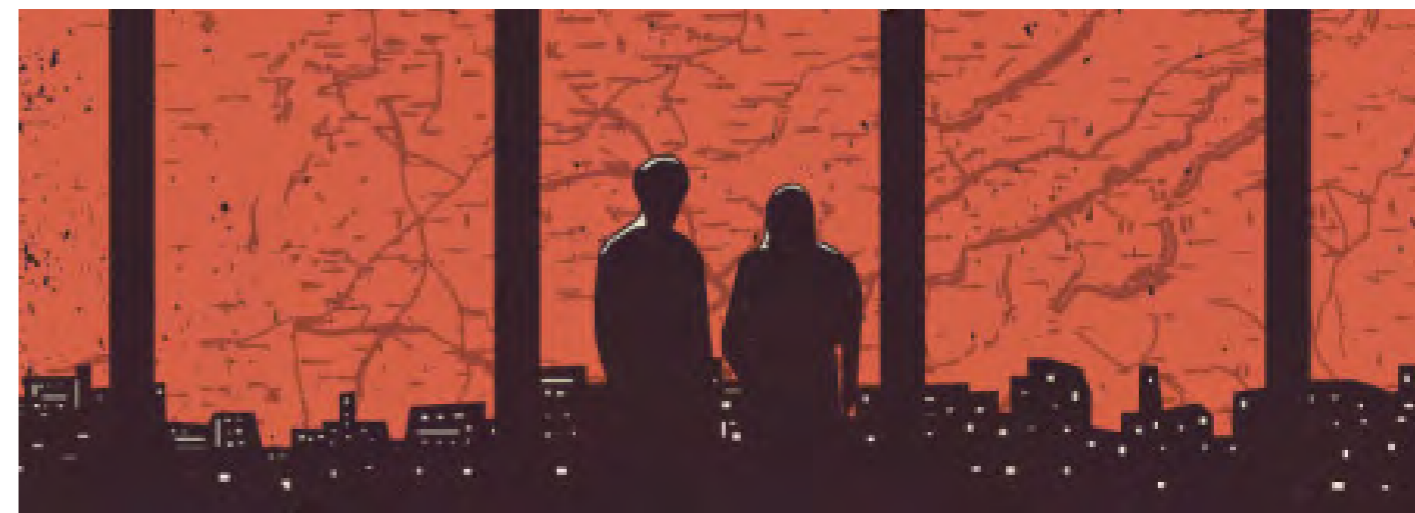
Quentin (Nat Wolff) je normálny chlapec končiaci strednú školu. Od detstva je zamilovaný do svojej susedky, Margo Roth

Spiegelmanovej (Cara Delevingne). Tá je však pre neho nedostupná. Až do jednej noci, kedy mu zaklope na okno a zoberie ho so sebou na tajnú výpravu s cieľom pomstiť sa jej bývalému priateľovi. Quentin je plný nádeje, že sa ich vzťah zmení k lepšiemu, ostáva však sklamaný. Margo nasledujúci deň do školy nepríde a nezjaví sa ani potom. Nikto netuší, kam zmizla. Quentin ale nájde záhadné stopy, ktoré mu Margo zanechala a so svojimi kamarátmi sa vydáva na bláznivú cestu s nejasným koncom.

Knihy Johna Greena majú jednu zaujímavosť, ktorá je však zároveň tak trochu záporom. Vytvára veľmi netypické postavy z radov mladých ľudí. Veľmi dobre sa počujú výrokové perly, ktoré vypúšťajú z úst, ale zároveň sa ťažko verí, že by v reáli

mohli existovať, ťažko sa dá do nich vcítiť. Aj tu je jedna taká. Margo. Tým, že sa vo väčšej miere objavuje hlavne v úvode filmu, však nadobúda skôr status nejakej tajomnej nočnej bytosti ako reálnej osoby, a preto sa jej mierna excentricita a životné rady prijímajú ľahšie. Aj jej predstaviteľka Cara Delevingne tomu napomáha svojím zvláštnym zjavom a netypicky zafarbeným hlasom. Ostatné postavy sú na tom trochu inak. Možno si chlapcov s výnimkou Quentina v podaní sympatickeho Nata Wolffa vôbec nezapamätáte, lebo nie sú ničím výnimoční. No pomôžu film trochu „stiahnuť“ medzi divákov, aby sa do neho mohli vcítiť. A navyše, majú medzi sebou vynikajúcu chémiu, ktorá je často zdrojom humoru.

Takmer výlučne ženské osadenstvo v kine dokazuje, že povest' filmu u mužskej populácie nie je bohvieaká. A je to škoda. Film je totiž romantický len z malej časti. Nečakane mu dominuje humor. Prvá časť filmu ukazuje pravú dobrodružnú



pomstychtivú výpravu a tá je vynikajúca. Humor sa ale nestratí ani s Margo. Situačný humor najviac obstaráva Quentinov kamarát Ben, ktorý je večne zúfalý zo žien (ich nedostatku) a po čast' filmu aj značne opitý. Ocenit' sa dajú aj popkultúrne narážky, napríklad hra na Game of Thrones s mečom z plechoviek piva či výborná scéna so zvučkou z Pokémonov. Na dejepisne trochu viac schopných film žmurkne vlnkou Konfederácie. Najväčší úspech však vo filme malo cameo Ansel Elgorta, ktorým tvorcovia nenásilne poukázali na predošlý „Greenov“ film – Hviezdy nám nepriali (Elgort hral hlavnú mužskú postavu).

Film je dejovo pomyselné rozdelený na tri časti. Medzi výpravou za pomstou a výpravou za Margo, ktoré by si zaslúžili ešte viac času, je stredná časť zaoberajúca sa hľadaním stôp. Tam vidím jediný väčší zádrhel snímky. Je príliš zdĺhavá a dopredu sa hýbe len veľmi postupne. Film tak stráca na tempe a ruší to celkovo dynamický príbeh. Papierové mestá sa však našťastie môžu oprieť o príjemný soundtrack.

Samozrejme, že sa film o tínedžeroch nevyhne obohratým zápletkám a klišé. Monológ hlavného hrdinu, typická párty, premena populárneho dievčaťa na člena partie vydedencov...

Čo tento film má, je nečakaný horkosladký záver a krásna myšlienka. Nie láska k dievčaťu, ale priateľstvo je tak nosným pilierom filmu. Podobne ako Hviezdy, aj Mestá poukazujú na nedostatok času v živote. Koniec strednej školy je síce oveľa menej brutálny spôsob, ale i to je jedným z výrazných milníkov



života. Treba si užívať každú chvíľu a nečakať, kedy príde dobrodružstvo za nami. Najlepšie film osloví tých, ktorí sa momentálne v tomto životnom období nachádzajú. I preto mi bolo po projekcii trochu ľúto, že sedačky obsadili len pubertálne a predpubertálne dievčatá. Oveľa viac by si ho asi užili chlapci.

„Nečakane svieži film s príjemným hereckým obsadením, ktorému nedominuje láska, ale priateľstvo. Ak ste blízko stredoškolského veku, film vás osloví. Špeciálny apel pre chlapcov: áno, aj vás.“

Michaela Medved'ová



ZÁKLADNÉ INFO:

Pixels, USA, 2015, 106 min

Réžia: Chris Columbus
Scenár: Tim Herlihy, Timothy Dowling, Tim Herlihy
Kamera: Amir Mokri
Hudba: Henry Jackman
Hrajú: Adam Sandler, Kevin James, Michelle Monaghan, Peter Dinklage, Josh Gad, Matt Lintz

PLUSY A MÍNUSY:

- + obstojná 1. tretina
- + záverečné titulky

- logika
- postavy
- akcia

HODNOTENIE:



Pixels

COLUMBUS A SANDLER NIČIA VAŠE DETSTVO

Amerika je opäť pod útokom mimozemšťanov. Títo mimozemšťania ale nie sú bohvieako bystrí, videozáznam klasických videohier si totižto vyložia ako vyhlásenie vojny. Na Zem tak zaútočí mimozemská armáda veľmi pripomínajúca rôzne postavičky zo starých arkád. Našťastie, Zem sa nemusí obávať, prezident USA Will Cooper (Kevin James) má totiž v zálohe muža, ktorý je na staré arkády odborník. Jeho meno je Sam Brenner (Adam Sandler).

Už základná myšlienka filmu je kravina, ktorá po zamyslení dlhšom ako 5 sekúnd

začne logicky pokrívkať. To by ale samo o sebe nevedilo, predsa len, jedná sa o komédiu a v nich logické súvislosti nehrajú dôležitú rolu. A prekvapivo, po nemastnom neslanom traileri, zo začiatku Pixels nevyzerajú vôbec zle. Zamrzí len český dabing, ktorý je vyslovene priemerný a je jasné, že pri ňom minimálne polovica vtipov stratí silu, ktorú mohla pôvodne mať. Je vidno, že Adam Sandler ide skôr na autopilota, ale kadencia vtipov je vysoká a mnohé z nich pobavia. Intelektuálnu hodnotu síce strácajú a príbeh je jedno veľké kliše, ale ako mozgový výplach po náročnom dni snímka funguje obtojne.

Potom sa ale na plátne objavia mimozemšťania po druhýkrát a začne sa tragédia. Film sa pomaly ale isto prepadá do hlbokého podpriemeru a jeho pozeranie začína byť priam fyzicky bolestivé. Čo sa dalo skaziť, to tvorcovia skazili, najviac si to ale odniesla logika.

To, že mimozemšťania pochopili záznam starých videohier ako vyhlásenie vojny je blbosť, ale dobre. Aj to, že prostriedok na súboj voči ľudstvu zvolia práve hranie týchto videohier „naživo“ dokážem prehltnúť. No keď dôjde na lámanie chleba v podobe samotných súbojov, začína katastrofa. Nemajú totiž absolútne žiadnu, ale úplne žiadnu logiku. Film vytvorí pravidlo a o 5 minút ho sám poruší, pričom vysvetlenie neprichádza. Na každú otázku prečo, ktorú si počas pozerania filmu



budete klásť nepretržite, existuje len jediná správna odpoveď. Lebo je to tak napísané v scenári.

Netreba očakávať, že by postavy počas príbehu prešli nejakým psychologickým vývojom, všetci sú od začiatku koncu taký istí a takmer nikoho nebudete mať radi. Logické chyby v konaní postáv nesú masívne rozmery, či už sú to ľudia, alebo mimozemšťania. Okrem Sandlera si vo filme zahrá aj Peter Dinklage (Tyron z Game of Thrones) a človek sa len diví, prečo do projektu vstúpil. Kvôli Dinklagemu do kina určite nechodíte, aj keď ho v Game of Thrones milujete. Nebudte naivní. Keď hrá zle napísanú postavu v demetnom filme, môže byť akokoľvek talentovaný, ale aj tak to bude bieda

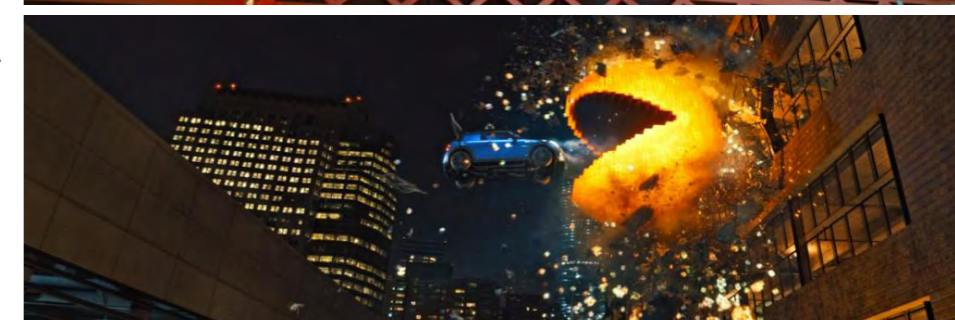
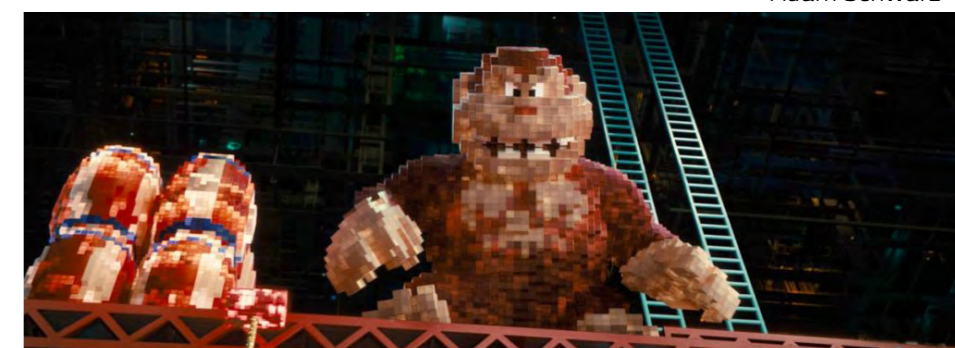
Aby som ale celý čas nebol negatívny, veľmi potešili záverečné 8-bitové titulky, ktoré sú snáď zaujímavejšie ako celkový film.

Po úspešnom dopozeraní snímky sa divákovi natíska otázka, ako a prečo tento film vznikol. Mohlo by sa zdať, že Pixels sú niečo ako filmy od spoločnosti Asylum, lacné béčko, vedomé si svojej hlúposti, šité horúcou ihlou. Pixels ale vôbec nepôsobia lacným dojmom. Akčné sekvencie ničenia mesta, aj keď sú stupídne, po remeselnej stránke im niet čo vytknúť. Takisto herecké obsadenie snímky je prvotriedne.

A na režisérkej stoličke sedel Chris Columbus, ostrieľaný harcovník, ktorý má na krku prvých dvoch Harry Potterov a Sám doma 2. Zostáva pre mňa veľkou záhadou ako mohol taký vysoko profesionálny team natočiť takú hlúposť.

„O kvalite filmu asi najlepšie vypovedá skutočnosť, že záverečné titulky sú lepší filmový zážitok ako všetko čo ste videli pred nimi. Tento film je encyklopedickým príkladom toho, ako sa filmy točiť nemajú.“

Adam Schwarz



ZÁKLADNÉ INFO:

Terminator Genisys, 2015, 126 min.

Réžia: Alan Taylor
Scenár: Laeta Kalogridis, Patrick Lussier
Kamera: Kramer Morgenthau
Obsadenie: Emilia Clarke, Arnold Schwarzenegger, Jason Clarke, Jai Courtney, J.K. Simmons, Dayo Okeniyi, Aaron V. Williamson, Matt Smith, Byung-hun Lee, Sandrine Holt, Griff Furst, Teri Wyle, Brett Azar, John Edward Lee, Brandon Stacy

PLUSY A MÍNUSY:

- + Arnold Schwarzenegger ako T-800
- + chémia postáv
- + akčné scény
- + bitky terminátorov
- + príbeh (dejové zvraty)
- + odkazy na staršie diely
- občas bezduché rozhovory
- niekedy veľa vizuálnych efektov

HODNOTENIE:

Terminator Genisys

AKO SI VYCVIČIŤ ARNOLDA

Máme to tu dlho očakávané pokračovanie série Terminátor, v ktorom sa konečne znovu objavil starý, ale stále výkonný T-800 a samozrejme do jeho role nie je obsadený nikto iný, ako Arnold Schwarzenegger. Role hlavnej hrdinky, teda Sarah Conorovej sa tentokrát ujala Emilia Clarke, známa ako Daenerys zo seriálu Hra o tróny. Réžie sa chopil skúsený režisér Alan Taylor. Tieto všetky mená síce znejú úchvatne a na film vás určite nalákajú, ale stojí v skutočnosti snímok za pozretie, alebo sa jedná o zbytočne prekombinovanú sci-fi blamáž?

Určite nie je zlý nápad pred tým ako navštívite tento film, pozrieť si minimálne prvé dva diely, teda Terminátor (1984) a Terminátor 2: Deň zúčtovania (1991). Hlavne preto, aby ste sa veľmi nestratili v príbehu čo sa zo začiatku určite stane, ale pomaly sa budú odkrývať v logickom poradí všetky informácie, ktoré sú pre tento diel potrebné, takže obavy mať nemusíte. Ak ste nevideli ani jeden diel série Terminátor, môže to byť pre vás menší problém, ale v konečnom dôsledku si film určite užijete.

Začnime príbehom, osobne som bol nedotknutý trajlermi a obsah som čítal

len letmo ale musím uznať, že som bol veľmi milo prekvapený z toho, ako sa tvorcovia dokázali vysporiadať s dvojitými časovými líniami a zmenami v príbehu oproti ostatným dielom. Dejová línia spĺňala svoj účel a bola niekedy fakt šokujúca a nepredvídateľná. Samotný príbeh je zasadený do viacerých období, no najlepšia pasáž z filmu boli 80. roky a samozrejme starý známy T-800 (Arnold Schwarzenegger).

Táto pasáž sa mi páčila, keďže skvelo funguje ako nostalgický odkaz na Terminátora (1984) a čo sa týka prepojenosti na staršie diely, máte sa fakt na čo tešiť. Za veľké plus považujem, že hlavná postava nebol John Connor (Jason Clarke). To bola fakt výborná zmena zo strany tvorcov, film to osviežilo a dodalo mu úplne iný náboj.



BRADLEY COOPER
 SIENNA MILLER

FILM CLINTA EASTWOODA
**AMERICKÝ
 ODS TRELOVAC**

Na **DVD** a **Blu-ray Disc** od 1. júla

Tiež ako BLU-RAY FUTUREPAK





Čo sa týka hereckých výkonov, hviezdilo hlavne ústredné trio: Arnold Schwarzenegger (T-800), Emilia Clarke (Sarah Connorová) a Jai Courtney (Kyle Reese). Brunetka Emilia Clarke je o dost sympatickejšia ako blond'atá Khaleesi. Chémia medzi T-800 a Sarah Connorovou je fakt úžasná. Či sa jedná o vážnu, emocionálnu, alebo vtipnú situáciu, funguje to ako dobre namazaný stroj a vy im všetko pekne spapáte.

Ako ste sa mohli emocionálne pripútať k T-800 v Terminátor 2: Deň zúčtovania, tak sa tu môžete tiež a budete prežívať každú bitku medzi Terminátormi a tajne držať palce T-800 a modliť sa, aby sa mu nič nestalo. Samozrejme, ani dvojica T-800 a Kyle Reese nezaostáva, jedná sa o výborný herecký koncert plný ironie, kde T-800 hrá rolu akéhosi úprimného a trefného otca Sarah Connorovej a Kyle Reese mladého nápadníka – toto všetko vyúsťuje do vtipných situácií, ktoré samozrejme okoreňuje Arnoldova buď príliš veľká, alebo nulová mimika. Celkovo sa jedná o výbornú hereckú kombináciu, ktorá vás v kine určite nebude nudiť. Jedine čo by som vytkol boli občas nudné a zbytočné konverzácie, ktorých ale nebolo veľa.

Tvorcovia si fakt dali záležať na tom, aby T-800 (Arnold Schwarzenegger) vyzeral parádne a drsne v každej jednej akčnej scéne a ja som im to zhltoľ aj s navijakom, až som mal po tele zimomriavky. Asi najpamätnejšia scéna je vystúpenie z idúceho auta v podaní T-800, určite si ju choďte vychutnať do kina. Prekvapilo ma, ako boli spracované

bitky 1 vs. 1, mohli sme sa ich nabažiť do sýtosti, nejednalo sa o žiadne 20 sekundové trapošiny. Všetko to boli tvrdé, drsné bitky robotov, ktorý nemajú zľutovanie. Čo sa týka filmových efektov, film pôsobí na oko priam lahodne, niekedy bolo na môj vkus vizuálnych efektov o štipku viac ako by bolo treba. Možno by filmu ešte prospelo pár poctivých a vydetých akčných scén bez CGI.

Hudbe k filmu nemôžem vyčítať absolútne nič, Lorne Balfe odviezol skvelú prácu a nemôžem sa dočkať soundtracku a hlavne skladby, ktorá hrala pri záverečných tituloch.

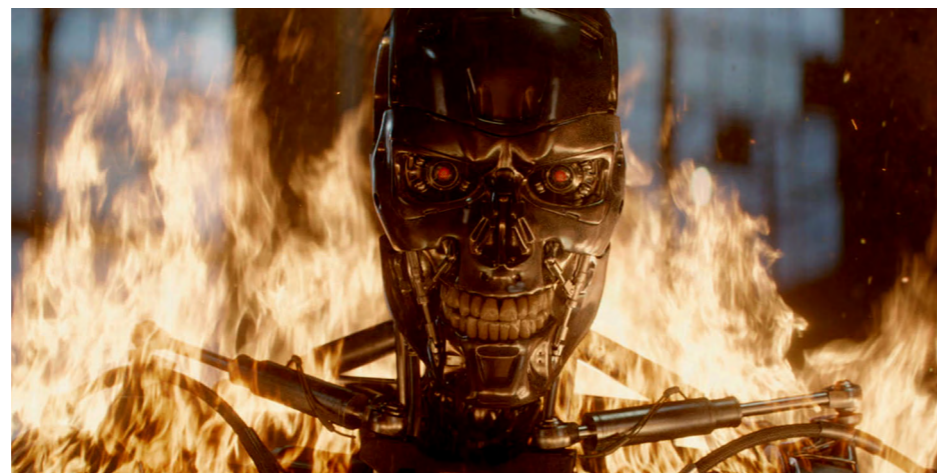
Keď sa budete pozerat' na nového Terminátora je možné, že vás bude mátať pocit „a toto som už videl v tom a tom diely“, teda isté recyklovanie, ja osobne som to bral ako odkazy na minulé diely a skôr mi to zážitok z filmu spríjemnilo ako pokazilo. Film môže pôsobiť ako

guláš. Áno v určitých momentoch, ale neodsúďte ho hneď, po čase začne dávať zmysel a dožadovať sa niečoho podobného ako tu už raz bolo, je podľa mňa pekný nezmysel.

Treba si uvedomiť, že v tomto filme dostanete odkazy na starú klasiku, evolúciu, zvrát a výbornú akciu s nedupanými Terminátormi. Jednoducho si Terminátor Genisys užite a nehl'adajte na ňom zbytočné chyby, ktoré sú irelevantné. Návšteva kina určite stojí za to, jedná sa o veľmi príjemné prekvapenie.

„Po toľkých častiach tejto série si človek povie, že to bude zase priemerná akčná napodobenina starších dielov, ale opak je pravdou. Séria Terminátor prešla zmenou a nový Terminátor prekvapil.“

Adrian Líška



ZÁKLADNÉ INFO:

Cestovateľ z vlaku o 6:27

Vydavateľ: IKAR
 Rok vydania: 2015
 Žáner: spoločenský román, umelecký román
 Na recenziu poslytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ humor
 + postavy
 + originalita
 + jednoduchý príbeh

- nejasný koniec
 (pre niekoho)

HODNOTENIE:



Čitateľ z vlaku o 6:27

NA JEDEN DÚŠOK

Táto kniha vyšla pôvodne v malom francúzskom vydavateľstve v osemtisícovom náklade.

Avšak záujem čitateľov predčil očakávania vydavateľstva a onedlho sa útlá knižka dostala aj za hranice Francúzska. Rozvíri aj hladinu slovenského knižného trhu?

Ardlo Buret to nemá v živote ľahké. V prvom rade za to môže jeho meno, ktorého prešmyčkou vznikne nadávka, takže od detstva bol terčom posmechu. Potom nasleduje desivá práca, pretože pracuje v továrni na šrotovanie kníh.

A mohli by sme ďalej pokračovať, no Ardlo si našiel spôsob, ako sa s nepríjemnou realitou vyrovnat'. Každý deň vyberá tajne z ničivého prístroja stránky kníh, ktoré mašina nestihla zlikvidovať'. Tento drahocenný poklad potom číta



vôbec neuberá na jeho kvalite. Vtipné, výstižné a hlavne jedinečné prirovnania dokazujú, že ešte vždy možno vymyslieť niečo nové. Potom tu máme netradičný, originálny a v neposlednom rade aj dojímavý príbeh zložený z viacerých vrstiev. Tá hlavná patrí samozrejme Ardlovi, prostredníctvom ktorého sa zoznamujeme s ďalšími, nie menej sympatickými postavami.

Výnimku tvoria Ardlovi kolegovia z továrne. Či už to budú čulé dôchodkyne Monique a Josette alebo vrátnik Yvon, recitujúci francúzskych dramatikov, alebo nakoniec toaletárka Julie, píšuca denník na notebooku, zamilujete si ich podobne ako hlavnú postavu.

A nakoniec sa ku všetkému pridáva tak trochu neočakávané aj ľúbostná rovina, ktorá očarí najmä romantické čitateľské duše.

Kniha sa mi čítala veľmi dobre. Bolo to pre mňa príjemné, oddychové čítanie, napriek niektorým smutnejším pasážam. Ak vás kniha zaujme, prečítate ju možno aj za jeden deň, takpovediac na jeden dúšok. Alebo lepšie povedané, na jeden hlt?

Niekomu sa možno nebude pozdávať koniec, ktorý nie je celkom jasný, viac-menej nedokončený. No niečo môže byť ponechané aj na fantázii čitateľa. Ktovie, snád' sa „koncachtív" dočkajú aj pokračovania.

Kniha Čitateľ z vlaku o 6:27 bude blízka asi každému, pretože približuje obvyklé starosti a radosti každého človeka.

Jej kladné stránky spočívajú najmä v humore, milých postavách, ľúbostnej línii, ako aj jednoduchosti príbehu či vyhovujúcej hrúbke. Originálnosť je čokoládovou polevou na tomto knižnom, ľahko nadýchanom zákusku. Dúfam, že si výborne pochutnáte.

Kristína Gabrišová

ZÁKLADNÉ INFO:

Pán Mercedes

Vydavateľ: IKAR
 Rok vydania: 2015
 Žáner: beletria pre dospelých – dobrodružstvo, thriller, krimi, detektívky
 Na recenziu poslytol: www.bux.sk

PLUSY A MÍNUSY:

+ Udržiavanie napätia od začiatku až do konca
 + Majstrovské vykreslenie šialenstva vraha
 + Grandiózny záver
 + Zápletky a zvrty príbehu
 + Charakter jednotlivých postáv

- Tlačové chyby
 - Silné vulgarizmy
 - Dojem scenárového štýlu

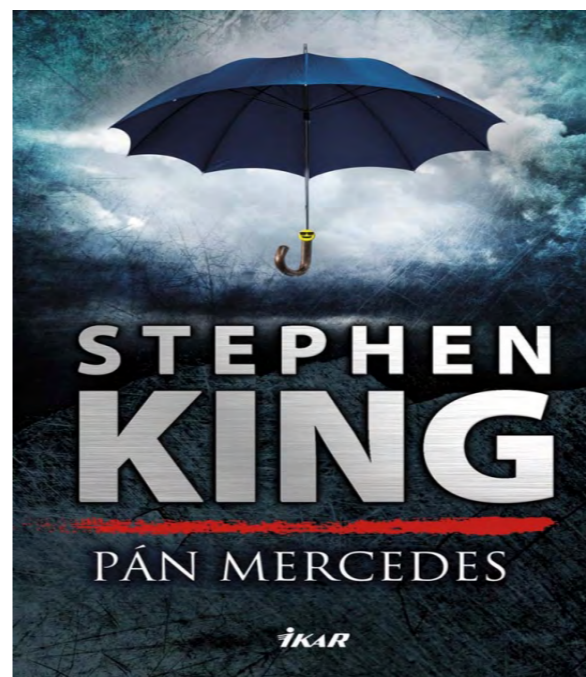
HODNOTENIE:



Pán Mercedes

POLICAJT NA DÔCHODKU

VS. VRAH S MERCEDESOM



Na začiatku bola hmla. V tej hmle zrána stáli ľudia, ktorí čakali, kým sa otvorí veľ'trh práce v meste, kde nezamestnanosť len stúpala. Ponuka práce bola obmedzená, ľudia bez práce omnoho viac. Na začiatku bola len hmla. A z tej hmly sa vyrútil sivý mercedes s jediným jasným cieľom. Urobiť čo najviac škody.

Takto sa začína napínavý triler pána spisovateľa s veľkým P. Toto je prvá kingovka, ktorú som mala česť prečítať a nebudem šetriť chválou, pretože kniha splnila všetky očakávania, ktoré som mala a niektoré ešte aj predčila. Ale pekne poporiadku. Dej sa začína útokom šialenca na mercedes, ktorý si to vpáli rovno medzi čakajúci dav pri veľ'trhu práce. Niekoľkých ľudí zabije, niektorých zmrazí, a niektorí z toho vyviaznu živí s traumou na celý život. Detektív K. W. Hodges, ktorý to celé vyšetroval, je už na dôchodku. Jedného dňa mu príde list, v ktorom sa mu vrah s mercedesom vysmieva za zbabranú prácu na jeho prípade a uist'uje ho, že už nemá v pláne ďalej zabíjať. Vlastne má chuť dohnať do samovraždy samotného detektíva vo výslužbe, ktorého to naopak naštartuje a na

vlastnú päť sa bude snažiť vraha s mercedesom vypátrať. Podľa listu je zrejme, že ho sleduje, že je nablízku... „Hodges vstane, prejde k oknu aj s listom a pozrie von na Harper Road. Mladá Harrisonová preferí okolo na mopede. Naozaj je na také vozenie prímadá, nech už zákon hovorí, čo chce, ale aspoň má na hlave príblu. Prehrmoce tadial' dodávka so zmrzlinou, v teplom počasí od posledného zvonenia až do súmraku premáva po tejto strane mesta. Prevrčí tadial' čierny smartík. Žena za volantom má v šedivejúcich vlasoch natáčky. Ale je to vôbec žena? Mohol by to byť aj muž v parochni a šatách. Natáčky by boli dokonalý detail, nie? Chce, aby si si to myslel. Nie. Nie celkom tak. Nie to. Takto. Samozvaný vrah s mercedesom (ibaže sa tak nenazval sám, naozaj mu tú prezývku vymysleli noviny a televízne správy) chce, aby uvažoval takto. Je to zmrazilinár! Nie, je to muž v smarte prezlečený za ženu! Kdeže, je to chlapík, čo šoféruje auto s tekutým propánom" (str. 42).

Stephen King sa pri napísaní tohto krimi príbehu inšpiroval skutočnou udalosťou, pri ktorej istá žena na svojom aute vpálila do reštaurácie McDonald. Za zmienku určite stojí aj pozitívna kritika od Michaela Marshalla Smitha z britských novín The Guardian: "Good book? Hell, yes. Good Stephen King book? Absolutely." Od začiatku knihy je dej strhujúci a čitateľ a zatiahne do prešpekulovaného sveta jedného šialenca. Neobvyklou voľbou spisovateľa bolo prezradenie vraha už na začiatku príbehu. Zlý 'ah? Nemyslím si. Naopak, táto skutočnosť vás uvedie priamo do centra víru myšlienok narušeného človeka, jeho konania a motívov. Charakterovo najviac v knihe dominujú dôchodca Bill Hodges a nebezpečný šialenec Brady Hartsfield.

O detektívoch vo výslužbe je známy fakt, že podliehajú samovražedným sklonom, pretože si prídu zbytoční a ich život viac nemá zmysel. Tak sa cítil aj Bill Hodges, kým nedostal list od manipulatívneho Bradyho. Rozhodol sa, že na vlastnú päť ho dostane a vo veku šesťdesiatdva rokov sa podujme na poslednú výpravu za zločinom. Keďže nechce priamo zapojiť svojho bývalého kolegu, ktorý je ešte v aktívnej službe, zoberie si na pomoc mladíka, ktorý mu kosí trávnik a rozumie sa počítačom. Popri svojom neoficiálnom vyšetrovaní ho postretne aj láska, šťastie a tragédia, s ktorou sa musí vyrovnat'. Na celkovom

hodnotení knihy sa maximálne podieľal charakter šialeného Bradyho. Psychologický profil vraha, jeho konania a vysokej inteligencie dali príbehu rozmer šachovej hry, kde zostane stáť len jedna figúrka. Brady trpí oidipovským komplexom, depersonalizáciou, paranojou, čiastočnou schizofrénou a preludmi, čo mu však nebráni v zosnovaní plánov na zničenie mnohých životov. Svojou nadpriemernou inteligenciou, manipulatívnu povahou, všedným vzhľadom a zmenou správania sa vie prispôbiť rôznym situáciám a t'ažiť z nich vo svoj prospech. Všetky tieto poruchy správania a narušenej psychiky sa prejavujú v Bradyho konaní a dávajú tak pocítiť čitateľovi, že neradno sa s takým človekom zahrávať'. Spúšť'ácom finálneho šialeného plánu je smrť jeho matky, ktorá ho dozenie k samovražednému atentátu. Stephen King si na vykreslení charakteru mladého Bradyho dal naozaj záležať'. Pán Mercedes nemá núdzu o psychicky narušené postavy. Dejovej línii to pridáva na hodnote až začnete pochybovať', či každá z postáv nemá skrytú svoju duševnú vadu. Príbeh je rozdelený do viacerých častí, kapitoly sú miestami krátke, miestami dlhšie.

Dejovo sa striedajú časové rámce vyšetrovania s myšlienkovými pochodmi a konaním inteligentného šialenca. Počas čítania som si ale všimla pár náznakov predchádzania udalostí, čo ma prekvapilo a áno, aj navadilo na ďalšie čítanie. Na druhej strane som sa ale nemohla zbaviť dojmu, že kniha je prípravou na scénar k filmu. Jediné rušivé elementy predstavovali časté tlačové chyby, preklepy a používanie silných vulgarizmov, no na druhej strane, práve ich prítomnosť dodávala príbehu stránku realnosti. Kniha má peknú obálku s modrým daždníkom s vyškereným smajlíkom na depresívnom pozadí, čo symbolizuje komunikáciu Bradyho a Billa Hodgesa.

Záver sa nedá opísať inak ako napínavý, od knihy sa nedalo odtrhnúť'. Veľ'kolepé finále, v ktorom ste nevedeli ako sa to celé skončí stojí za to, i keď sa k nemu musíte prehrýzť' cez vyše 500 strán. Kniha rozhodne stojí za povšimnutie, nielen obálkou ale hlavne dejom.

Katarína Hužvárová

