**Digitálno-Lifestyle** magazín pre každého

Číslo 44 /august 2015 | www.gamesite.sk

# 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 Trevolo
Xperia M4 AQUA
NZXT S340

**→ FILMY, KTORÉ ZAUJALI:**
Minions
Bojovník
Papierové mestá
Terminator Genisys

**→ TOP TÉMY:**
Kniha - Pán Mercedes
Kniha - Čitatel' z vlaku o 6:27
Trendy - Inteligentné mestá
Trendy - Brainteaselava Escape Room

GENERATION

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

REDAKCIA
**Šéfredaktor** / Zdeněk 'HIRO' Moudrý

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

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

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

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

Titulka
Huawei P8

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

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

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

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

**Distribúcia magazínu** / Aktuálne vydanie nájdete vol'ne na stiahnutie vždy na domovskej stránke magazínu www.generation.sk, čo je aj hlavná stránka vydavatel'a. Dostupný je aj ako vol'ne prezeratel'ná flash verzia na adrese http://issuu.com/gamesite.sk a Publero.com, čo však nie sú služby prevádzkované vydavatel'om.

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 súhlasit' s názorom vydavatel'a alebo názorom redakcie.

Vydavatel' nenesie žiadnu zodpovednost' za obsah inzerátov, reklamných článov a textov dodaných redakcii tret'ou stranou. Za obsah inzerátov sú zodpovední výlučne len inzerenti, prípadne ich zástupcovia/agentúry.

Žiadna časť magazínu nesmie byt' reprodukovaná úplne alebo sčasti bez písomného súhlasu redakcie/vydavatel'a. Všetky autorské práva sú vyhradené. Všetky informácie publikované v článkoch sú aktuálne k dátumu vydania. Ceny a dostupnost' opisovaných produktov sa neskôr mohli zmenit', čo redakcia nemohla ovplyvnit'.

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

**Smrt' 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 zasiahnutí.**

Bez ohl'adu na to, či je niekto fanúšik Nintenda, alebo je ten menej naklonený, nikdy nemôže popriet', aký vel'ký bol prínos Satoru Iwata pre herný svet. A to už len tým argumentom, že sa za jeho prezidentovania v spoločnosti Nintendo podarilo ovládnut' herný svet konzolou Wii a handheldom DS. Podstatné však bolo to, že napriek svojmu postaveniu na ňom bolo vidiet' iskru v oku a radost', ktorú mu hry robili (čo v období kravat'áckych a finančne zameraných riaditel'ov bez pochýb vyčaruje úsmev na tvári).

Nástupca Satoru Iwata to nebude mat' l'ahké. Budúcnost' Nintenda totiž vo vel'kom závisí na úspechu budúcej konzoly s krycím názvom NX. Tá bude musiet' byt' úspešná, najmä vzhl'adom na vel'ký neúspech konzoly Wii U. No aj za prípadný úspech budú môct' byt' v Nintende vd'ační malému-vel'kému 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 odviazal.

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 vel'mi dobre aj na PS3 a ich krása sa výraznejšie nezmenila. Ciel'ovou skupinou sú však najmä hráči, ktorí doteraz nemali možnost' zahrat' si ich, takže rozhodnutie chápeme.

### Dominik Farkaš

Vel'ké sklamanie v podobe F1 2015 aspoň trochu zahojil tretí Zaklínač, pričom vd'aka chvíl'kam vol'ného času som stihol koketovat' s myšlienkou o tretí playtrough Dragon Age: Inquisition a popri tom som vol'né chvíl'ky dopĺňal 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.

## SJEDNOCENÍ 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

# NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA HIER

>> *Richard Mako*

## World of Warcraft PvP prejde sviežou zmenou

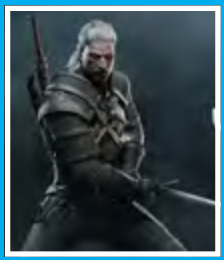
**Hovorí sa, že priatel'ov si treba držať blízko seba, no nepriatel'ov ešte bližšie.**

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 možnost' hrat' ako žoldnier pre opozitnú stranu v Player versus Player súbojoch. Táto možnost' bude vyriešená skutočne elegantne. Hned' ako bude vašej frakcii trvat' príliš dlho dostat' sa do Ashranu alebo do neohodnotených bojísk Battlegrounds, v základni vašej frakcie sa objavia agenti nepriatel'skej frakcie a ponúknu vám možnost' bojovat' po ich boku v patričnom prestrojení. Aj ked' budete hrat' za žoldniera, nebude to mat' 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 trvat' výrazne kratšie ako doteraz, pretože systém matchmakingu bude schopný vytvárat' skupinky ovel'a rýchlejšie.

Tvorcovia vytvárajú mód Mercenary preto, aby umožnili hráčom zúčastnit' sa v boji v Ashrane alebo Battlegrounds bez nutnosti prežit' nekonečne dlhé čakania v radách, no s dostatočnou citlivost'ou na to, aby zachovali ducha pôvodnej myšlienky PvP, teda boj medzi Alliancou a Hordou. Mód sa bude už čoskoro verejne testovat' v Public Test Realm.

## Rozšírenia pre Zaklínača

Pre najnovšieho Zaklínača chystá štúdio CD projekt dve expanzie a podl'a všetkého budú vel'kostne porovnatel'né s celým druhým dielom druhého Zaklínača, ktorého obsah nebol práve najtenší. Máme sa na čo tešit'.



## 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.

# Zabudnutý Enemy Within

## XCOM 2 bude ignorovat' jednotku

**Pokračovanie bude založené na fakte, že udalosti sa v spoločnosti Enemy Unknown pre l'udstvo nevyvinuli najlepšie.** XCOM 2 neponúkne hráčom technológie, s ktorými sa mohli vyhrat' 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 mat' druhý diel úplne nové mechaniky upgradov zbraní a looting. Nepriatel'ov už budeme môct' aj okrádat' Jednoduché to však nebude. Zbrane a iné upgrady budú po určitom počte vykonaných kôl vybuchovat', takže sa budeme musiet' ponáhl'at'. XCOM 2 vyjde v novembri 2015.

# Hviezdnych bojov sa nedočkáme

## Nový Star Wars bez Death Star

**Pripravovaný Star Wars: Battleront nebude obsahovat' tú najkultovnejšiu lokalitu zo všetkých, obávanú a nel'útostnú 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 poletovat' t'ažkotonážne lode Star Destroyer. Ich prítomnost' bude však len symbolická. Boje na pozadí sa budú prispôsobovat' situácii na skutočnom bojovom poli. Je dost' 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 hned' 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 Baldurs Gate mala dočkat' enormného, 25-hodinového datadisku Siege of Dragonspear. Ten do hry vnesie úplne novú čast' hry tak, ako to bývalo pri niekdajších datadiskoch.

## Pokračovanie FlatOutu !

Absolútne anarchistická pretekárska hra FlatOut sa dočká svojho štvrtého pokračovania. Chytilo sa jej nové štúdio a zatial' 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 dožadovali už od jej vydania.

# NEWS

>> NOVINKY ZO SVETA TECHNOLÓGIÍ
>> VÝBER: Maroš Hodor a Marek Pročka

## 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 snímania pri nízkych hladinách osvetlenia sú tieto kamery ideálne pre perimetrickú ochranu, ochranu hraníc a na monitoring dopravy. Rozšírený rozsah možností snímania 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.

## ADATA UV140

**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 skrývací 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 reinštaláciu 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€.

## 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 vyústením 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, CUDSA, OpenACC, C, C++. K zákazníkom a používateľom 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 kľúči – Lenovo ideacentre Stick 300.** Bol navrhnutý pre spotrebiteľské využitie v domácnosti i na cestách. Nový počítač v kľúči 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 využívanie ocenia 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 kľúči 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 všímať, hlavne na druhej strane Atlantického oceánu, že mu Chromebooky ukrajujú 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 nenáročné používanie. V praxi to znamená, že 11,6-palcový displej bude disponovať TN panelom s rozlíšením 1366×768 pixlov 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 schladiť 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 masy 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 hodiniek 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 akéhokol'vek typu digitálneho obsahu, a najtenším a najl'ahším kovovým telom vo svojej vel'kostnej kategórii na trhu.

Samsung Galaxy Tab S2 má profil len 5,6mm a nízku hmotnost' (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-kníh, časopisov, webových stránok a spravodajských kanálov. Okrem toho je novinka vybavená pokročilou technológiou Adaptive Display, ktorá inteligentne nastavuje gama, sýtost' a ostrost' v závislosti od použitia, teploty farieb okolitého prostredia a od osvetlenia priestoru. Režim Reading mení úroveň jasu obrazovky. Používatelia tak môžu čítat' obsah dlhšie bez toho, aby si namáhali oči.

Samsung Galaxy Tab S2 je vybavený Microsoft Office Solutions pre maximálnu produktivitu na cestách. Používatelia môžu vytvárat' a upravovat' dokumenty alebo ukladat' 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 zaist'uje bezproblémové overenie používatel'a. Tento pokročilý zabezpečovací senzor teraz ponúka jednoduchý prístup k zariadeniu jednoduchým stlačením tlačidla Home.

Vylepšený multitasking umožňuje používatel'om prezerat' a spúšt'at' dve aplikácie súčasne a vd'aka funkcii Pop-Up Window sa dá medzi aplikáciami l'ahko orientovat'. Tablet má tiež prepracovanejšiu štruktúru úložiska, takže vyhl'adávanie súborov je jednoduchšie. Používatelia sa môžu tešit' aj na kvalitnejší fotoaparát – jeho svetelnost' 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 podl'a 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 sťahovať/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 prezerať fotografie alebo streamovať hudbu a videá aj cez mobilné prístroje. Môžete sťahovať 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 streamovať digitálny obsah do kompatibilných prehrávačov médií, ako je PlayStation alebo Microsoft Xbox, alebo aj priamo do smart TV. Fotografie, hudbu a video môžete streamovať 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 vlasné blogové servery.

# NEWS

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

>> 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 příběhů 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 komiksové větve DC Comics. Do kin by se snímek měl dostat 19. června 2020, zatímco zmínění hrdinové by si měli svoji premiéru odbýt již v blížících se dvou dílech 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 blížícím 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***

# Ready for upgrade?

## ...alebo ako sa pripravit' na nový Windows

**Microsoft uviedol 29. júla nový Windows 10, ktorý je pre mnohých používatel'ov 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. Čo má zmysel upgradovať?**

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

Zvýšit' citel'ne výkon PC alebo vdýchnut' nové sily staršiemu notebooku nemusí byt' vôbec drahé a náročné. Obvykle postačí vymenit' RAM za väčšiu a vymenit' systémový disk za výkonnejší SSD a okamžité 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 vel'kej skrinky je možné namontovat' l'ubovol'ný disk, teda čo sa týka rozmerov, pretože sa vždy dá niekam umiestnit' (v tom krajnom prípadne sa použije redukčný rámik).

Ked' však plánujete výmenu v notebooku, je dôležité vediet' čo môžete použit'. 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 mat' 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" (vid' 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 prúdit' rýchlejšie, než z klasického HDD.

Pri moderných základných doskách tak môžete získat' ešte viac výkonu iba jednoduchým pridaním M.2 disku, na ktorý sa presunie systém a najčastejšie spúšt'ané aplikácie. Pre zvyšok dát môžete nad'alej využívat' tradičné „pomalšie" vel'kokapacitné disky. Takéto hybridné riešenie je vel'mi lacnou formou upgrade a vel'mi výhodné je napríklad pri notebookoch, kde na integrovaný disk ukladáte len tie skutočne dôležité dáta. Vel'ké, málo používané a často "zbytočné " súbory na externom disku nezaberajú zbytočne miesto a šetria batérie notebooku. Rozmermi malý, no kapacitou vel'ký externý HDD kúpite za pár euro...

*Spoločnost' ADATA má vo svojej ponuke všetky používané formáty v rôznych kapacitách. Aktuálne sú z pohl'adu 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 obliect' a ako sa nespálit', sme sa obávali aj toho, aby pohl'adnica 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 pohl'adníc posielame emaily alebo MMS-ky a s fotografiami si nelámeme hlavu. Do kvalitného smartfónu sa ich zmestí neúrekom. Problém nastane, ked' sa telefón-fotoaparát vybije.**

## 1. Znížte si jas displeja

Jeden z hlavných žrútov batérie je displej. Čím viac svieti, tým viac energie spotrebuje. Nehovoriac o tom, že prehnane jasný displej môže negatívne vplývat' na oči. Hoci väčšina používatel'ov využíva automatické nastavenie displeja, môžete ho jednoducho upravit'. Využite na to ovládací prvok, ktorý je umiestnený v paneli s rýchlymi nastaveniami, alebo položku Nastavenia – Zobrazenie – Úroveň jasu.

## 2.Minimalizujte časový limit obrazovky

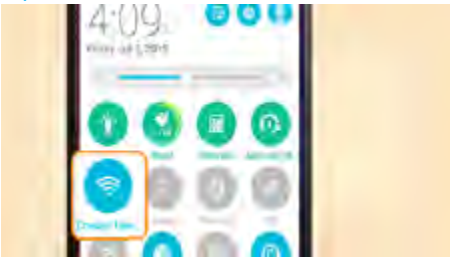
Spotrebu displeja môžete výrazne znížit' aj tak, že minimalizujete čas, po ktorom

sa nepoužívaná obrazovka vypne. Tento čas zmeníte v Nastaveniach – Zobrazenie – Režim spánku. Skúste vybrat' najkratšiu možnost', 15 sekúnd.

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

Smartfón sa viac zapotí, ak prenáša dáta z internetu pomocou mobilného pripojenia. V prípade 4G sietí to platí dvojnásobne. Ak máte možnost' pripojit' sa do Wi-Fi siete, určite ju využite. Aj ked' telefón aktívne nepoužívate. Funkciu Wi-Fi môžete aktivovat' v paneli s rýchlymi nastaveniami, prípadne v Nastaveniach – Wi-Fi. Ak Wi-Fi nemáte k dispozícii a nepotrebujete byt' pripojení do internetu, vypnite mobilné dáta. Pomocou rýchleho panelu alebo v Nastaveniach – Využitie dát.

## 4.Vypnite lokalizáciu, Bluetooth, NFC a automatickú synchronizáciu



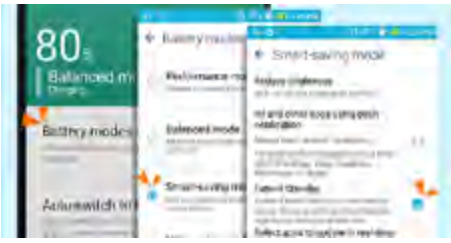
Nebud'te leniví. Funkcie telefónu, ktoré nepotrebujete aktívne používat', vypnite. Napríklad lokalizačné služby, Bluetooth, NFC alebo automatickú synchronizáciu. Aj oni spotrebovávajú drahocennú kapacitu batérie. Všetky tieto funkcie môžete deaktivovat' v Nastaveniach a v prípade telefónu ASUS ZenFone 2 aj priamo v rýchlom 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 spúšt'ali na pozadí. Ich výber je na vás.

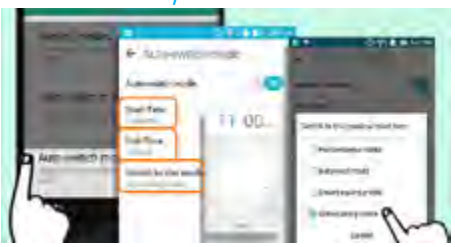
## 6.Využite šetriaci režim

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, ked' 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

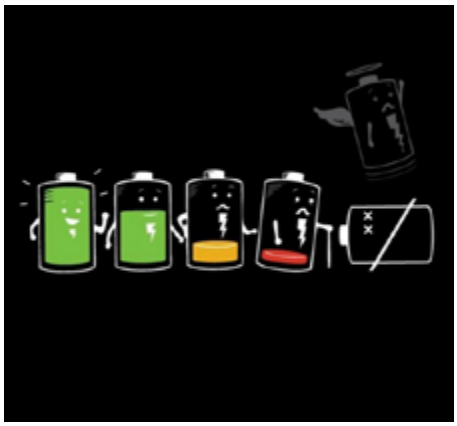


Ďalšia výborná funkcia, ktorá efektívne predĺži výdrž smartfónu ASUS ZenFone 2, je funkcia Prispôsobený režim.

Vd'aka nej si môžete nastavit', aby sa telefón automaticky prepol do šetriaceho režimu. Funkciu môžete aktivovat' v Nastaveniach – Správa napájania – Šetrič energie – Prispôsobený režim. Následne si vyberiete, pri akom percente zostávajúcej batérie má byt' zvolené nastavenie aktívne.

## 8.Nezabudnite na externú batériu

Hoci vám uvedené rady pomôžu predĺžit' výdrž smartfónu, batéria má obmedzenú kapacitu. A tú neoklamete. Preto je vhodné so sebou nosit' externý akumulátor, ktorý chýbajúcu „št'avu" 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 niekol'kokrát 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 zdaleka 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 „chytré mesto' objavuje v mnohých obmenách, hlavná myšlienka ostáva stále rovnaká - využiť 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 hlučnosti, ľahká dostupnosť on-line služieb a inteligentné budovy, ktoré budú lákať turistov i nové firmy – to všetko sú podstatné zložky chytrého mesta budúcnosti.

**Bezpečnosť v uliciach je základom**

Kľúčovú rolu samozrejme hrá zabezpečenie a bezpečnosť, pretože nie je možné vybudovať chytré 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 dôležité je porozumieť aj tomu, ako vnímajú bezpečnostnú situáciu sami ľudia, pretože napriek štatistikám sa stále nemusia cítiť dostatočne bezpečne. Chytré mesto musí byť rozhodne bezpečným miestom.

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

súvislost' medzi rastom urbanizácie a zvyšovaním kriminality. Zločinnost' najviac postihuje centrá miest a potom ich periférie, pričom panuje priama úmera medzi počtom, respektíve hustotou obyvatel'stva a mierou kriminality. Mestá sú čoraz hustejšie obývané a pravdepodobnost' výskytu kriminality je vo vel'kých mestách vyššia, pretože je v nich väčšia koncentrácia majetnejší obetí a viac rozvinutá siet' čierneho trhu, kde je možné odcudzené veci speňažit'.

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 obyvatel'a v ich rozpočtoch nižšie. Kriminalitu tiež samozrejme ovplyvňujú lokálne a medzinárodné ekonomické aspekty, ale tým samotné mestá môžu čelit' len vel'mi t'ažko.

Pokial' chceme zvýšit' bezpečnost' a predchádzat' kriminálnym činom voči l'ud'om, majetku a verejnému poriadku, je nevyhnutné začat' na úrovni ulíc. Mnoho miest už teraz používa videokamery, ktoré im pomáhajú v prevencii, odhal'ovaní a vyšetrovaní zločinov. Okrem faktu, že dohl'adové systémy v mestách pomáhajú ich obyvatel'om, aby sa mohli cítit' bezpečnejšie, možno tieto kamerové systémy použit' aj na ochranu budov, areálov a kritickej infraštruktúry nielen pred škodami spôsobenými l'ud'mi, ale aj pred prírodnými hrozbami.

**Štyri technologické vrstvy chytrého mesta**

Aby sme ale nezostali len pri bezpečnosti a zabezpečení, siet'ové kamerové systémy budú stále viac využívat' možnosti inteligentných senzorov ako prvkov, ktoré im umožnia poskytovat' dôležité dáta a zaistia špecifické druhy informácií, ktoré chytré mesto potrebuje - od zlepšenie plynulosti dopravy až po poskytovanie služieb správy nehnutel'ností na vyžiadanie.

Chytré mesto budúcnosti sa bude viac než doteraz spoliehat' na digitálne a vzájomne previazané technológie. Bude založené na štruktúre systémov, ktorá bude zložená zo štyroch technologických vrstiev, pričom spomínané senzory budú tvorit' prvú z týchto vrstiev. Týmito snímačmi môžu byt' vzájomne prepojené terminály, bezdrôtové a mobilné senzory, kamery snímajúce obraz a zvuk alebo dokonca zber informácií založený na spoluúčasti komunity, kde sami l'udia 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 spoločnost' Axis Communications hovorila už v roku 1995 v súvislosti so svojou víziou "Access to Everything", čiže "Sprístupnenie všetkých možností" . Spoluzakladatel' spoločnosti Axis Martin Gren to opisuje takto: "Siet'ové 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 byt' interaktívne a zapojenie obyvatel'ov mesta bude vd'aka tomu ešte l'ahšie. Napokon je tu štvrtá vrstva, ktorá má za úlohu zabezpečit' porozumenie dostupným dátam - ako v reálnom čase, tak historickým, čo je tým hlavným potenciálom pre jednotlivé aplikácie, ktoré môže chytré mesto využívat', ako napríklad riadenie spotreby energie, optimalizácia dopravnej prevádzky, zníženie hlučnosti a aktivity v oblastiach bezpečnosti a zabezpečenia. Ak budeme siet'ové kamery vnímat' ako senzory, otvoria sa nám úplne nové možnosti využitia, medzi ktorými môžeme spomenút' zist'ovanie a riadenie následkov hustých dažd'ových alebo snehových zrážok, prispôsobenie pouličného osvetlenia podl'a skutočných svetelných podmienok v danom čase a tým aj zníženie spotreby energie, alebo dokonca správa a obsluha miest pre zdiel'anie kolies, resp. áut.

**Mesto, ktoré komunikuje**

Nové aplikácie súčasne pomôžu viac zapojit' obyvatel'ov mesta a umožnia im tak stat' sa aktívnou súčast'ou ekosystému mesta. Pomocou chytrých mobilných telefónov a ich aplikácií môžu obyvatelia a turisti posielat' správe mesta informácie o bezpečnosti a prípadných problémoch. (pozn. editora: Ako dobrý príklad by sme mohli uviest' známu aplikáciu „Odkaz pre starostu", ktorá je na Slovensku dostupná od roku 2010 - www.odkazprestarostu.sk). Ked' budú obyvatelia aktívne dopĺňat' dáta a informácie o svojom živote v meste a zdiel'at' ich na sociálnych siet'ach, mestské autority budú napríklad vopred informované o vznikajúcich dopravných zápchach a môžu využit' svoje video systémy a ich analýzu na overenie situácie, monitorovat' potrebné akcie a overovat', aké boli účinky zásahu, takže obyvatelia budú priamou súčast'ou a srdcom chytrého mesta.

**Chytré kamery ako brána do budúcnosti**

Model riadenia zložený zo štyroch vrstiev sa môže na prvý pohl'ad zdat' zložitý, no dobrou správou je, že sa dá využit' existujúca infraštruktúra video dohl'adových systémov. Môžete ich posunút' z roviny zaist'ujúcej bezpečné mesto až na úroveň inteligentného mesta budúcnosti. Akokol'vek bola východiskovým bodom bezpečnost', môžu byt' už dnes inštalované kamerové systémy základom pre budúce systémy využívajúce senzory. Kamery budú slúžit' ako prepojovací uzol d'alších snímačov zapojených do siete inteligentných zariadení, napríklad senzory zaplavenia, senzory snímajúce počasie, dopravu a mýtne brány.

Mnoho siet'ových kamier sa navyše už teraz dodáva vybavených viacúčelovými aplikáciami - z mnohých môžeme spomenút' napríklad rozpoznávanie poznávacích značiek automobilov alebo počítanie osôb a vozidiel. Vd'aka tomu sa z nich stávajú inteligentné zariadenia, ktoré dokážu spracovávat' 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" chytrého mesta.

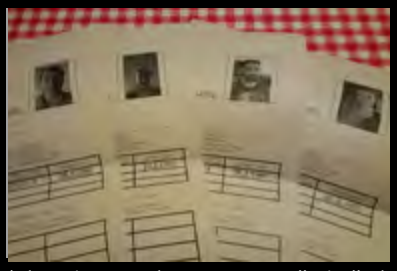
V budúcnosti budú siet'ové kamery hrat' dôležitú úlohu, ktorá značne presiahne ich pôvodný účel daný rámcom bezpečnosti a zabezpečenia, ked'že sa stanú otvorenou platformou pre vývoj aplikácií pre chytré mesto a budú otvoreným zdrojom informácií a systému big data. Vo všeobecnosti platí, že mesto môže byt' chytré len vtedy, ked' ho to budete chciet' naučit'.

*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 kľúčov 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. Voľbu 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.

Musíte to stihnút' 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 zariad'ovaní izby čerpali zo súkromných pokladov na povale a v pivnici. Atmosféra je výborná a nemáme jej čo vytknút'.

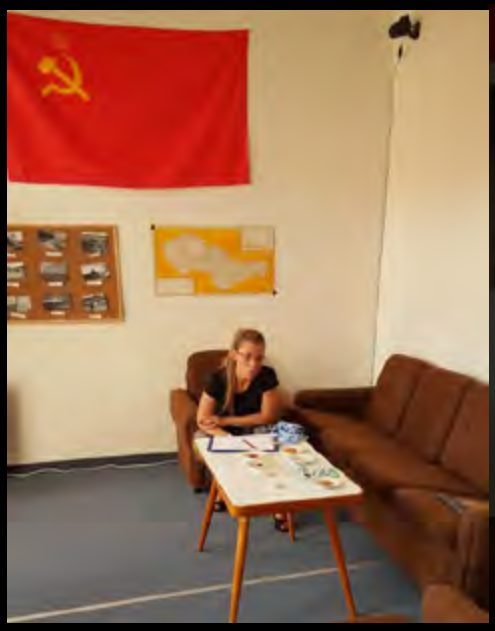
V pazúroch ŠtB poteší aj tých hráčov, ktorí neradi hl'adajú milión skrytých kl'účov a odomykajú desiatky zámkov. Autori túto položku zjednodušili. Zamknuté skrine, dvere a šuplíky samozrejme nájdete, ale je ich tak akurát. Na začiatku budete miestnost' prehl'adávat', avšak po pár minútach sa dostanete k prvým hádankám a hlavolamom a ak ich vyriešite, tak d'alší postup je v ideálnom prípade priamočiary. Ak sa zaseknete, tvorcovia izby vám môžu pomôct'.

Dôležitou súčast'ou 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 venovat' d'alšej a neskôr sa vrátit' k problému. Hádanky sú logické, s niektorými sme sa trápili viac, s niektorými menej. Voči jednému hlavolamu sme mali pripomienky, avšak celková kvalita je vel'mi dobrá. Niektoré hádanky sú naozaj nápadité (d'alekohl'ad) a originálne vytvorené, za čo tvorcom udel'ujeme pochvalu. Je fajn, že vo väčšine prípadov nás logicky napadlo, čo treba spravit', takže sa neobjavuje neduh starých adventúr – kombinovat' 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

prilákat' turistov a dobre navrhnuté logické hádanky sa podpisujú pod kladný zážitok. Escape Room odporúčame aj úplným nováčikom – prikladáme 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 zatial' nevyužíva svoj plný potenciál. Hoci som ani jednu z týchto miestností pred tým nehral, mnohokrát



som o nich počul cez priatel'ov, 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. Ked'že si to takéto miestnosi priam pýtajú, bol som zarazený. Našťastie nás oslovili chalani z Brainteaselavy a po piatich minútach konverzácie som vedel, že táto bude stát' za to. Predsalen, komunizmus si nikto z nás poriadne nepamätá a bolo fajn pocítit' tú správnu Štb atmosféru. Hoci hra sama o sebe nebola dokonalá, je vidno, že chalani dali dost' úsilia do spracovania hádaniek. Všetky súviseli s bývalým režimom a ich rozmanitost' bola naozaj vysoká, čo sa u miestností určite cení. Výborný nápad je aj troj-jazyčnost' 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 vznikat' 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 vel'mi tešil. Organizátori nás privítali a hned' 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 potvrdit', že úspešná komunikácia je kl'účom k úspechu, avšak l'ahšie sa to hovorí ako robí. V našom týme 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 domácnost'.

V našom týme sme mali aj španielku Isabel, ktorá však vd'aka 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 odpoved' jasná, občas bolo treba zapnút' závity. Ked' 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 pokial' si myslíte, že Escape Room znamená tol'ko, že vyriešite zopár hádaniek a na konci nájdete kl'úč, bude prekvapení. Určite takýto zážitok odporúčam, ked' už pre nič iné, tak aspoň pre nostalgickú hodnotu. Bola to taká point & click adventúrka, ale na živo. :) . A ako som spomenul, celý Escape Room je aj v angličtine a nemčine, a naša zahraničná kamoška nemala s ničím problém, preto to môžem len odporučit' pre zahraničných hráčov.

Ak vás článok o Brainteaselava Escape Room: V pazúroch ŠtB zaujal, vedzte, že máme pre vás pripravenú súť'až o 3 vstupenky (každá platí pre jednu skupinu 2 – 5 osôb), aby ste si tento unikátny zážitok mohli vyskúšat' 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 podl'a ohlasov fanúšikov nedosahovali kvality prvých hier série. Spôsobí siedme pokračovanie prielom? Čítajte d'alej...**

## Grafika a prostredie

V betaverzii siedmeho pokračovania sme mali možnost' vyskúšat' si dve mapy a dve rasy. Na utvorenie celkového názoru je to málo, no už teraz sa dá povedat', že grafická stránka hry nie je nejako úchvatná. Pôsobí ako vyblednutá mal'ba. Farby sú nevýrazné a grafický posun oproti minulosti nie je viditel'ný. 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 vediet', ako sa veci majú. Herné princípy výraznú zmenu nepodstúpili. Osobne som nehral šiestu verziu, a tak budem porovnávat' s piatou. Pri vylepšovaní vášho mesta sa budete musiet' orientovat' v blokovej schéme prepojení jednotlivých budov, čo pôsobí ako krok spät'. Takže pokus o prehl'adnost' 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 zvolit', či zablokovat' možnost' produkcie niektorej z elitných jednotiek. Vol'ba je teda dôležitá.

Za zmienku stojí aj nový spôsob pridel'ovania 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 vel'mi neprehl'adne. Ostatné herné princípy, vrátane tých bojových, zostali, našt'astie, nezmenené, takže stará dobrá hratel'nost' je tu stále prítomná. Ak si radi vychutnávate boj, môžete bojovat'. 3D bojové pole je bez zmeny. Ak nie, rýchly boj, kde PC iba prepočíta pravdepodobnosti a „vypl'uje" výsledok, tu funguje vel'mi dobre. Nebudete za tento spôsob hry postihovaní a pokial' máte vel'kú prevahu nad nepriatel'om, budete končit' bežne s nulovými stratami.

## Bugy

Napriek odkladu sa tvorcom nepodarilo znížit' množstvo bugov na minimum. Napríklad bug, pri ktorom ked' chcete otvorit' ponuku svojho mesta, musíte triafat' špecifický bod na obrazovke, nám prišiel ako zbytočný a amatérsky.

„Super" bola i nutnost' nasadzovania získaných artefaktov na hrdinu ručne. Ked' následne z inventára artefakty úplne zmizli, udržat' 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 zatial' neprekonanou, najlepšou epizódou. Zdá sa, že siedmy diel revolučný nebude. Ochutnávka, ktorú sme dostali, toho herne vel'a nenaznačila, príbehovo

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

absolútnu nulu, no kvalitatívne viac, ako by chcela. Zostáva dúfat', 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 míňa čas a oficiálne vydanie Might & Magic Heroes VII je už takmer tu. Začíname sa však obávať, že ak sa štúdio rozhodne hru stoj čo stoj vydať podľa plánu, a to už v septembri tohto roka, dočkáme sa rýchlo kvaseného sklamania. 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. Nevieme, akú stávku 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 nevstúpite do hradu. Niekedy sa na vás hrad vykašľa 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 prinesie 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 môžem 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 nahliadnuť ani beta testeri. 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 vložit' 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 vlastníte základný titul na PC. Množstvo nových máp, zbraní, nový skill tree, ktorý poteší hlavne priaznivcov tichých prepadov, a ak berieme do úvahy grafiku, tak v porovnaní so staršou generáciou je značne zlepšená. Payday 2 je pri tom titul, ktorý je potrebné hrat' s partiou známych, v horšom prípade neznámych l'udí. Rozdelenie úloh pri prepade, kooperácia pri ich exekúcii a improvizácia pri nečakaných situáciach, ktorých je v hre naozaj mnoho. Rovnakú mapu pritom budete hrat' vždy rozdielne, pretože sa menia hliadky policajtov, rozmiestnenia kamier a tak d'alej. Niet preto divu, že umelá inteligencia botov musí byt' na vysokej úrovni.

A tu nastáva hlavný problém Crimewave Edition. Pokial' ste hráč-samotár, čo sa aj v mojom prípade stalo, budete hrat' hru so spomínanými botmi. Tí ani po dvoch rokoch neboli vôbec zlepšení a v hre nič nerobia. Pokial' máte spravit' niekol'ko úloh naraz (čo je v podstate základ každej partičky), nestihnete to. Nestihnete zneškodnit' obe kamery, nestihnete zdvihnút' telefón, zatial' čo zväzujete rukojemníkov, nestihnete pokryt' všetky východy, aby neutiekli potencionálni rukojemníci. Vzhl'adom na to, že je potrebné platit' PS+ na PS4, som si vedomý, že existuje mnoho hráčov, ktorí online služby nebudú využívat' a skončia vel'mi sklamaní, pretože tento fakt úplne ničí nielen zážitok 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 byt' na úroveň 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 (pokial' hráte online) za naozaj dobrú cenu. Ak ste nikdy Payday 2 nehrali a chceli ste si ho vyskúšat', teraz je ten správny moment na next gen konzoliach. Pokial' ale vlastníte základnú verziu na PC, rozhodovanie bude t'ažšie, nakol'ko 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
+ hratel'nost'
- 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 štúdia neponúkajú nič iné len remaster edície starých, hoci dobrých hier. Áno, množstvo l'udí, ktorí nemali možnost' hrat' klasiky ako God of War 3 sa určite potešia, no za tú cenu? Radšej ani nebudem rozpisovat' úvahy nad spätnou kompatibilitou, pretože sme si na jej absenciu už bohužial' zvykli.**

Každopádne, God of War: Remastered je (očividne) remasterovanou edíciou jednej z najuznávanejších exkluzivít 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 hl'adiska grafiky, hratel'nosti a sčasti aj príbehu. Ved' kto by nechcel okúsit' hnev boha vojny a vyvraždit' celý Olymp vel'mi 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 povedat'. Teda ak nepočítame pár DLC-čiek. Pri tom očakávate, že nastane zásadný grafický rozdiel, krajšie textúry, nové efekty a aspoň o niekol'ko hodín predĺžená herná doba (ked' už nič iné z vyššie uvedeného). Na môj údiv hra vyzerá takmer identicky ako na PS3. Nedá sa nespomenút', že PS3 verzia bola „upscalenutá" na 1080p a bežala na približne 40-50 FPS.

Pokial' 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 rozčul'ovat' nad pasívnym prístupom vývojárov. Musím uznat', 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 „Metrodvania" elementy zase umožňujú, že budete robit' stále niečo nové.

Takže finálne zhodnotenie. Remastered edícia God of War 3 stojí za hovno, no samotná hra túto obrovskú priepast' našt'astie vypĺňa. Pokial' ste si titul nemohli zahrat' v minulosti, konečne prišiel rad aj na vás. Treba len brat' v úvahu premrštenú cenu za minimálne zmeny. Ak ste to vydržali päť rokov, odporúčam počkat' 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 robit' 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:** Cenega

**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 kosť, 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 král'ovnej motoršportu trpí jasným syndrómom. To, čo v hre je, je OK, problémom je však to, kol'ko 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 minulú sezónu (to napríklad znamená, že sa budete môct' previezt' 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 vel'kých cien, prestrihové animácie (kde jediným kazom pre zrak je kvalita modelov postáv), popretekové oslavy, a to všetko zastrešené komentátormi.

Zlepšená bola aj komunikácia medzi jazdcom 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...). Taktiež sa zlepšila informačná obrazovka v boxoch, kde je po novom možné sledovať počínanie ostatných jazdcov na trati, volit' si stratégiu a sledovať dianie na okruhu.

Všetko ostatné má bud' 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 taktiež 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 predefinovaných podmienkach.



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

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 stát' hráča kvôli ich zlým podmienkam dobrý výsledok. Tentoraz tomu tak nie je, pneumatiky držia až príliš dlho (čo môže byt' aj vd'aka 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 odjazdit' aspoň jedno kolo na oboch sadách suchých pneumatík. Navyše ani agresívna jazda, neskoré brzdenie a d'alšie aspekty jazdného modelu, ktoré by mali znížit' ich životnost', nemajú až taký vel'ký 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, ked' do vás zozadu naperie, alebo jednoducho tvrdohlavo neuhne, aj ked' proste nemá šancu vás predbehnút' a radšej zničí preteky vám aj sebe. Najvtipnejšie sú potom situácie, ked' sú jazdci Mercedesu spolu s vami na prvých troch miestach a oni z nepochopitel'ných príčin vyrazia vpred ako rakety a vaším jediným obranným manévrom je bud' blokovanie, alebo spoliehanie sa na neskoré brzdy v prvej zákrute. Ak zvolíte prvú možnost', 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 zaškrtnút' ako vel'mi dobre spracované. Dážd' nielenže vyzerá výborne, ale aj kompletne mení podmienky boja a následné postupné vysychanie trate s taktickými hrami o to, kedy prezut' na iné pneumatiky. To je doba, ked' F1 2015 ukazuje, akou skvelou hrou mohla byt', keby autori viac popracovali 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 trávit' hl'adaním protihráčov s častými chybovými hláškami a s následným modlením sa, aby bolo fungovanie hry, z hl'adiska online schopností a pingu, dobré, a hlavne, aby to celé nepadlo.

Jazdný model je vel'mi dobrý, monoposty sa správajú predvídatel'ne a v prípade, že preniknete do tajov toho, ako fungujú a prihliadnete na ich charakteristiku, nadobudnete pocit, ktorý konkurenčné pretekárske hry ponúknut' nemôžu. No to, bohužial', 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 d'alších 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 odporučit' 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 desat' rokov (a viac) staré hry. Dlhočizná kampaň, kde sa musíte týždeň po týždni zúčastňovat' jednotlivých udalostí a odjazdit' si ich kompletne, bez akéhokol'vek 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 sprístupňujete pokročilejšie kategórie, podl'a 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 zvládnut', ak chcete uspiet'. Dalo by sa teda povedat', 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 vyhrat' 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 – nadšencov a recenzovanie Project Cars sme si užili. Nastavenie auta sme podrobne neštudovali, zabávali sme sa samotným šoférovaním. Chválime množstvo nastavení asistencie, vd'aka čomu si hru prispôsobíte vlastným schopnostiam a na trat' sa nemusíte bát' vstúpit' ani v prípade, že sa považujete za úplného nováčika. Za zmienku stojí aj to, že hra vás nechá vybrat' si či chcete odjazdit' 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

### ZÁKLADNÉ INFO:

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

### 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:

★★★★☆

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

alebo chyby sme nezaznamenali, aj ked' na diskusných fórach niekol'ko st'ažností nájdete. Autori však hru neustále vylepšujú a opravujú vo forme pomerne vel'kých aktualizácií. Aj preto môžeme Project Cars odporučit' s lepším svedomím dnes ako pred dvoma mesiacmi, kedy sa dostala do predaja.

Jedným z dôvodov, prečo si recenzovaný titul zaslúži pozornost', je aj nádherná grafika. Netvrdíme, že je najlepšia, najdokonalejšia a nikto ju neprekoná. To nie. Ale ked' budete jazdit' v daždi a následne počas slnečného dňa, oceníte jej kvalitu. Je to výborný zážitok. Odporúčame prepnút' kameru z pohl'adu jazdca (k dispozícii je aj pohl'ad z kabíny a d'alšie kamery), kedy vám vo výhl'ade zavadzia pretekárska helma a k dokonalosti už chýba iba kvalitný volant. Nie je náhoda, že spoločnost' 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 zabávat' s kampaňou alebo si len z času na čas zapnút' 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. Našt'astie, hra je celkom benevolentná, ak si nastavíte nízku náročnost'. Pripravujete sa však o čast' jej čara. Ako sme už spomenuli, Project Cars nie je dokonalá hra. Milovníci virtuálneho jazdenia s dôrazom na simuláciu by však hl'adali lepší titul na aktuálnom trhu iba vel'mi t'ažko.

*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?**

**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:**

★★★☆☆

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 šúchajú kolená 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 dosť faktorov. Moto GP 15 však ponúka širokú škálu nastavenia obtiažnosti, čiže aj novší hráči si budú môcť hru prispôsobiť svojim schopnostiam a plne si ju vychutnať. Ostatní ai jazdci sa na trati poväčšine správajú realisticky, udržujú si priestor a zdržujú sa kovbojskej jazdy, preto budete mať dosť priestoru zariskovať a skúšať neortodoxné techniky, samozrejme za cenu možného vyletenia z dráhy. Pri realistických nastavanieach však nečakajte, že niečo dostanete zadarmo a môžete sa tešiť na napínavé motorkové súboje, po ktorom si v cieli poviete: „Toto všetko, len aby som skončil na 16-tom mieste?" Ale o tom je Moto GP 15 – tréning a skúsenosti sa vám časom vyplatia. Ovládanie motorky je v skutku zážitok. Aj najemnejšie stlačenie benzínu či brzdy poriadne 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 rebríčka 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

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

pretekat' na okruhu, kus svojho času budete trávit' vo svojom karavane a riešit' maily of sponzorov či kupovat' a pripravovat' svoju výstroj. Pred pretekom sa zasa presuniete do pit boxu, kde budete môct' konzultovat' so svojim mechanikom o nastaveniach svojej motorky, ktoré môžete podl'a potreby upravovat'. Oproti minulému roku sa však môžete ujat' vedenia svojho tímu a starat' 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 zahrat' za jedného z oficiálnych jazdcov, môžete aj prežit' (alebo prepísat') historické momenty minuloročnej série. Najviac si tieto momenty vychutnajú fanúšikovia, ktorí tieto momentky už poznajú, ale malé intro vám vysvetlí približne o čo išlo, a neskôr si originál môžete pozriet' 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 Mot GP 15 bolo vydané aj na staršie generácie konzol. Zábery na samotné motorky sú úžasné a animácie jazdcov sú tiež autentické. Bohužial', vel'mi málo detailov bolo venovaným okolitým krajinám v pozadí a dost' do oči bijúce sú pády, ktorých animácie sú viac než umelé. Celkovo je záber venovaný primárne motorkám a pretekárom, avšak tlieskajúcim 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 nastavit' na skutočný, a celkom náročný zážitok, alebo, naopak, aj pre hru začiatočníkom, ktorí chcú iba stláčat' 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 investovaní 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'. Pokial' ste jedným z motorkárskych fanúšikov a chcete hru, ktorá sa nebojí íst' do hĺbky a sktorou strávite hodiny a hodiny trénovania, určite vám ju odporúčame. Dokonca sme zažili už aj to, že samotní pretekári hrali Moto GP, aby sa naučili ako najlepšie zvládnut' tú ktoŕu trat', čo už o niečom svedčí.

*Adam Zelenay*

# Lego: Jurassic World

## BOJUJTE PROTI DINOSAUROM HOLÝMI RUKAMI ALEBO ICH OVLÁDNITE!

**ZÁKLADNÉ INFO:**

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

**PLUSY A MÍNUSY:**

+ hratel'né 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 vel'a sérií, ktoré by si už dlhoročne dokázali držat' úroveň svojich titulov, a pritom ich vydávat' každým rokom. Lego hry sú toho ale skvelým príkladom a každý rok prichádzajú s osvedčenou kvalitou a aj ked' toho vel'a 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 vel'a nového, no dost' nato, aby aj nový diel spravila opät' 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 zvolit' 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 prejdeniu. Vývojári sa tento krát ale rozhodli vypustit' z hry stavanie na základe časovo obmedzeného plániku, čo je tak trochu škoda. Došlo aj k zredukovaniu bojových sekcií, no tie hre až tak vel'mi 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 prepínat', 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 hrat' a dokonca si ich sami vylepšovat' podl'a vlastných preferencií a ked' konečne dostanete do rúk svojho vysnívaného velociraptora, alebo triceraptora, môžete sa pustit' do deštrukcie sveta v škále, akú snád' zatial' neponúkla žiadna lego hra. Premávat' 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

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

spracovanie samotného sveta, ktoré teraz tvorí jeden otvorený mega svet všetkých štyroch filmov, po ktorom sa môžete vol'ne pohybovat' a dostanete more zábavy na vyše 20 hodín šantenia sa ako lovci, špecialisti či aj samotný králi ostrova – dinosaury. Prežívat' 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 trefnými monológmi dodávajú tomu všetkému ešte lepší pocit z hrania a otvorený svet síce neponúka až tak vel'a 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 pozastavovat'. Sem-tam sa vyskytne nejaké to prepadnutie sa pod textúru, ktoré ale l'ahko opravíte reštartovaním hry, no trocha väčšou otravou je, stále nie vel'mi 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 opravit' alebo lepšie domysliet'.

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 hrat' ako vy chcete, no obohacuje ich unikátnym Lego svetom a humorom, čím ich robí aj pre skalných fanúšikov niečím novým. Občasné technické problémy nijak neuberajú na kvalite a sú niekol'ko násobne zahalené skvelou zábavou hrania za dinosaury, ktoré dodávajú Lego sérii úplne nový element hratel'nosti.

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 Wayna, 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?**

**ZÁKLADNÉ INFO:**

**Platforma:** PS4
**Žáner:** Akčná adventúra
**Výrobca:** Rocksteady Studios
**Zapožičal:** Cenega

**PLUSY A MÍNUSY:**

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

**HODNOTENIE:**

★★★★☆

Návrat do Gotham City mi vytvoril husaciu kožu po celom tele – tak by som opísal moje prvé momenty v Arkham Knight. Joker je mŕtvy a hneď v úvode je spopolnený v krematóriu, malé memento k deju predošlých častí. Ubehla len prvá minúta a hra si už získala moju pozornosť. Chcel som vedieť, aká bude zápletka. A nemusel som dlho čakať, keďže pódia sa hneď zmocnil notoricky známy Scarecrow. Ten prišiel s plánom hodným Jokera – v celom meste plánuje vypustiť chemikáliu, 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 Gothamu sa rozsvieti Batmanov symbol a Batman, čupiac na rohu mrakodrapu, sa strmhlav 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 dosť, Arkham Knight má svoju vlastnú armádu, ktorú cvičí a účí, ako s Batmanom zápasiť. Celkom slušné aj pre samotného Batmana.

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

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

avšak lepšie ovládatel'ný. No a samozrejme , vie zostrelit' obrnené vozidlá, ktoré sa Gothamom len tak hemžia. Hoci je šoférovanie Batmobilu troška kostrbaté a občas vyustí vo vyletení cez zvodidlá do vody, naháňačky a prestrelky ulicami Gothamu sú celkom zábavné a pridávajú do série opät' niečo nové.

S Batmobilom som zažil zopár epických momentov a situácii. Niekedy išlo len o malé okorenenie hry, napríklad ked' sa mi pri rezaní zákrut spomalil čas a okolo mňa lietali nepriatel'ské strely, ale potom sú tam aj také momentky, ked' je Batman v zajatí a Batmobil ovláda na dial'ku.

Na začiatku hry bolo Batmobil celkom zábavné ovládat', avšak Rocksteady Studios sa snažilo zakomponovat' Batmobil až príliš a sám seba som sa začal pýtat', že ako to, že Batman všetko v predošlých hrách dokázal zvládnut' bez Batmobilu a zrazu sa z toho stala nenahraditel'ná pomôcka? Inými slovami Batmobil je super – len ho budete používat' každú chvíl'ku a na každú maličkost'.

Gotham City je stále vel'ké mesto, ktoré počas celej hry oplýva pocitom slobody. Okrem Batmobilu je Batmanovým druhým najpoužívanejším nástrojom jeho hák, ktorým sa môžete prehupovat' z budovy na budovu alebo sa môžete vystrelit' do vzduchu a plachtit' nočnou oblohou. A že je si z lokalít, kde vás treba, vyberat'.

Okrem hlavnej dejovej línie sa vám budú otvárat' rôzne bočné, v ktorých stretnete starých a nových priatel'ov či nepriatel'ov, všetci so svojimi problémami, ktoré treba riešit'. Alebo sa môžete sústredit' na množstvo výziev, ktoré sú roztrúsené po celom meste, v ktorých môžete súperit' 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. Bohužial', k dnešnému dňu táto tabul'ka riadne nefungovala a nezobrazovali sa výsledky ostatných, avšak bol už avizovaný patch, ktorý by mal tento problém odstránit'. Výziev je dostatočne vel'a, aby vás na dlhu dobu zabavili a niektoré z nich vám v skutku dajú zabrat'. A pre tých najoddanejších hráčov, ktorý nebudú mat' 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 mutli-takedowns. Táto novinka spočíva v princípe, že zločinci sa Batmana boja a sú v stálom napätí či ich Batman akurát nesleduje. Pokial' Batman zostane nevidený, udrží si fear bonus a môže využit' fear multi-takedown, čím svojich nepriatel'ov zaskočí, čas sa spomalí a Batman dokáže v priebehu sekundy spacifikovat' viacerých naraz a opät' sa skryt' do tmy noci bez toho, aby na seba upozornil. Pokial' vás však nepriatelia zbadajú, fear bonus stratíte a budete musiet' zneškodnit' pár nepriatel'ov, aby sa vám s opät' nabil.

Eventuálne sa však poriadnej bitke nevyhnete. Boj funguje podobne ako v predošlých častiach a na prvý pohl'ad sa javí ako jednoduchý, ale v skutočnosti si jeho dokonalé zvládnutie bude vyžadovat' trpezlivost' a tréning. No a samozrejme sú tu oproti predošlým častiam jemné zmeny, ktoré hru obohacujú o zážitok. Jedným gombíkom kombinujete útoky, druhým blokujete útoky nepriatel'ov, tretím používate vybratý nástroj. Kl'účom k úspechu je však rozmýšl'at' ako Batman a to väčšinou znamená naplánovat' si súboj dopredu. V praxi to znamená asi tol'ko, že vrhnút' sa strmhlav do boja je väčšinou samovražda ale nič vám nebráni to spravit' a začat' rozdávat' rany na všetky strany. Vo väčšine situácii sa však oplatí zmonitorovat' danú oblast', zistit' o akých nepriatel'ov ide a čo na nich platí a k tomu sa patrične vybavit'. Ked' vás nepriatelia zbadajú a vy utečiete, budú na pozore a budú viac striehnut' miesto, kde vás zbadali, takže budete musiet' svoj plán zmenit'.

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 vel'a gadgetov a kombinácii, Arkham Knight poskytuje možnost' pre každý štýl hry a každá bitka je adrenalínový zážitok. V hre je celkom vel'ký skill tree a aby ste zozbierali dost' skill pointov, budete musiet' robit' 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 bojovat' v tandeme proti nepriatel'om. Dual takedown sa vám otvorí iba v určitých momentoch a tie sú celkom epické a poskytujú dobrú podívanú, bohužial' 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 zatial' ozývali sirény policajného auta. Starý dobrý a chaotický Gotham. Herecké výkony sú poväčšine nadpriemerné. Spolu s výborným a temným soundtrackom, to pridáva k vynikajúcemu zážitku.

## Verdikt

Pokial' je toto naozaj posledná kapitola v ságe Batmana, zakončila sa na vysokú nôtu. Arkham Knight je vydarená hra na všetkých frontoch, či už z hl'adiska hratel'nosti alebo audiovizuálneho spracovania. Stretnete všetky ikonické postavy a predstavia sa aj niektoré nové. Čo viac, Batman občas dostane flashback a opät' prežije niektoré kl'účové momenty z komiksov. Hlavný dej trvá circa 15 hodín na prejdenie, avšak v hre je tol'ko bočného contentu ako aj New Game+, že Arkham Knight budete môct' hrat' ešte dost' dlhú dobu aj v budúcnosti. A ked' vám toto nestačí, v hre si môžete otvárat' množstvo skinov, nie len pre Batmana. Táto hra je nie len povinnost'ou pre všetkých fanúšikov DC Comics, ale aj pre všetkých, ktorí majú PS4 alebo Xbox One. PC verziu sme nemali možnost' vyskúšat', avšak PC hráči hlásia katastrofálny port, takže na PC verziu sa možno oplatí počkat'. Na konzolách je to však top hra a silno vám ju odporúčame.

*Adam Zelenay*

# INTERNETOVÝ OBCHOD S HRAMI

GAME EXPRES

http://www.gameexpres.sk

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

# The Elders Scrolls Online: Tamriel Unlimited

## DLHODOBÝ ZÁVÄZOK KU CESTE ZA SLÁVOU A MOCOU

**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 masy 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 MMORGP vel'kého mena ako TESO: TU, a to ešte k tomu po viac ako ročnom odklade. Po takejto dlhej dobe od odloženia hry sa pokojne dalo predpokladat', že nadšenie z hry je už dávno preč, a tak na kozolách len zapadne prachom. Ak nás ale niečo mohlo presvedčit' o opaku, boli to prvé dni vydania hry a spustenia serverov, ktoré ani omylom nezvládali nápor l'udí, ktorí sa hrnuli do sveta Tamrielu vydobit' si svoj kúsok slávy.

Po pomerne hlbokom vytváraní postavy, vybratí rasy a frakcie, za ktorú plánujete bojovat', sa ocitnete vo väzení, kde vám bola urkadnutá duša a vašou úlohou je pomocou základného tutoriálu dostat' sa spät' do zeme živých. Tento mini prológ vás naučí základom boja, abilít a manažovania vašej výbavy, na čo sa konečne dostávate ku jadru hry. Vitajte v zemi Tamriel.

Na zákalde rasy a frakcie, ktorú ste si na začiatku zvolili, sa ocitnete na jednom z niekol'kých kútov Tamrielu, kde sa nachádzajú územia rás, za ktoré hráte. Hned' po vstupne do Tamrielu, vás zahltí neuveritel'né množstvo možností. Stovky l'udí pobehujúcich naokolo, desiatky NPC postáv, ktoré sa k vám prihovárajú a d'alšie desiatky, ktoré od vás niečo chcú a ponúkajú za to odmenu – teda questy. Tých je v hre neúrekom a doslova po pár minútach nebudete vediet', kde vám stojí hlava a čo máte robit' skôr. Začiatky sú t'ažké a aj ked' hráte MMO, hrat' od začiatku s niektorým z vašich priatel'ov nemusí byt' tá nejlepšia vol'ba. Aj ked' sa dáte do jednej party, questy sa počítajú každému osobitne a poväčšine teda nemá zmysel hrat' niekol'ko prvých levelov v parte. V podstate hráte starý dobrý Elders Scrolls, no s rozdielom stovky pobehajúcich l'udí naokolo.

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

**ZÁKLADNÉ INFO:**

**Platforma:** PS4
**Žáner:** MMORGP
**Výrobca:** Bethesda
**Zapožičal:** Cenega

**PLUSY A MÍNUSY:**

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

**HODNOTENIE:**

★★★★☆



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

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 ked' máte možnost' sa do bojov o trón zapojit', neodporúčali by sme vám to. Predsa len budete zbytočne frustrovaný vymoženost'ami hráčov s maximálnymi levelmi a ich výbavou a nemali by ste z toho vel'ký pôžitok. Možnost' ale máte.

Cyrodil ponúka v Tamrieli unikátne miesto, kde sa spolu so stovkami hráčov z iných nepriatel'ských frakcií zapájate do bojov o trón Cyrodilu pre frakciu, ktorú reprezentujete. Od menších úloch pre pár hráčov, no ktoré vám pmôžu 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 zaseknút' sekeru do hlavy, alebo vás upálit' za živa. Možností, ktorými viete svojich nepriatel'ov poslat' k zemi, je nespočet.

Nedá sa ale venovat' všetkému, a tak si aj vy budete musiet' vybrat' cestu, ktorou sa vyberiete. Obojručné sekery a k tomu trocha ohnuivej magie a zručnosti vo vylepšovaní zbraní? Alebo si potrpíte radšej na pohybovanie sa v tieňoch, jedy a liečivú mágiu? Akýkol'vek štýl boja vám sedí, Bethesde sa MMORPG prvy podarilo skvelo preportovat' na ovládanie pomocou Dualshocku, kde máte každý zo skillov namapovaný a tlačítku, ktorý si sami vyberiete. Nie všetko sa ale z PC verzie na konzoly prenieslo dobre. Najlepším príkladom je asi invenvtár a jeho manažovanie, ktoré je naozaj hrozné. Nesie sa v duchu Skyrimu (ktorého inventár bol rovnako vel'mi kritizovaný), no Bethesda sa asi vel'mi nepoučila a rovnako zle manažovatel'ný inventár je aj tu. Bohužial' je to ešte o to horšie, že v MMORPG hrách má človek podstatne menej času počas boja na hl'adanie vecí v inventári a hra sa v inventári samozrejme nezastaví, ako tomu je pri singleplayerových Elders Scrolls. Veci si neviete nijak roztriedit' a preklíkavanie sa medzi záložkami je katastrofa. Okrem zlého inventára je ale asi jediným d'alším problémom v hre frame rate. Ten je poväčšinu času v poriadku, no stáva sa, že hra v plus-mínus pravidelných intervaloch na chvil'u 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 pripravit' aj pre jednoduché ovládanie pomocou gamepadu. Ako pri každom MMORPG si ale aj pri TESO:TU pripravte more času a odhodlania, lebo stat' sa legendou na bojisku, vás bude stát' 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:** Cenega

**PLUSY A MÍNUSY:**

+ nové herné postavy
+ Dark Knight mód
+ plynulost' a dynamickost'
- 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 závidiet'. Čas ale plynie vel'mi rýchlo a po siedmych rokoch sme sa dočkali remake 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 tol'kých rokoch nemusí vôbec hanbit'.

Je to síce škoda, no Access Games si vel'mi nepotrpeli na prerábaní samotnej hry a rokmi zvetraná grafika je citel'ne zaostalá, čo môže mladším hráčom vadit'. Milovníci série s tým ale určite problem mat' 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 plynulost', akú hack & slash legenda ako Devil May Cry potrebuje, dynamickost' a ostrost' obrazu a dostanete skvelú starú hru s pôvodnou grafikou, no inak všetkými vymoženost'ami modernej doby.

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

Devil May Cry 4: Special Edition oživuje klasickú hratel'nost' Nera a Danteho novým kostýmom pre Nera, no hlavným oživením sú úplne nové hratel'né postavy, ktorými viete celú hru prejst'. 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 combá ikonických zbraní Lady a Trish – Raketomet a Trishin meč, vnášajú do hry nový rozmer. Ak by vám ale nestašilo ani to, stále si môžete zvolit' hrat' za Vergila, ktorým svojich nepriatel'ov 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 narodit' ako Dante.

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

## Verdikt

Devil May Cry 4: Special Edition prináša dalšiu čast' legendárnej hack & slash série aj na novú generáciu, kde síce po technickej stránke vyzdvihuje plynulost' a dynamickost' hry, no inak ostáva v kvalite z pred siedmych rokov, ktorá aj ked' je vysoká, mohla byt' ovel'a lepšia. Nové herné postavy a masochistický Dark Knigh mód vnášajú do hry úplne nové rozmery, a tak je táto Special Edition skvelým pripomenutím vel'mi dobrej hry pre odrastených fanúšikov alebo aj vstupným bodom do Devil May Cry série pre nováčikov.

*Richard Mako*

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

consumer.huawei.com/sk
www.facebook.com/HuaweiDeviceCZSK

# 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:** 383×255×20,6mm
**Hmotnosť:** 2,06kg
**Procesor:** štvorjadrový Intel Core i7 4720HQ, podpora Hyper-Threading
**Operačná pamäť:** 16GB DDR3 1600MHz
**Displej:** 15,6" 4K UHD 3840×2160px, 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× HDMI, 3×USB 3.0, 1× slúchadlá, HD kamera, čítačka kariet 2v1, WLAN 802.11//b/g/n, Bluetooth 4.0, 1×Thunderbolt, 1× miniDisplay Port
**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 káblik, 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 prekvapenie, 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 hľadali márne, no nájdeme tu dve mriežky pre reproduktory, umiestnené po oboch stranách. Na ľavej hrane ultrabooku nájdeme konektor na nabíjanie, USB3.0, MiniDisplayPort, HDMI konektor. Na pravej hrane nájdeme 2 USB3.0 porty, čítačku kariet a audio jack konektor. Na prednej hrane 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 zmestila HD kamera a dvojica mikrofónov. Samotný okraj displeja je znova orámovaný červeným pásom. Pod displejom je umiestnené aj chladenie celého ultrabooku.

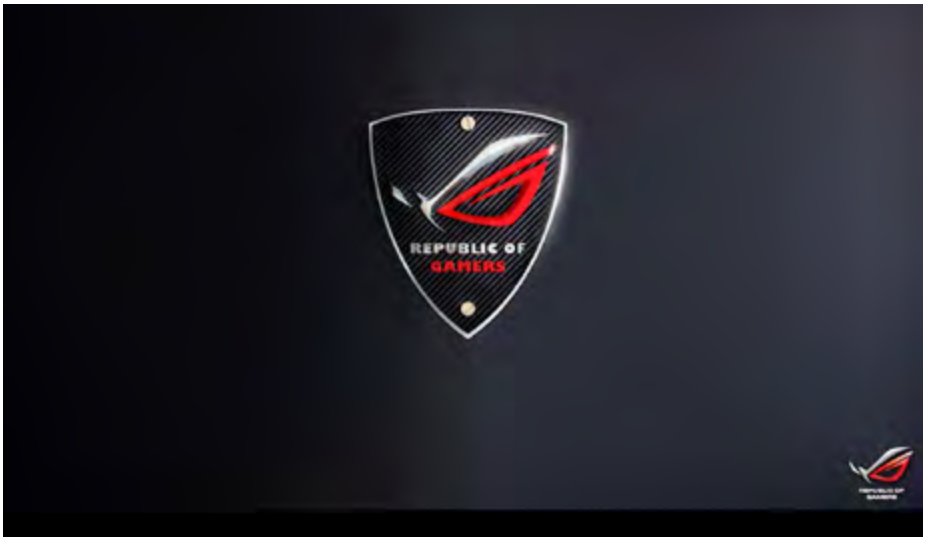
Celková hmotnosť ultrabooku sa zastavila na 2,06kg a jeho výška je 20,6mm. Stáva sa tak jedným z najtenších a najľahších ultrabookov vo svojej triede a ozajstnou mobilnou hernou stanicou.

## DISPLEJ

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



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




Ponúkne vám o 300% väčší pracovný priestor než Full HD rozlíšenie a zobrazí tak viac než 8 miliónov pixlov. Vd'aka 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.

Vd'aka technológii ASUS Splendid si môžete nastavit' aj korekciu farieb a prispôsobit' 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× 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 pripojit' 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 čast'. Na klávesnici je možné zapnút' podsvietenie, ktoré je červenej farby, a dá sa regulovat' v štyroch stupňoch.

Touchpad je jednoliaty, lesklej farby a orámovaný červeným rámikom. Ked'že tlačidlá nie sú rozdelené, zvýšila sa tak plocha, o ktorú je možné pohybovat' 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 slote, ponúka tak viac než dvojnásobne rýchlejšiu odozvu a rýchlost' prenosu dát ako SATA III. Na ukladanie dát je použitý 1TB 5400ot. harddisk.

Aby sa všetok tento výkonný hardvér mal čím chladit', 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, šest'článková batéria tvoriaca približne 1/3 ultrabooku je presne to, čo potrebujete.

Nebudete mat' problém pozriet' si celý film alebo odohrat' niekol'ko kôl svojej obl'úbenej hry bez prídavného napájania.

## AUDIO

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

## TEST

Po zapnutí ultrabooku tlačidlom na klávesnici sa nám spustil Windows 8.1. Už hned' na prvý pohl'ad nám bolo známe, že ide o model so 4K displejom. Obrovské rozlíšenie na nás pôsobilo príjemne a pracovná plocha sa roztiahla 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. Ohromila nás celková kvalita reproduktorov a tiež ich priestorový zvuk.

Očividne ich umiestnenie po okrajoch spodnej časti notebooku bola dobrá vol'ba. Zvuk sme si vd'aka vstavanému softvéru mohli ihned' prispôsobit' podl'a vlastného uváženia. Po prezretí filmu sme vel'mi neregistrovali fakt, že sme ho pozerali na 4K displeji, i ked' 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 vel'mi dobrej úrovni a rozdiel medzi FHD a UHD rozlíšením sme naozaj spozorovali.

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

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

Po nainštalovaní hier sme sa pustili do tej činnosti, na ktorú bol ultrabook stavaný – na hranie. Rýchlost' inštalácie bola aj napriek rýchlemu procesoru a SSD disku pomalšia, než sme čakali, aj ked' sme inštalovali aplikácie na SSD disk, aj ked' inštalácia prebiehala na pomalý, 5400-otáčkový harddisk. Spúšt'anie hier a načítavanie 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 privel'mi a rapídne sa tak znížila plynulost' hry. Notebook mal v nečinnosti niečo cez 55 stupňov pri 2600 otáčkach, a pri plnom zat'ažení 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 rozlíšeniach. Najviac sa nám pozdávalo hranie v rozlíšení 1768×1152pix, kde sa framerate neznižoval až tak rapídne a ostalo zachované aj pomerne vysoké rozlíšenie. Po dlhom testovaní sme napokon museli zvolit' rozlíšenie 1600×900pix, v ktorom sa framerate pohyboval od 126fps až na spodnú hranicu, 40fps. Dialo sa to, pretože sa grafická karta vždy podtaktovala, aby sa dal jej tepelný výkon vychladit', a tak stratila niečo cez dve tretiny svojho herného

výkonu.

Chladenie fučalo naplno a aj tak nedokázalo skrotit' teplotu ultrabooku na menej než 80 stupňov. Všetko teplo sa sústred'ovalo priamo pod displejom, kde sú vyvedené chladiace mriežky notebooku. Prostredie klávesnice ostalo dostatočne chladné, ale pár centimetrov bližšie k displeju a dlaň by ste neudržali ani na pár sekúnd. Toto chladenie malo za následok aj prehriatie displeja natol'ko, že ukazoval zlé podsvietenie a podával vel'mi zlú kvalitu farieb. Ultrabook sme museli vypnút' a ked' sa samovol'ne 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 d'alšiu slabinu 4K rozlíšenia. Pracovná plocha bola síce roztiahnutá  a prispôsobená, webové prehliadače taktiež. No hned' ako sme zapli aplikáciu, ktorá sa zobrazovala na určitý počet pixlov ako Origin, či TeamSpeak, tabul'ky a texty boli také malé v na takom jemnom rozlíšení, že sme ich museli čítat' z vel'mi blízkej vzdialenosti.

Najviac nás očarila na červeno podsvietená klávesnica s regulovatel'ným jasom. Perfektne sa nám hodila pri nočnom hraní a zvýraznené klávesy WASD boli pri ich osvetlení ešte výraznejšie. Touchpad bol dobre spracovaný, i ked' by sme si priali jeho kĺzavejší povrch.

Hliníkový povrch ultrabooku bol naozaj úchvatný, všetky tie červené rámčeky a nápisy len dopĺňali jeho exkluzivitu. Malo to aj jednu obrovskú nevýhodu. Udržat' 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 vel'mi 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 uznat', že Acer spravil krok v pred a vytvoril herné zariadenie, ktoré si zaslúži pozornost' herného publika a odhliadnuc od pár drobností je to skvelý stroj pre študenta, či hráča,  ktorý potrebuje mat' svoju mašinu stále po ruke.

*Lukáš Libica*

# D-Link DIR-880L

## Ked' jedno pásmo nestačí

**ZÁKLADNÉ INFO:**

**Zapožičal:** D-Link
**Dostupná cena:** 161€

**PLUSY A MÍNUSY:**

+ dvojpásmový router
+ teoretické prenosové rýchlosti
+ jednoduché a prehl'adné menu
+ výkon

- vyššia cena
- konštrukčné prevedenie antén

**ŠPECIFIKÁCIE:**

**Rozmery:** 246,9×190,4×47,2mm
**Hmotnosť:** 745g
**Funkcia:** Prístupový bod (Access point), Router, Klient
**Rýchlosť:** až1 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× 10/100/1000Mbit/s
**WAN:** 1×
**Konektory:**1×USB 2.0, 1× USB 3.0
**Počet antén:** 3×
**Rozhranie:** Dual-Band (2,4 + 5 GHz), Odnímatel'ná anténa, Gigabit LAN, USB pre printserver

**HODNOTENIE:**

★★★★☆

**V dnešnej dobe, ked' bežne v domácnosti máme niekol'ko smartfónov, počítačov, tabletov, notebookov, konzol či televízií, výkon klasického routra málokedy postačuje. D-Link so svojím dvojpásmovým Wi-Firoutrom by mohol tento problém vyriešiť.**

## BALENIE

Vzhl'adom na rozmery routra, D-Link DIR-880Lsa dodáva v pomerne vel'kej škatuli, v ktorej okrem routra nájdete trojicu demontovatel'ných antén, ethernetový kábel o dĺžke 1m, návod, inštalačné CD, napájací kábel s dvoma adaptérmi a príslušenstvo pre montáž na stenu (dvojicu hmoždiniek a skrutiek).

## BALENIE

Nuž, v tomto smere sa výrobca vel'mi nepochlapil. V balení totiž nájdete len technickú dokumentáciu a siet'ový adaptér, čo je tak trochu sklamanie. Prečo, dočítate sa d'alej.

## DIZAJN A PREVEDENIE

Ako sme už v úvodne naznačili, D-Link DIR-880L je router celkom slušných rozmerov, meria 246,9×190,4×47,2mm a váži približne 750g. Čo sa týka bližšieho popisu dizajnu, zariadenie má obdĺžnikový pôdorys a od ostatných routrov sa vel'mi nelíši. Pri pohl'ade zboku si všimnete, ako sa spredu, až do približne dvoch tretín, hrúbka routru zväčšuje, zvyšná tretina je rovná. Tento predel rozdel'uje 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 pohl'ade spredu, na pravom boku nájdete tlačidlo nastavenia WPS, na l'avom d'alší USB port, tentoraz ale 3.0.

Ked'že sa v balení nachádza trojica antén, nebude asi žiadnym prekvapením, že D-Link DIR-880L je router s troma "ušami". Menšia výčitka smeruje k prevedeniu antén, sú plastové a pôsobia krehko a trochu lacno. Samozrejmost'ou je dvojpásmové, Dual-Band pokrytie frekvencií 2,4GHz a 5GHz. D-Link podporuje Wi-Fi štandardy 802.11 a/b/g/n/ac, vd'aka čomu je možné dosiahnut' 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, ponúkne všakovaké systémové nastavenia. Pod'me ale

po poriadku. Hned' 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 prehl'ad vašich pripojených zariadení.

Domáca obrazovka v systémovom prostredí zobrazuje informácie o pripojení do internetu, prehl'ad pripojených zariadení a USB periférií, či nastavenia pre Wi-Fi a zdiel'anie obsahu z USB. Celé užívatel'ské prostredie je intuitívne a navrhnuté na jednoduché používanie. Nastavenia ponúkajú asi to, čo u väčšiny ostatnýchroutrov, začínajúc vol'bou názvu siete, končiac vol'bou šifrovania.

Zaujímavou funkciou je tzv. QoSEngine, ktorá umožňuje priradzovat' 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 vel'kosti 3,13GB, ktorá by mohla vo vašom prípade reprezentovat' zložku s filmami, hudbou a podobne. Testovacie vzdialenosti boli približne 0,5m od routra, 5m a prekážka v podobe steny. Vzhl'adom na technické možnosti notebooku prebehol test len na frekvencii 2,4GHz. Východzou vzdialenost'ou bolo 0,5m, povedzme notebook na stole. Rýchlost' st'ahovania súboru z počítača v sieti predstavovala 6,66MB/s, rýchlost' uploadu 2,75MBs. Druhou vzdialenost'ou bolo 5 m, kde sa rýchlost' downloadu dokonca zvýšila na 8,03MB/s, rýchlost' uploadu ostala približne rovnaká, 2,7MB/s. Pri prekážke v podobe steny rýchlost'downloadu klesla zanedbatel'ne na 6,47MB/s, upload si polepšil na 2,97MB/s.

Druhou časť'ou testovania výkonu bolo meranie rýchlosti downloadu a uploadu pomocou webového speedtestu. Výsledky boli vel'mi podobné ako v prvom meraní.

Druhým meraním sa v podstate len potvrdili výsledky z merania prvého. Ako je vidiet', D-Link DIR-880L dosahuje približne rovnaký výkon v jeho blízkosti, vo vzdialenosti 5m, dokonca aj cez prekážku v podobe panelovej steny, vd'aka čomu je schopný bez straty rýchlosti pokryt' minimálne 3-izbový byt. Pre dosiahnutie čo najlepšej rýchlosti downloadu a uploadu je limitujúci predovšetkým použitý hardvér.

## VERDIKT

Čo viac dodat' na záver? D-Link DIR-880L splnil to, čo sa od neho aj očakávalo. Pokryt' 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 hl'adiska Wi-Fi adaptérov porovnávat'. Podstatné je však to, že router dokázal distribuovat' po celom priestore 3-izbového bytu vel'mi podobný výkon. Samozrejme, s narastajúcimi vzdialenost'ami by výkon a signál klesol, úlohu v bežnej domácnosti si však D-Link splní vel'mi dobre. Medzi jeho hlavné výhody patrí schopnost' dvojpásmového vysielania signálu, teda v prípade, že máte v domácnosti viac zariadení pripojených na internet, môžu využívat' 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 užívatel'ov je vel'kým plusom vel'mi prehl'adné menu a jednoduché nastavenie routra. Potenciálnychkupcov môže odradit' predovšetkým vyššia cena, trošku zamrzí konštrukčné prevedenie pribalených antén.

*Miroslav Konkol'*

# BenQ treVolo

## Hudba budúcnosti

GENERATION ★TOP PRODUKT★ TIP REDAKCIE

### ZÁKLADNÉ INFO:

**Zapožičal:** 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:** 174,6×134,6×78,5mm
**Hmotnosť:** 1200g
**Frekvenčný rozsah:** 60Hz – 20kHz
**Výdrž batérie:** až 12 hodín
**Bluetooth:** Bluetooth® 4.1, podpora aptX
**Ovládacie prvky:** tlačidlo power, tlačidlá hlasitosti (+ a -), tlačidlo výberu režimu/položenie hovoru, tlačidlo Play/Pause/zdvihnutie hovoru, tlačidlo Bluetooth párovania
**Ostatné:** zabudovaný mikrofón
**IO Port:** 1×microUSB, 1×Line-in, 1×Line-out, 1×napájací port

### HODNOTENIE:

★★★★★

**Bezdrôtových reproduktorov je pomerne veľa, no dovolím si tvrdiť, že špičkový zvuk má len máloktorý 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 zosilňovača 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 nepochlapil. 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 vyklopia dopredu. Pri zatvorenom stave tak reproduktor šetrí miesto, pri otvorenom 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 3×3, 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 vykuknú d'alšie 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 174,6×134,6×78,5mm a váži slušných 1200g. Dostupné je v dvoch farebných vyhotoveniach, čiernom a bielom.

## ROZHRANIE A KOMUNIKÁCIA

Čo sa rozhrania týka, treVolo na zadnej stene obsahuje štvoricu portov. Pri pohl'ade zl'ava je to napájanie, Line out, Line In a microUSB port. K reproduktoru tak môže pripojit' v podstate všetko, cez čo dokážete prehrat' zvuk. Či už je to mobilný telefón, tablet, mp3 prehrávač, notebook alebo stolný počítač. Práve s týmito možnost'ami súvisí aj mierne sklamanie z obsahu balenia. Samozrejme, u väčšiny sa nejaké audio káble a microUSB kábel nájdu, avšak pri takej cenovke by mohol byt' výrobca trošku štedrejší.

Bezdrôtovo komunikuje treVolo prostredníctvom Bluetooth, s podporou verzie 4.1 a technológie aptX, vd'aka ktorej je možné dosiahnut' vyššiu kvalitu prenášaného zvuku, porovnatel'nú s kvalitou CD nahrávky.

## OVLÁDANIE

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

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

## DOJMY Z POUŽÍVANIA

Hned' v úvode nadviažem 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 ohl'adu na režim, treVolo ponúkne naozaj špičkové zvukové podanie, ktoré je vyšperkované po každej stránke. Je naozaj pôžitok počúvat' nejakú operu alebo klasickú hudbu a vychutnávat' si detaily všetkých hudobných nástrojov, či rock alebo

elektronickú hudbu, a naozaj počut' 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 zosilňovačom 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 vylepšit' 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 polohovatel'ných panelových reproduktorov je aj zvukový rozptyl, resp. šírenie zvuku v priestore, nakol'ko vysielajú zvuk nielen dopredu, ale aj dozadu. Vd'aka tomu prakticky nezáleží, kde treVolo umiestnite, takmer celú miestnost' pokryje rovnako kvalitným zvukom. S tým súvisí aj vel'kost' priestoru, ktorý treVolo pokryje. Pri maximálnej hlasitosti urobíte radost' všetkým členom rodiny, hudbu počut' po celom byte.

Žial', treVolo nie je len o superlatívoch. Asi najväčším negatívom zariadenia je nemožnost' polohovania jeho sklonu, nakol'ko je podstavec napevno zabudovaný. Aj ked' 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 počut'. Samozrejme, dá sa s tým popasovat', ja som to riešil podložením prednej hrany knihou, no vývojári mohli tušit', že toto bude achillovou pätou treVola. Ďalšie mínus si BenQ zaslúži za absenciu dial'kového ovládania. Áno, môžete si síce stiahnut' aplikáciu pre smartfóny a tablety, no ovládanie je obmedzené len na vol'bu režimu. Mohol by preto výrobca popracovat' aspoň na vylepšení aplikácie.

## SOFTVÉR

Do vášho smartfónu a tabletu si môžete stiahnut' 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 dobite až 12 hodín prehrávania. Ja osobne som používal treVolo asi týždeň a stále hrá. Pokial' 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 spoločnost'ou BenQ, že sa bez akýchkol'vek skúseností vo výrobe reproduktorov vrhla do takéhoto ambiciózneho a evolučného projektu. Hned' po rozbalení škatule vás zaujme trocha netradičný, ale zaujímavý dizajn so šikovným otváraním panelových reproduktorov. Určite vás prekvapí hmotnost' 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. Vel'kou výhodou je vd'aka širokému rozhraniu možnost' pripojenia reproduktora takmer k akémukol'vek zariadeniu, ktoré produkuje zvuk, pričom hudbu si na jedno dobitie môžete vychutnávat' 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 hnevat' nemožnost' polohovat' podstavec, s čím je spojená nutnost' podkladat' treVolo, aby ste dosiahli čo najoptimálnejší zvuk. Pozitíva však vysoko prevyšujú negatíva. Za seba musím povedat', 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

SAPPHIRE NITRO
R9 390 Shown

AMD
RADEON
GRAPHICS

SAPPHIRE
www.sapphiretech.com

©2014 SAPPHIRE Technology LTD. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.©2014 Advanced Micro Devices, Inc. All rights reserved. AMD, the AMD Arrow logo, AMD OverDrive, Radeon and combinations thereof are trademarks of Advanced Micro Devices, Inc.Microsoft, and DirectX are registered trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other jurisdictions. Other names are for informational purposes only and may be trademarks of their respective owners.

# Sony Xperia M4 Aqua

## V tieni radu Z, do vody i do roboty

**ZÁKLADNÉ INFO:**

**Zapožičal:** SONY
**Dostupná cena:** 250€

**PLUSY A MÍNUSY:**

+ vodeodolnost'
+ 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" (1280×720)
**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 d'alší zaujímavý model, ktorý si l'ahko pomýlit' s vlajkovými lod'ami radu Z. Cenovku si však pomýlit' 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 škatul'ka, v nej telefón a základné príslušenstvo. Do rúk sa nám dostáva zariadenie, ktoré sa nám opät' raz zdá už povedomé, ved' je to Xperia. Táto dizajnová línia je tu už dost' dlho a rozoznat' 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 vel'mi priatel'ská k dobrému úchytu telefónu a často sa stáva, že sa nám troška šmykne ruka a telefón nemá d'aleko od toho, aby otestoval svoju odolnost'.

Vzhl'adom na to, že základné ovládacie tlačidlá systému sú len softvérové, tlačidlá nájdeme len na bočnej hrane, a to ovládanie hlasitosti, kruhový gombík na odomykanie a konečne i dvojpolohové tlačidlo fotoaparátu, ktoré sa pri väčších telefónoch zíde.

Ľavý horný roh je osadený microUSB a AUX portom, ktoré sú ponechané otvorené aj navzdory vodotesnosti. Zadnú stranu pokrýva priehl'adný 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 úrovní jasu. V slnečný deň je to málo a v tmavú noc naopak vel'a.

Na bokoch displeja nájdeme stereo reproduktory a vrchnú stranu osedláva i predná 5 MPx kamera, umožňujúca videohovory a snímanie 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 l'ahkú váhu a jeho kvalita podania sa dá rovnat' s vlajkovými lod'ami spred 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 nejedným predstavitel'om vyššej triedy, ponúkne výkon na všetky náročné aplikácie na obchode a s l'ahkost'ou poženie Android 5.0 Lolipop rýchlost'ou blesku. Očakávania sa z väčšej časti vyplnili, no telefón má ešte zopár medzier v systéme.

Nová architektúra sa ešte zrejme nestihla vel'mi skamarátit' s novým androidom a nadstavbou od Sony. Beh systému nie je úplne ideálny, z času na čas sa objaví zaseknutie, trhanie a spúšt'anie aplikácií tiež nie je práve najsvižnejšie. Zrejme ešte nie je softvér úplne vyladený a môžeme len dúfat', že to v dohl'adnej dobe spravia aktualizácie, ked'že telefón na to výkon rozhodne má. Menej skúsený používatel' si to ani nevšimne, no ked' raz telefón chce hrat' vyššiu ligu, na veci ako multitasking či spustenie aplikácií by sa nemalo čakat' viac ako sekundu.

## LOLIPOP A NADSTAVBA

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

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

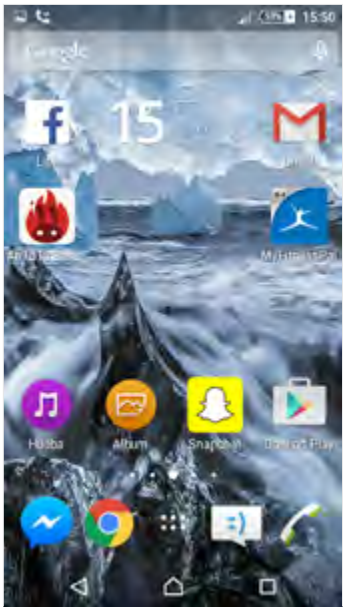
10 predinštalovaných aplikáci´(okrem základných systémových), ktoré väčšina používatel'ov v živote nepoužije a tí, ktorí ich aj použijú, by boli schopní si ich jednoducho v prípade potreby doinštalovat'. Pri používaní nás tak otravujú notifikácie od aplikácií, ktoré len zbytočne prostriedky telefónu.

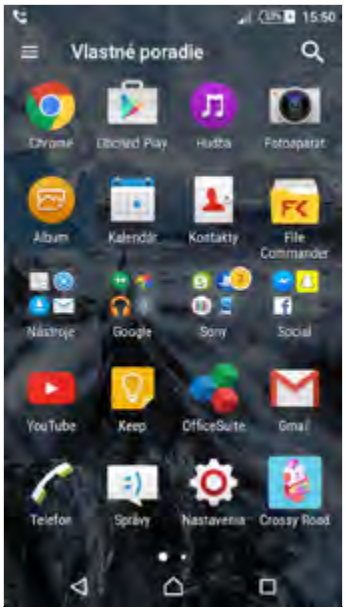
Základná obrazovka a forma jej administrácie sa nelíši od predchádzajúcich verzií nadstavieb Sony. Umožňuje jednoducho administrovat' plochy, menit' pozadia motívy a widgety bez toho, aby sme museli zájst' do nastavení. V strede máme tlačidlo, ktoré nám otvorí zoznam aplikácií, v ktorom si taktiež vieme určovat' poradie a vytvárat' zložky pre lepšiu prehl'adnost', prípadne odinštalovat' aplikáciu priamo z ponuky.

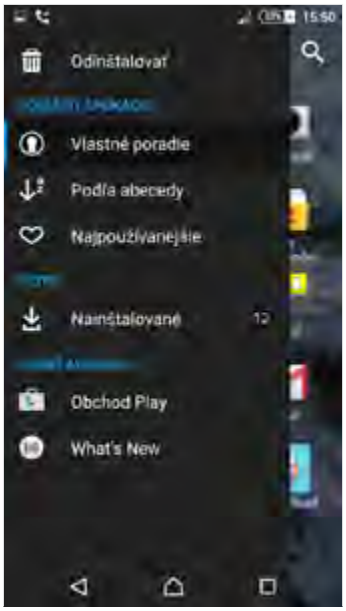
Notifikačná lišta je viac modulárna, skladá sa z dvoch častí. Pri prvom potiahnutí sa nám zobrazia len upozornenia, pri d'alšom aj ponuka nastavení, ktorú si vieme nakonfigurovat'.

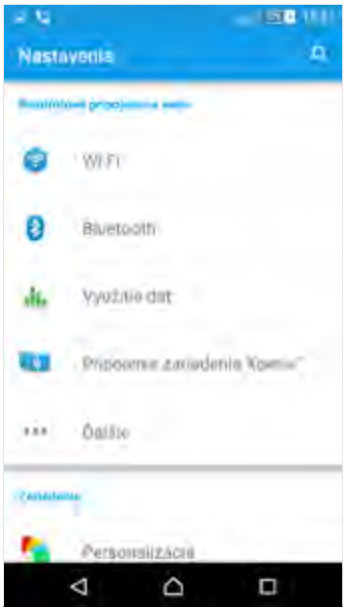
## KONEKTIVITA

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 vd'aka 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 troška 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 pomaličky 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 zájdeme do extrému, tak ho nie je problém vybiť 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 naviac 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 zmenšujúcimi 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 záťaži je na zadnej strane zariadenia celkom cítiť, že maká ostošesť.

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. Stratiť dve stovky v hlbinách 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 troška 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

PS4 funsite.sk enjoy the fun... MOVIESITE.SK nezávislý filmový portál GENERATION

# 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 × 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:**

★★★★☆

**Spoločnost' Acer je na trhu s počítačmi už roky a stále sa jej darí držat' medzi tými známejšími značkami. V posledných rokoch však odbočuje od tuctových laptopov a začína tvorit' 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 darit' 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 vedl'ajšej priehradke príslušenstvo v podobe napájacieho adaptéra.

Už rozmer balenia prezrádza, že nejde o žiaden ultraprenosný notebook. Displej má 17 palcov a na vel'kosti notebooku ešte pridávajú široké okraje okolo displeja najmä zo spodnej a vrchnej strany. Po zodvihnutí zariadenia človek rýchlo pocíti, že držat' 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 prehýbaniu 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, doposial' 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 osídl'uje väčšina dôležitých portov ako dva USB 3.0 porty, HDMI, čítačka kariet, Ethernet, napájanie a slúchadlá. Na l'avej strane sa usídlili d'alšie 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 ohriat' večeru, stačí to položit' za notebook, kde pri poriadnej zaberačke vzniká poriadne peklo.

## FULLHD A INTELREALSENSE

Pri sedemnástich palcoch by už veru bola hanba mat' na obrazovke

menej pixelov ako poniektoré 5-palcové telefóny. Na túto uhlopriečku je toto rozlíšenie na notebooku akurát. Obraz je jemný a detailný, no zároveň netreba v systéme nič približovat' 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 porovnávat' s Applovskou Retinou na Macebook Pro, no dá sa povedat', že obraz je jednoducho dobrý. Zlého slova sa nedá povedat' 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, jednou bežnou, druhou infračervenou, tretí otvor obýva infračervený laserový projektor. Vd'aka tejto kombinácii si notebook vie v 3D zaznamenat' to, čo sa nachádza pred obrazovkou, čo sa dá využit' pri rôznych aplikáciách a hrách ovládaných pomocou rúk, či pre vytvorenie virtuálneho modelu vašej tváre.

## KLÁVESNICA A KLIKPAD

Aj ked' ide o herný notebook, Acer sa rozhodol zvolit' pomerne nízky zdvih klávesnice, ktorý je síce viac vhodný na písanie ako hranie. Klávesnica je však skvelá a nedá sa to považovat' 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 zvyknút' na ovládanie viacerými prstami, tu je stále možnost' využívat' klasický spôsob ovládania. Po čase si ale človek zvykne a už sa nikdy nebude chciet' vrátit' ku klasickému touchpadu.

## ÚTROBY BEŠTIE

Konečne sa dostávame ku kategórii, na ktorú netrpezlivo čaká každý gamer a čochvíl'a zistí, či bude čítat' d'alej, alebo sa radšej vráti ku rozohranej hre. Vzhl'adom na cenovku, ktorá sa pohybuje okolo tisícky 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 vláknami, ktoré vd'aka Turbo Boostu dokáže vystrelit' 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 opät' 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 pozornost' aj tých náročných používatel'ov.

Pri 17 palcoch má výrobca dostatok miesta na osadenie dvoch harddiskov, čo sa dá využit' na skombinovania 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, ked'že pre zachovanie dlhšej životnosti solid-state disku je dobré ho mat' zaplnený len na polovicu, aby sa zát'až mohla rozdelit' rovnomernejšie.

## BEŠTIA V AKCII

Pri týchto parametroch je asi bezpredmetné hovorit' o funkčnosti systému, prehrávania videa, či funkčnosti bežných aplikácii, všetko ide bleskovo a hladko. Ked' ho chceme dostat' na vážky musíme zvolit' 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 parádnou grafikou pri schopných 40 až 60 FPS, čo je príjemná hratel'ná úroveň. Jednoducho, ak si chcete zahrat' najnovšie hry mimo domu či svojho miláčika, musíte často prenášat' 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 hratel'nej úrovni na vysokých až najvyšších nastaveniach, pri novších tituloch je však rozlíšenie FullHD a najvyššie grafické nastavenia už jednoducho vel'a. Ak očakávate herný zážitok aj bez prítomnosti zásuvky, budete musiet' svoje požiadavky značne obmedzit', ked'že pri rovnakých nastaveniach sú po odpojení napájania snímky za sekundu takmer polovičné a bude teda treba nastavenia trošku obmedzit'.

## TEPLOTY

Pri lacnejších herných notebookov je známy fakt, že nie vždy je lacnejšie šasi pripravené čelit' 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 byt' celkom nepríjemná teplota. Našt'astie to bol len dočasný výkyv, ked' 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 pomôct'.

Zaujímavost'ou 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 považovat' za drobné ospravedlnenie, no ked' to porovnáme napríklad s konkurenciou od Dellu z radu Alienware, kde herný notebook zvláda pracovat' cez 8 hodín, tak by sa Acer mohol aspoň troška hanbit'. 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 hlasitost'. 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 hlasitost'ou. Softvér od Dolby s tým však vie spravit' zázraky a po jeho spustení sa zvuk mení v závislosti od nastavení podstatne k lepšiemu či už priestorovost'ou, 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 uznat', že Acer spravil krok v pred a vytvoril herné zariadenie, ktoré si zaslúži pozornost' herného publika a odhliadnuc od pár drobností je to skvelý stroj pre študenta či hráča, ktorý potrebuje mat' svoju mašinu stále po ruke.

*Eduard Čuba*

AXIS COMMUNICATIONS

# Ako sa najlepšie vysporiadať s ostrým svetlom a tieňmi?

## S oboma naraz!

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

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

Distributor Česká a Slovenská republika:

ANIXTER

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

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

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

# 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
+ podvietenie
+ 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 headeaty, 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. Kompletné 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 pamäťová pena náušníkov síce prispôsobí, ale kvôli vyššej tvrdosti po istej dobe začnú slúchadlá na hlave tlačiť. Taktiež sa v nich uši 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 jedinú 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 headseatoch 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 kľúčmi. 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 neodýmových magnetov. Ide o overené riešenie schopné priniest' silné basy vyžadované hlavne pri hrách a filmoch. Aj v základnom nastavení je zvuk pomerne vyvážený a pre bežné používanie postačuje. Je vidiet', 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 zvolit' hlasitost' slúchadiel a mikrofónu pre každú situáciu a jednoducho medzi nimi prepínat'. Medzi uloženými nájdeme aj ten od profesionálnych hráčov z Team Dignitas, ktorí headset oficiálne používajú. Softvér d'alej ponúka možnosti zvýraznenia basov, dialógov alebo priestorového efektu. Pochopitel'ne 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 rozlišovat' smer odkial' zvuk prichádza. S tým súvisí aj d'alšia proklamovaná funkcia Scout Mode. Tá ma za úlohu zvýraznit' vzdialené zvuky akými sú kroky či hodenie granátu a dat' hráčom výhodu oproti súperom. Samozrejmost'ou je aj klasický 10-pásmový ekvalizér pre doladenie detailov podl'a vašej chuti. Znova je na výber z niekol'kých preddefinovaných profilov.

Nezabudlo sa ani na mikrofón. Ak si myslíte, že nemáte dostatočne mužný hlas alebo si len chcete vystrelit' 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 zadefinovat' 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 chvályhodnejšie je, že ide o reálne dosiahnutel'né 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 odzrkadlila aj v kvalite zvuku a na primárne hráčsky zameraný headset je zvukový prejav vyvážený. Úplné doladenie sa následne dá realizovat' cez stiahnutel'ný softvér, ktorý poskytuje okrem 10-pásmového ekvalizéra d'alšie možnosti nastavenia. Okrem bežných zvýraznení basov či dialógov obsahuje aj podporu funkcie Scout Mode, teda zvýraznenie vzdialených krokov nepriatel'ov, čím hráči získavajú cennú výhodu. Svoj hlas zachytávaný cez odnímatel'ný mikrofón si upravíte pomocou viacerých profilov (od mart'anov po ogrov) alebo si vytvoríte vlastný. Všetky základné funkcie viete ovládat' pomocou tlačidiel a kolieska na l'avej strane a headset si nabijete pomocou pribaleného USB kábla, no nie skôr ako po približne 15 hodinách, ked'že výdrž je skutočne výborná. Dosah vysielača je dostatočný na pokrytie bytu a jeho inštalácia nemôže byt' 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 šetrnom zaobchádzaní by sa nemalo nič stat' 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 mysli

- 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 kvailtného 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 chtivé 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 hŕby 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 zíva prázdnotou, ale zvrchu, na jeho zlome nájdete dedikované porty pre mikrofón a slúchadlá spolu s tlačidlom reštartu, zapnúť/vypnúť, indikačnou LED diódov 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 používatelia v skrinke potrebovali 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 efektného 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 zo skupiny rozmernejších vzdušných chladičov, Cooler Master Hyper 103, bol prázdny priestor, kam by mohla byť osadená vodná pumpa a rezervoár, naozaj ako päsť na oko. Musíme ale podotknúť, že čo sa týka skvelého rozvrhnutia tejto skrinky a jej vzdušnej cirkulácie, mali sme po transplantácií hardvéru zo skrinky Corsair Carbide Spec-01 možnosť namerať 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 Desing, 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 úchytov, o ktoré sa dajú pripevniť sťahovacie pásky a na tej najdôležitejšej trase káblov sú strategicky rozmiestnené suche 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 strávit' 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 byt' výnimkov. Jedným z mála vlastností, ktorými dokáže tento PC case odradit' potenciálnych zákazníkov je neprítomnost' podpory internej DVD mechaniky. Celý predný panel je totiž jednoliaty a narozdiel od produktov ako Fractal Desing Define R5 nefunguje ako odklápatelné dvierka, za ktorými sa dajú ukryt' DVD mechaniky, alebo regulátory otáčok ventilátorov.

Našt'astie môžeme povedat', že v dnešnej dobe, kedy je všetko v oblakoch, bezdrôtové alebo prinajhoršom prepojitel'né USB káblom, nám možnost' načítat' rovno v počítači CDčka alebo DVDčka absolútne nechýbala. A ak by sme náhodou chceli inštalovat' hry z CDčiek, alebo by sa nám nechcelo st'ahovat' 60 GB dát ako pri GTA V, vždy existuje možnost' externých DVD mechaník, ktoré sa cenovo pohybujú vel'mi blízko tým zabudovaným. Možno sme si pri tomto „odhalení" uvedomili práve opak tejto situácie, ktorým je uvolnenie množstva priestoru vnútri skrinky, použitel'ného 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 perfektnosti priblížil na dosah, aspoň čo sa počítačových skriniek týka." a my si nedokážeme nepožičat' ich slová. Áno, Define S Window nie je tou najlacnejšou PC skrinkou v ponuke, možno ani tou najkvalitnejšie vyrobenou z najlepších materiálov. Ak ale hl'adáte 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 vel'mi t'ažko.

## VERDIKT

Perfektne rozvrhnutý a priestorný počítačový case, ktorý v sebe dokáže ukryt' 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 ovel'a viac za porovnatel'nú kvalitu. Spojenie všetkých vychytávok, zlepšovákov a dôrazu na jednoduchost' použitia a udržiavania bude určite znamenat' iba spokojných zákazníkov.

*Daniel Paulini*

# Sapphire Radeon R9 390+390X

## Staršie čipy adekvátne na dnešné tituly

**ZÁKLADNÉ INFO:**

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

**PLUSY A MÍNUSY:**

**390 Nitro**
+ pomer cena/výkon
+ dizajn
- rozmery

**390 Nitro**
+ výkon
- cena

**ŠPECIFIKÁCIE:**

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

Sapphire R9 390X Tri-X
**Jadrá:** 2816
**Text. Jednotky:** 176
**ROPs:** 64
**Takt jadra:** 1055MHz
**Takt pamäťí:** 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 pohl'ad 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 vl'ajkových 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 2× 8-pinovými konektormi, vd'aka čomu môže ich teoretická maximálna spotreba dosiahnút' 375W. Na boku oboch grafík sa d'alej nachádza tlačidlo s logom výrobcu, ktoré slúži na prepínanie medzi 2 BIOSmi, UEFI a Legacy. Výrobca však už upravil aj výstupy z pôvodných 2×DVI, DP a HDMI je po novom už len jeden DVI-D, 3× DP a HDMI.

Obe grafiky, ako môžeme vidiet', využívajú prakticky rovnaké jadro ako ich predchodci s označením 290 a 290X. Azda jedinými zmenami oproti predchádzajúcej generácii je dvojnásobok pamät'e, 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- 2× WD Caviar Black 1TB@ RAID 0 (Hry a Dáta)
- PSU- Corsair RM1000
- CASE- Zalman Z11 (+4 nízkootačkové 120 mm ventilátory)
- H20- 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 upozornit', že sa jedná o Beta ovláadač, a preto sa môžu postupom času niektoré výsledky mierne zmenit'.

Všetky hry boli testované v rozlíšení 1920×1080 (FullHD) na najvyšších grafických nastaveniach, anti-aliasing sme pri niektorých tituloch museli znížit' kôli nekonzistentnosti výsledkov. Všetky testy sme robili zapomoci programu Fraps, každý test sme robili 3- krát a spriemerovali.

Nastavenia Anti-Aliasingu v hrách:

Witcher 3: Zapnutý (chýba možnost' výberu úrovne)

GTA V: FXAA (MSAA-Off)

Crysis 3: FXAA

TombRaider: FXAA

Shadow of Mordor: nie je možnost' nastavenia

390 NITRO

390X Tri-X

## SYNTETICKÉ BENCHMARKY

Ďalej sme spravili tri testy z najznámejších benchmarkov: 3DMarku, Unigne 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).

Vd'aka týmto testom si môžete vyskúšat' 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 vd'aka 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 vel'mi 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 zat'ažili iba grafickú kartu sme využili program Furmark, ktorý vyt'ažuje iba grafiku. V plnej zát'aži sme namerali v prípade 390ky spotrebu slušných 390W, v prípade 390X-ky sa spotreba zvýšila na slušných 410W.

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

Vzhl'adom na to, že na oboch kartách je nad'alej známy dobrý chladič Tri-X je jasné, že karta má nad'alej 32 cm a nad'alej, ako pri predchádzajúcej generácii, je problém s výškou karty, pretože zasahuje do tretieho PCI slotu. Chladenie pamätí a napájacej kaskády je vyriešené na jedničku vd'aka masívnemu UniSinku, teploty VRM neprekročili 68°C.

Na záver, ked' sme pozreli na PCB oboch grafík, všimli sme si zaujímavý rozdiel, a to: 390ka obsahuje vynikajúce Black Diamond cievky a kondenzátory s životnost'ou 16K hodín. Zatial' čo 390X dostala 16K kondenzátory, ale cievky zostali staré známe z referenčných 290X a sú dobre známe ako dokážu pískat', 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 siahnút' po nových, rýchlejších a úspornejších jadrách, Hawaii má stále viac ako 1,5 roka. Príjmenou zmenou oproti minulej generácii je 8GB pamät' VRAM, ktorá sedí na 6GHz a 512-bitovej zbernici. Je známym faktom, že vyvojári radi používajú vel'ké či nekomprimované textúry. Obe grafiky sú napriek staršiemu čipu stále viac než adekvátne na dnešné tituly, ktoré zvládajú na jednotku, vel'kou škodou zostáva, že sme bohužial' nevyskúšali 4K kôli nedostatočnému vybaveniu.
Je však dost' prekvapivé, že NITRO 390 má nasadenú príjemnú cenovku 380€, zatial' 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 vel'ká škoda spackaného Radeonu 390X Tri-X, je drahý a navyše pískajúce cievky nepridávajú moc do zážitku.

*Marcel "Shaggy" Ilavský*

# Huawei P8

## Elegantná a hliníková vlajková lod' 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×v×š)
**Hmotnosť:** 144 g
**CPU:** štvor jadrový 2GHz Cortex- A53 a štvor jadrový 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 prepojiteľnosť:** 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 lod', 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 lod' 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 papiere, príručky, adaptér, USB kábel a sponka na vyťahovanie krytiek 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 rámčeku, 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 uprostred. Na pravej strane nachádzame dve krytky pre microSIM karty, 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 akékoľ vek 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 vyčnievajúci element. Konštrukcia je tak veľmi pevná, nič nevrźga 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 rámček 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 vel'mi vysokej úrovni. Rozlíšenie 1920x 1080 pixlov je dostatočne jemné, a tak nebudete mat' 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 skrášlit' vlastnú podobizeň v desiatich úrovniach, zahmlit' obraz a následne ho zotriet', upravit' farbu a efekty fotografií, vyhotovit' panorámu, či zachytit' 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 snímanie. Fotoaparát dokáže nastavit' vel'mi dlhú expozičnú dobu a nerobí mu tak problém zachytit' svetelné stopy, či urobit' fotku v noci ktorá vyzerá akoby bola fotená za bieleho dňa i ked' so značným šumom. Taktiež dokáže fotky skrášlit' nastavit' efekty, odfotografovat' panorámu, natočit' FHD alebo časozberné video.

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

vidíme počas dňa.

## HARDVÉR A VÝKON

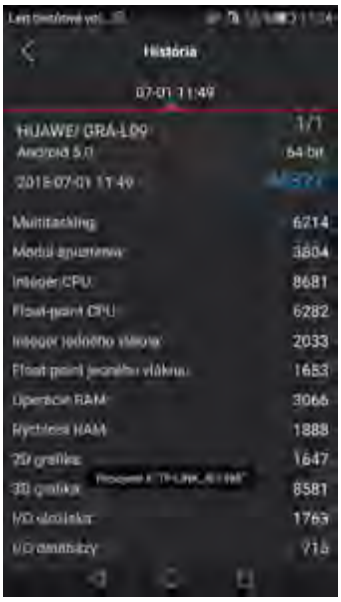
Osem- jadrový procesor HiSilicon Kirin 930, ktorý spája štyri 2GHz jadrá a štyri 1,5GHz jadrá znamená úsporu energie a vysoký výkon v jednom. Sekunduje mu 3GB operačnej pamäte. 16GB úložisko, z ktorého je vol'né niečo cez 11GB je možné rozšírit' d'alšími 128GB pomocou microSD karty. Telefón je pripravený na dve SIM karty, kde jeden slot môžete obsadit' pamät'ovou 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.

Káblová dátová prepojitel'nost' je možná len cez microUSB konektor, hudbu je možné počúvat' cez audio 3,5 mm jack. Bezdrôtová komunikácia obsahuje klasicky 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 vel'mi rozšírený.

## SOFTVÉR

Smartfón v sebe obsahoval OS Android Lolipop vo verzii 5.0.2 s nadstavbou Emotion užívatel'ského 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 usporiadat' si ikony a aplikácie priamo do priečinkov alebo ich nechat' bez usporiadania na ploche.

Horná výsuvná 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 spustit' fotoaparát, svietidlo, či kalkulačku potiahnutím prstu z dolnej časti obrazovky.



Dvojitým poklepaním prstov odfotografujete obrazovku, písaním prstom po obrazovke orežete obrázok. Android má mnoho používatel'ských nastavení ako ovládanie pohybmi, gestami, odomknutie cez Bluetooth, Wi-Fi podl'a miesta a podobne. Softvér umožňuje aj nastavenie služby TouchPlus, kde môžete nalepit' fóliu s tlačidlami a smartfón sa bude správat' ako by tam tlačidlá boli fyzicky. Zatrasením môžete zmenit' tapetu alebo usporiadat' ikony. Celkovo je prostredie Androidu pestrofarebné a l'ahko ovládatel'né. Telefón spracováva úkony dostatočne rýchlo a bez omeškaní. Síce vstavané tapety nie sú najkrajšie z najkrajších, ale prestavit' ich na vlastné nie je problém.

## TEST

Ako prvé sme boli zvedaví na výkon ôsmich jadier. Systém bežal svižne a bez zasekávaní. Pri prihlasovaní na účet Google sme mali nezvyčajný problém, ktorý sa vyriešil pripojením na inú Wi-Fi siet', a to taký, že telefón sa aj desat' 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 ked' niektoré tituly ako Asphalt 8 sme so softvérového hl'adiska nedokázali spustit'. Ostatné hry bežali plynulo. Smartfón sa zahrieval poriadne len naozaj pri náročných úkonoch ako natáčanie videí či hraní 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 vol'ba, ale pri tomto zariadení nám neprekážalo. Kvalita reproduktorov bola na prekvapenie výborná aj pri najvyššej hlasitosti. Sluchátko bolo taktiež dobre počutel'né počas telefonovania. Mikrofón umiestnený v hornej hrane smartfónu zaznamenával zvuky zretel'ne a bez evidentného šumu.

2680 mAh batéria ponúkala dostatočnú výdrž smartfónu aj ked' by sa hodila batéria s ešte vyššou kapacitou. Pri bežnom používaní nám telefón vydržal dva dni, ked' sme zašli do extrému vydržal aj štyri dni. Pri zapnutej hre 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 nastavit' aj ultra úsporné nastavenie.

Fotenie so smartfónom bola zábava. Dokázal zachytit' 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 odfotografovat' nočné prostredie značne pripomínajúce to denné. Štyri špeciálne efekty, HDR, skrášlenie fotografií, panoráma či časozberné video bolo možné aplikovat' 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 rámami ale biele pruhy potiahnuté Corning Gorilla Glass 3 vynikli viac než sa dalo čakat'. Zadná strana nezanechávala žiadne viditel'né odtlačky prstov a ani sa nešmýkala. Prístup k microSIM slotom bol st'ažený tým že sme museli použit' špeciálny tenký háčik pre ich po vytiahnutie.

## VERDIKT

Huawei P8 si jednoznačne zaslúži zvýšenú pozornost'. Je tu vidiet' snahu dotiahnut' sa na popredných výrobcov telefónov, ktorá evidentne vôbec nevyšla na zmar. Vel'mi kvalitný fotoaparát, s množstvom funkcií, ktorých podpora môže byt' do budúcna ešte viac rozšírená je dobrá vízia. Nie plastové, ale hliníkové telo smatfónu pôsobí prestížne a celkové rozmery ako aj jeho hrúbka len 6,4,mm sú perfektné. Výkon smartfónu ako vlajkovej lode je dostatočný aj do budúcna. OS Android má dostatočné množstvo osobitých funkcií a špecifické prostredie, no ešte by sme na ňom odporučili výrobcovi viacej zapracovat'. Cena smartfónu nie je najmenšia, no ked' 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.

*Lukáš Libica*

# 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 Bunkay | AVON | ELESKO | enjoy | NATURE'S BOUNTY | RESERVED

**Maximálny filmový zážitok | www.cine-max.sk**

cineMAX

Logitech® | G-SERIES

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

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

# BLESKURYCHLÁ
# TICHÁ

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.

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

**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 Chrest, Wood Harris, Tip Harris, David Dastmalchian, Martin Donovan,

**PLUSY A MÍNUSY:**

+ akce
+ nápaditost
+ originalita
+ atmosféra

- nepříliš 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 devadesátých 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. Chvíli 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, nebot' 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 byt' 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

COOL TICKET.EU

STER CENTURY CINEMAS

BOOM! CINEMA

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 akcí 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. At' 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 větvi. 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, byt' 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, byt' 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, nápadité 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

# PROJEKT MINULOST

Na DVD VIDEO a Blu-ray Disc od 8. júla

„NAPÍNAVÝ FILM O CESTOVANÍ ČASOM“

Silas Lesnick, ComingSoon.net

magic box slovakia www.magicbox.sk

© 2014, 2015 Paramount Pictures.

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

**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 l'udia túžia po láske, a bez nej hynú na depresiu, tak mimoni vo svojom živote potrebujú bossa. Ich životným ciel'om je nájst' čo najväčšieho zloducha, aby mu mohli oddane slúžit'. Cesta k ciel'u je však kl'ukatá a nepredvídatel'ná.**

Príbeh sleduje putovanie trojice mimoňov, vyslaných na výpravu nájst' nového majstra. Z odl'ahlých 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 slúžit', ale nie je to Gru, ktorého všetci poznáme z filmu Ja Zloduch. Ako sa teda nakoniec ocitli v jeho službách? Stačí si pozriet' tento film a zistíte! Alebo sa zmierite s tým, že to netreba vediet'. Lebo Mimoni, hoci mali reklamu o vel'kosti predvolebnej kampane, za pozretie nestoja. Ale to sa už stáva. Mimoni sú na pohl'ad vel'mi milé tvory, pôvodne vo vedl'ajšej úlohe a bolo jasné, že ked' dostanú vlastný film, tak si na seba dokážu zarobit'. A aj napriek nedostatku kvality vo filme sa im to darí. Kino bolo plné, pred kinom stál cereáliový mimoň stánok a všetci mali v rukách tieto žlté stvory. 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 l'udské postavy. Napríklad musím vyzdvihnút' postavu mladej král'ovnej Alžbety, ktorá bola zobrazená vel'mi sympaticky.

Tvorcovia sádzali najmä na roztomilost' mimoňov a na reklamu. Príbeh samotný o sebe je jednoduchý a nezaujímavý. Vtipy tiež nevynikajú a sú na spôsob: diet'a sa zasmeje, ked' sa mimoň potkne. Jedným z d'alších negatív je slovenský dabing. Okrem toho, že nebol nič extra pri l'udských postáv, pri mimoňoch to bola hrôza. Totiž oni hovoria vel'mi špecificky, zmesou známych fráz z jazykov z celého sveta a jemne skomolenou angličtinou. V originálnom znení by sa tomu dalo rozumiet', ale ked' sa primieša slovenský preklad spolu s tými piskl'avými hlasmi, t'ažko rozumiete, či iba mumlú, 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 rôznofarebnost' očí. Soundtrack bol väčšinou riešený na štýl Shreka, t.j. piesne od rôznych väčšinou rockových skupín do pozadia naháňačiek v Londýne a pod. Nebol ale až tak vydarený, nemal žiadnu pamätihodnú pieseň, ktorých mal zelený Dreamworkovský velikán 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 vel'a 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 zobrat' do kina, isto nájdete niečo lepšie, ako aj pre vás tak aj pre vaše deti zábavnejšie ako tento spin-off.

**„Z Mimoňov sa stala obet' franchisingu a istých peňazí. Bohužial', nepriniesli nič zapamätatel'né, 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 PAMIATKE 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**

BONTONFILM

www.bontonfilm.sk

**ZÁKLADNÉ INFO:**
*Bojovník, USA, 2015, 120 min*

**Réžia:** Antoine Fuqua
**Scenár:** 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:**
+ emotívnost'
+ soundtrack
+ herci

- neoriginalita
- rozt'ahanost' 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 učitel'a, trénera Ticka Willsa. Tick ho učí bojovat', bránit' alebo aj životné filozofie. A takto to ide až do koncu filmu. Nahrad'te Billyho Danielom a Ticka majstrom Miyagi a namiesto Bojovníka máte Karate Kid. Samozrejme, až na to, že Miyagi nie je černoch 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 zvýraznit' posolstvo z tohto súdku, 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 rýchlost'ou lietajú (osobitne by som chcel vyzdvihnút' zábery boxovania z pohl'adu prvej osoby).

A k tomu dopomohlo aj vel'mi dobré herecké obsadenie. Jake Gyllenhaal na svoju rolu musel poctivo cvičit' až pol roka a nečakaná pomoc prišla od režiséra filmu Antoine Fuqua, ktorý sa ako správny režisér a človek ponúkol, že bude tiež posilovat'. 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 zásluhy. Ten druhý je...

...Eminem. Toto meno pozná hádam každý. Eminem, hoci sa podiel'al iba na soundtracku filmu, bol jedným z najväčších plusov. Nič nepoteší viac, ako ked' 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 skladatel'a Jamesa Hornera. Tento Američan mal na konte hudbu k filmom ako Avatar či Titanic a v budúcnosti naplánované podobne vel'ké projekty. Lenže 22. júna, len pred pár týždňami malo lietadlo, v ktorom letel, haváriu. James ju neprežil, a tým zomrel tvorca mnohých melódií - napríklad aj známeho My Heart Will Go On.

Ešte jedno negatívum je mierna rozt'ahanost'. 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 skrátená, aspoň by potom nemal 2 hodiny. Toto je ale všetko, čo môžem vytýkat'. Inak sa jedná o podarený snímok s dobrým soundtrackom a zaujímavými zábermi z boxu. Škoda, že existuje tol'ko podobných.

**„Pokial' ste nevideli nič bojovo orientované, bude pre vás tento film správnou vol'bou. A ak áno, tak sa ho oplatí pozriet' si aspoň kvôli Eminemovi."**

Branislav Schwarz

**ZÁKLADNÉ INFO:**

*Paper Towns*, 2015, 109 min.

**Réžia:** Jake Schreier
**Scenár:** Scott Neustadter, Michael H. Weber (kniha 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. Nevyvolá 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 párriadkového 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 počúvajú 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 sympatického 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 povesť 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 časť 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 vlajkou Konfederácie. Najväčší úspech však vo filme malo cameo Ansela Elgorta, ktorým tvorcovia nenásilne poukázali na predošlý „Greenov" film – Hviezdy nám nepriali (Elgort hral hlavnú mužskú postavu).

Film je dejovo pomyselne 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 opriať 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 ovel'a menej brutálny spôsob, ale i to je jedným z výrazných míľnikov života. Treba si užívať každú chvíľu a nečakať, kedy prídu dobrodružstvá 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. Ovel'a 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 Medveďová*

## 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 pokrivkávať. To by ale samo o sebe nevadilo, 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 klišé, ale ako mozgový výplach po náročnom dni snímka funguje obstojne.

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 skazit', 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 klást' nepretržite, existuje len jediná správna odpoved'. Lebo je to tak napísané v scenári.

Netreba očakávat', že by postavy počas príbehu prešli nejakým psychologickým vývojom, všetci sú od začiatkuku koncu taký istí a takmer nikoho nebudete mat' radi. Logické chyby v konaní postáv nesú masívne rozmery, či už sú to l'udia, alebo mimozemšt'ania. Okrem Sandlera si vo filme zahrá aj Peter Dinklage (Tyrion z Game of Thrones) a človek sa len diví, prečo do projektu vstúpil. Kvôli Dinklagemu do kina určite nechod'te, aj ked' ho v Game of Thrones milujete. Nebud'te naivní. Ked' hrá zle napísanú postavu v dementnom filme, môže byt' akokol'vek talentovaný, ale aj tak to bude bieda

Pixels mali asi pôvodne potešit' srdcia fanúšikov starých arkád, no tento film ich nezahreje príjemnou nostalgiou, ovel'a pravdepodobnejší je infarkt myokardu. Napríklad taký chudák Q-bert vel'mi pekne a s citom spracovaný vo Wreck-It Raplh (2012) v tomto filme otrasne česky predabovaný vyvoláva intenzívne pocity nenávisti a zúfalej trápnosti. O nič lepšie nepochodil ani Pac-man, či ostatné arkády.

Akčné scény sú d'alším, z nekonečnej rady mínusov. Sú nudné a v podstate zbytočné. Nasnímané nezaujímavým spôsobom, s minimom invencie a dynamiky. Pocit ohrozenia hrdinov je nulový a výsledok scén l'ahko predvídatel'ný. Tak sa v podstate menia na ničím nezaujímavú vatu.

Aby som ale celý čas nebol negatívny, vel'mi potešili záverečné 8-bitové titulky, ktoré sú snád' zaujímavejšie ako celkový film.

Po úspešnom dopozeraní snímky sa divákovi natíska otázka, ako a prečo tento film vznikol. Mohlo by sa zdat', 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 ked' sú stupídne, po remeselnej stránke im niet čo vytknút'. Takisto herecké obsadenie snímky je prvotriedne.

A na režisérskej stoličke sedel Chris Columbus, ostriel'aný harcovník, ktorý má na krku prvých dvoch HarryPotterov a Sám doma 2. Zostáva pre mňa vel'kou záhadou ako mohol taký vysoko profesionálny team natočit' takú hlúpost'.

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

*Adam Schwarz*

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

## 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 Wyble, 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 vel'a 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, pozriet' si minimálne prvé dva diely, teda Terminátor (1984) a Terminátor 2: Deň zúčtovania (1991). Hlavne preto, aby ste sa vel'mi nestratili v príbehu čo sa zo začiatku určite stane, ale pomaly sa budú odkrývat' v logickom poradí všetky informácie, ktoré sú pre tento diel potrebné, takže obavy mat' nemusíte. Ak ste nevideli ani jeden diel série Terminátor, môže to byt' 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 uznat', že som bol vel'mi milo prekvapený z toho, ako sa tvorcovia dokázali vysporiadat' s dvojitými časovými líniami a zmenami v príbehu oproti ostatným dielom. Dejová línia spĺňala svoj účel a bola niekedy fakt šokujúca a nepredvídatel'ná. 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, ked'že skvelofunguje ako nostalgický odkaz na Terminátora (1984) a čo sa týka prepojenosti na staršie diely, máte sa fakt na čo tešit'. Za vel'ké 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 ODSTREĽOVAČ

**Na DVD a Blu-ray Disc od 1. júla**

**Tiež ako BLU-RAY FUTUREPAK**

magic box slovakia www.magicbox.sk

© 2015 WARNER BROS. PICTURES A WARNER BROS. ENTERTAINMENT COMPANY

MOVIESITE.SK
nezávislý filmový portál

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 dosť sympatickejšia ako blonďatá 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 irónie, kde T-800 hrá rolu akéhosi úprimného a trefného otca Sarah Conorovej 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 Schwarezenegger) vyzeral parádne a drsne v každej jednej akčnej scéne a ja som im to zhltol 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 vydretých akčných scén bez CGI.

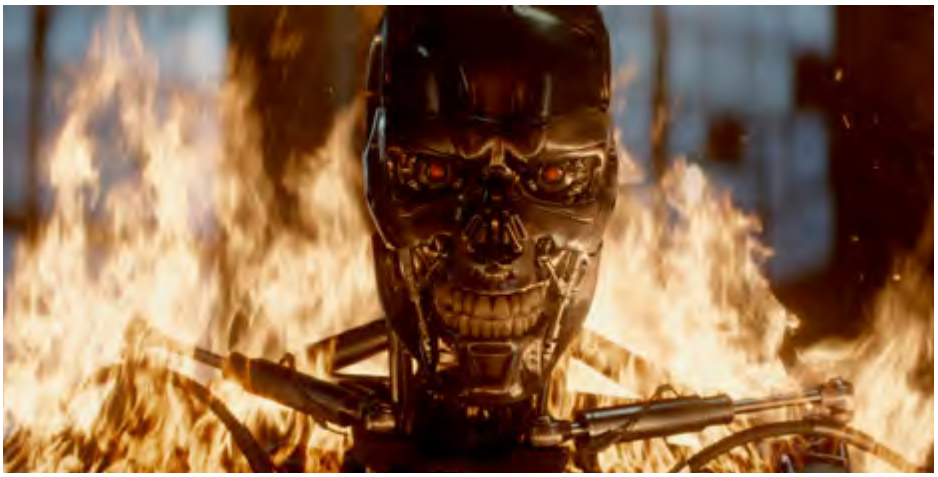
Hudbe k filmu nemôžem vyčítať absolútne nič, Lorne Balfe odviedol skvelú prácu a nemôžem sa dočkať soundtracku a hlavne skladby, ktorá hrala pri záverečných titulkoch.

Keď sa budete pozerať 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, zvrat a výbornú akciu s nedupanými Terminátormi. Jednoducho si Terminátor Genisys užite a nehľadajte 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*



ZMENA SA BLÍŽI
FANT 4 STICKÁ
OD ŠTÚDIA, KTORÉ VÁM PRINIESLO FILM
X-MEN: BUDÚCA MINULOSŤ
MARVEL
V KINÁCH OD 13. AUGUSTA

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

## ZÁKLADNÉ INFO:

*Cestovateľ z vlaku o 6:27*

**Vydavateľ:** IKAR
**Rok vydania:** 2015
**Žáner:** spoločenský román, umelecký román
**Na recenziu poskytol:** 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 útla 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 vyrovnať. Každý deň vyberá tajne z ničivého prístroja stránky kníh, ktoré mašina nestihla zlikvidovať. Tento drahocenný poklad potom číta náhodným cestujúcim vo vlaku na ceste do práce a domov.

Prostredníctvom jeho hlasu príbehy z kníh dostávajú ešte jednu šancu. Na úspech má kniha viaceré predpoklady. Hlavná postava je sympatická svojou obyčajnosťou, trpkosťou, láskavosťou ako aj bezmocnosťou. Získa si vás však aj svojím konaním, či už je to čítanie vo vlaku alebo pomoc svojmu priateľovi Giuseppemu.

Sprvu sa môže vidieť ako antihrdina, čím by autor nadväzoval na trend modernej literatúry, no čím ďalej hlavnú postavu budete spoznávať, tým bude vo vás tkvieť presvedčenie, že je hrdinom každým napísaným písmenom.

Ďalším pozitívom knihy je jemný a ironický humor, ktorý zaznieva takmer z každej stránky. Občas nadobúda groteskný odtieň, čo 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 neočakávane 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, snáď sa „koncachtiví" 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*

Booksite.sk
nezávislý knižný portál

# Pán Mercedes

## POLICAJT NA DÔCHODKU VS. VRAH S MERCEDESOM

### ZÁKLADNÉ INFO:

*Pán Mercedes*

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

### PLUSY A MÍNUSY:

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

- Tlačové chyby
- Silné vulgarizmy
- Dojem scenárového štýlu

### HODNOTENIE:

★★★★★

**Na začiatku bola hmla. V tej hmle zrána stáli ľudia, ktorí čakali, kým sa otvorí veľtrh práce v meste, kde nezamestnosť len stúpala. Ponuka práce bola obmedzená, ľudí 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 mercedese, ktorý si to vpáli rovno medzi čakajúci dav pri veľtrhu práce. Niekoľkých ľudí zabije, niektorých zmrzačí, 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 uisťuje 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 päsť sa bude snažiť vraha s mercedesom vypátrať. Podľa listu je zrejmé, že ho sleduje, že je nablízku... „Hodges vstane, prejde k oknu aj s listom a pozrie von na Harper Road. Mladá Harrisonová prefrčí okolo na mopede. Naozaj je na také vozenie primladá, nech už zákon hovorí, čo chce, ale aspoň má na hlave priblu. Prehrmoce tadiaľ dodávka so zmrzlinou, v teplom počasí od posledého zvonenia až do súmraku premáva po tejto strane mesta. Prevrčí tadiaľ 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 zmrzlinár! 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 čitateľa zatiahne do prešpekulovaného sveta jedného šialenca. Neobvyklou voľbou spisovateľa bolo prezradenie vraha už na začiatku príbehu. Zlý ťah? 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 päsť 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 vyrovnať.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 stát' 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, manipulatívnou povahou, všedným vzhľadom a zmenou správania sa vie prispôsobiť rôznym situáciám a ťažiť 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. Spúšťačom finálneho šialeného plánu je smrť jeho matky, ktorá ho doženie 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 navnadilo 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 reálnosti.Kniha má peknú obálku s modrým dáždnikom 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. Veľkolepé 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*

X
XENIK

HIRO

KLAJO

JC
JC

ZDENKA

MORTVA

MARKUS

COKY

JURAJ

P.M. ČERVENIAK

# GS TALES

August

J. Pokorný

Niekde na hernej výstave

WELCOME TO WIZARD WORLD

Vždy som túžil mať vlastný cosplay kostým...

Ja tiež, ale každý rok som aspoň na Vianoce vždy Dedom Mrázom...

Tak to sa zhodneme, že sme si konečne splnili sen...

...ale prečo doprdele si musel ísť tiež za HITMANA?!?

Pretože to bolo v akcii, a ja nakupujem iba v zľavách rovnako ako ty!

!!

SKLUB SKLUB

fňuk fňuk

?

Pán SBSkár, Pán SBSkár, stratil som sa a k tomu mi ukradli aj lízatko!

ŠŤUK ŠŤUK ŠŤUK ŠŤUK ŠŤUK

...DEJ TO SEM

ŠŤUK

...the end