

**2xDVD**

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

**R.U.S.E. SHANK 2**

PEŁNE WERSJE GIER

**THE BOOK OF UNWRITTEN TALES** PL

CENA 15 zł 99 GR W TYM 8% VAT

NR 07/2013 (218) OD 04.06.2013 DO 01.07.2013

# CD-ACTION®

RECENZJE

**METRO  
LAST LIGHT**

**CALL OF JUAREZ  
GUNSLINGER**

**REMEMBER ME**

**GRID 2**

**RESIDENT EVIL  
REVELATIONS**

ZAPOWIEDZI

**CALL OF DUTY  
GHOSTS**

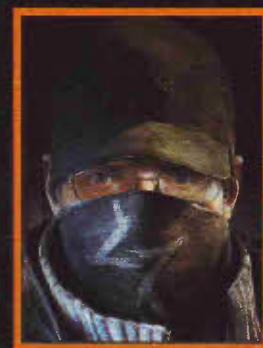
**GTA V**

**WATCH DOGS**

**HELLRAID**

**DYING LIGHT**

INDEX: 334561  
CENA: 15,99 zł  
W TYM 8% VAT



## JEST NA CO CZEKAĆ!

Już wkrótce wakacje, lada chwila E3. A jednocześnie sporo się dzieje, co odbija się na zawartości tego numeru CD-Action – prezentujemy Xboksa One! Zresztą zwrócić uwagę na oznaczenia platformy przy niektórych teksthach – idzie nowe! Poza tym byliśmy na pokazach GTA V, Watch Dogs, Call of Duty: Ghosts oraz polskiego Dying Lighta. Recenzujemy m.in. Metro: Last Light, Remember Me, Call of Juarez: Gunslinger i Grid 2. Zatem zanim doczekacie się wakacji i relacji z targów, zanurzcie się po uszy w najnowszym CDA. Warto!

Międzylektury i dobrej zabawy!

Jerzy Poprawa

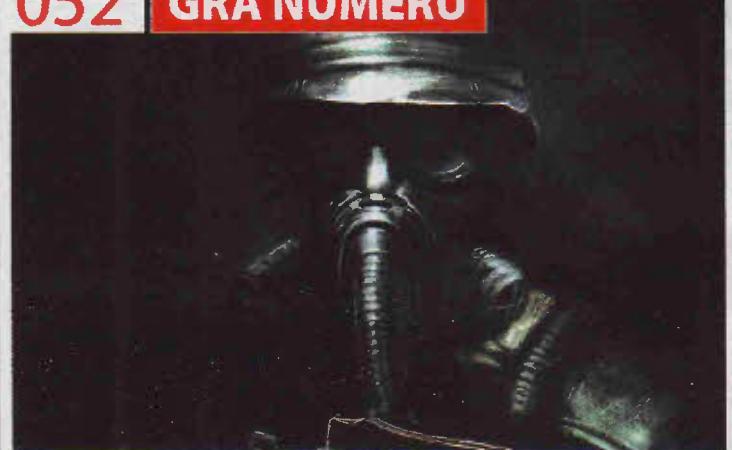
PS Laureatami konkursu „Gewehr43” z numeru 06/2013 zostali: Przemysław Zygiel, Prusice; Sławomir Kosmala, Pyrzyce; Kamil Bagiński, Zambrów. Gratuluję!

## POLECAMY



**DYING LIGHT** Zombi z Techlandu znów atakują. Tym razem w mieście objętym kwarantanną i na Chrome Engine 6.

## 052 GRA NUMERU



**METRO: LAST LIGHT** Łakomy kąsek dla wszystkich fanów stalkerowskich klimatów. Czuć tę słowiańską atmosferę!

## INDEKS GIER

Age of Wonders III .....	037
Anomaly 2 .....	057
At the Gates .....	036
Banished .....	027
Battle Worlds: Kronos .....	029
Bureau, The: XCOM Declassified .....	046
Call of Duty: Ghosts .....	014
Call of Juarez: Gunslinger .....	069
Concerned Joe .....	041
Czarnobyl 3: Underground .....	077
Deadly Premonition: Director's Cut .....	061
Dominique Pamplemousse in „It's All Over Once The Fat Lady Sings!” .....	079
Dust 514 .....	066
Dystopian .....	060
Evil Within, The .....	023
God Mode .....	064
Grand Theft Auto V .....	018

## SPIS TREŚCI

CDA na FB



## GRY

Info .....	006
------------	-----

## W PRODUKCJI

Call of Duty: Ghosts .....	014
Grand Theft Auto V .....	018
Saints Row IV .....	022
The Evil Within .....	023
Dying Light .....	024
Transistor .....	026
Banished .....	027
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain .....	028
Battle Worlds: Kronos .....	029
Watch Dogs .....	030
PayDay 2 .....	034
Warrior's Lair .....	035
At the Gates .....	036
Age of Wonders III .....	037
Wolfenstein: The New Order .....	038

## Przegląd gier niezależnych:

Survival Horror Story: Catechesis .....	040
Ir/rational Investigator .....	040
The Witness .....	040
Concerned Joe .....	041
Shelter .....	041
Lovers in a Dangerous Spacetime .....	041
WildStar .....	042
Hellraid .....	044
The Bureau: XCOM Declassified .....	046
RuneScape 3 .....	048

## RECENZJE

Metro: Last Light .....	052
Anomaly 2 .....	057
Resident Evil: Revelations .....	058
Don't Starve .....	060
Deadly Premonition: Director's Cut .....	061
Zeno Clash II .....	062
God Mode .....	064
Ragnarok Online II: Legend of the Second .....	065
Dust 514 .....	066
Call of Juarez: Gunslinger .....	069
Grid 2 .....	070
Simulator śmiłowów ratunkowych 2.0 .....	072
Remember Me .....	074
Czarnobyl 3: Underground .....	077
Monaco: What's Yours is Mine .....	078
Dominique Pamplemousse in „It's All Over Once The Fat Lady Sings!” .....	079
Surgeon Simulator 2013 .....	079

## PUBLICYSTYKA

Narkobiznes .....	080
Grupą, mości gracze .....	084
Zza kulis: 11 bit studios .....	086
Sam przeciw milionom .....	088
Felieton: Pokolenie mięczaków .....	090
Historia pism o grach .....	092
Napisz sobie grę! .....	095
Mogę, więc pobieram .....	096
Szpile .....	130

## SPRZĘT

Info .....	102
------------	-----

## MEGATEST

Słuchawki i głośniki .....	106
AMD APU A10-5700 .....	112
Klawiatura dla graczy .....	112
Genius KB-G265 .....	112
Asus GeForce GTX 770 .....	114
DirectCU II OC .....	114
Nvidia GeForce GTX 780 .....	114
Kierownica Thrustmaster Ferrari .....	115
Vibration GT Cockpit 458 Italia Edition .....	115
Notebook Asus K56C .....	115
Hybrydowy tablet Asus VivoTab .....	116
Obudowa na dysk z Wi-Fi .....	116
Patriot Gauntlet Node .....	117
Pendrive Mach Xtreme ES SLC 32 GB .....	117
Dysk przenośny Toshiba .....	117
Stor.e Canvio 1 TB .....	117
Dysk Seagate Desktop HDD 15 4 TB (ST4000DM000) .....	117

## PORADNIK

Muzyka na żądanie .....	118
-------------------------	-----

## TRENDY

Mobilna ofensywa AMD .....	120
----------------------------	-----

## INNE

Na Luzie .....	098
Action Redaction .....	122
Zawartość DVD .....	126
Prenumerata .....	129

Grid 2 .....	070
Hellraid .....	044
Ir/rational Investigator .....	040
Lovers in a Dangerous Spacetime .....	041
Metal Gear Solid V: The Phantom Pain .....	028
Metro: Last Light .....	052
Monaco: What's Yours is Mine .....	078
PayDay 2 .....	034
Ragnarok Online II: Legend of the Second .....	065
Remember Me .....	074
Resident Evil: Revelations .....	058
RuneScape 3 .....	048
Saints Row IV .....	022
Shelter .....	041
Surgeon Simulator 2013 .....	079
Survival Horror Story: Catechesis .....	040
Simulator śmiłowów ratunkowych 2.0 .....	072
Transistor .....	026
Warrior's Lair .....	035
Watch Dogs .....	030
WildStar .....	042
Witness, The .....	040
Wolfenstein: The New Order .....	038
Zeno Clash II .....	062

# XBOX

~~INFINITY! 720! 8!~~

# ONE

**WYDARZENIE NUMERU**



## Cud narodzin ceni: **gem**

**21 maja wszystko miało stać się wreszcie jasne i przejrzyste.** W końcu mieliśmy poznać pełną obsadę tzw. ósmej generacji konsoli i wejrzeć w przyszłość branży gier. W praktyce wciąż nie wiemy, co i jak będzie grane za rok.

**Pierwsza** publiczna prezentacja świeżej Xboxa pod hasłem „Narodzin nowej generacji” odbyła się w samym sercu imperium Microsoftu w Redmond koło Waszyngtonu. Uczestniczyła w niej garstka wybranych, głównie z mediów amerykańskich, zebrana w specjalnie postawionym na okazje obszernym namiocie. Cała reszta mogła wziąć udział w tym wydarzeniu w znacznie bardziej komfortowych warunkach – dzięki transmisji m.in. w Xbox Live.

Konferencja rozpoczęła się też niezwykle punktualnie i już kilka chwil po starcie nie tylko znaleźliśmy nazwę konsole, ale także wiedzieliśmy, że **na prezentację nowych gier przyjdzie nam poczekać do E3**. Event z 21 maja stanowił jedynie wstęp do większego widowiska z 10 czerwca.

## Wszystko w jednym

Jak wiedzą wszyscy fani „Ojca chrzestnego”, kiedy mówi Don, świat słucha. Konferencję tradycyjnie już otworzył szef działu interaktywnej rozrywki Don Mattrick, który w kilkunastu zdaniach nakreślił aktualny obraz branży z telewizorami rozpoznającymi twarze,

głosy i ruchy w myśl hasła „rozrywka ożywa”. Zapowiedział, że **następny Xbox na powrót postawi gracza w sercu wydarzeń i sprawi, że jednym wykorzystywany przez niego ekranem będzie wyświetlacz telewizora** – bez oglądania się na monitory, tablety i smartfony. Ma komunikować się z każdym urządzeniem w pokoju i godzić gry, TV oraz usługi jako „The All In One Experience” – doznanie uniwersalne – stąd też i nazwa Xbox One. Innymi słowy: Microsoft i Sony zamieniają się w tej generacji miejscami. Rolę PlayStation 3 jako centrum rozrywki promowanego hasłem „It Only Does Everything” („robi tylko wszystko”) przejmuje Xbox One. Z kolei konsolą do gier, jaką nigdyś mianował się Xbox 360, zdaje się w tym pokoleniu PlayStation 4.

## Klasika designu

Sam Xbox One absolutnie nie jest jednak pudełkiem do wszystkiego. Konsola to raczej zwyczajnie prezentująca się, ciut większa niż X360 skrzynka przypominająca magnetowidy epoki VHS. Wewnątrz mieszkają się **ośmiordzeniowy procesor centralny** (najpewniej na bazie AMD Jaguar),

który napędza również PlayStation 4), **8GB RAM-u** (DDR3, podczas gdy Sony oferuje szybsze DDR5), bliżej nieokreślona karta graficzna (mówiąc, że odpowiednik AMD Radeona HD 7790, a więc słabiej niż HD 7850 konkurencji). Xbox One zawiera także **napęd Blu-ray** (slot-in bez ruchomej taciki), wykorzystuje Wi-Fi w standardzie n oraz USB 3.0, jest też dobrze wentylowany, ale bardzo cichy. System operacyjny to... trzy systemy – Xbox OS, kernel Windowsa oraz zarządzający nimi Host OS – dzięki czemu konsola oferować ma niezrównany multitasking, czyli tak jak blaszaki umożliwiać używanie naraz więcej niż jednej funkcji.

## Kinect 2.0

PC pod telewizor to nie wszystko. W zestawie znajdzie się także **obowiązkowy Kinect, a właściwie Kinect 2.0**. Ten zdaje się spełniać wreszcie nadzieję pokładane w pierwówzorze – ope ruje w rozdzielcości 1080p i obrabia nawet 2 GB danych na sekundę, dzięki

czemu faktycznie zdolny jest śledzić nawet sześć osób naraz na poziomie skrętów dloni w nadgarstku, a wszystko praktycznie bez opóźnień (30-60 ms). Dzięki wysokiej czułości **możliwe okażą się korzystanie z technologii w mroku (!) oraz... zdalny pomiar tężna**, co bez wątpienia przyda się w grach tanecznych czy fitness. Warto zauważyć jednak, że Kinect stał się „wielkim bratem”, który podgląda i podsłuchuje gracza nawet wtedy, gdy konsola jest wyłączona – po to, by można było uruchomić ją głosem.

Kolejnym elementem konglomeratu Xboxa One stał się Smartglass, czyli wirtualny kontroler zestawu – aplikacja na tablecie lub smartfonie. Już po konferencji potwierdzone zostało także, że **część prezentowanych funkcji nie zadziała bez dekodera telewizji cyfrowej** (stąd też port HDMI in – One służyć ma jako pośrednik między dekoderem a telewizorem) oraz – przy najmniej na razie – poza USA.

## Xbox Live 2.0

Dostępnie parę chwil w trakcie konferencji poświęcono systemowi Xbox Live. Dowiedzieliśmy się, że jego baza serwerów rozbudowana zostanie z 15 tys. do 300 tys., co poskutkuje mocą obliczeniową większą, niż miała cała Ziemia w 1999 roku. Zaoferuje też asynchroniczny matchmaking, a dzięki przeniesieniu hostowania gier w Azure – chmurę Microsoftu – zwiększy liczbę równoczesnych graczy do 64, a nawet 128. Wspomniano także o cloud-based games zmieniających się w efekcie działań graczy, oferujących coś nowego za każdym razem, gdy wchodzi się do gry. Czy to oznacza, że przed właścicielami Xboxa otwiera się świat żywych MMO, tak naprawdę nie wiadomo.

## Xbox do domu

Wygląda na to, że to właśnie interaktywna telewizja stanowi nowy cel strategiczny Microsoftu, a ten „prosty, szybki, kompletny” Xbox One ma stać się wszystkim, czego wymagać może widz w USA. Dosłownie wszystkim – spełnia nawet funkcję pilota, zastępując go... głosem i gestem. W czasie prezentacji konsola uruchomiła się na komendę „Xbox on”, dzięki kamerom i mikrofonom zidentyfikowała prowadzącego i zalogowała się na jego profil, ładując ekran startowy z kafelkami-skortami do ostatnio oglądanych filmów czy aplikacji. Przenoszenie się między nimi wymagało prostych poleceń typu „Watch TV”, „Xbox go home” lub gestów. Niestety nie wiadomo, czy zareaguje na rodzime „wróć na start” – język polski najpewniej pozostanie mu obcy. A szkoda, bo „instant switching” i „snap in” okazały się imponujące – możliwość szybkiego, iście peacetowego przeskakiwania pomiędzy filmem, telewizją, Skype’em, grą czy przeglądarką internetową, a nawet podzielenia ekranu nadwojka, w których mogą działać równocześnie, jest, jak na konsolę, wyjątkowa.

## Z filmu w grę

Ta wrodzona zdolność multitaskingu nie będzie jednak ograniczać się tylko do funkcji typowych dla Smart TV, jak choćby Xbox One Guide'a – przewodnika po telewizji sugerującego nowości na podstawie heurystyki naszych ulubionych i gustów znajomych. Pozwolić ma również na stworzenie telewizji spersonalizowanej w stopniu serwisów społecznościowych, ale także wykraczać poza tradycyjne granice mediów i łączyć je ze sobą. W trakcie prezentacji zapowiedziany



► **Stylistyka zdaniem niektórych klasyczna, innych – anachroniczna. Nowy pad też budzi kontrowersje.**

został na przykład produkowany pod okiem 343 Industries wysokobudżetowy serial „Halo” w reżyserii – uwaga – Stevena Spielberga.

Pomysł w teorii wydaje się znakomity – wyobraź sobie, że oglądasz film wojenny i w każdej chwili możesz wkroczyć do akcji. Przykładem bliższym rzeczywistości zdaje się na razie integracja rozgrywek NFL i Fantasy Football – niezrozumiałej dla nikogo poza Amerykanami symulacji ligi piłkarskiej. **Zdumiewający okazał się brak jakiekolwiek wzmianki o opcji streamowania czy nagrywania programów** (być może przez raczej mały i, co ważne, niewymieniony dysk twardy).

## Pytania pod sufitem

To zresztą niejedyny znak zapytania, jaki zawisł nad głowami dziennikarzy w czasie prezentacji. Najważniejszy dotyczy naturalnie szczegółów pre-

miery – wiemy tylko, że **Xbox One wydany zostanie jeszcze w tym roku**, najpewniej zarówno w USA, jak i EU oraz Japonii. Nie mówiło się natomiast wcale o pieniądzach, i to nie tylko odnośnie do konsoli, ale również serwisów – jak Live (wciąż abonament? Co z MSP?). **Nie wyjaśniono dotąd innych punktów zapalnych, choćby wymogu bycia online podczas gry.** Część rozmówców uważa, że konieczna będzie jedynie autoryzacja przy instalacji czy cykliczne „potwierdzenia” legalności oprogramowania.

Jeśli zaś już o tym mowa – **tytuły przypisywane mają być do profilu na czymś w stylu Steama i każda próba ich uruchomienia z innego konta to przymus ponownego zakupu produkcji w cenie sklepowej.** Wciąż nie jest pewne, czy np. brat mieszkający w tym samym domu zagra na własnych warunkach w kolejnego Need for Speeda. Być może

## Co pod maską?

Specyfikacja sprzętowa Xboska One to wciąż w dużej mierze tajemnica. Wiadomo jednak, że napędza go ośmiordzeniowy procesor AMD x86-64 dysponujący 8 GB zunifikowanej pamięci RAM DDR3 (w praktyce 3 GB rezerwuje system, pozostawiając 5 GB na gry). GPU w One to dedykowana karta AMD serii 7000 o mocy 1,23 tflopsa, czyli sporo mniejszej niż 1,84 tflopsa wyciskane z PlayStation 4. Dodatkowo Xbox One zawiera Blu-ray i rzekomo nic nie stoi na przeszkodzie jego pracy w rozdzielcości 4K.

dlatego nowy najlepszy kumpel Microsoftu, EA, z taką łatwością rezygnuje z online passów – w rewolucjonizowanej rzeczywistości nie będą potrzebne.

## Indyki na odstrzał

Wreszcie, jeśli przymknimy oko na **brak kompatybilności z poprzednikiem** (nawet grami w postaci cyfrowej) i kontrolerami, co wynika z zupełnie innej architektury konsoli (Power PC – x86), przedziwnie zdaje się pójście pod prąd w kwestii indie. Każdy z konkurentów – Steam, Sony, nawet Nintendo – otwiera swój system na produkcje niezależne nawet wtedy, gdy twórca nie ma osobowości prawnej, czyli nie jest firmą. **Microsoft tymczasem jak Apple zamierza publikować tylko te, które już posiadają wydawcę albo którym uda się pozyskać do tego celu sam Microsoft.** Kto wie, czy gigant z Redmond nie planuje, przy najmniej przez jakiś czas, wspierać ➤

# XBO A GRY

Najpowszechniejszy zarzut wobec prezentacji Xboska One jako nowej zabawki do gier dotyczy właśnie gier, a właściwie ich braku. Wymieniono zaledwie kilka tytułów, w dodatku przedstawiono je w formie pozbowionych szczegółów zajawek. Naturalnie to pochodna ryzykownego w sumie założenia, że majowy event koncentruje się ma na multimedialności konsoli, a na konkretne produkcje przyjdzie czas na E3.

Co jednak wiemy teraz? Przede wszystkim ogłoszono „wyjątkowe partnerstwo” Microsoftu z Electronic Arts, w myśl którego Xbox One już w dniu premiery

ugości cały pakiet gier z EA Sports: Fifę 14, nowego Maddena, NBA 14 i UFC. Te stworzone zostały przy użyciu technologii Ignite, oferować mają AI czterokrotnie lepszą niż wcześniej oraz 10-krotnie ładniejsze animacje.

Phil Spencer z Microsoft Studios zapowiedział też większą dbałość o tytuły na wyłączność One – do 2016 roku ponoć nawet 15, z czego 8 nowych. Przykład stanowiły zwiastun Forzy Motorsport 5 ukazujący grafikę o stopniu szczegółowości podobnym do konkurencyjnego DriveClubu oraz intrigu-

jąca prezentacja niesamowitej złożoności scenerii w Quantum Breaku – nowym projekcie Remedy. Co naprawdę znaczą słowa „Time is the fire in which we burn”, dowiemy się na E3.

Debiut Xboska One zakończył się prezentacją Call of Duty: Ghosts (więcej o nim w numerze). Jednak już dwa dni później ujawniono m.in. nową odsłonę serii Need for Speed – tworzone na wszystkie platformy w oparciu o Frostbite'a 3 Rivals. Mówiąc, że pierwsza gra Respawn Entertainment – ta z mechami, zwana Titan – będzie exclusive'em Xboska One.



# Okiem redakcji

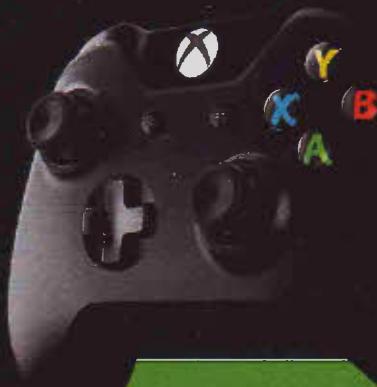


**Interfejs Xboska One bardzo przypomina Windowsa 8.**

Home



dwóch konsol – X360 jako taniego wstępu do gamingu oraz XBO w segmencie multimedialów premium. Ten ostatni też z czasem powinien wzbogacić się o funkcje IllumiRooma



## Nowy, lepszy pad?

Pad Xboska One nie jest tak rewolucyjny wobec poprzednika jak DualShock 4 w stosunku do DualShocka 3, jednak i w nim znaleźć można rzekomo 40 usprawnień. Najważniejsze z nich to vibracje w spustach, przycisk multitaskingu oraz brak panelu dotykowego – jednego z najbardziej charakterystycznych elementów DualShocka 4. Warto też wymienić poprawione, superprecyzyjne grzybki i... brak garbu mieszczącego akumulatory – choć nadal baterie znajdują się we wnętrzu pada.

– zintegrowanego z konsolą projektora zmieniającego pokój gracza w salę kinową, na temat którego wbrew plotkom nie padło ani słowo. Być może zgodnie z wcześniejszymi przeciekami pojawi się on dopiero w 2014 – kto wie, czy nie z mniejszą i bardziej seksowną wersją next-genowego sprzętu.

## Xbox Won czy Xbox Gone?

Póki co Xbox One sprawia wrażenie kompetentnego kombajnu multimedialnego w stylu PC, ale niekoniecznie dedykowanej konsoli do gier. Pytanie też, czy klasyczna telewizja ciągle warta jest ryzyka, jakie podejmuje Microsoft – czy w świecie coraz popularniejszego streamingu Xbox One nie stanie się tylko przeszkołą w prostym kanale nadawca-odbiorca. Nie wiadomo więc, czy następny Xbox rzeczywiście będzie „jedyny” w naszych domach, nie dzieląc się naszą uwagą z PlayStation 4 lub Steam Boxem. Tym bardziej nie podejmujemy się werdyktu, która z next-genowych konsol sprawdzi się lepiej w rzeczywistości polskiego gracza. Nie mamy jednak wątpliwości, że w roku 2013 warto być takowym.

[CDA]

## ALL IN ONE!

**OTO XBOX ONE! POTRAFI STEROWAĆ TV, ODTWARZAĆ MUZYKĘ I FILMY HD, ROBI PRANIE, PARZY KAWĘ, KOŁYSZE DZIECI DO SNU, ROBI NA DRUTACH, WYPROWADZA PSA, ODŚWIĘŻA POWIETRZE, ODKURZA, WSTAWIA LAJKI NA FACEBOOKU, ZMYWA NACZYNIA...**

**XBOX ONE**



**Hut:** #XboxReveal to – jak by nie patrzeć – zawód. Microsoft rozkręcił oczekiwania mediów i graczy, później zwrócił ich uwagę na konferencję mającą je zaspokoić, a na końcu pokazał coś z zupełnie innej beczki. Pójście w kierunku „multimedialnego pudełka”, które dostarcza telewizję, Skype'a, a wszystko zarządzane głosem i ruchem, nie jest głupie, ale niepokazanie wielu gier to poważny błąd. Nie wiem, czy nawet 15 nowych tytułów na E3 wystarczy, by to negatywne wrażenie zatrzeć. Równocześnie ujawnienie, że do pełnego korzystania z opcji Live TV potrzeba dodatkowego, kupowanego oddziennie urządzenia, to porażka roku. Dostaję sprzęt noszący nazwę „One”, bo obiecuję, że zaspokoi każdą multimedialną potrzebę użytkownika (hasto Xboska to przecież „All in One”), lecz... wcale nie jest jednym, bo nie dość, że ma odzielnego Kinecta, to jeszcze wymaga niezidentyfikowanego bliżej „czegoś”.



**Berlin:** Po tym, co widziałem, wiem już, że konferencji Microsoftu na E3 oglądać nie będę – nie interesuje mnie nic, co mają mi do pokazania. Postanowili rywalizować z Apple'em o klienta, którym nie jestem – nie potrzebuję konsoli, z jakiej korzystać komfortowo i sensownie będą mogli tylko Amerykanie, i nie zamierzam gadać na Skypie w trakcie filmu. Nie chcę centrum multimedialnego w kilku pudełkach, nie chcę Kinecta, nie chcę blokady używek – chcę jedynie nowych, dobrych gier. Nie mam też ochoty czekać na „15 exclusive'ów” w postaci – możemy się złożyć – tak fascynujących rzeczy jak Kinect Sports/Fit/Party/Dogs przemieszanych z nowymi ścigałkami i sportówkami. Nie interesuje mnie absolutnie nic, co ma mi do zaoferowania Microsoft. Hejtuje. No i wstydzilbym się sam przed sobą, gdybym postawił coś tak brzydkiego jak XBO pod telewizorem.



**Cormac:** Nigdy nie czułem sympatii do Xbosów, a dodatkowo jestem szczęśliwym posiadaczem PS3, więc w zasadzie od razu złożyłem, że kupię PS4. Prezentacja One tylko utwierdziła mnie w tym przekonaniu, ale nie spodziewałem się, że zrobi to aż tak stanowczo. Nie chcę rozmawiać z konsolą (mam nadzieję, że od pogaduszek z przedmiotami i samym sobą dzieli mnie jeszcze dobrych czterdziestu lat), oglądać na niej telewizji ani pajacować przed Kinectem. Nie podoba mi się również design w stylu magnetowid Grundiga (mam sentyment do lat 80. XX wieku jako do okresu mojego dzieciństwa, ale bez przesady). Wiem, że Microsoft i Sony wymienili póki co zaledwie po jednym ciosie, i zaznaczam, że konferencja PS4 wcale nie rzuciła mnie na kolana. Uważam jednak, iż z punktu widzenia kogoś, kto chce urządzenia do gier, a nie wielofunkcyjnego salonowego cholera-wie-czego dla siebie i całej swojej amerykańskiej rodziny, jest 1:0 dla Japończyków. Tak więc – Xbox, go home. Ale do swojego domu cię nie zapraszam.



**MQC:** Mam wrażenie, że moi koledzy trochę dali się ponieść fali niechęci, jaka przetoczyła się przez świat po tej konferencji. Ja na pewno wstrzymam się z wyrażaniem opinii, bo im bardziej się zastanawiam nad tym, co zostało pokazane, tym bardziej utwierdzam się w przekonaniu, że nie dowiedzialem się niczego. Zapowiedź Xboska One (swoją drogą – potrafiłbym sobie wyobrazić lepszą nazwę) nie była przeznaczona dla ludzi zainteresowanych grami. Czyli tak naprawdę nie była przeznaczona dla nikogo, bo nie czarujmy się – nikt nie kupi nowego Iksa po to, żeby na nim oglądać telewizję. To jednak wina prezentacji, a nie samego sprzętu. O tym, do czego się nadaje i czy wygra z PS4, przekonamy się dopiero za co najmniej kilka miesięcy.



**Smuggler:** A ja krótko – to multimedialny brzydak mogący służyć także konsoli do gier. I mimo X360 na biurku nie mam parcia, by go zamienić na – ehm – „łaniaka”. Szczególnie gdy nie jest pewne, czy da się grać w używane produkty za free i bez dostępu do netu. Jeśli nie – podziękował.



Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

# COMPANY OF HEROES™ 2

„COMPANY OF HEROES 2  
PREZENTUJE SIĘ FENOMENALNIE”  
EUROGAMER.PL

PREMERA 25.06.13

## MATKA ROSJA WZYWA

FANTASTYCZNA, WZRUSZAJĄCA HISTORIA,  
OPOWIĘDZANA NA POLU BITWY

EKSCYTUJĄCA GRA WIELOOSOBOWA  
Z TRYBEM WSPÓŁPRACY I RYWALIZACJI

WYBUCHOWA MIESZANKA AKCJI I STRATEGII  
W OPRAWIE NOWOCZESNEGO SILNIKA ESSENCE 3.0

★★★ PRZEDSPRZEDAŻ ★★★

PAKET MISJI SINGLE/MULTI

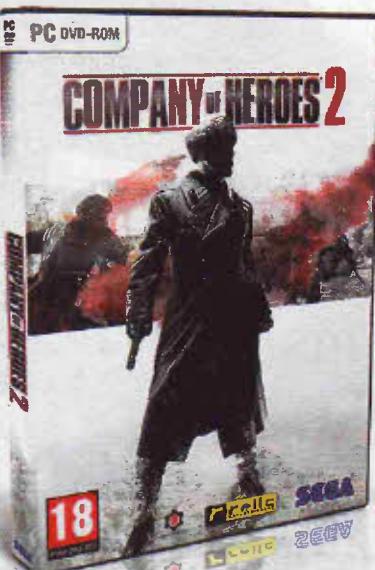
THEATRE OF WAR  
Mini Pack

SKÓRKA DLA CZOŁGU  
- WORONEŻ

PAKET UMIEJĘTNOŚCI DOWÓDCÓW  
DLA TRYBU WIELOOSOBOWEGO



SKÓRKA DLA CZOŁGU  
- ZIMOWA ZASADZKA



CENEGA

18

GRA PO POLSKU  
(DUBBING)  
I ANGIELSKU

f /COMPANYOFHEROES  
[WWW.COMPANYOFHEROES.COM](http://WWW.COMPANYOFHEROES.COM)

PL ENG

© SEGA. Developed by Relic Entertainment. Company of Heroes 2 uses Havok. © Copyright 2012 Havok.com Inc. (or its licensors). All Rights Reserved. See [www.havok.com](http://www.havok.com) for details. Uses Autodesk® Scaleform® Copyright © 2012, Autodesk, Inc. All rights reserved. SEGA, the SEGA logo, Relic Entertainment and Company of Heroes are all registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.



ZAMÓW Z DARMOWĄ DOSTAWĄ - [www.muve.pl/MetroLL](http://www.muve.pl/MetroLL)

muve.pl

**Titan z Respawn**

**PC PS3 PS4 X360 XBO** Szykuje się nam prawdziwe starcie tytanów. Respawn Entertainment, podległe Electronic Arts studio twórców Call of Duty, którzy od lat sądzą się z Activision, zarejestrowało markę Titan – taką samą jak nazwa robocza nowego MMO Blizzarda. Przypadek?

[www.respawn.com](http://www.respawn.com)

**Team Bondi R.I.P.?**

**PC PS4 XBO** Okazuje się, że nawet znakomita technologia czasem może nie wystarczyć. Australijskie studio Team Bondi, twórcy potencjalnie genialnego L.A. Noire, zamknęło drzwi. Czy to oznacza, że jego kolejny superambitny projekt – Whore of the Orient – również trafił do piachu?

[www.teambondi.com](http://www.teambondi.com)

**South Park: The Stick of Truth w 2013?**

**PC X360 PS3** Najtragiczniejsza ofiara katastrofy THQ, tworzony przez Obsidian i przejęty przez Ubisoft za 3,2 miliona dolarów South Park: The Stick of Truth, wciąż wisi w limbo. Ubi tłumaczy brak konkretnej daty premiery zamieszaniem prawnym, jednak podkreśla, że tytuł trafi do nas jeszcze w tym roku.

[www.southparkstudios.com/games/stick-of-truth](http://www.southparkstudios.com/games/stick-of-truth)

**TimeGate w upadłości**

**BIZ** TimeGate, sekretni podwykonawcy Gearboxa Software przy okazji Aliens: Colonial Marines (afera skończyła się pewnie w sądzie), ogłosiło niewypłacalność i zwróciło się do władz o ochronę przed wierzycielami. Ze studiem pozostała się też, jak donosi internet, większość twórców.

[www.timegate.com](http://www.timegate.com)



## Castle of Illusion HD

**PC X360 PS3** Okazuje się, że DuckTales to niejedyny klasyczny tytuł Disneya, jaki jeszcze tego lata oddany zostanie odświeżeniu i oddany tłumom nostalgicznie nastawionych fanów. Drugim jest Castle of Illusion z Segi Genesis, którego nowa wersja w przeciwieństwie do wiernych Kaczych opowieści rzeczywiście będzie „kompletnym przeobrażeniem” tego, co zachwyciło graczy w roku 1990. Rewolucje dotyczyć mają nawet typu rozgrywki – dwuwymiarowa platformówka otworzyła się na pełny trójwymiar ze wszystkimi konsekwencjami gameplayowymi. Nie zmieni się więc tylko jedno – wciąż jako Miki będziemy próbować uwolnić Minnie z łap obmierzej wiedźmy Mizabel. Nowy, lepszy Castle of Illusion z panem myszą w roli głównej w sprzedaży cyfrowej znajdzie się już latem.

[www.disney.com](http://www.disney.com)

# 2000

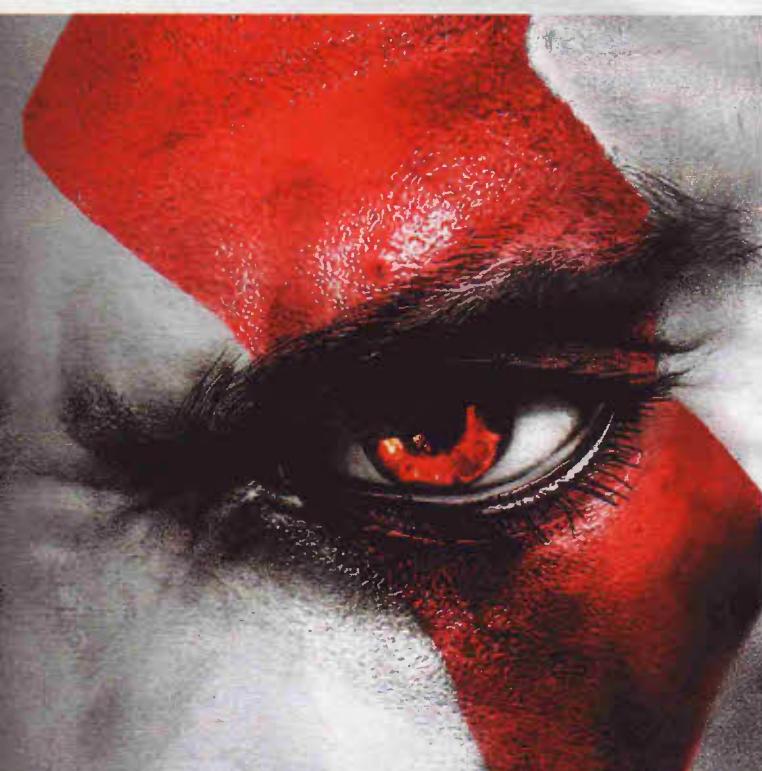
stron liczy sobie rzekomo scenariusz Beyond: Dwóch dusz. Informację taką przekazało za pośrednictwem serwisów fannowskich samo Quantic Dream. Czy ilość przełoży się na jakość, przekonamy się najwcześniej w październiku.

[beyondps3.com](http://beyondps3.com)

## GoW-y słabiej, niż oczekiwano

**PS3 X360** Niczemu innemu chyba jak zmęczeniu ustępującą z wolną generacją przypisać trzeba sporo słabszą, niż zakładano, sprzedaż ostatnich odsłon sztandarowych serii Xboksa 360 i PlayStation 3 – Gears of War: Judgment oraz God of War: Wstępnie. Obie produkcje okazały się przecież zupełnie solidne i nawet jeśli były mało odkrywcze, to – na bogów wojny – nie sposób chyba oczekiwac innowacji po czwartej i szóstej części gry w zabijanie? Czy moda na „of Wary” przeminęła wraz z siódmym pokoleniem konsol, przekonamy się zapewne dopiero po premierze God of War na PlayStation 4 i Gears of War na Xboksie One.

[godofwar.playstation.com](http://godofwar.playstation.com)



## Nintendo bez konferencji E3

**BIZ** Na tegorocznym E3 Nintendo oddaje pola parze Sony-Microsoft i nie przeprowadzi tradycyjnej konferencji prasowej. Powód takiej decyzji fani i antyfani Mario doszukali się wiele – najbardziej prawdopodobnym wydaje się, że Nintendo po prostu nie jest w stanie konkurować o uwagę mediów w roku, w którym prezentowane są konsole kolejnej generacji. Nie oznacza to jednak, że w ogóle rezygnuje z targów – będzie obecne, ale jego strategia koncentrować ma się na promocii nowych gier. Czy to wystarczy, by Wii U mogło być wymieniane jednym tchem z PlayStation 4 i Xboksem One – zobaczymy.

[www.nintendo.com](http://www.nintendo.com)



## Crysis 3, Dead Space 3 poniżej oczekiwania

**BIZ** Na marginesie raportu finansowego EA znalazły się informacje na temat sprzedaży ostatnich odsłon dwóch dużych marek tego wydawcy. Wynika z nich, że zarówno Crysis 3, jak i Dead Space 3 schodzą znacznie poniżej prognoz – i to nawet pomimo krótkotrwałych bytności na szczytach list przebojów. Czy to oznacza, że kolejne gry serii tworzone będą z większym poszanowaniem dla charakteru pierwowzorów, zobaczymy.

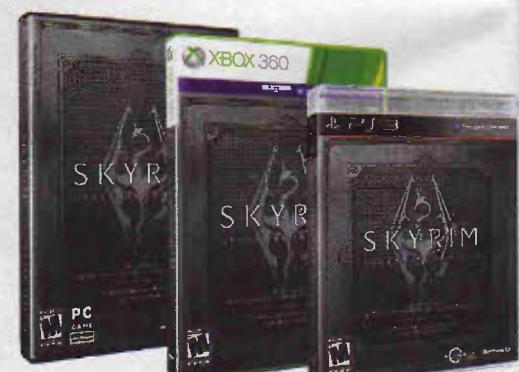
[www.eagames.com](http://www.eagames.com)



## The Elder Scrolls V: Skyrim Legendary Edition

**PC PS3 X360** Wkrótce najwybitniejsza zdaniem wielu gra ustępującej generacji konsol zyska edycję prawdziwie legendarną. The Elder Scrolls V: Skyrim Legendary Edition zawierać ma w pakiecie wystarczającą na 80 godzin rozgrywki podstawkę w wersji 1.9 oraz wszystkie trzy DLC – Dawnguard, Hearthfire i Dragonborna – co sprawi, że fani zapewne doczekają przy nim bezpiecznie aż do premiery The Elder Scrolls VI. Premiera zestawu już 9 czerwca.

[www.elderscrolls.com/skyrim](http://www.elderscrolls.com/skyrim)



Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

#### Far Cry 3 Blood Dragon 2?

**PC PS3 X360** Michael „Bien“ Biehn, gwiazda napędzanego sentymentem do lat 80. Blood Dragona, zdradził, że Ubisoft zgodnie z zapowiedziami kucia żelaza, póki gorące, zamierza pospiesznie wydać sequel tego najbardziej nieoczekiwanej hitu. Czyżby kolejny powrót do przeszłości?

[far-cry.ubi.com](http://far-cry.ubi.com)

#### GTA V PC?

**PC PS3 X360** Niemieckie sklepy internetowe, w tym Amazon, zaczęły przyjmować zamówienia przedpremierowe na Grand Theft Auto V w niezapowiedzianej dotąd wersji PC. Czy faktycznie wiedzą lepiej, czy po prostu zakładają, że będzie jak zawsze, nie wiadomo. Więcej o nowym GTA w numerze.

[www.grandtheftauto.com/v](http://www.grandtheftauto.com/v)

#### Plants vs. Zombies 2 w czerwcu

**PC** Najwyższy czas! PopCap Games zapowiedziało wreszcie oficjalnie ciąg dalszy jednej z najpopularniejszych gier typu house defense, Plants vs. Zombies. Intrygujący przy tym jest już jej podtytuł „It's About Time”, co tłumaczyć można jako właśnie „najwyższy czas”, ale także „mówiąc o czasie”.

[www.popcap.com/games/plants-vs-zombies](http://www.popcap.com/games/plants-vs-zombies)

#### Capcom słabnie

**BIZ** Capcom opublikował swój raport roczny, z którego wynika, że twórcy marki Resident Evil zrobili aż o połowę mniej niż rok wcześniej – zaledwie ok. 30 milionów dolarów. Czy rzeczywiście Monster Hunter 4 i Lost Planet 3 zdolają zapewnić firmie oraz jej udziałowcom lepszą przyszłość, zobaczmy.

[www.capcom.com](http://www.capcom.com)

## Nowe Darksiders w 2014?

**PC PS3 X360** Świeżo upieczonego właściciela marki Darksiders, Nordic Games, potwierdził zamiar stworzenia nowej gry serii, jednak na pewno nie w tym roku. Oficjalny powód takiego zastoju to brak stosownych umów partnerskich. Sam szef Nordika Lars Wingeors ujął tę kwestię inaczej: „nie wierzę w wydawanie g\*\*nianych sequeli” – i jako fan serii przyznaje, że bardziej uścieszyć mnie nie mógł.

[www.dreamcatchergames.com](http://www.dreamcatchergames.com)



## Star Wars w EA!

**BIZ** I wszystko nagle stało się jasne – wieloletnie wyjątkowe prawo do tworzenia gier Star Wars trafiło do Electronic Arts. Szczegóły finansowe umowy pozostają utajione, wiadomo tylko, że na jej podstawie studia takie jak DICE, Visceral i naturalnie BioWare zajmowały się będą egraniczaniem poprzednich, obecnych i przyszłych wizji Gwiezdnych Wojen na wszystkie platformy i dla wszystkich rodzajów fanów. Oznacza to, że część tytułów będzie Gungan Frontierem, tyle że na iPada, ale z drugiej strony liczyć można chyba w końcu na Battlefronta 3, i to – ironia losu – od autorów stanowiącego jego wzorzec Battlefielda. Swoją drogą, Battlefront na Frostbicie 3 – czujecie Moc? Niestety, jak twierdzi samo EA, nie przedżej niż pod koniec 2014 roku. Ciekawostka: parę lat temu ojcowie Just Cause z Avalanche Studios „niemal” zyskali szansę stworzenia ogromnej gry w otwartym wszechświecie Gwiezdnych Wojen.

[www.eagames.com](http://www.eagames.com)

## STAR WEARS

## WoW traci, zyska?

**PC** Nic nie jest wieczne – World of Warcraft w czasie zaledwie trzech miesięcy stracił ponad 1,3 miliona graczy („głównie na Wschodzie, ale także na Zachodzie”) i zatrzymał się na poziomie 8,3 miliona. Tak raptowny ubytek wywołał poruszenie nawet wśród bagateliujących dotąd oficjalnie wołania o pomoc włodarzy Activision, którzy obiecali większą niż kiedykolwiek częstotliwość update’ów tego leciwego już, liczącego sobie ponad 8 lat MMO. Może gdyby zdecydowali się na łączenie serwerów, nie mieliby aż takich powodów do niepokoju, a redakcja nie musiałaby zaczynać od nowa na Burning Legionie...

[www.battle.net/wow](http://www.battle.net/wow)

## Stonehearth

**PC** W dzisiejszym odcinku „Rekordzistów Kickstartera” przedstawiamy Stonehearth – kolejnego niezwyklego indyka wysokiej klasy, który zajął wyobraźnią setek tysięcy fanów. Stonehearth (nie mylić z Hearthstone’em, warcraftową karcianką Blizzarda) to utrzymana w stylu Minecrafta hybryda strategii i sandboksuowego erpega pozwalająca budować i burzyć całe klockowe imperia w proceduralnie generowanych światach. Wydaje się, że jego autorzy, bracia Tom i Tony Cannon, są rzeczywiście w stanie zrealizować tę superambitną wizję. Przez ponad dekadę prowadzili ligę EVO Championship Series, są również twórcami GGPO – technologii sieciowej wykorzystywanej przez Capcom i Namco Bandai. Nie powinny też ograniczać ich finanse – ustaloną przez nich bezpieczną kwotę 120 tys. dolarów projekt osiągnął w kilka dni i aktualnie wygląda to tak, jakby miał przebić ją czterokrotnie. W tej sytuacji jedyną „nie-like” wiązać się może z odległą premierą Stoneheartha planowaną na wrzesień 2014. A tak przy okazji – wciąż nie wiemy, kiedy dane nam będzie zagrać w Cube Worlda...

[stonehearth.net](http://stonehearth.net)



## The Sims 4

**PC** Na co komu plejstejszyny i insze eksbokslany. Maxis zapowiedział kolejną odsłonę najlepiej sprzedającej się serii w historii pęcetów: The Sims 4. W niej zaś innowacje, począwszy od lepszej grafiki, a skończywszy na... nic nie przychodzi mi do głowy. A bardziej serio – „czwórka” pozostawać ma tą samą przygodą dla jednego gracza w trybie offline, rozwijając zarazem jej formułę zgodnie z sugestiami najbardziej opiniotwórczych członków simowej społeczności. Co z tego wyniknie, przekonamy się już po premierze nowego hegemonii listy przebojów PC – w przyszłym roku.

[www.thesims.com](http://www.thesims.com)

REKLAMA

## Zmęczony

wypatrywaniem wrogów?

**Przygotuj swoje oczy do najbardziej wymagającej rozgrywki.**



## MAXIVISION TOTAL

Jedna kapsułka MAXIVISION TOTAL dziennie to najwyższy poziom luteiny, kwasów omega-3, witamin C i E, cynku, selenu, które wpływają korzystnie na jakość i ostrość widzenia oraz fizjologiczne funkcje widzenia.

Produkt jest dostępny w aptece bez recepty.

Oświadczenie dla produktu dostępne pod adresem: [www.asa.eu/produkty/suplementy-diety/maxivision-total](http://www.asa.eu/produkty/suplementy-diety/maxivision-total)



**Shadow Warrior na nowo**

**PC** Wieś zgoła nieoczekiwana, ale w jakiś nostalgiczny sposób miła. Rodzime Flying Wild Hog, twórcy Hard Resetu, zajęło się wymyślaniem na nowo hitu lat 90. – Shadow Warriora. Ten super Shadow Warrior HD w sklepach (a może tylko w dystrybucji cyfrowej) znajdzie się jeszcze w tym roku.

[www.flyingwildhog.com](http://www.flyingwildhog.com)

**Frostbite na komórkach**

**iOS And** Czy się to komu podoba, czy nie, granie na tabletach i komórkach stało się ważną częścią naszej branży. Do rozgrywających dołączyło ostatnio także DICE z Frostbite'm Go – mobilną wersją technologii, która tchnęła ducha w Battlefielda 3. Battlefield na iPadzie? Czekamy!

[www.frostbite.com](http://www.frostbite.com)

**Désilets zwolniony z Ubi**

**BIZ** Jeden z ojców sukcesu Assassin's Creed, Patrice Désilets, został zwolniony w trybile nagłym z Ubisoftem. Stało się to dwa miesiące po tym, jak powrócił na lono swych dawnych chlebodawców jako szef wygrzebanych przez Ubi ze zgłoszczy THQ projektów „1666” oraz „Underdog”.

[www.ubi.com](http://www.ubi.com)

## Problemy Thiefa?

**PC PS3 PS4 X360 XBO** Niepokojące wieści dobiegają nas z Eidosa Montreal, studia ojców Deus Eksa: Buntu ludzkości i – no właśnie – powstającego Thiefa, który rzekomo przeżywa poważne problemy. Powodują je nie tylko rozdęte ponad miarę koszty produkcji, ale również niekompatybilność wczesnej wersji developerskiej z konsolami w ich obecnej postaci, a także – co chyba najgorsze – „polityka korporacyjna i niemoc twórcza” skutkujące ogromną rotacją pracowników. Przyznaję, że rzeczywiście nie wszystko grało mi podczas marcowego pokazu Thiefa, ale z drugiej strony zaklepaliśmy sobie udział w sesji z grywalną wersją na E3, więc chyba nie jest aż tak źle...

[www.thiefgame.com](http://www.thiefgame.com)



## Obsidian i „nowa unikatowa”

**PC PS4 XBO** Na bezrybiu i rak ryba. Obsidian Entertainment, autorzy m.in. Alpha Protocol i Fallouta: New Vegas, zatrudnia na potrzeby „unikatowej gry next-generacyjnej”. Nieco światła rzuca planowany zakres obowiązków – „wymyślanie i tworzenie misji/zadań, sekwencji skryptów, zdarzeń, wyzwań i nagród” – który pasuje do całkowicie harmonizującego z profilem firmy gatunku role-playing. Jedyny problem – Obsidian mianowany został niedawno partnerem Skyforge'a, nowego MMO ojców Allods Online. Czyżby jednak nie Fallout Online?

[www.obsidian.net](http://www.obsidian.net)

# 14,5 miliona

sprzedanych sztuk Fify 13 dołączyło się Electronic Arts w swym rocznym remanencie, co nie tylko stanowi następny rekord serii, ale także w znaczący sposób poprawia sytuację finansową zasłużonego wydawcy. Nie może więc dziwić informacja, że EA odnowiło licencję Fédération Internationale de Football Association na kolejne 10 lat.

[www.ea.com/soccer](http://www.ea.com/soccer)

## Wygraj Gamescom!

Uwaga, na naszej stronie WWW trwa konkurs firmy Level77 i cdaction.pl, w którym można wygrać zaproszenie na Gamescom dla dwóch osób. W pakucie będą przelot z Warszawy, hotel i wstęp na targi na całe pięć dni. No i pewnie spotkanie z ekipą redakcyjną na miejscu. Co trzeba zrobić? Nakręcić filmik i przekonać nas, że to właśnie wy powinniście pojechać na Gamescom. Wygrywa najbardziej zwariowany. Proste? Proste. Ale jakie emocjonujące! Więcej na naszej stronie.

[www.cdaction.pl](http://www.cdaction.pl)

## Pixel Heaven 2013

W weekend 15-16 czerwca w warszawskim Centralnym Domu Kultury przy ulicy Burakowskiej 12 odbędzie się najważniejsze święto miłośników szeroko pojętej rozrywki lat 80. i 90. XX wieku – Pixel Heaven 2013. Przez dwa dni każdy uczestnik ma mieć możliwość gry w kultowe tytuły lat 80. i 90. m.in. na ZX Spectrum, Atari, Commodore 64, konsolach z epoki, jak również współczesnych w strefach 8/16 Bit oraz Play Zone. Poza tym w programie masa konkursów (pobij wynik!), flippery, wystawa komiksów z PRL-u, Kapsle, wykłady, koncerty, Noc z Demosceną, stoiska sponsorów, partnerów – w tym CD-Action – wystawców...

Początek imprezy w sobotę 15 czerwca o godz. 10:00, wstęp – na miejscu 30 zł, ale dla dzieci do 10 lat za darmo. Łapcie więc żony, mężów, dzieciaki... do zobaczenia na Pixel Heaven 2013!

[www.pixelheaven.pl](http://www.pixelheaven.pl)



## Dawn of War 3 z Relic?

**PC** Zdaje się, że rzeczywiście jest szansa! Informację taką zdobył jeden z serwisów w rozmowie z przedstawicielami tego kanadyjskiego studia. Przeszkodę stanowić może brak jasności, czy po upadku THQ stosowną licencję na Warhammera 40,000 przejęła Sega wraz z Relikiem, czy też prawa powróciły do Games Workshop. Z drugiej strony ci ostatni, jedyni właściciele marki, nie mają problemów z jej udostępnianiem, dzięki czemu w ciągu dwóch najbliższych lat pojawią się przy najmniej dwie nowe gry w tym uniwersum – taktyczny Space Hulk od Full Control oraz strategiczny Armageddon ze Slytherine.

[www.relic.com](http://www.relic.com)

## Gran Turismo 6 na święta

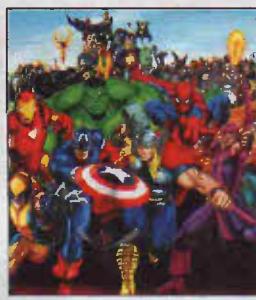
**PS3** Ależ niespodzianka – podobno da się zapowiedzieć Gran Turismo w tym samym roku, w którym nastąpić ma jego premiera! Sztuki takiej po raz pierwszy w historii zamierza dokonać Polyphony Digital właśnie w 2013, a pierwszym krokiem było anonsowanie „szóstki” na kultowym torze Silverstone w niemal dokładnie piętnastą rocznicę narodzin serii. Gra, jak twierdzi mistrz polifonii Kazunori Yamamoto, korzysta z nowego silnika renderującego z funkcją adaptacyjnej tesiacji, dzięki czemu wszystkie 1200 samochodów i 33 lokacje wyglądają jak nie z PS3. Czy to wystarczy, by pokonać DriveClub, zobaczymy.

[www.gran-turismo.com](http://www.gran-turismo.com)

# WARTO PAMIĘTAĆ

**Marvel Heroes**

**PC** Diablopodobna gra z X-Menami, Kapitanem Ameryką, Punisherem i Dziewczyną wiewiórką tworzona przez ojców pierwszego Diablo? Chętny i gotowy!

**The Last of Us**

**PS3** Kolejny wysoko-budżetowy tytuł na wyłączność PlayStation 3. Nasze zdanie na temat końca cywilizacji już za miesiąc.

**Ouya**

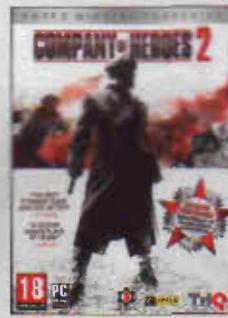
**sprzęt** Spóźniona premiera pudełka z Androidem odpowie nam na pytanie, czy ludzie rzeczywiście potrzebują czegoś oprócz PS4 i XBO...

**04.06****07.06****14.06****25.06****28.06****Remember Me**

**PC, PS3, X360** Jedna z wizji, w które nikt specjalnie nie wierzył, ale każdy powinien poznać. Przy okazji Nilin to niezła laska. Recenzja w numerze.

**Company of Heroes 2**

**PC** Z dawna wyczekiwany sequel jednego z najlepszych klasycznych RTS-ów. Będzie gorąco w śniegach Rosji!

**Wakacje!**

Dwa miesiące nieoGRaniczonych możliwości!



# JUŻ WKRÓTCE

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
<b>CZERWIEC</b>	
4 Marvel Heroes (MMORPG)	PC
7 On the Rain-Slick Precipice of Darkness Ep. 4 (RPG)	PC
7 Remember Me (akcja)	PC, PS3, X360
7 The Elder Scrolls V: Skyrim Legendary Edition (RPG)	PC, PS3, X360
14 The Last of Us (akcja)	PS3
25 Company of Heroes 2 (RTS)	PC
25 Deadpool (akcja)	PS3, X360
25 Ouya (konsola)	sprzęt
28 Dark (akcja/RPG)	PC, X360
Amnesia: A Machine for Pigs (survival horror)	PC
Brothers: A Tale of Two Sons (akcja)	PC, PS3, X360
Buzz Aldrin's Space Program (strategia)	PC, iOS
Dogs of War Online (strategia)	PC
Drowning, The (FPS)	iOS
Harold (akcja)	PC
Hawken (akcja)	PC
Hybris (przygodowa)	PC
Knights of Pen & Paper +1 Edition (RPG)	PC
Leisure Suit Larry: Reloaded (przygodowa)	PC, iOS
Luftrausers (akcja)	PC, PS3, X360, iOS
Max: The Curse of Brotherhood (akcja)	X360
Might & Magic Heroes Online (strategia)	PC
Mighty Quest for Epic Loot, The (RPG)	PC
Neverwinter (MMORPG)	PC, PS3, X360
Obscure (akcja)	PC, PS3, X360
Planetary Annihilation (RTS)	PC
Ride to Hell: Retribution (akcja)	PC, PS3, X360
Ride to Hell: Route 666 (akcja)	PC, PS3, X360
Sacrilegium (survival horror)	PC, PS3, X360

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
<b>LIPIEC</b>	
12 Civilization V: Nowy wspaniały świat (strategia)	PC
16 Dynasty Warriors 8 (akcja)	PS3, X360
Deadfall Adventures (FPS)	PC, X360
FireFall (MMORPG)	PC
Plants vs. Zombies 2 (strategia)	PC
<b>SIERPIEŃ</b>	
4 Pikmin 3 (akcja)	Wii U
20 Disney Infinity (akcja)	PC, PS3, X360
23 Saints Row IV (akcja)	PC, PS3, X360
23 Splinter Cell Blacklist (akcja)	PC, PS3, X360
23 The Bureau: XCOM Declassified (akcja)	PC, PS3, X360
30 Lost Planet 3 (akcja)	PC, PS3, X360
30 Rayman Legends (platformowa)	PS3, X360, Wii U
Final Fantasy XIV: A Realm Reborn (MMORPG)	PC, PS3
Grim Dawn (RPG)	PC
One Piece: Pirate Warriors 2 (akcja)	PS3
PayDay 2 (FPS)	PC, PS3, X360
<b>WRZESIEŃ</b>	
3 Total War: Rome II (RTS)	PC
10 NHL 14 (sportowa)	PC, PS3, X360
10 Kingdom Hearts HD 1.5 ReMIX (akcja)	PS3
11 Puppeteer (akcja)	PS3
17 Grand Theft Auto V (akcja)	PS3, X360
26 Armored Core: Verdict Day (akcja)	PS3, X360
<b>PAŹDZIERNIK</b>	
8 Beyond: Dwie dusze (akcja)	PS3
25 Batman: Arkham Origins (akcja)	PC, PS3, X360
29 Assassin's Creed IV: Black Flag (akcja)	PC, PS3, PS4, X360, XBO
31 Battlefield 4 (FPS)	PC, PS3, X360

TYTUŁ (GATUNEK)	PLATFORMY
27 FIFA 14 (sportowa)	PC, PS3, X360
Broken Sword: The Serpent's Curse (przygodowa)	PC
Castle of Illusion Starring Mickey Mouse (akcja)	PC, PS3, X360
Farming Simulator (strategia)	PS3, X360
Killzone Mercenary (FPS)	PSV
Republique (akcja)	PC
Spartacus Legends (akcja)	PS3, X360
<b>III KWARTAŁ 2013</b>	
Age of Wonders III (strategia)	PC
Air Conflicts: Vietnam (akcja)	PC, PS3, X360
DuckTales Remastered (akcja)	PS3, X360
Edge of Twilight (akcja)	PC
Europa Universalis IV (strategia)	PC
Hearthstone: Heroes of Warcraft (strategia)	PC, iOS
Infinite Crisis (MOBA)	PC
Killer Is Dead (akcja)	PS3, X360
Lego Marvel Super Heroes (akcja)	PC, PS3, X360
Lighting Returns: Final Fantasy XIII (RPG)	PS3, X360
Magic 2014 – Duels of the Planeswalkers (strategia)	PC, PS3, X360, iOS, And
MechWarrior Online (akcja)	PC
Outlast (survival horror)	PC
Teenage Mutant Ninja Turtles: Out of the... (akcja)	PC, PS3, X360
Theme Park Studio (strategia)	PC
Wolf Among Us, The (przygodowa)	PC, PS3, X360
XCOM: Enemy Unknown (strategia)	iOS
<b>PAŹDZIERNIK</b>	
8 Beyond: Dwie dusze (akcja)	PS3
25 Batman: Arkham Origins (akcja)	PC, PS3, X360
29 Assassin's Creed IV: Black Flag (akcja)	PC, PS3, PS4, X360, XBO
31 Battlefield 4 (FPS)	PC, PS3, X360

► PRODUCENT: INFINITY WARD  
► DATA WYDANIA: JESIEŃ 2013  
► MULTI: NO BA!  
► WWW.CALLOFDUTY.COM

► GATUNEK: FPS

# CALL OF DUTY GHOSTS

■ Patrzył w kamienie: MQc

Można mieć różny stosunek do cyklu Call of Duty, ale chyba nikt nie zaprzeczy, że to najważniejsza marka mijającej właśnie generacji sprzętu. Znamy już plany Infinity Ward mające na celu zdominować świat shooterów na kolejne kilka lat.

Więcej na: [www.ebooki-games.pl](http://www.ebooki-games.pl)

Na razie twórcy nie pokazują zbyt wiele screenów, koncentrując się na grafikach koncepcyjnych. Tak czy inaczej – rumowiska w miejscu dawnych metropolii już chyba gdzieś widzieliśmy?



Walka toczy się będzie z przeważającymi siłami wroga. Nic nowego, aby tylko nie pojawiali się w nieskończoność.

**Liczby** są nieubłagane, a portfela **Bobby'ego Koticka** nie oszukasz. Choć fora internetowe pełne są nieprzychylnych uwag i utyskiwań, że CoD to nie to co kiedyś, marka **wciąż rośnie. I to pod każdym względem** – następujące po sobie gry sprzedają się coraz lepiej, serwery multi okupuje coraz więcej ludzi, nawet na portalach społecznościowych liczba fanów systematycznie wzrasta. Nie robi się rosołu z kury znoszącej złote jajka, nie ma więc co liczyć na to, że Infinity Ward postanowi obrócić wszystko do góry nogami przy okazji przejścia na nowe platformy. Tym niemniej to moment, by co nieco odświeżyć. Po kolei – najbardziej rzucającym się w oczy elementem jest oczywiście...

#### ...tytuł

– Stworzenie Modern Warfare 4 byłoby z naszej strony bezpiecznym wyjściem – mówi Eric Hirshberg, szef Activision Publishing. – Patrząc na ogromną liczbę zapytań w internecie, dokładnie tego od nas oczekiwali gracze. My jednak postanowiliśmy ruszyć do przodu – dodaje. Nie sposób się nie zgodzić, ale też nie łatwo zrozumieć. No dobra, skoro wszyscy spodziewali się i chcieli dostać nowe MW, dlaczego Infinity Ward robi coś zupełnie innego?

Pomijając piorwe gadanie, ruch wydaje się dość naturalny. Po pierwsze ostatnia odsłona MW została zakończona w taki sposób, że niełatwo o sensowną kontynuację. Po drugie **świeże marki w cyklu Call of Duty wcale nie są przyjmowane gorzej, na co dowód stanowi chociażby Black Ops**. Po trzecie i najważniejsze: zwał, jak zwał, ważne, że Ghosts to praktycznie pod

## Ghosts to właściwie pod każdym względem spadkobierca utytułowanej serii.

każdem względem spadkobierca utytułowanej serii. Jeśli jest w nim coś, co czerpie garścią nie od swoich przodków, ale raczej konkurencji, to bez wątpienia...

#### ...fabuła

Nie wszystkie karty zostały póki co odkryte, ale najważniejsze założenia już znamy. **Niedaleka przyszłość, USA powalone na kolana przez zaskakujący atak nowego supermocarstwa**. Gracz wciela się w członka jednostki Duchów, takich cichociemnych – żołnierzy działających po kryjomu, korzystających jednocześnie z zaawansowanej broni, dzięki której mogą sprawiać wrażenie, że jest ich więcej. Co najważniejsze, mają budzić we wrogach strach i doprowadzić do tego, by na budynkach znów powiewał dumnie gwiazdysty sztandar.

Z historię odpowiada Stephen Gaghan, zdobywca Oscara za scenariusz do filmu „Traffic”. To dobra rekomendacja, choć przeciętny gracz śledzący fabuły współczesnych shooterów znajdzie w powyższym krótkim opisie wiele znajomych motywów. Infinity Ward nie idzie też ścieżką wytyczoną rok temu przez Treyarch i **w ogóle nie rozważa jakichkolwiek znamion nieliniowości. Fabuła będzie spójna i poprowadzi gracza za rękę** – ciągle zresztą tę samą, gdyż tym razem pokierujemy wyłącznie jednym człowiekiem przemieszczającym się cały czas razem ze swoim oddziałem (lub jego częścią). Wiadomo, że teren

działania nie ograniczy się do samych Stanów, ale więcej dowiemy się najwcześniej podczas E3. Pokaz, w jakim wziąłem udział, koncentrował się głównie na tym, co do zaoferowania ma świeży...

#### ...silnik

Poświęcono mu naprawdę dużo czasu, więc tym bardziej dziwi fakt, że zapytany o jego nazwę producent odpowiedział: – Eee, on nie ma nazwy, to po prostu nowy silnik Call of Duty. Zaprzepaszczone więc możliwość wprowadzenia chwytliwego haszka marketingowego. Ale to bez znaczenia – Ghosts zapowiada się na spektakularnie wyglądającą grę, a twórcy za swój podstawowy cel stawiają znów absolutnie nienaruszalną barierę 60 klatek na sekundę niezależnie od platformy i tego, co dzieje się na ekranie.

Engine nie oferuje wprawdzie jakichś szokujących nowych funkcji, ale znakomicie korzysta z tego, co już jakiś czas temu zostało wprowadzone przez konkurencję. Jasność dostosowuje się płynnie do tego, co widać na ekranie – gdy więc gracz wy-

#### Co z multi?

Zwyczajowo na pierwszych prezentacjach CoD-ów na temat trybów sieciowych nie pada ani jedno słowo, ale Infinity Ward tym razem zaskoczyło – poznaliśmy aż dwa fakty, oba zresztą nader interesujące. Przed wszystkim śladem Battlefielda wreszcie wprowadzona zostanie możliwość interencji w mapy. Niektóre elementy da się wykorzystać jako pułapki, gdzieniegdzie gracze odblokują sobie przejścia albo, przeciwnie, zamkną drogę napastnikom. Żeby było ciekawiej, destrukcję spowodują również czynniki zewnętrzne, np. trzęsienia ziemi.

Druga nowość to personalizacja postaci. Każdy gracz przygotuje sobie takiego Ducha, na jakiego będzie miał ochotę – tytuł ma oferować tak dużo opcji konfiguracyjnych, że serwerom nie grozi raczej inwazja klonów.



REKLAMA

LEVEL 77

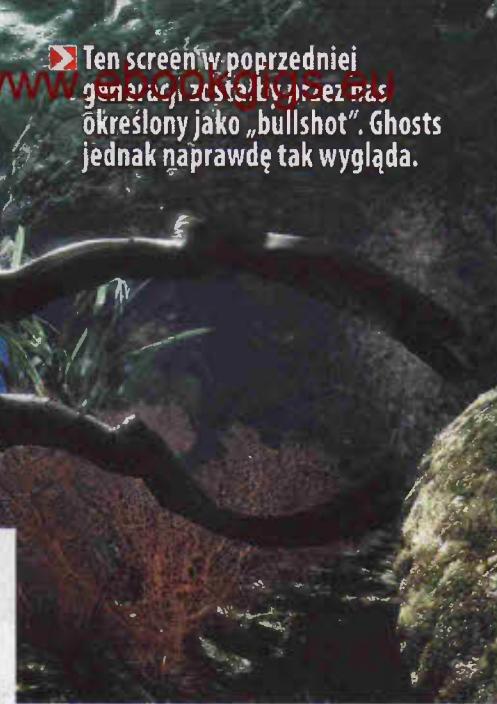
kolekcja koszulek  
Call of Duty™ i inne na:  
[www.level77.pl](http://www.level77.pl)

Więcej na: [www.egamers.pl](http://www.egamers.pl)

► Ten screen w poprzedniej generacji, zawsze był przez nas określony jako „bullshot”. Ghosts jednak naprawdę tak wygląda.

### Dotychczas (nie) ukazały się...

Rodzina Call of Duty liczy sobie już 18 tytułów (z czego 9 tylko na konsole/handheldy). W sumie w produkcję zaangażowanych było aż 13 studiów developerskich. Co ciekawe, dwie gry nie doczekały się wydania – mowa o drugowojennym Devil's Brigade (rzekomo jedynie na X360) oraz Combined Forces mającym być sequelem konsolowego Finest Hour. Ostatnie dzieło nie powstało, a Activision zrezygnowało ze współpracy ze Spark Unlimited, które miało nad nim pracować.



► Zabawy światłem, mgłą i wodą robią duże wrażenie, choć większość tych sztuczek widzieliśmy już lata temu w Crysisie.

► Albo to bardzo duża trawa, albo bardzo mały żołnierz. Stawiamy na trawę.

## Zadbano nawet o takie szczegóły jak małe rany, otarcia czy... brud za paznokciami.

chodzi z jaskini, przez chwilę jest oslepiony. Razem z wkraczającą generacją ostatecznie zegnamy się z jakimikolwiek kantami. Trójkątów (polygonów), z których tworzone są obiekty, jest nieporównywalnie więcej niż dotychczas, w dodatku silnik sam potrafi ustalić, ile w danej chwili się ich wyświetla. Prezentujący grę developer dłużej bawił się przełączaniem widoku na kamienie – pomiędzy ładnie wykonaną, ale jednak płaską teksturą, a tą samą, lecz odpowiednio „poafaladowaną”. O ile jego ekscytacji bryłami skalnymi nie podzielam, o tyle dla wszystkich istotne jest, jak dzięki świeżemu engine'owi zmieni się...

### ...grafika

Produkcje z cyklu CoD to zawsze były takie trochę filmy. Na next-genowych systemach będą to już takie bardzo filmy, przynajmniej jeśli chodzi o wygląd. Jeden z pokazanych fragmentów gameplayu rozgrywał się pod wodą – widzieliśmy to w serii wcześniej, ale tym razem świat, w którym zamiast powietrza jest H<sub>2</sub>O, to zupełnie inny obszar. Ogromne ławice ryb czy piękna gra świateł wywierają naprawdę pozytywne wrażenie. Podobnie spektakularnie prezentuje się dżungla – niedośigniony pod tym względem Crysis wreszcie zyskał silną konkurencję. Zabrakło natomiast informacji o otwartości świata – tzn. wiadomo, że możemy o takowej zapomnieć.

Twórcy zadali o mnogość szczegółów, na które normalnie nie zwraca się uwagi, a które wpływają na ogólny odbiór produkcji. Prosty przykład: broń. Dopiero teraz można powiedzieć, że faktycznie jest

**fotorealistyczna.** Wiadomo, w wielu grach wyglądała już perfekcyjnie, ale CoD: Ghosts wyróżnia się tym, że właśnie od tej perfekcji odchodzi. Wyraźnie widać lekkie przetarcia na rękojeści, gdzieś pojawiają się rysy itp. Same ręce bohatera to też nowa jakość – skóra wreszcie wygląda naturalnie, zadbano nawet o takie szczegóły jak małe rany czy... brud za paznokciami.

Twarze prezentują się świetnie, ale mam wrażenie, że coraz bliżej im do osiągnięcia „doliny niesamowitości” (upraszczając: punktu, w którym poziom dopracowania przestaje cieszyć, a zaczyna przerastać). Na plus za to trzeba zaliczyć odwzorowanie... pysków. Psy bowiem staną się kluczowym elementem zabawy (o tym za chwilę), a sposób, w jaki zostały przeniesione, budzi podziw. Zwłaszcza że do animowania ich użyto pełnego mo-capu. Dość jednak o technikach, czas wreszcie powiedzieć, jakie nowości przyniesie...

### ...rozgrywka

Ze strzępków danych, jakie przemknęły się przez prezentację i wywiady, wynika, że zajdą dość głębokie zmiany. Oczywiście

Ghosts dalej będzie FPS-em, w dodatku korzystającym ze sprawdzonych sztuczek (patrol, w którym co chwilę trzeba się chować, wybór przeciwnika do zastrzelienia, zdalnie sterowane pociski itd.). **Zmodyfikowany zostanie jednak całkowicie sposób, w jaki porusza się postać**, ma być znacznie naturalniejszy, a przedostanie się do osłony ślizgiem to coś, czego w tej serii jeszcze nie było.

Wspomniane wcześniej psiaki będą normalnymi członkami ekipy, trzeba o nie dbać równie mocno (albo i bardziej) jak o pozostałych kolegów. Zostaną zresztą nie gorzej wyposażone – może nie w broń, ale ich kamizelki z osprzętem wyglądają solidnie. Nie zdziwiłbym się, gdyby w ramach urozmaicenia słynące z nietypowych rozwiązań Infinity Ward kazało nam w jakiejś misji patrzeć na świat oczami czworonoga.

W sumie zapowiada się po prostu znów to samo, ale w znakomitej oprawie graficznej – przynajmniej na next-genach. Ci, którzy nie planują od razu przesiadać się na nowe maszyny, a jednocześnie nie mają wypasionego peceta, martwić się raczej nie muszą. Studio twierdzi, że to zdecydowanie najładniejsza gra, jaką zrobili, i dotyczy to także starych konsol. Może nie ma co liczyć tam na składające się z tysięcy trójkątów kamienie, ale przynajmniej brud za paznokciami dostanie się każdemu.

ICDAI



► Szczątki samolotu, czarny dym. Ktoś tu chyba się zagubił.

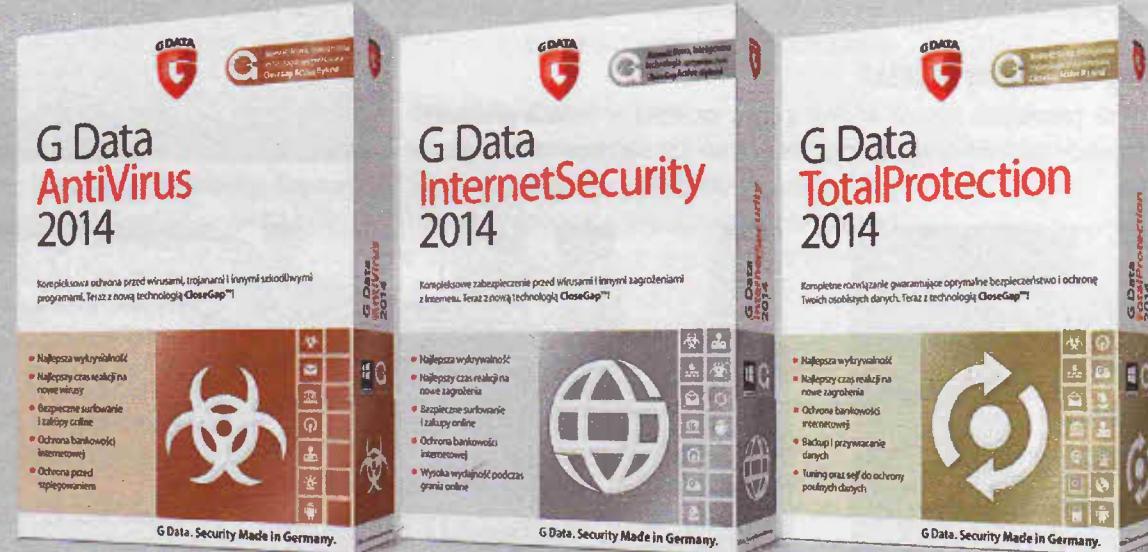
## G-MAN STORY



**G Data to idealne rozwiązanie do zastosowań domowych.**

**G CloseGap** Wszystkie produkty w wersji 2014 wykorzystują najnowszą technologię hybrydową **G Data CloseGap** zapewniającą maksymalną ochronę dzięki najszybszej reakcji na nieznane zagrożenia.

Więcej na [www.gdata.pl](http://www.gdata.pl)



**G Data. Security Made in Germany.**

► PRODUCENT: ROCKSTAR NORTH  
 ► DATA WYDANIA: 17 WRZEŚNIA 2013  
 ► MULTI: BĘDZIE  
[WWW.ROCKSTARGAMES.COM/V](http://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/V)

► GATUNEK: AKCJA



# GRAND

■ Podgląda trójkąt w akcji: **enki**

**17 września cały świat ruszy szukać szczęścia i pieniędzy w Los Santos i okolicznych terenach hrabstwa Blaine. W maju największa wirtualna stolica blichtru, gwiazd i gwiazdeczek Vinewood oraz stale walczących o wpływy gangów odwiedziła Polskę, by zaprezentować swą ofertę dla przyszłych turystów. I zaczęła z wysokiego pułapu.**

**Mniej** więcej kilometr nad ziemią Franklin wychyla się z otwartych drzwi śmigłowca. Chwilę się wah, być może wybiera odpowiedni moment. Wreszcie zostawia za sobą terkot rotora maszyny i spada jak kamień, by moment później wyhamować nagłym szarpnięciem rozwijanej paralotni i spływać spokojnie ku zboczom kanionu Zancudo River. Górzysta panorama z migoczącymi w świetle popołudniowego słońca falami oceanu i budynkami dalekiego Los Santos olśniewają. Niżej skrada się dziki kot, polując na mniej drapieżne okazy tutejszej bogatej fauny. **Graczom zaś po raz pierwszy w historii serii towarzyszy nienachalna ambientowa muzyka** doskonale budująca atmosferę tam, gdzie szczenięcia gadających lub śpiewających głów słynnych już stacji radiowych GTA jest niedostępne.

Młody i ambitny Franklin pochodzi z południowych dzielnic miasta. Wraz ze swoim kumplem Lamarem konfiskują samochody dla ormiańskiego dilera Simeona Yetariana. Pociąga go gangsterskie życie, ale ma wystarczająco dużo oleju w głowie, by nie szukać zbyt intensywnie guza, a tym bardziej kulki. Większą pasją darzy auto – jest doskonałym kierowcą, ma dar, który pozwala mu całkowicie skoncentrować się na prowadzeniu. Podczas wyjątkowo emocjonujących pościgów czas wokół niego płynie wolniej. Franklin lubi też sporty ekstremalne – w tym paralotniarstwo.

Ląduje miękko głęboko w kanionie, tuż przy brzegu rwącego potoku. Nieopodal dwaj wędkarze moczą kije, czekając na branie – trochę jak Los Santos, które po widowiskowych eskapadach Carla Johnsona w 1992 roku czekało w uśpieniu na kolejne ludzkie tornado mające się przetoczyć przez jego ulice. Chwilowo nasz czas z Franklinem dobiera końca, choć zobaczymy go jeszcze nieco później.

## Nowy ulubiony wariat

Kamera przełącza się na widok z lotu ptaka i w trzech skokach oddala od czarnoskórego gangstera, ukazując nieprzebrane połacie



► Jazda bez kasku nawet nie kwalifikuje się jako wyskok u Trevora.



► Franklin żyje z „konfiskaty mienia”. Głównie samochodów.

## GTA V po polsku

Nadzorowana przez studio Rockstara w Lincoln kinowa lokalizacja GTA V powstanie przy udziale firmy Qloc, ale to nie wszystko, co twórcy przygotowali dla nadwiślańskich autochtonów. Ruszył także kanał youtube.com/rockstargamespl, gdzie pojawiać się będą po polsku materiały związane z grą – równolegle z ich światową premierą.

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

# THEFT AUTO V

► Lektura obowiązkowa: „20 000 mil podmorskiej żeglugi”.

► Już we wrześniu to wszystko będzie nasze.

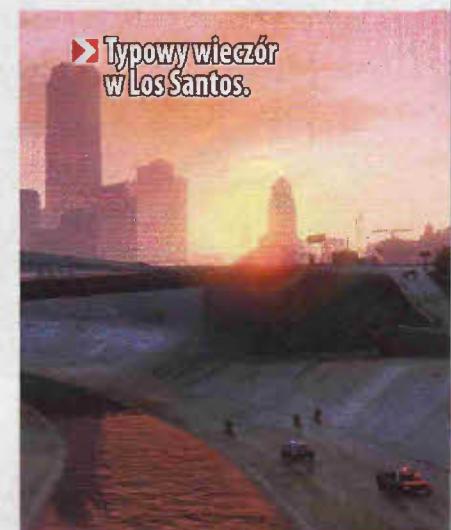
terenu przygotowanego na potrzeby produkcji. To San Andreas, Red Dead Redemption i GTA IV razem wzięte plus jeszcze trochę na dokładkę. Wciąż nie będzie to „największa gra z otwartym światem”, jak chcieliby twórcy, ale nawet mój faworyt – z czołością wyszydzany w redakcji na złość wyżej podpisanemu Fuel – nie oferował na swych czternastu tysiącach kilometrów kwadratowych zbyt wiele do roboty. Tu ma być odwrotnie, z całym obszarem dostępnym od samego początku rozgrywki.

Z ogromną prędkością przesuwamy się na jedną ze skalistych wysepek, gdzie na plaży, oparty o głaz, budzi się właśnie Trevor. Tak naprawdę nigdy nie wiemy, w jakiej sytuacji zastaniemy bohatera, gdy zdecydujemy się na niego przełączyć. Może to być jego dom lub okolice, może to być jeden z przystanków na jego codziennej życiowej trasie. Lub totalne zadupie, na którym Bóg raczy wiedzieć, jak się znalazł i co tam robił.

Trevor – człowiek o aparijcy i charakterze wysłużonego, ale wciąż zadziornego polonoza – wstaje i przeciąga się, najwyraźniej mniej zdezorientowany swym położeniem i garderobą niż obserwujący prezentację dziennikarze. Jego kreacja na wieczór przewiduje wyłącznie białe gacie, skarpetki i buty. To były pilot wojskowy, socjopata i postać tak zwariowana, że mimo oczywistych wad trudno go nie polubić. Nie wiadomo dokładnie, czy to trening w ar-



► Humor w GTA jak był, tak będzie. W tym względzie liczymy zwłaszcza na Trevorą (wiadomo który).



► Typowy wieczór w Los Santos.

## Technologicznie olśniewa, jak najbardziej jest na co czekać!

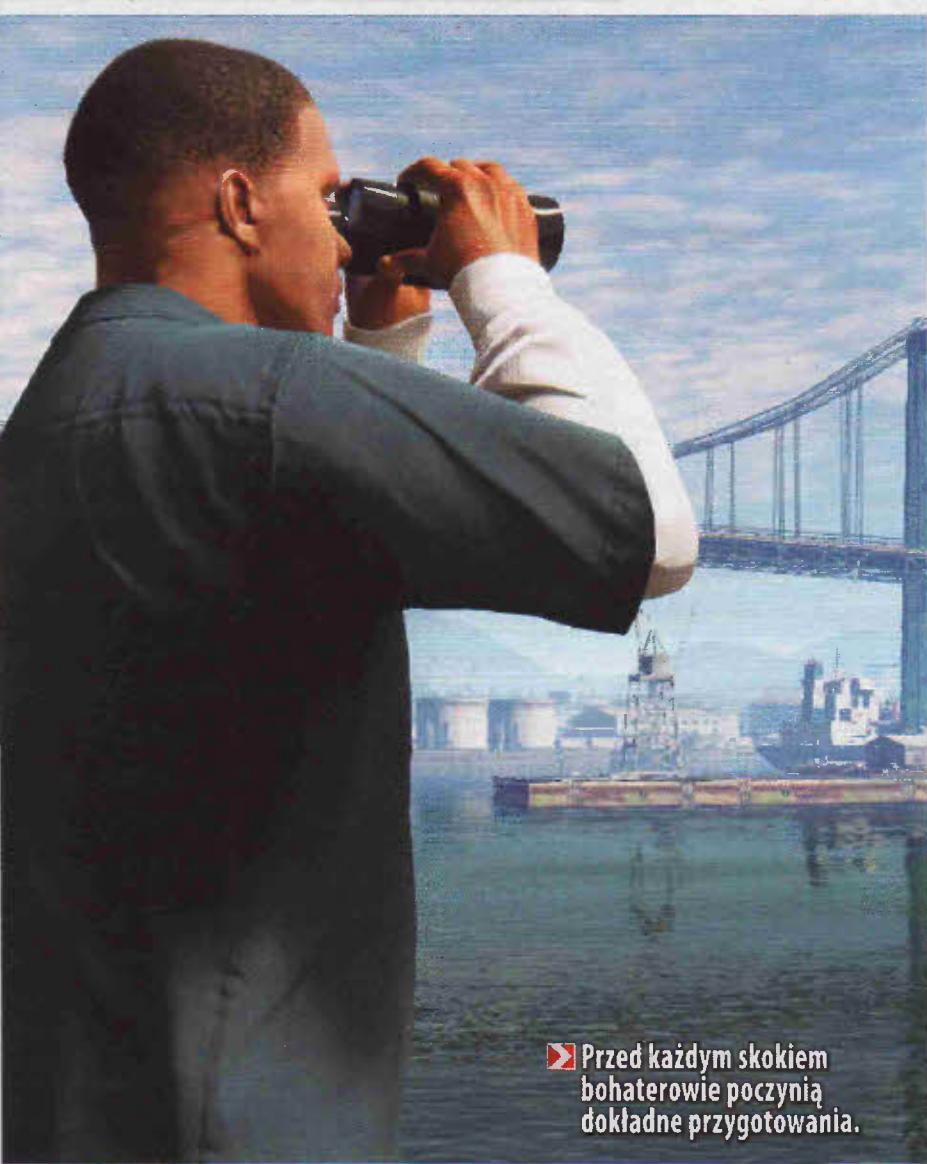
mii, czy litry pulsującego w żyłach narkotykowego koktaju sprawiły, że jest zadziwiająco odporny na obrażenia, a przy tym potrafi w wybitny sposób posługiwać się pięściami. Ale tego dziś nie zobaczymy.

Nie mając nic lepszego do roboty, Trevor siada za sterami dryfującej w pobliżu łodzi motorowej i już za chwilę czesze w pełnym pędzie grzywy fal oceanu, mijając jachty i plaże z wczasowiczami. Gdy założywszy kombinezon nurka, wskakuje w morską ton, widzom otwierają się szeroko oczy. Znów melodyjny ambient towarzyszy bohaterowi, gdy przepływa obok spoczywającego nadnie i kryjącego zapewne niejedną tajemnicę wraku przepołowionego frachtowca, a chwilę później niemal ociera się o dwa rekiny, które postanowiły odwiedzić okolicę. Wiedząc, że i tak nic mu się nie stanie – postać

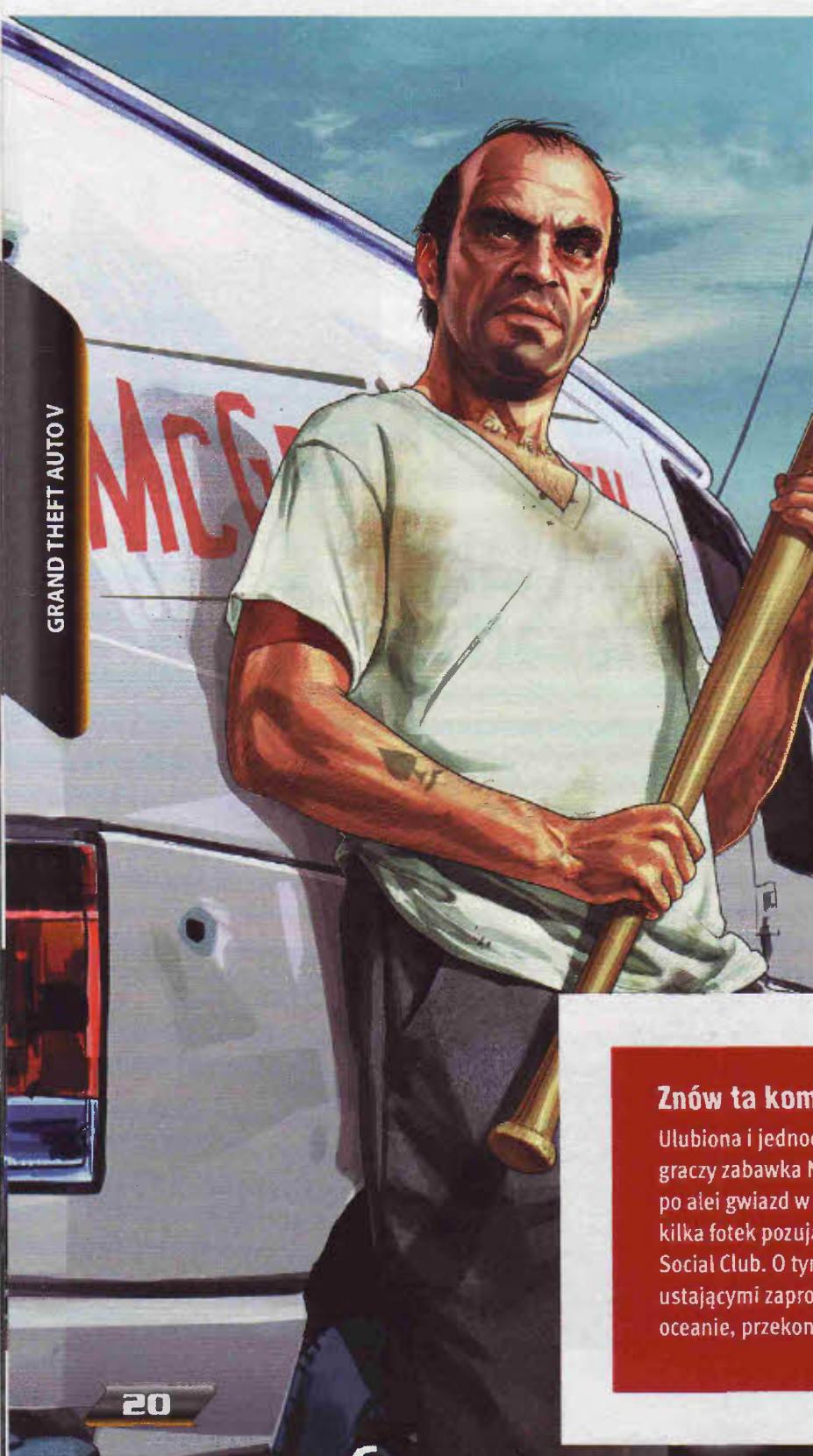
kierowana przez komputer podczas naszej nieobecności nie może zginąć – przeskakujemy do ostatniego z wielkiej trójki, Michaela.

### Smutny szczęściarz

Vinewood to jeszcze nie serce Los Santos, ale przynajmniej cywilizacja (jeżeli za taką uznamy dzielnicę przebrzmiały gwiazd i zmagającego się z kryzysem przemysłu filmowego). Tu Michael piła whisky, ogląda stare filmy akcji i marzy o powrocie do statusu największego kasiarza Ameryki. Ma czwarty krzyżyk na karku, mieszka w wielkiej willi w Rockford Hills, jest bogaty, żonaty, z dwójką dzieci, dzięki wtykom w FIB i IAA został objęty opieką w ramach programu ochrony świadków i w zasadzie żyje jak pączek w maśle. Ale co robić, gdy małżonka z dnia na dzień coraz bardziej wkurza, dorastające szkodniki robią się coraz bardziej ➤

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

► Przed każdym skokiem bohaterowie poczynią dokładne przygotowania.



GRAND THEFT AUTO V

nieznośne, a każdy kolejny dzień coraz bardziej nuży? Jak żyć, gdy nie pomagają nawet regularne wizyty u terapeutów?

Zdesperowana gwiazdka kryjąca się w bocznej uliczce przed paparazzi, błagająca o zgubienie pościgu natarczywych fotografów i podwiezienie do domu na wzgórzach to zawsze coś, ale kapki adrenaliny z całej akcji nie wystarczy na dłucho. Nie pomagają liczne atrakcje Los Santos – joga, szmuglowanie broni na pełnym morzu, okradanie bankomatów, salony tatuażu, kupowanie nieruchomości, warsztaty gotowe podrasować każdą furę, z której wcześniej sprawnym ruchem wyszarpięto kierowcę. Michael wie, że bez następnej dawki emocji, bez jeszcze jednego skoku nie wytrzyma dłucho. Jak dobrze, że w tym względzie zawsze może liczyć na Franklina i Trevorę.

### Gorączka

Inaczej niż w poprzednich odsłonach cyklu fabuła gry oparta zostanie o serię wielkich napadów, które ostatecznie przyniosą kumplom chwałę i pieniądze lub trzycyfro-

Do momentu, gdy w powietrzu zaświstały kule i na miejscu zjawił się pierwszy radiowóz, perspektywa zmieniała się automatycznie. Podczas wynikowej strzelaniny można było robić to już ręcznie. Czy to prowadząc ogień zza osłony Franklinem, czy szтурując policjantów potrafiącym spowalniać upływ czasu Michaels, czy plując pociskami snajperskimi i rakietami z wysokością jako Trevor. System celowania i poruszania się z bronią w rękach wyraźnie zaczepnięto z Maksa Payne'a 3, aczkolwiek faktyczną przyjemność korzystania z niego zweryfikują dopiero sesje hands-on. Najważniejsze jednak, że żaden z trójki męskich mężczyzn z GTA V nie posiada najważniejszej cechy Elizabeth z BioShock Infinite – należy się o nich troszczyć, bo podczas misji mogą zginąć nawet kierowani przez AI. A wtedy game over. Na barkach Rockstara spoczywa trudna sztuka uczenia się gry stawiającą wyzwanie, ale równocześnie niefrustrującą z powodu głupoty pchających się pod wrogi ogień cyfrowych półgłówków. Z tego przede wszystkim gracze będą studio rozliczać.

## Obsługę broni zaczepnięto z Maksa Payne'a 3.

wy wyrok. Do pomocy zaprzęgną kierowanych przez AI specjalistów – zatych skuteczniejszych trzeba więcej zapłacić, a regularnie zabierani „na robotę” będą pogłębiać swoje umiejętności. Czy pod tym pojęciem kryje się pęczek atrybutów, jakimi opisani są także główni bohaterowie, tego jeszcze nie wiadomo.

Pokazana podczas prezentacji akcja wymagała współpracy wyłącznie trójki protagonistów. Wcześniej przygotowania zaoferowały zgromadzeniem kompletem narzędzi potrzebnych do wykonania napadu na wyładowaną po brzegi górką opancerzoną furgonetkę: strojów i masek, śmieciarki, holownika oraz samochodu do ucieczki. Każdę z czynności prowadzącej do zatrzymania wozu gracz robił osobiste, przełączając się pomiędzy bohaterami – zastawiając uliczkę śmieciarką, wypatrując celu i wreszcie taranując go holownikiem (warte zaznaczenia – murek, który oberwał jako postronna ofiara, roztrzaskał się wcale realistycznie, dając nadzieję na sporo zabawy z destrukcją otoczenia). W bardziej skomplikowanych akcjach sami wybierzemy styl wykonyania – po cichu lub szturmem – oraz dobierzemy wiele parametrów misji.

### Znow ta komórka...

Ulubiona i jednocześnie najbardziej znienawidzona przed wielu graczami zabawka Nico z „czwórki” powraca. Podczas przechadzki po alei gwiazd w Vinewood Michael strzelił swym smartfonem kilka zdjęć pozującym tam cosplayerom i wrzucił od razu na Social Club. O tym, czy będziemy atakowani przez kumpli nieustającymi zaproszeniami na kręgle lub wycieczkę motorówką po oceanie, przekonamy się dopiero we wrześniu.

Gdy ostatnie niezbyt imponujące wizualnie wybuchy przetoczyły się przez szeregi przeciwników i pozostały po nich tylko równie szpetnawe płomienie (jak by nie było, obcowaliśmy z nieukończonym jeszcze kodem gry), Michael niespiesznie opuścił scenę w śmieciarce. Następnie porzucił ją i wysadził pod pobliską autostradą, gdzie czekał już podstawiony wóz.

### Tyle jeszcze przed nami

Czego jeszcze nie wiemy o GTA V? Pół godziny prezentacji wystarczyło jedynie, by poznać ułamek mających pojawić się w grze atrakcji. Niezapomniane postacie, „ouserowskie” dialogi, mniej lub bardziej oczywiste odniesienia do poprzednich części serii – w tym względzie spodziewamy się po Rockstarze najlepszego. Ale czy rozszczepienie narracji na trzy równoległe tory spodoba się graczom? Na ile sensowny okaże się zapowiedziany, ale póki co nieujawniony system szybkiego transportu po świecie? Czy znów dane nam będzie zbierać ostrągi, nurkując w okolicznych akwenach? Jak zostanie skonstruowany „rewolucyjny multiplayer”, o którym wiadomo okrągle nic?

Pytania można mnożyć, ale z drugiej strony siążące się z głośników przed i po prezentacji utwory oraz audycje radiowe nagrane na potrzeby GTA V (zwłaszcza spokojne reggae stacji K-Jah) najskuteczniej przypominały mi o stale aktualnej prawdzie. Jakkolwiek zapracowany byłby gracz, jakkolwiek by się spieszyl, światy Rockstara mają w sobie coś, co każe się w nich rozpłynąć i kołysać w ich naturalnym rytmie. Jak Franklin, który za chwilę poszybuje w dół ze śmigłowca i otworzy paralotnię nad majestatycznym kanionem Zancudo River. **ICD**

► PRODUCENT: VOLITION  
 ► DATA WYDANIA: 23 SIERPNIA 2013  
 ► MULTI: BĘDZIE  
 ► WWW.SAINTSROW.COM

► GATUNEK: AKCJA

# SAINTS ROW IV

■ Przemawia do narodu: **enki**

**Traktat pokojowy po śniadaniu, w południe impreza w Kongresie, po obiedzie przemowa w siedzibie ONZ, a wieczorem wygłasiane megafonem orędzie do obywateli poprzedzone kwadransem okładania przechodniów po kroczaach. Prezes USA, do usług.**

**Professor** Genki's Super Ethical Reality Climax to najlepsza nazwa trybu, a prawdopodobnie także najlepsza zbitka sześciu słów w historii ludzkości. Tego nie da się przebić. Podobnie jak gnata strzelającego latającym słodkimi różowymi ośmiorniczkami, firmowanego przez wyżej wymienionego dżentelmena. Saints Row: The Third nie był grą doskonałą, ale porąbanie developerzy z Volition zbliżyli się nim bardzo blisko do górnej granicy możliwego do ogarnięcia przez ludzki umysł absurdum. Jeżeli kolejna część okaże się – co zapowiadają – „jeszcze bardziej”, lecę szukać pracy na Księżyku, bo obawiam się, że gdy wreszcie przekręci licznik, w ziemskim słowniku zabraknie mi odpowiednich epitetów.

## Ośmu prezydentów USA było leworęcznych

Według developerów z Illinois najwyższym stopniem w karierze szanującego się kryminalisty jest prezydentura (myślę, że i nad Wisłą znalazłybym środowiska dające posłuch podobnej tezie). Po wyeliminowaniu wszystkich gangów oraz organizacji paramilitarnych, rozjechaniu setek ludzi i spowodowaniu zniszczeń idących w grube miliardy dolarów w samym mieście Steelport szef 3<sup>rd</sup> Street Saints wreszcie zasiadł w Gabinecie Ovalnym. (A wraz z nim zapewne cała przygarść następczyń Moniki

Lewinsky). Tak chciało społeczeństwo i święte jego do tego prawo. Potem, jak zwykle znienacka, pojawiły się kosmici.

Zin przybyli, zobaczyli i zamknęli świeżego dyrektora Ameryki razem z całą świętą i sporym odsetkiem społeczeństwa w cyfrowym więzieniu. Czego mogą chcieć Obcy od niewiadzącej nikomu, pokojowo nastawionej rasy okładającej się po głowach wielkimi dildami i biegającej nagusieńko po ulicach, nie mam pojęcia. Pewne jest niemniej to, że w wirtualnym kiciu szef Stanów Zjednoczonych czuje się jak Neo w Matriksie. Na materiałach promocyjnych nawet ubiera się jak on. Tyle że oczywiście bardziej fioletowo.

## Żaden prezydent USA nie przyznał się do zmiany płci

Potężne skoki, szybowanie, zamrażanie, błyskawiczny sprint, telekinezja – boss USA nie zwykły w Saints Row IV wozić się limuzynami. **Łamiąc i obracając prawa wirtualnej rzeczywistości przeciw jej twórcom, gracze będzie stawiały nad czynny opór ufokom**, roznosząc supermocami na strzępy tych najpospolitszych, zamiatając ulice tymi silniejszymi i mierząc się jak równy z równym

z najpotężniejszymi osobnikami – wardenami. Gdzie pięć nie wystarczy (lub się znudzi), tam w sukurs przyjdzie kompletny arsenał broni palnej wraz z opcjonalnymi skórkami pokroju „desperadowego” futerału na gitarę kryjącego wyrzutnię rakiet. Do przekomarzania się z wrogami i przechodniami nadadzą się tym razem karabin nadymający ich części ciała aż do rozpuku oraz śmiertelnośne serie z **gnata plującego wokoło tłustym dubstepowym basem**. Wub-wub?

Siąć zamęt wciąż będzie można w licznych typowo saintsowych aktywnościach, jak na przykład totalnej rozwale przy pomocy potężnego mecha w rytm doskonale pa-

## Volition ustanawia nową granicę absurdu.

sujących do komputerowych klimatów chiptune'owych bitów. Miejsce dla siebie znajdzie także multi – zarówno dwuosobowy co-op, jak i rywalizacja. W trybie death tag przed przystąpieniem do prania się po pyskach gracze zostaną obdarowani losowymi supermocami.

I wszystko świetnie, gdyby nie fakt, że całość wygląda podobnie jak „trójka”, a brak zapowiedzi na next-gen świadczy o tym, że weterani The Third prawdopodobnie nie ustrzegą się w zetknięciu z grą pewnego déjà vu. No, chyba że z nowymi wynalazkami powróci Profesor Genki. **[CDA]**



► Z celnością AI, jak widać, po staremu (aż dziw, że Obcy udało się w ogóle trafić na Ziemię).



► Ostatnie orędzie naród przyjął raczej chłodno.

## Enter The Dominatrix

Tak nazywał się zapowiedziany w marcu 2012 roku (ale w końcu niewydany) samodzielnny dodatek do trzeciej części Saints Row. Jego fabuła miała się obracać wokół niejakiego Zinyaka – młodzieży gwiazdnego kacyka, który zamknął stojący na straży ludzkości gang 3<sup>rd</sup> Street Saints w wirtualnym więzieniu. Śmieszny zbieg okoliczności. Oficjalnie taką nazwę ma nosić rozszerzenie „czwórki”.

► PRODUCENT: TANGO Gameworks  
 ► DATA WYDANIA: 2014  
 ► MULTI: BRAK  
 ► WWW.THEEVILWITHIN.COM

► GATUNEK: SURVIVAL HORROR

# THE EVIL WITHIN

■ W głębi serca jest zły: **Faraon**

**Twórca serii Resident Evil, Shinji Mikami, ma za złe ostatnim survival horrorom, że zgubiły balans pomiędzy akcją a straszeniem. Nadchodzące w przyszłym roku Wewnętrzne zło będzie jego autorską próbą powrotu do korzeni.**

**W** The Evil Within bohaterem i zwierzęną lowną zostanie Sebastian, przeciętny policjant. Jego koszmar zacznie się w momencie, gdy wraz z dwójką partnerów dostanie wezwanie do zabójstwa w szpitalu psychiatrycznym. Trudno wymyślić lepszą lokację dla krwawego dreszczowca, prawda? Gdy ekipa stróżów prawa dojedzie na miejsce, zastanie puste radiowozy na zewnątrz i scenę straszliwej rzezi wewnątrz ośrodka. Potem protagonista dojrzy tylko postać w kapturze i zostanie gładko ogłuszony przez nieznanego sprawcę. The Evil Within ma epatować dosadnym gore, o czym gracze przekonają się bardzo szybko, kiedy oczami przytomniejącego bohatera zobaczą potwornego rzeźnika z piłą łańcuchową wlokącego jego kolegę jak kawał mięsa.

## Nec Hercules contra plures

Najważniejsze w produkcji mają być **identyfikacja z postacią, zgrabne zrównoważenie akcji i horroru oraz filmowość** przejawiająca się w odsłanianiu po trochu tajemnicy. Co podkreśla developer, bohater nie jest nikim nadzwyczajnym. Ot, pospolity glina z ograniczonym zapasem pocisków i zdrowia **psychicznego rzucony w sam środek chorych obrazów**. Ścigany przez obrzydliwe kreatury Sebastian będzie musiał odkryć, dlaczego jego świat w jednej chwili zmienił się w koszmar. Gracz krok po kroku zostanie wprowadzony w surrealistyczną fabułę, starając się umknąć przed wyciągniętymi łap wszelkiego rodzaju plągastwa. Bardzo cieszy mnie deklaracja, że **gry nie da się przejść, bezrefleksyjnie**

## Filmowa opowieść pełna przemocy, krwi i flaków.

► Co tam, nie boję się, wszystko wokół mi zwisa!

► Nie liczcie tu na „pozostawianie pola wyobraźni”. To ucztowe gore!



**zieżąc ogniem z potężnych spluw**. Jako się rzekło, amunicja będzie dobrem deficytowym, a wrogowie liczni. Te niemile okoliczności uruchomią nasz instynkt przetrwania, który trzeba wesprzeć solidnym taktycznym pomysłem. Spotkanie z falami groteskowo ohydnych przeciwników przeżyją tylko najlepsi. A piekielni oponenci mają się prezentować naprawdę interesująco. Jak mówi Mikami: – *Ważnym konceptem jest to, że zawsze są oni ofiarami. Nawet jeśli to złe istoty, istnieje większe зло, które wpływa na nich lub sprawia im cierpienie.*

## Pan zamawiał flaki?

Upiorne kreatury to niejedyny straszak, jaki czeka na graczy w The Evil Within. Znaczącą rolę mają odegrać lokacje – renderowane przez silnik id Tech 5 **otoczenie Sebastiana będzie się zmieniać w mgnieniu oka, przyprawiając go o całkowitą dezorientację**. Twórcy inspirowali się wrażeniami z przechadzki po niesławnym Winchester Mystery House, domu zaprojektowanym tak, by dezorientować gości (patrz: ramka).

W grze natkniemy się też na góry parujących flaków i hektolitry krwi. Ludzie z Tango Gameworks wyznają zasadę, że coraz szybsze układy graficzne powstają właśnie po to, by jeszcze skrupulatniej animować morze okropności wylewające się z monitora. Oznacza to, że **po produkcji nie można spodziewać się choćby nutki subtelności w straszeniu**. Fanom „Blair Witch Project” nie przypadnie prawdopodobnie do gustu, że to zwolennicy poprzednich wytworów Mikamiego dostaną kawał zabawy.

[CDA]



## Pułapka na widma

Winchester Mystery House został zaprojektowany przez wdowę po właściwicielem słynnej fabryki broni. To prawdziwe kuriozum architektoniczne – pełno w nim tajemnych przejść, urywanych schodów i klaustrofobicznych pomieszczeń. W jego czerwionych kruplach można całkowicie stracić orientację w przestrzeni. Osobliwy budynek jest efektem przekonania pani Winchester, że duchy osób zastrzelonych z produktów zakładu jej męża przyjdą się mścić, więc trzeba im to maksymalnie utrudnić. Posiadłości poświęcony został odcinek popularnej serii „Ghost Adventures”.

► PRODUCENT: TECHLAND  
► DATA WYDANIA: 2014  
► MULTI: CO-OP DO 4 OSÓB  
► WWW.DYINGLIGHTGAME.COM

► GATUNEK: AKCJA

# DYING LIGHT

■ Odczuwa miłe déjà vu: MQc

Mówią, że wielcy artyści przez całe swoje życie tworzą tak naprawdę tylko jedno dzieło. Wrocławska ekipa wzięła sobie to chyba do serca, bo Dying Light na pierwszy rzut oka bardzo przypomina Dead Island. Gdy jednak się w głębią w szczegółach...

## System RPG

W Dying Light nie zabraknie rozwoju postaci, nieco jednak zmodyfikowanego względem Dead Island. Nie będzie tu już typowych klas – każdego bohatera czy bohaterkę da się szkolić w różnych kierunkach, które dodatkowo uzupełniają wybrany styl gry. Jeśli ktoś stwierdzi, że w miarę możliwości postara się raczej unikać walki i z tarapatów salwować się ucieczką, produkcja powinna mu na to w dużej części przypadków pozwolić.

**Techland** zostawił markę Dead Island wydawcy pierwszej części, Deep Silverowi, więc jego nowy tytuł to równocześnie nowe IP. Rzut oka na screeny (a tym bardziej na to, jak rzecz prezentuje się w akcji) zdradza jednak, że mająca wyjść w 2014 roku gra to duchowy spadkobierca Martwej wyspy, ale też dowód na to, że wrocławianie doskonale zdawali sobie sprawę z niedoskonałości ich poprzedniego dzieła.

## Wirus dla wszystkich

Ofabule na razie wiadomo niewiele – gracz (wraz ze znajomymi, produkcja oferuje co-opa dla maksymalnie czterech osób) jest zamknięty w mieście objętym kwarantanną. Zdecydowana większość populacji zaraziła się tajemniczym wirusem, który zmienił ją w istoty podobne do zombie. Sami protagonisti również są zresztą zakażeni, ale z jakichś przyczyn nie dotykają ich negatywne skutki przemian – przeciwnie, mają nawet zdolności niedostępne innym ludziom. O tym jednak nieco później.

Najkrócej można opisać gameplay Dying Light jako połączenie Dead Island i Assassin's Creed. To pierwszoosobowy slasher, w którym postać porusza się z prędkością i gracją najlepszych parkurowców. Zamknięte miasto jest ogromne, a przemieszczać się po nim można z łatwością różnymi drogami. To bardzo intuicyjne – gdy widać jakiś wystający element, najpewniej da się go chwycić i podciągnąć się na nim, by np. przebiec po dachu zamiast przedzierać się przez wnętrze (wykonalne jest nawet wspinanie się po pionowych słupach). Zaprezentowany fragment rozgrywki sugerował wręcz, że w wielu przypadkach ucieczka będzie o wiele mądrzejszym rozwiązaniem niż wdawanie się w starcia – czy to z przeważającymi liczebnie zombie (naraz na ekranie potrafią być ich całe setki), czy szczególnie uciążliwymi zakażonymi silaczami.

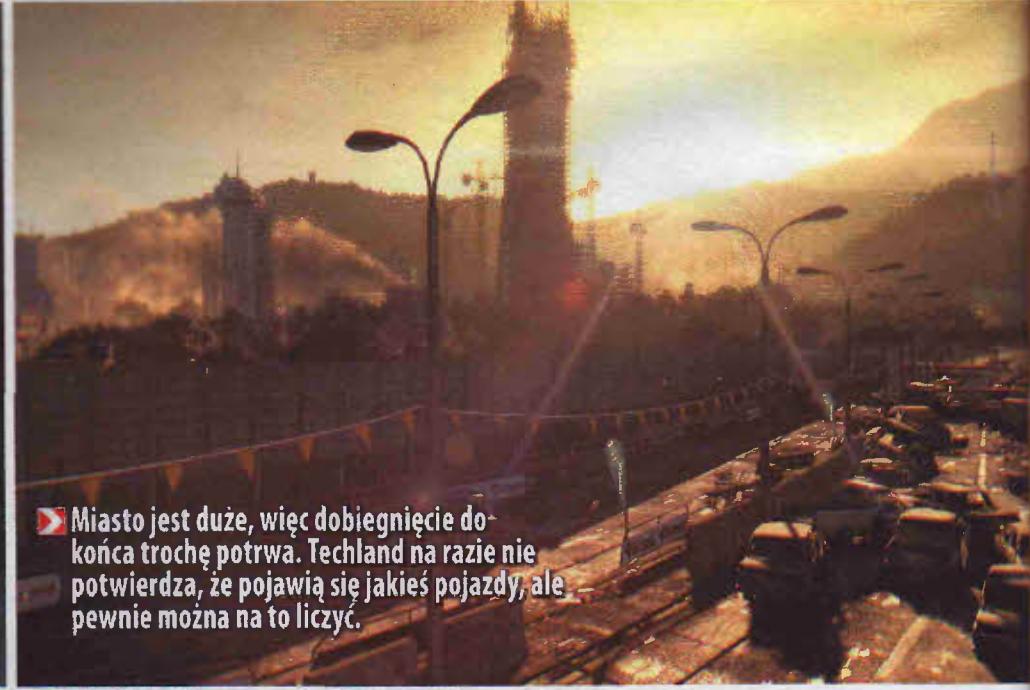
Dying Light to gratocząca się w otwartym świecie i z otwartą strukturą. Poza głównym wątkiem fabularnym czeka masa po-

bocznych, łącznie z generowanymi losowo. Przechodząc koło jakiegoś budynku, można przykładowo usłyszeć płacz i wołanie o pomoc. Od gracza zależy, czy znajdzie czas, by ruszyć na ratunek (istnieje wtedy ryzyko wpadnięcia w pułapkę), czy raczej będzie pędził do wcześniej obranego miejsca, by np. zdążyć przed zmrokiem.

## Gdy gaśnie światło

Tu właśnie zasadza się największa różnica i być może najciekawszy element produkcji. Techland zastosował cykl dobowy, i to nie po to, żeby urozmaicić oprawę. Po zmroku zakażeni diametralnie się zmieniają, stając się dużo bardziej przeciwnikami. Gracz z łowcy staje się zwierzętami i znacznie częściej ukrywa się czy cicho przemyka, niż wdaje w bezpośrednie starcia. Nocą przydaje się również nietypowa zdolność postaci – jest ona w stanie wysłać coś w rodzaju impulsu, dzięki któremu lokalizuje szczególnie problematycznych wrogów. Poruszanie się w ciemnościach, choć bardziej wymagające, gwarantowało ma także

► Wrogowie nocą staną się znacznie groźniejsi, lecz w miarę rozwoju bohater będzie czuł się po zmroku coraz pewniej.



► Miasto jest duże, więc dobiegnięcie do końca trochę potrwa. Techland na razie nie potwierdza, że pojawią się jakieś pojazdy, ale pewnie można na to liczyć.



► Przeciwnikami są nie tylko zarażeni, ale i zorganizowane grupy zbiów. Tu jedna dotarła do zrzuconych przez samolot dóbr przed tobą. W takiej sytuacji lepiej podnieść ręce do góry i spokojnie się oddalić.

► Walka wręcz i ciosy specjalne dostarczą również wiele radości co wymachiwanie bronią.

ciekawe nagrody, więc nie będzie raczej sensu szukać sobie cichego, ciepłego schronienia, żeby tylko przeszekać do świtu.

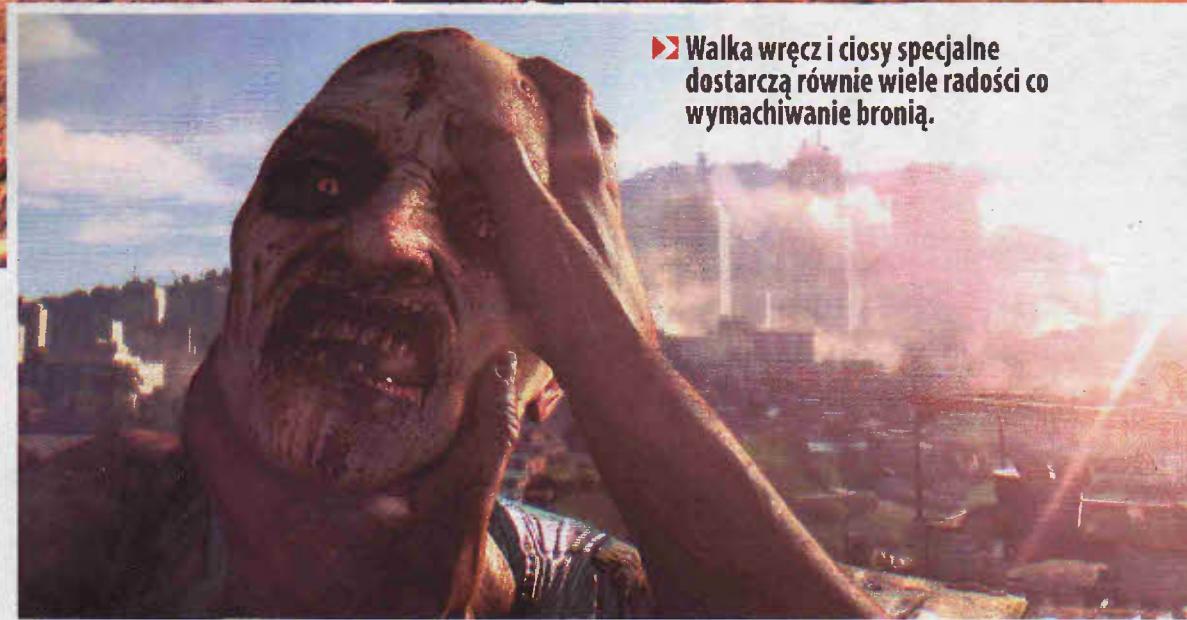
Twórcy przywiązują sporą wagę do tego, co już poprzednio było zrobione znakomicie, czyli bronie. Atakowanie oponentów zwykłą gazurką jest przyjemne, ale fani craftingu znów spędzą przy stołach długi czas, łącząc przedmioty po to, by uzyskać najciekawsze efekty. Na razie z „dziwactw” widziałem w akcji jedynie dobrze znaną maczetę podłączoną do prądu, ale nie mam wątpliwości, że wyobraźnia techlandowców sięga zdecydowanie dalej. Niestety ani słowa nie chcieli pisać o tym, czy orzeł będzie się puścił – w statystykach, które na chwilę pojawiły się na ekranie, nie widziałem jednak niczego, co sugerowałoby stopień zużycia.

Póki co tylko na odpowiedzialność developerów mogę napisać, że pojawią się zupełnie nowe wrażenia z walki. Niektórzy narzekali, iż atakom w Dead Island brakuje fizyczności, uczucia, że kontakt żelaza z ciałem faktycznie nastąpił. Podobno ta

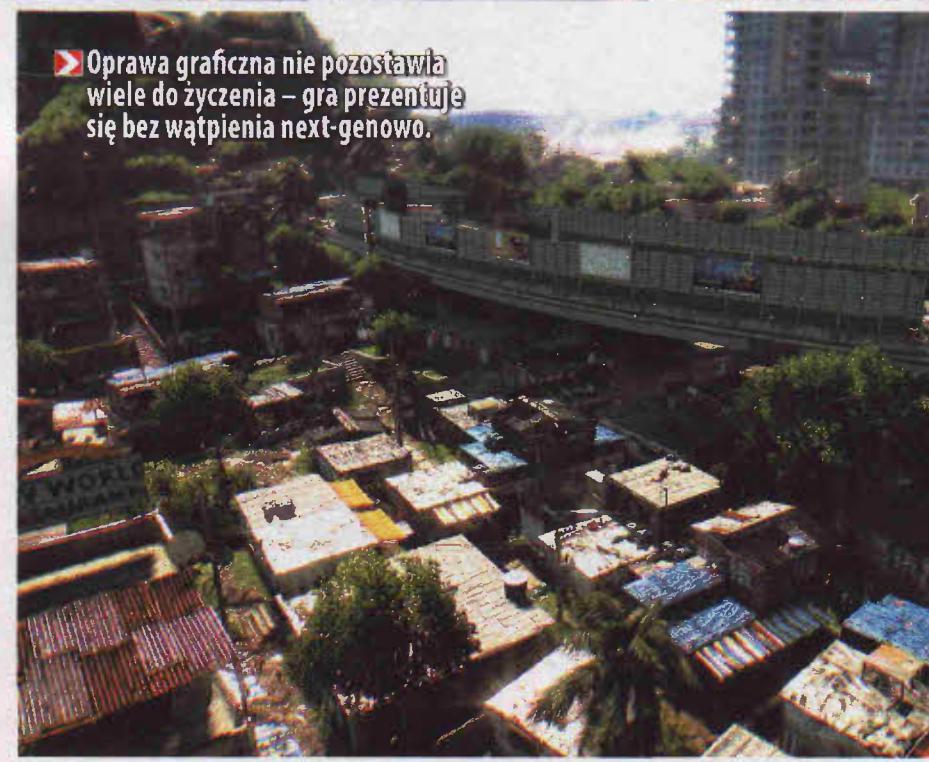
mu się nie przyda. Z niemałą radością przywitałem też wkoptywanie wrogów na kolce – tęskniłem za tą czynnością od pamiętnego (ale niedocenionego) Dark Messiah of Might and Magic.

### Dżungla poszła w las

Niewiele wiemy w kwestii lokacji, w jakich rozegra się akcja. Mają być one zróżnicowane, na mieście na pewno się nie skończy. (Swoją drogą na jednym ze screenów pojawiła się reklama zawodów sportowych w Harran w 2014 roku. Czyżby oznaczało to, że wydarzenia osadzone w południowej Turcji?). Co ciekawe, ekipa zarzeka się, że na pewno tym razem nie pojawi się dżungla. Trochę to dziwne, bo gry twórców Chrome'a czy Call of Juarez zawsze kojarzyły mi się ze szwendaniem po lesie. Ważne za to, że zarażeni nie będą się już tak bezczelnie respawnowali w tych samych miejscach. Możliwe stanie się nawet „wyczyszczenie” jakiegoś zamkniętego budynku – jeśli takim



► Oprawa graficzna nie pozostawiła wiele do życzenia – gra prezentuje się bez wątpienia next-genowo.



planuje się tak na przyszłe, jak i obecne platformy, engine radzi sobie dobrze ze skalowaniem w dół.

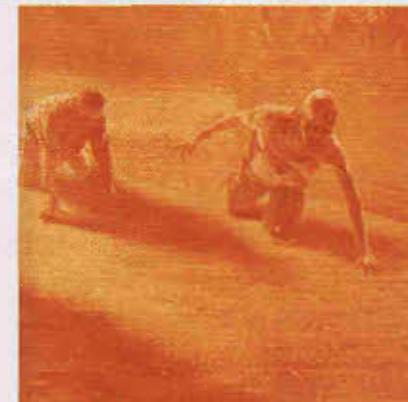
Wrocławski Techland pracuje nad Dying Light od premiery Dead Island (Riptide powstawał głównie w warszawskim oddziale studia), a przed nim jeszcze wiele miesięcy. Trzymam kciuki za to, żeby produkcja okazała się przynajmniej równie dobra jak DI – to pewnie znów wystarczy, by rozregulować nasz cykl redakcyjny na dłużej, bo każdy będzie musiał opowiedzieć, jaką broń udało mu się skonstruować... |CDA|

## Grę można opisać jako połączenie Dead Island i Assassin's Creed.

pierwsza jest teraz zupełnie inna i lepsza. Nie zabraknie też oczywiście niestandardowych sztuczek – piruetów z siekierą czy skoku połączonego z potężnym uderzeniem młota w ziemię, co stworzy zabójcze minitrzęsienie. Szczególnie udane ciosy doczekały się znanego np. z Mortal Kombat efektu rentgenowego, więc gdy np. trafisz kogoś mocno kijem w rękę, zobaczysz na prześwieceniu, że złamałeś mu kości. To zaś oznaczać będzie, iż ta kończyna w walce już

pozostanie, nie ma obaw, by w magiczny sposób ponownie zapiął się zombiakami.

Kończąc, dwa słowa o oprawie. Będzie ładnie. Mało? No to jeszcze kilka: DL to pierwsza gra na silniku Chrome Engine 6 powstały specjalnie po to, by wykorzystać moc next-genów. Wszystko prezentuje się znacznie lepiej niż poprzednio – zresztą wyjątkowo screeny naprawdę oddają to, jak tytuł wygląda w akcji. Co ciekawe, wydanie



► PRODUCENT: SUPERGIANT GAMES  
 ► DATA WYDANIA: I KWARTAŁ 2014  
 ► MULTI: BRAK  
 ► WWW.SUPERGIANTGAMES.COM

► GATUNEK: AKCJA/RPG

# TRANSISTOR

■ Zakłada pończochę: 9kier

**Świat przedstawiony w Bastionie był kruchy**

– zdobiona girlandami kwiatów bliskowschodnia architektura, wąskie, podniebne, zagracone uliczki i wykonane z cienkiego szkła naczynia mogły w każdej chwili runąć. Cloudbank, miasto-serce w Transistorze, nie tylko nie wali się, a powala.

**Poraz** kolejny uderza mnie cyberpunkowy zwiastun składający się – choć tu w przeciwieństwie do materiału CD Projektu RED tylko częściowo – ze statycznych obrazów, poruszającej oprawy muzycznej i kobiety w roli głównej. Red, czerwonowłosa bohaterka Transistora, to atrakcyjna wokalistka, której kariera kończy się wraz z przypadkowym zdobyciem tytułowego miecza, gdy ustrojona w żółtą suknię przemierza ulice tężniącej życiem metropolii. Nic dziwnego, skoro oręz przemawia do niej seksownym, acz podstępny głosem Logana Cunninghama, dzięki czemu dziewczyna porzuca niewygodne, jaskrawe wdzięki na rzecz kusego płaszczyka i ciemnych pończoch.

## Roboty, do roboty

Aktor – będący równocześnie członkiem załogi Supergiant – którego niska chrypa cechowała postać narratora w Bastionie, przysparzając mu mnóstwa fanów (i zapewne jeszcze więcej fanek), nie będzie osamotniony w wysiłkach oddawania atmosfery futurystycznego miasta. Przy Transistorze pracuje ta sama ekipa – w tym Darren Korb, autor poprzedniej ścieżki dźwiękowej – wzbogaconajedynie o kilka nowych twarzy. Nie zapowiada się jednak na kalkę bajkowej stylistyki, choć powstający tytuł czerpie z wcześniejszego dzieła zarówno izometryczną perspektywę (zdostępstwiam tutaj ówdzie) oraz responsywną narrację, jak i szczególny rys graficzny. Tu zamiast kolorowego miszmaszu uwagi przykuwają raczej detale – oklejone plakatami ściany budynków, światło padające na ulicę z okien nocnego



► Przez takie plakaty Red nie może opędzić się od psychofanów.

klubu, malowane w pomarańczowe esy-floresy markizy. I charakterystyczny, zielonkawo-czerwony, menstrualnych rozmiarów miecz trzymany w zgrabnych dłoniach Red.

Choć gadatliwy Transistor wygląda jak przerysowane ostrze, z bronią białą niewiele ma wspólnego. Tajemnicę jego pochodzenia, poprzednich właścicieli oraz drzemiących w nim potężnych mocy bohaterka ma odkrywać stopniowo, nieustannie nękaną przez poszukujących artefaktu asasynów. Jak na science fiction przystało, wśród czujących na jej znalezisko nie zabraknie również wielkich robotów czy tworów androidopodobnych. Od poprzedniej produkcji Supergiant Games nową odróżni przede wszystkim mechanika **starć – sprawdzie wciąż wściekle dynamicznych, lecz z aktywną paузą**. Zatrzymanie walki pozwoli Red obrać najbardziej skuteczną strategię i wykonać sekwencję zabójczych ruchów.

## Jeden, by wszystkimi rządzić

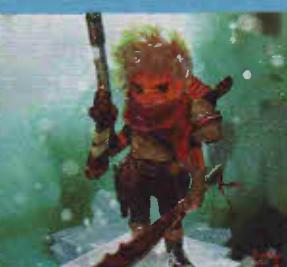
Developerzy nie zdecydowali się jeszcze, czy po produkcję sięgnąć będą mogli zdeklarowani mistrzowie pada, czy miłośnicy



blach. Przy założeniu, że Transistor pojawi się na tych samych platformach co wcześniejsze dzieło studia, data premiery powinna zainteresować zarówno peacetowców, jak i użytkowników Xboksa.

O ile w Bastionie świetna muzyka stanowiła jedynie instrumentalne tło, o tyle sugestywny wokal zdobiący oprawę Transistora osadzono w rozgrywce – przynajmniej część utworów wyśpiewa główna bohaterka. I choć po moim kręgosłupie przemaszerowały ciarki, gdy udźwiękowienie zwiastuna dotarło do moich uszu po raz pierwszy, prawdziwe dreszcze przeszły mnie dopiero po wysłuchaniu pierwszych pełnych napięcia fraz wypowiadanych w grze przez awatara Logana Cunninghama – Jest twój. Podnieś. Transistor. Jedyny w swoim rodzaju. Wiem, wierzę, jestem cała twoja.

ICDA



## Bastion

Przywodzący na myśl minarety, pył i palące słońce Bastion – po przednia produkcja Supergiant Games – który rysował Cealandię po wielkiej katastrofie, dwa lata temu poważnie potrąsnął branżę gier niezależnych. W tym izometrycznym mixie akcji i erpega doceniono m.in. interesujące uniwersum, dopracowaną, klimatyczną ścieżkę dźwiękową, dynamiczne walki oraz charakterystycznego narratora.

- ▶ PRODUCENT: SHINING ROCK SOFTWARE
- ▶ DATA WYDANIA: III KWARTAŁ 2013
- ▶ MULTI: BRAK
- ▶ [WWW.SHININGROCKSOFTWARE.COM](http://WWW.SHININGROCKSOFTWARE.COM)

#### ► GATUNEK: STRATEGIA

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

# BANISHED

**Pionierem zostanie: Faraon**

**Kiedy prawie cztery stulecia temu grupka imigrantów przybijała do brzegów Nowego Świata, trudno było sobie wyobrazić, że przyczynią się do powstania potężnych Stanów Zjednoczonych. Banished przybliży tę historię.**

**Z punktu** widzenia współczesnego człowieka wydarzenia te wydają się niezwykle głębokie i obrośnięte mitami. Gra nie będzie jednak opowiadać o wzniósłych ideałach ani prawach od Ojców Założycieli, lecz skupi się na podstawowej walce ludzi z tamtych czasów – starciu z naturą. Głównym celem **Banished** ma być przetrwanie małej grupy, która opuściwszy swoje rodzinne ziemie, wybrała nowy start w niespójczonej krainie.

## Zwyciężyć znaczy przeżyć

Na osadników czyhać mają zmory dawnych społeczności – choroby, pożary czy susze. Wielką rolę odegrają pory roku, które wyznaczą rytm funkcjonowania mieszkańców. Pojawi się zatem coś, czego bardzo w strategiach brakuje, czyli **ukazanie prawdziwych trosk i znoju ludzi z minionych czasów**. W tej grze wielkim osiągnięciem staje się m.in przetrzymanie srogiej zimy. Jeśli nie zadba się o krawca, który uszyje ciepłe ubrania, mróz zdzieśiątkuje populację. Nieurodzajne lata wydadzą zaś upiorne owoce w postaci głodu.

**Choroby** będą od czasu do czasu nawiedzać wioskę gracza, dlatego niezbędne stanie się wyszkolenie lekarzy. Ryzyko zarazy wzrosło, jeżeli przyjmie się pod ciepłe dachy imigrantów albo zainicjuje intensywne kontakty handlowe. Te ostatnie zresztą okażą się ważnym elementem rozgrywki, bo dzięki regularnym wizytom kupców z innych osiedli zapewnimy mieszkańcom deficytowe dobra. W spartańskim świecie Banished nie używa się pieniędzy – walutą są surowce (drewno, kamienie, mięso czy zboża) i wyroby rzemieślnicze.

Ciekawie zapowiada się koncepcja środowiska, w którym starają się urządzić sobie życie odważni pionierzy – decyzje gracza mocno wpłyną na przyrodę. Zbyt często uprawiana ziemia po kilku latach stanie się jałowa, a intensywne wycinanie drzew na opał przyniesie konsekwencje w postaci wymierania żyjących tam gatunków zwierzyny. Ekosystem w Banished to zatem nie tylko przeciwnik, ale także sprzymierzeniec, o którego trzeba dbać.

**W zdrowym cie?e zdrowy duch**

Mechanika przypomina tę znaną z klasycznych serii gier strategicznych takich jak Caesar i The Settlers. Nie będziemy kierować bezpośrednio mieszkańcami wioski, naszą rolą stanie się wyznaczanie budynków do postawienia, dbanie o zdrowie i szczęście podopiecznych oraz ustalanie liczby specjalistów w danym rzemiośle. Zawodów ma



 Zimowe wieczory, spory  
przyrost dorosłych... Dzieci  
też niedługo powinny się  
pojawić.



► No i proszę, spalaję węgiel, emituję CO<sub>2</sub> i mamy globalne ocieplenie!

# Wielkim osiągnięciem staje się przetrwanie srogiej zimy.

być osiemnaście – od drwala po nauczyciela. Fachowiec, który przejdzie kompleksową edukację w miejscowej szkółce, będzie pracował wydajniej. Najważniejszym czynnikiem wpływającym na zapał do płodzenia nowych domów i stawiania dzieci okaże się zadowolenie z życia. Zasada jest prosta – najedzony, ciepło odziany i zdrowy osadnik to szczęśliwy osadnik.

Akcja Banished toczy się na dużych mapach różniących się klimatem i ukształt-

towaniem terenu. Dla lubiących spokojną swobodną rozbudowę miast twórca przygotowuje tryb wolnej rozgrywki, wielbicie le wyzwań dostaną do dyspozycji kampania z określonymi celami. Co osobliwe, w produkcji naprawdopodobniej nie zobaczymy starć zbrojnych. Czy to znaczy, że autor zignoruje fakt istnienia Indian na kolonizowanych ziemiach albo ograniczy ich rolę do handlu? W tej chwili wiadomo tylko, że walka być może pojawi się w pełnoprawnym dodatku lub w DLC. **ICDA**



**Czyja to  
sprawka?**

**Autor skromnie ukrywa się pod szyldem Shining Rock Software. Sam jeden tworzy wszystkie elementy produkcji, napisał nawet własny silnik graficzny. Jeśli chcesz mieć wpływ na rozwój Banished, zajrzyj na stronę gry i prześlij mu swoje uwagi.**

- PRODUCENT: KOJIMA PRODUCTIONS
- DATA WYDANIA: NIEZNANA
- MULTI: BRAK DANYCH
- WWW.METALGEARSOLID.COM

- GATUNEK: AKCJA

# METAL GEAR SOLID V THE PHANTOM PAIN

Raczył się szpitalnym wiktem: **Papkin**

Najpierw był Ogre – projekt Hideo Kojimy mający przedstawić graczom Fox Engine. Później ujawniony podczas VGA Phantom Pain, rzekomy debiut Moby Dick Studio i pretekst do lawiny medialnych spekulacji. Jak się ostatecznie okazało, Metal Gear Solid V niejedno ma imię.

**Ujawnienie** „piątki” poprzedziła cudsza kampania reklamowa, w której fikcyjny szef projektu, niejaki Joakim Morgen (imię to anagram nazwiska Kojimy), udzielał wywiadów z twarzą obwiązaną bandażami, pojawiły się też „szpitalne” zwiastuny, teasery i screeny. Trzeba przyznać, że przed oficjalnym potwierdzeniem, iż mamy do czynienia z nowym MGS-em, zrobiono wszystko, by nikt nie miał co do tego wątpliwości – gdy na Twitterze pojawiło się konto rzekomego głównego projektanta, opatrzone je nieudolnie sfotoszopowaną fotografią Azjaty podpisana „NOT Kojima”.

## Zagraj w to jeszcze raz, Snake

Jeszcze w czerwcu Konami zaserwuje nam Metal Gear Solid: The Legacy Collection. W skład zestawu wejdą MGS: HD Collection uzupełniony o część czwartą i komiksy autorstwa Ashleya Wooda.

## Lisek chytrusek

Gdy już zakomunikowano, że Phantom Pain to podtytuł piątej części flagowej serii Konami, na tapetę ponownie wzięto informacje na temat Ground Zeroes (zapowiedź w CDA 12/2012). Obie produkcje mają dzielić **technologię Fox Engine, podobno znacznie skracającą proces tworzenia, a także umożliwiającą rozgrywanie akcji w otwartym świecie**. Spoiwem ma być również nić fabularna. Rozgrywający się w 1975 r. GZ to swoisty prolog „piątki”, mniej rozbudowany, ale za to dostępny kilka miesięcy przed premierą pełnoprawnej części. Ta rozpoczęcie się w szpitalnej sce-

nerii, gdzie trafiai Snake/Big Boss i Master Miller. Ten pierwszy po skutecznej reanimacji spędzi 9 lat w śpiączce (Shepard klania się nisko), by po przebudzeniu wziąć udział w pełzano-kłęczanym samouczku.

Po latach w bezruchu **Wąż rozpoczęnie przygodę osłabiony i niemal niezdolny do poruszania się** (całe szczęście, że w początkowych sekwencjach pomocną dłoń podał mu jakiś Ishmael). Wątpliwa sprawność protagonisty to niejedyne za-skoczenie, bowiem jak potwierdził David Hayter, głos Big Bossa i Solid Snake'a, to nie on wcieli się w głównego bohatera.

## Życie jest nowością

Oś rozgrywki pozostanie ta sama – nowy MGS to w przeciwieństwie do niedawnego Revengeance wciąż **skradanka**. Tyle że uatrakcyjniona otwartym światem z zestawem misji pobocznych. Część akcji osadzona zostanie w kubańskiej bazie (czytelnie sygnalizuje to zwiastun), pozostałych miejscówkach możemy się tylko domyślać. Podobnie jak w Ground Zeroes kluczową rolę w scenariuszu ma odegrać tajemnicza organizacja XOF pozostająca w konflikcie zarówno z FOX, jak i MSF. Na ekran powróci znany z Peace Walkera Chico oraz wężowy enfant terrible, Cipher a.k.a. Major Zero.

Niewiadomych jest wiele. Finał Ground Zeroes pośle Big Bossa na szpitalny stół i pozbawi go ręki. Na szczęście – niczym Raiden czy Revolver Ocelot – bohater może liczyć na efekciarską protezę. Ale czy sztuczna dłoń przełoży się w jakiś sposób na roz-

## To nadal skradanka, ale teraz już w otwartym świecie.

Decyzja niejasna, choć – gdybym miał zgadywać – podyktowana chęcią zrealizowania cutscenek przy użyciu technologii full motion capture (to samo spotkało ostatnio Garretta). Ta zaś wymaga nie tylko aktorskiej maestrii, ale i nieszych warunków fizycznych. Nie jest również wykluczone, że panowie Kojima i Hayter raz jeszcze robią graczowi w balonie.

grywkę? Nie ma również pewności co do platform docelowych – podczas jednego z pokazów Kojima grał na peccie, ale posługując się kontrolerem X360. Czy MGSV będzie nie tylko pożegnaniem ze starą generacją konsol, ale i ukłonem w kierunku kolejnej? Stawiam dolary przeciw orzechom, że tak, a o wsparciu PS4 i nowego „iksa” usłyszmy już wkrótce.

CDA



► PRODUCENT: KING ART GAMES  
► DATA WYDANIA: GRUDZIEŃ 2013  
► MULTI: SIECIOWE, HOT SEAT I ASYNCHRONICZNE  
► WWW.KINGART-GAMES.COM

► GATUNEK: STRATEGIA

# BATTLE WORLDS KRONOS

Ekscytuje się heksami: **Zdenio**

Kto by pomyślał, że za produkcję jednej z ciekawiej zapowiadających się turowych strategii ostatnich lat weźmie się studio odpowiedzialne za klasyczną przygodówkę point'n'click?

**Autorzy** uznanej serii The Book of Unwritten Tales są też maniakami gier strategicznych. Jeszcze przed rozpoczęciem prac nad bajkowymi przygodówkami stworzyli prototyp własnej turówki, jednak żaden wydawca się nim nie zainteresował. Co więc zrobili ludzie z King Art Games? Kickstarter – jakżeby inaczej.

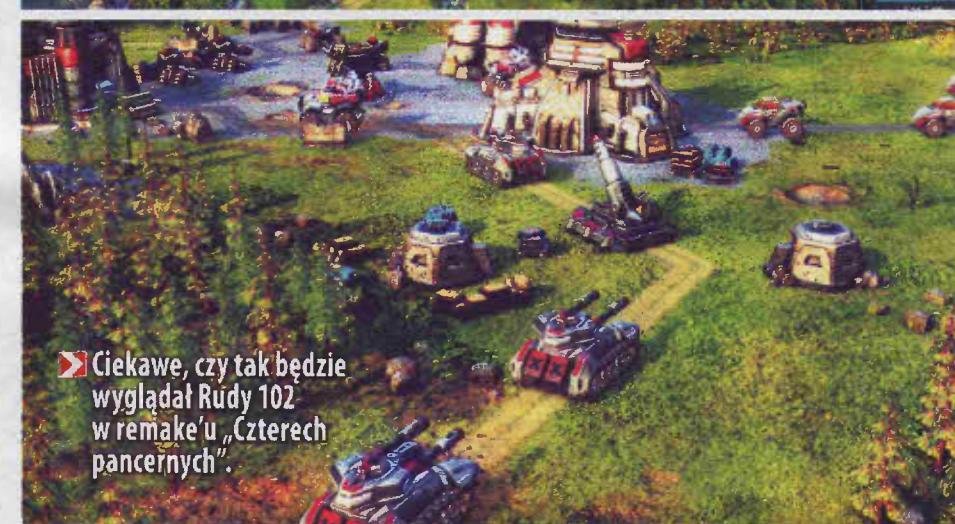
Battle Worlds: Kronos będzie **turową strategią inspirowaną klasykami takimi jak Battle Isle czy Panzer General**. Podstawa rozgrywki to zatem dowodzenie na taktycznej mapie zróżnicowanymi jednostkami posiadającymi określona liczbę punktów akcji zużywanych na poruszanie się i atak.

## Imperia kontra rebelianci

Przygotowane zostaną dwie kampanie, z czego pierwsza stanowić będzie gigantyczny tutorial przekazujący kontrolę nad jedną z trzech frakcji nacierających na planetę Kronos. Po tej stronie konfliktu zyskamy dostęp do bardziej zaawansowanych technicznie jednostek. W drugim scenariuszu spojrzymy na inwazję z przeciwej strony barykady, stając na czele mniej rozwiniętych rebeliantów. Rozgrywka w tej części gry ma się znaczco różnić ze względu na duży nacisk na wykorzystanie taktyk partyzanckich. Obie kampanie będą łączyć

się fabularnie, a ich ukończenie zajmie w sumie około 30 godzin.

Twórcy chcą, by gracze mogli dostosować każdy trybik maszyny wojennej do swoich potrzeb – pomoże w tym system kilku tapetowych upgrade'ów. Istotne mają być również współpraca oddziałów i odpowiednie planowanie ich ustawienia na polu bitwy. Niektóre będą lepiej funkcjonować, gdy w pobliżu znajdą się inne z konkretnymi statystykami – przed lekkim rakietowym wozem, niemal bezbronnym na bliski dystans, warto ustawić ciężki czołg spowalniający ewentualny kontratak.



► Czerwoni urządzili w swojej bazie wybuchową imprezę.

► Ciekawe, czy tak będzie wyglądał Rudy 102 w remake'u „Czterech pancernych”.

## Turowa strategia inspirowana klasykami takimi jak Panzer General.

### Klasycznie czy asynchronousznie?

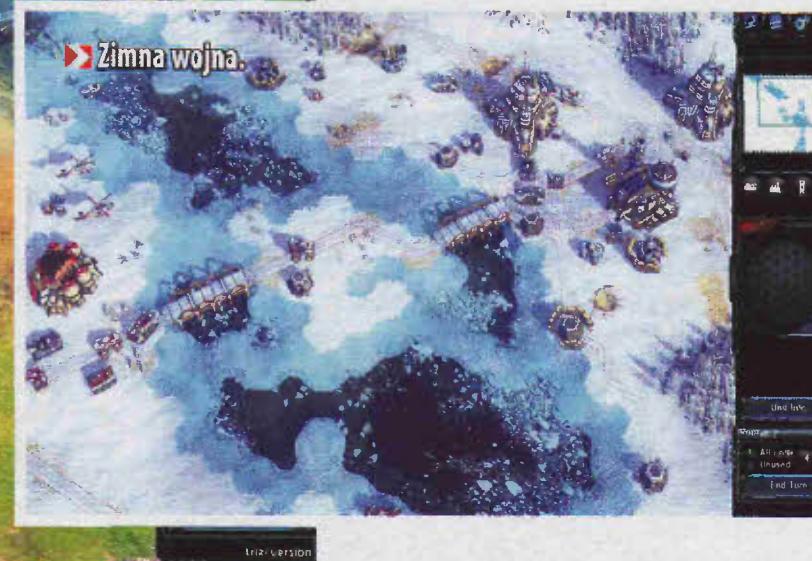
Developerzy lubią podkreślać, że Battle Worlds: Kronos **zaofera nie tylko tradycyjny multiplayer, ale także hot seat oraz wieloosobowy tryb asynchronouszny**. W tym ostatnim znajdziemy rozwiązania podobne do tych z produkcji typu play-by-mail. Taka rozgrywka spodoba się wszystkim, którzy na zabawę mają mało czasu albo

nie lubią być poganiiani. Swój ruch wykonamy np. podczas przerwy w biurze albo jazdy autobusem (gra zostanie też wydana na tablety). Rundy będą zachowywane na serwerze, a każdy uczestnik otrzyma powiadomienie, kiedy przyjdzie jego kolej.

Battle Worlds: Kronos może okazać się smakowitym kąskiem. Na rynku nie ma obecnie strategii turowych w tym stylu, a zapotrzebowanie – jak udowadnia kickstarterowy sukces – wciąż istnieje. |CDAJ



► Wojska lądowe, morskie, powietrzne – cała rodzina na jednym obrazku.



► Zimna wojna.

### Zrób to sam

Wiele produkcji powstających dzięki fan fundingowi zaopatrzonych jest w edytory poziomów. Battle Worlds wpisze się w ten trend – do wersji pełetowej dołączone zostaną narzędzia, które umożliwiają graczom projektowanie własnych map. Z pewnością wpłynie to pozytywnie na długosć życia tytułu.

► PRODUCENT: UBISOFT  
 ► DATA WYDANIA: 22 LISTOPADA 2013  
 ► MULTI: TAK  
 ► WWW.WATCHDOGS.UBI.COM

► GATUNEK: AKCJA

# WATCH DOGS

■ Hakował na mieście: **Allor**

Powstające od ponad czterech lat Watch Dogs to jedna z najbardziej oczekiwanych gier tego roku. Po części dzięki Chicago, kontrolującemu je CtOS-owi i hakowaniu, po części zaś dzięki otwartemu światu, masie zadań pobocznych oraz pecetowemu czy – jeśli wolisz – next-genowemu wyglądowi.

**Głównym** bohaterem gry, która zaczynała jako projekt Nexus, jest niejaki Aiden Pearce. Wiadomo o nim tyle, że to w zasadzie dobry gość z dość mroczną przeszłością. I że właśnie zaczyna mścić się za to, co zrobiono jego rodzinie. I że choć CtOS (to skrót od Control Operating System) pozwala kontrolować miasto, to serwerami orazznajdującym się na nich oprogramowaniem i danymi też ktoś musi się opiekować. I... to by było na tyle, bo podczas paryskiej prezentacji twórcy skupili się nie na fabule, lecz na mieście, swobodzie i wspomnianym hakowaniu.

## Miejska sieć

14 sierpnia 2003 kable wysokiego napięcia gdzieś w Ohio zaczepiły o gałęzie niewystarczająco często przycinanych drzew. Na szczęście zadziałyły bezpieczniki i linia przesyłowa została automatycznie wyłączona. Na nieszczęście system alarmowy nie powiadomił o tym zdarzeniu operatorów całego układu energetycznego. Ten zaś był coraz bardziej przeciążony i w ciągu następnych 90 minut padły trzy kolejne linie. (A operatorzy nadal nie wiedzieli, co się dzieje). Zadziałał efekt domino – niedługo potem siadła cała sieć w południowo-wschodniej Kanadzie i na północnym wschodzie USA. Ponad 50 milionów ludzi

było przez dwie doby pozbawionych energii elektrycznej, co doprowadziło do śmierci 11 osób i straty 6 miliardów dolarów.

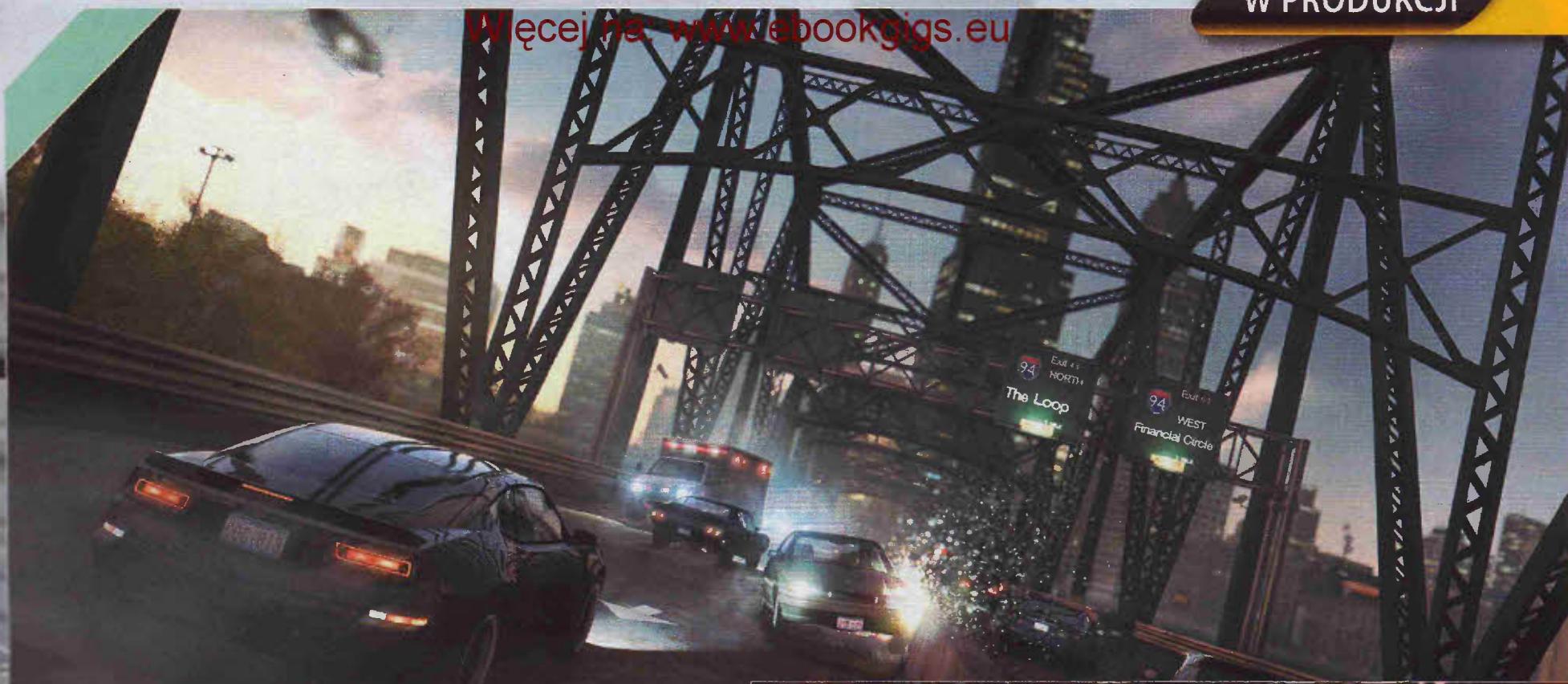
Zdarzyło się to zarówno naprawdę, jak i w świecie gry. Tyle że w Watch Dogach powodem awarii był nie niefortunny zbieg okoliczności, lecz atak hakera. By zapobiec takim sytuacjom w przyszłości, opracowano

system CtOS, który pozwala na pełną kon-

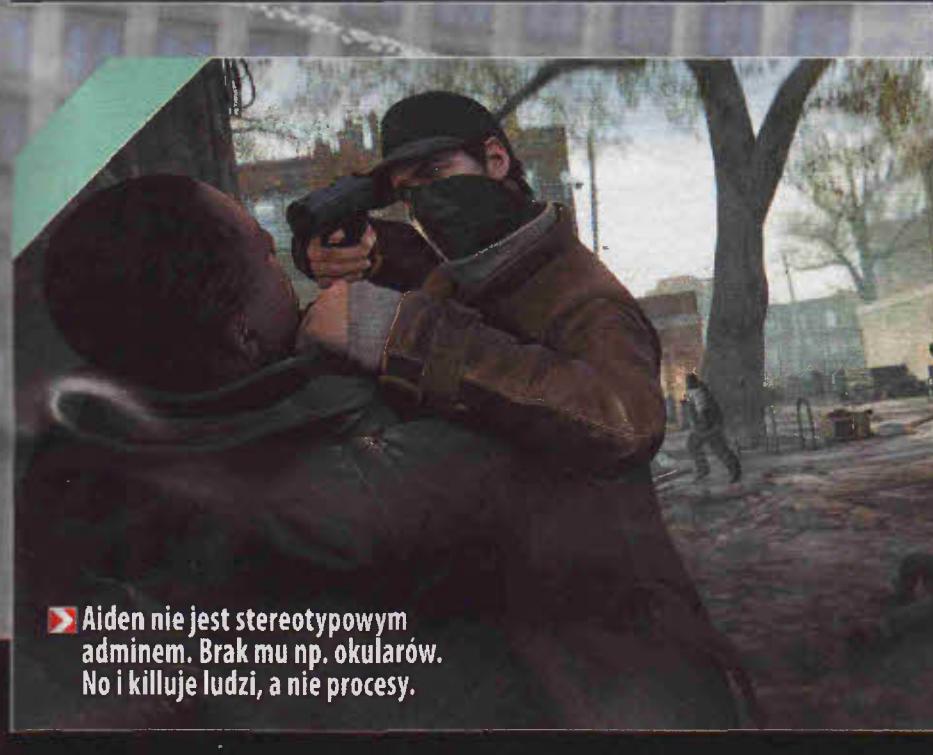
trolę całej infrastruktury – od światel ulicznych, przez kamery i ruch wagonów kolejki, po automatyczne blokady na drogach. Jakby tego było mało, na serwerach znajdują się jeszcze dane wszystkich mieszkańców, co pozwala na koordynację działań służb policyjnych. (Dotych informacji gracze uzyska zresztą dostęp, podobnie jak do komunikatów o dokonywanych właśnie przestępstwach).



► CtOS pozwala nawet na zdalne kierowanie słynną chicagowską kolejką.

więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

► Pościgi to integralna część gry, ale można je będzie rozstrzygać także smartfonem.



► Aiden nie jest stereotypowym adminem. Brak mu np. okularów. No i killuje ludzi, a nie procesy.

## Praktycznie nieograniczona liczba misji pobocznych!

### Setka plus nieskończoność

W głównym wątku na gracza będzie czekało mniej więcej sto zadań, ale na tym wcale się nie kończy. Dzięki opcji ściągania danych obywateli z centralnej bazy otrzymasz do dyspozycji także niemal nieograniczoną liczbę misji pobocznych. Przykład? W trakcie prowadzonej na żywo prezentacji przy opisie pewnej osoby pojawiło się ostrzeżenie, że jest potencjalną ofiarą. Wystarczyło trochę się za nią pokręcić, by przewidywanie CtOS-u się zwróciło. Skończyło się efektownym pościgiem po ulicach Chicago i triumfem sprawiedliwości, ale oczywiście również dobrze można było sobie całą sprawę odpuścić. Gra toczyłaby się dalej, co najwyżej historia jednego z wirtualnych mieszkańców dobiegłaby końca.

**Chicago żyje tutaj własnym życiem i wiele problemów rozwiązuje się bez**

**naszego udziału.** Tym razem akcja kręciła się wokół kobiety i jej faceta, który podejrzewał innego o gwałt. Czy rzeczywiście miał on miejsce, nie wiadomo, choć na podstawie danych dostarczonych przez CtOS wydawał się prawdopodobny. Mimo że gracz mógł zareagować, prowadzący prezentację ograniczył się do biernej obserwacji z bezpiecznej odległości, a sprawą szybko (szukający zemsty pobiął do niczego niepodejrzewającego dilera...) i ostatecznie (...następnie wyciągnął guna i parę razy strzelił) zakończyła się „sama”. Satysfakcja z triumfu dobra nad złem wcale nie była mniejsza, a odpadał problem ewentualnego pościgu. Co ważne, wszystkie te opcjonalne zadania mają się pojawiać wyłącznie wtedy, gdy bohater nie będzie akurat w trakcie wykonywania innych misji, zwłaszcza tych z głównego wątku fabularnego.



### Nie nam oceniać

Jedną z ciekawszych koncepcji jest wprowadzony w grze system moralności. Mimo że w Watch Dogs nie będzie żadnego wskaźnika, gracz zmierzy się z konsekwencjami swoich czynów. Pamiętasz walkowaną już na wszystkie sposoby scenę z rozpierejącą na skrzyżowaniu spowodowaną, by pozbyć się jakiegoś niemilego faceta? Podczas prezentacji pokazano dodatkową, by uzmysłowić oglądającym, że za tą całą walką z systemem stoją także tragedie zwykłych, niewinnych ludzi. Facet próbujący ratować swoją partnerkę, która po wypadku nie daje znaków życia, daje do myślenia i działa na psychikę znacznie mocniej niż napis sugerujący, iż źle postąpiłeś.

Ktoś zobaczył, że łamiesz prawo, i dzwoni na policję? Możesz w tym momencie uciec, ale także obywatela ucięczyć. Wystarczy podejść i wyrwać mu komórkę, oczywiście da się to rozwiązać również przy pomocy ołówka. Ba, gra rozróżniać będzie nawet, czy funkcjonariuszy podczas ucieczki eliminowałeś, strzelając po nogach, dzięki czemu przeżyli, czy też wolałeś celować od razu w głowę – a wszystkie te „drobne” smaczki wpłyną na ogólną kondycję miasta i tworzoną przez ciebie legendę tajemniczego mściciela.



► Ja ci zrobię fotkę, a ty dasz mi lajka. Deal?



### Hakowanie na dzielnicy

Żeby nie było zbyt łatwo, hakowanie należy się nauczyć, a by móc z niego skorzystać, najpierw trzeba się włamać do lokalnej serwerowni i zainstalować tam trojana. Co zresztą było częścią pokazu, podczas którego prowadzący postarał się o to, by połączyć pełnokrwistą strzelaninę z elementami skradanki. Efekt? Świety! Ale choć pozbywaniu się problemów przy pomocy broni palnej trudno cokolwiek zarzucić – istnieje nawet możliwość spowolnienia czasu – to używanie nie kałasza, lecz smartfona stanowi o klasie Watch Dogów. Hakując kolejne kamery, da się bowiem dokładnie poznać położenie wrogów, a podczas przejmowania kontroli nad windą czy wózkiem widłowym odwrócić ich uwagę – potem wystarczy przemknąć obok. Specjalista nie będzie się musiał zbytnio ruszać. Włamywać można się zresztą także w trakcie pościgu czy ucieczki przed stróżami prawa – by otwierać bramy do garaży, zmieniać cykle świetlne czy podnosić ukryte w drodze zapory.

Ale smartfon to nietylko broń. Dzięki niemu da się też rozpoznać wychwycone na ulicy utwory, a następnie złożyć z nich własną ścieżkę dźwiękową do słuchania na przykład podczas jazdy samochodem. Poza tym to również narzędzie komunikacyjne, a nawet... konsola do grania. Największy hit Chicago nazywa się NVSN i polega na walce z inwazją Obcych, którzy opanowują

► Im mniej niepotrzebnych ofiar, tym lepiej, a wroga lepiej połamać niż zatruc ołówkiem.



ją miasto, pożerając jego mieszkańców. Oczywiście na niby, bo wykorzystuje augmented reality, więc generowane przez telefon wirtualne potwory są nanoszone na „rzeczywisty” świat gry.

### Nie baw się sam

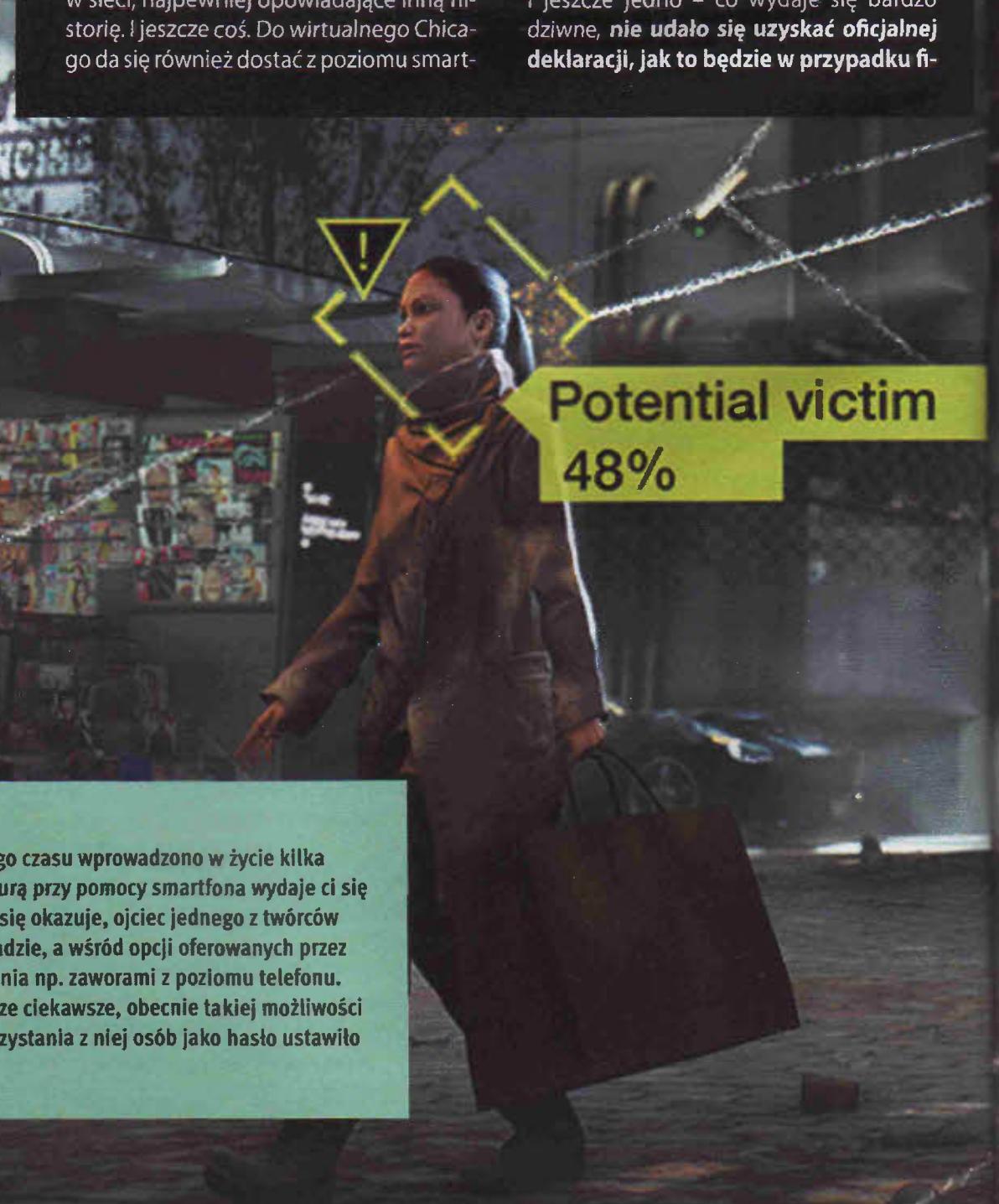
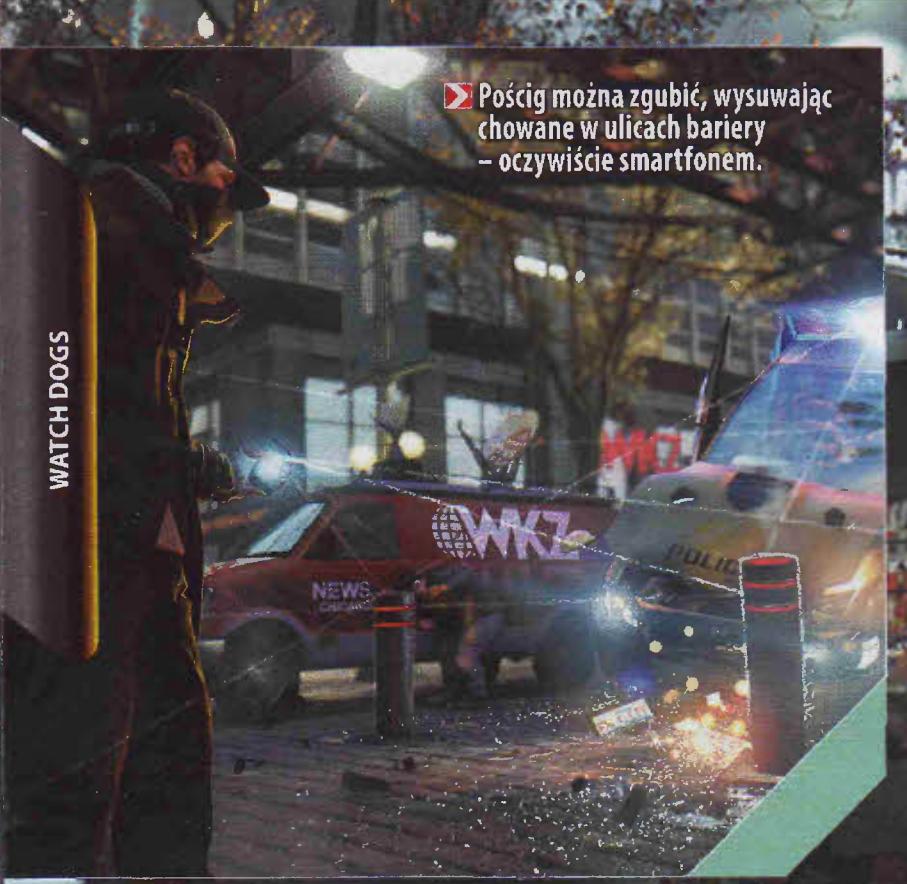
Ostatnia sprawa, póki co zarysowana jedynie z grubsza, to tryb multi. Grę da się skończyć bez połączenia z internetem, ale jeśli już się na nie zdecydujesz, w CtOS-a sprawującego kontrolę nad systemami zarządzającymi „twoim” Chicago wciąż się też inni. Z jednej strony przechytrzenie żywego przeciwnika przyniesie ogromną satysfakcję, z drugiej – to trudniejsze. To jednak tylko jeden z trybów, w Watch Dogs dostępne mają być także inne, w tym opracowane specjalnie pod kątem grania w sieci, najpewniej opowiadające inną historię. I jeszcze coś. Do wirtualnego Chicago da się również dostać z poziomu smart-

fonów, tabletów i WWW, włączona konsołaczy pecet nie będą więc wcale konieczne do uprzykrzenia życia kumplowi (nie ujawniono poki co w jakim zakresie).

### Watch Dogs i next-gen

Gra ma być dostępna w dwóch wersjach: na obecną generację konsol oraz ich następców. Według zapewnien różnicę ograniczą się jedynie do dodatków, a sama rozgrywka w obu przypadkach będzie taka sama. Podczas pokazu użyto peceta, trudno więc powiedzieć wiele na temat wyglądu edycji dla X360 i PS3. Wiadomo tyle, że zabraknie w niej zaawansowanej symulacji wiatru, fal oraz efektów pogodowych. Niby bajer, ale realistyczne ruchy roślinności czy ubrań, a także reakcje ludzi na podmuchy to jeden z lepszych sposobów na budowanie klimatu. I jeszcze jedno – co wydaje się bardzo dziwne, nie udało się uzyskać oficjalnej deklaracji, jak to będzie w przypadku fi-

► Pościg można zgubić, wysuwając chowane w ulicach bariery – oczywiście smartfonem.



### Rzeczywistość dogoniła fikcję

Prace nad Watch Dogs rozpoczęły się jakieś cztery lata temu, a od tego czasu wprowadzono w życie kilka „przyszłościowych” rozwiązań. Jeśli zarządzanie miejską infrastrukturą przy pomocy smartfona wydaje ci się zbyt głupie, by mogło być prawdziwe, cóż – to już rzeczywistość. Jak się okazuje, ojciec jednego z twórców pracuje w miejskich wodociągach w pewnym spornym mieście w Kanadzie, a wśród opcji oferowanych przez nowy system zarządzania pojawiła się sposobność zdalnego sterowania np. zaworami z poziomu telefonu. To wystarczy, by doprowadzić do chaosu, a nawet zniszczeń. Co jeszcze ciekawsze, obecnie takiej możliwości ponoć już nie ma, bo okazało się, że zbyt wiele uprawnionych do korzystania z niej osób jako hasło ustawiło sobie 111111 lub 123456...

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

► Smartfon pozwala na kontrolę wszystkich systemów miasta, z siecią elektryczną włącznie.

## Częściej będziesz używać smartfona niż kałasza.

**nanej wersji na PC**, mimo iż to przecież na tej platformie (z podłączonym kontrolerem Microsoftu) prowadzone były wszystkie dotychczasowe prezentacje. Najrozsądniejsze jest jednak założenie, że realizm otoczenia będzie zależał od wybranego poziomu detali. Z jednej strony **mamy przecież uruchamianą na blaszkach wersję next-genową**, a z drugiej nie bardzo wierzę w to, że Ubi **zaryzykuje ograniczenie dostępności tytułu jedynie do wypasionych pecetów**.

### WD vs. GTA

Wprawdzie autorzy Watch Dogs na każdym kroku podkreślają, że ich celem wcale nie było stworzenie pogromcy GTA, ale takie skojarzenia są i tak nieuniknione. Oczywiście jest jednak, że skupienie się na współczesnym sprzęcie, a nie konsolach sprzed siedmiu lat, sprawi wiele problemów Rockstarowi, bo GTA V – na co wszystko wskazuje – tworzy się z myślą o PS3 i X360.

Szumiące na wietrze drzewa i furczące peleryny, płynność animacji, szczegółowość modeli, brak doczytywania lokacji przy wchodzeniu do lombardu czy hakowaniu kamer... W połączeniu z wyglądem Watch Dogs sprawia to świetne wrażenie, zwłaszcza że świat aż kipi od detali. Nie zdradzono jego wielkości i pod tym względem „piątka” pewnie okaże się lepsza, ale mam wątpliwości co do tego, czy ilość zamaskuje niższą jakość. Wyrównany będzie pojedynek na klimat, ale hakowanie i teorie spiskowe przemawiają do mnie bardziej niż kolejna opowieść o gangsterach. A do tego w dziele Ubi pojawi się przecież multi.

Dlatego choć na prezentację jechałem z lekką obawą, obecnie moje wątpliwości budzi już tylko zbyt zręcznościowy model jazdy. Reszta jest tak dobra, że Watch Dogs wyrasta na pewnego kandydata na grę roku. I to niezależnie od platformy. **[CDA]**



► W Watch Dogs jazda na motorze i korzystanie z telefonu zwiększą szansę na przeżycie, ale nie próbujcie tego w realu.



### Ten NFS...

Lekki niesmak pozostał jedynie po zbyt zręcznościowym modelu jazdy samochodem, ale trzymam kciuki za to, by prowadzenie okazało się przyjemniejsze, niż na to wygląda. A nawet jeśli nie, pozostają jeszcze motocykle, łodzie motorowe i metro. A być może także śmigłowce, które też pokazano, choć póki co były wykorzystywane przez policję w trakcie pościgu, zaś twórcy za nic nie chcieli zdradzić, czy da się siąść za ich sterami.

► PRODUCENT: OVERKILL SOFTWARE  
► DATA WYDANIA: SIERPIEŃ 2013  
► MULTI: CO-OP  
► WWW.OVERKILLSOFTWARE.COM

► GATUNEK: FPS

# PAYDAY 2

■ Przestępczą karierę planuje: **Zdenio**

**Pora odkurzyć maskę klauna i wygrzebać z szafy torbę, która pomieści dużo zielonych. Jeszcze w tym roku wróćmy na rabunkowy szlak.**

**Pierwsza** część gry, z podtytułem The Heist, została ciepło przyjęta przez faniów kooperacji, choć miała pewne wady. Odrzut broni był dziwaczny (przez co strzelanie nie sprawiało dużej frajdy), a sztuczna inteligencja pozostawiała wiele do życzenia. Niektórzy narzekali też na fakt, że przedżej czy później zabawa przeradzała się w „wykoncz wszystkich gliniarzy”. Sądząc po podejściu developerów do produkcji PayDaya 2, mocno wzięli sobie krytykę do serca.

## Zbir zbiowi nierówny

W pierwszej odsłonie serii różnice pomiędzy czterema rabusiami, w których mogliśmy się wcielić, były niewielkie. Inne maski i garnitury, ale wybór ścieżek rozwoju związany tylko z bronią lub zapewnianiem pomocy w walce. **W „dwójce” personalizacja będzie bardziej rozbudowana i urozmaicona dzięki systemowi specjalizacji.** Do wyboru dostaniemy cztery drzewka talentów – inwestując w nie punkty doświadczenia, staniemy się ekspertami od ładunków wybuchowych i otwierania sejfów, dezaktywowania alarmów, posługiwanie się bronią albo panowania nad zakładnikami i przeciągania na swoją stronę skorumpowanych gliniarzy. Nie da się nabracie biegłości we wszystkim. Takie rozwiązywanie sprawi, że rozgrywka będzie mogła przebiegać inaczej w zależności od składu gangu.

## Cichaczem

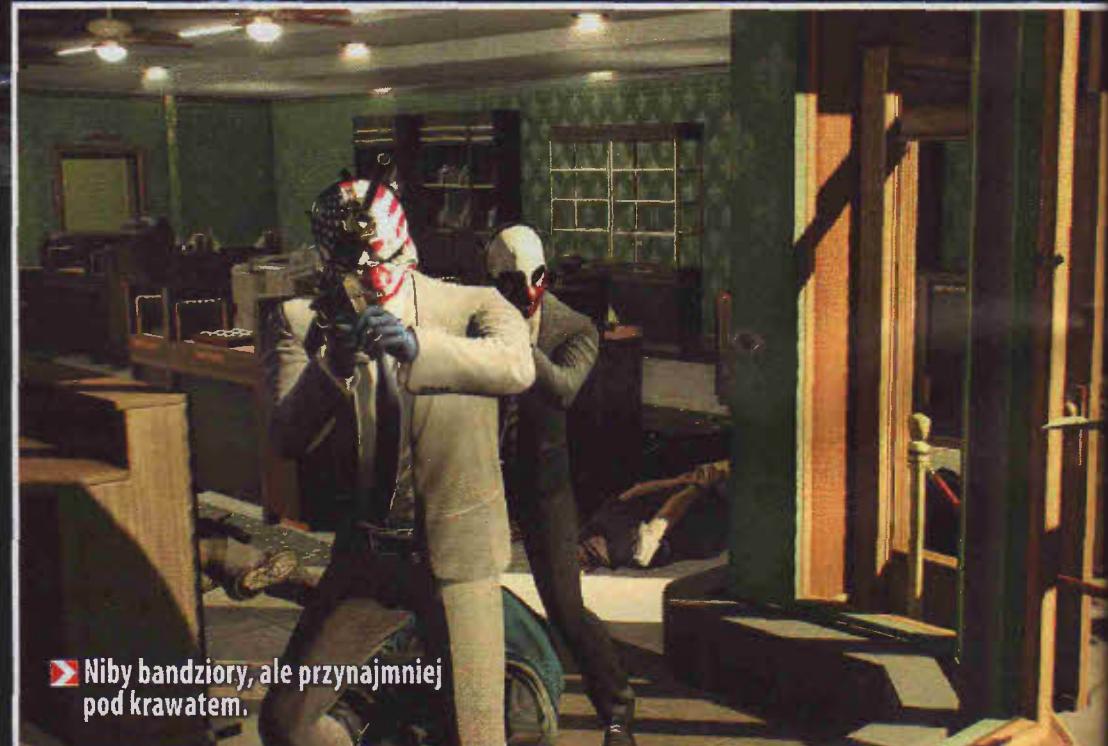
Największą chyba nowość w PayDayu 2 – związaną po części z opisany wyżej systemem rozwoju postaci – stanowić ma możliwość przehodzenia misji po cichu. Spodoba się to tym, którzy narzekali na zbyt duży nacisk na wymiany ognia w poprzedniej części. Uzyskamy umiejętność dyskretnego otwierania zamków i okien, w naszym



PAYDAY 2

## Nowy szef – nowa jakość?

Czy PayDay 2 zbliży się jakością do wysokobudżetowych tytułów? Nadzieję na to daje świeża krew w studiu Overkill – nowy główny projektant. To David Goldfarb, który wcześniej zajmował stanowisko lead designera w DICE przy produkcji Battlefielda 3. Zdjęcie, które widzicie powyżej, zamieścił na Twitterze przy okazji informacji o zmianie pracodawcy.



► Niby bandziory, ale przynajmniej pod krawatem.

ekwipunku znajdują się specjalne wiertła pozwalające pracować niemal bezgłośnie, będziemy też mogli bezszelestnie ogłuszać strażników. Rozgrywka „duchami” ma mieć jednak swoje wady – czasem, by zdobyć więcej fantów, poprostu nie da się pozostać nieauważonym. Miejmy nadzieję, że twórcy wynagrodzą nas jakoś za skradankowy styl gry, bo w przeciwnym razie takie podejście będzie zwyczajnie nieopłacalne.

## Let's plan!

Przed rozpoczęciem zalogujemy się do sieci Crimenet, gdzie znajdziemy interaktywną mapę, z poziomu której wybierzymy konkretną robotę i dokładnie **przeanalizujemy otoczenie. Zdecydujemy się też na zabierane ze sobą gadżety.** Przydatne okażą się dokumenty z opisaną lokalizacją kamer czy spis kodów do opuszczanych żelaznych rolet, które uchronią nas przed ogniem snajperów.

Znaczenie będą mieć także torby – koniec z ich kuloodpornością, absurdalną pojemością i udźwigiem. Pieniądze ważą swoje, złoto tym bardziej. Łup nas spowolni

i warto wziąć to pod uwagę przy obmyślaniu ucieczki.

PayDay 2 zapowiada się na udaną kontynuację bez rewolucji. **Liczniejsze i bardziej zróżnicowane scenariusze do ukończenia na rozmaite sposoby** – oto, czego oczekują fani pierwszej części. Zmiana, która raczej nikogo nie rozczaruje, to brak możliwości zabawy z botami – jeśli zdecydujesz się grać singlowo, będziesz rabował w pojedynkę. Zacznięcie więc już szukać kompanów do wspólnych skoków, tytuł ukaże się bowiem (w przypadku PC w dystrybucji cyfrowej) jeszcze przed końcem lata.

|CDA|

► No to wy się skradajcie, jeśli lubicie.



► PRODUCENT: IDOL MINDS, SCE SAN DIEGO STUDIO  
 ► DATA WYDANIA: 2013  
 ► MULTI: CO-OP, PVP  
 ► WWW.IDOLMINDS.COM/WARRIORSLAIR  
 ► GATUNEK: HACK'N'SLASH

# WARRIOR'S LAIR

Dokumentację sporządził: **Papkin**

**Rozporządzenie Władcy Podziemi z dnia 13.05.2013 w sprawie p.o. gracza zwanego dalej „herosem” oraz gry zwanej dalej „Warrior's Lair”. Na podstawie art. CDA 07/2013, str. 035, dział zapowiedzi stwierdza się, co następuje:**

**§ 1.** Rozporządzenie precyzuje:

- 1.1) Hack'n'slash znany dotychczas jako Ruin zostaje przemianowany na Warrior's Lair. Platformy docelowe (PS3, PSV) oraz izometryczna perspektywa nie ulegają zmianie.
- 1.2) Dementuje się niedawne pogłoski o skasowaniu tytułu. Potwierdzony zostaje udział w produkcji wewnętrznego studia Sony oraz Idol Minds (m.in. Pain, seria Cool Boarders).

**ROZDZIAŁ I  
POSTANOWIENIA OGÓLNE**

**§ 2. Podstawy rozgrywki:**

- 2.1) Ujawniona na E3 2011 gra przypominać ma Diablo i Torchlighta.
- 2.2) Do dyspozycji oddanych zostanie kilka nowych postaci podzielonych na władające magią, władające mieczem i „te zręczne”.
- 2.3) W przeciwieństwie do innych przedstawicieli gatunku loot nie wypadnie z ubitych maszkar, lecz pojawi się dopiero po pomyślnym ukończeniu lochu. Wśród nagród przewiduje się:

  - a) Elementy ekwipunku.
  - b) Materiały, z których będzie można skonstruować własne wyposażenie.
  - c) Relikwie, jakie herosi wykorzystają we własnych podziemiach (patrz: § 3. Zabudowa działki).

**ROZDZIAŁ II  
ZAGOSPODAROWANIE PRZESTRZENNE**

**§ 3. Zabudowa działki**

- 3.1) Herosi uczestniczący w Warrior's Lair

mają obowiązek eksplorować podziemia innych uczestników zabawy i/lub tworzyć oraz wyposażać własne. Obrona ww. przypominać ma gry tower defense.

- 3.2) O rozbudowie i wyglądzie lochów herosi zdecydują po-dług woli. Katakumby zasiedlą potworami i bossami ubitymi podczas wypraw.
- 3.3) Potwierdza się szczególną rolę relikwii. Przykładowo zdeponowany we własnym ma-teczniku Trujący Bluszcza zainfekuje broń herosa bądź oręz maszkar wynajętych do pilnowania włości.

3.4) Wobec skarg mieszkańców innych wirtualnych światów wprowadza się zniszczalne środowisko i satysfakcjonujący system fizyki.

**§ 4. Komponent społecznościowy**

- 4.1) Postanawia się, że herosi otrzymają sposobność rywalizacji oraz zabawy w kooperacji, a także czatowania i wymieniania się przedmiotami.
- 4.2) Warrior's Lair umożliwi publikowanie postępów na Facebooku i Twitterze.
- 4.3) Serwis Playstation Network zobowiązuje się informować herosów o atakach na należące do nich ziemie i/lub przedmiotach wykonanych pod ich nieobecność w ramach craftingu.
- 4.4) Projektantów zobligowano do opracowania systemu doświadczenia. Ci za-deklarowali, że bonusowe ikonki otrzy-

**Zapowiada się całkiem dobry hack'n'slash.**

mamy między innymi za zemstę na tych, którzy splądrowali niedawno nasze podziemia.

**ROZDZIAŁ III  
PRZEPISY PRZEJŚCIOWE  
I KONCOWE**

**§ 5. Postanowienia końcowe**

- 5.1) Stwierdza się, że zapisy stanu gry zostaną zdeponowane w chmurze, dzięki czemu przesyadki z PS3 na PSV (bądź odwrotnie) nie będą stanowić problemu.
- 5.2) Herosi obu konsol uzyskają możliwość wspólnej zabawy.
- 5.3) Rozporządzenie wejdzie w życie w przeciągu najbliższych miesięcy. Dokładna data premiery jest dostępna w załączniku 2 na str. 133.

[CDA]

**Załącznik 1**

W wypadku sporu herosi postawią na szali po jednej ze swych relikwii i wyruszą do ataku na podziemia przeciwnika. Po 24 godzinach ten, który uzyska lepszy wynik, zgarnie oba cenne przedmioty.

Regulacje dotyczące walki wprowadzą lokalni przedstawiciele MSW i KSW.

► Poziom opodatkowania zdobytego w podziemiach złota ustala się na 23%.



► Nieprzepisowe ciosy karane będą przez miejscowe sądy oraz Mariusza Pudzianowskiego.



► PRODUCENT: CONIFER GAMES  
► DATA WYDANIA: 2014  
► MULTI: BRAK  
► WWW.ATTHEGATESGAME.COM

► GATUNEK: STRATEGIA

# AT THE GATES

■ Ante portas: Faraon

**Trzyosobowy zespół Jona Shafera zabierze nas w burzliwe czasy, w których pod naporem barbarzyńskich hord chwiały się dwa potężne imperia. To okres, kiedy świat znany od setek lat upadał, robiąc miejsce dla nowych, dzikich panów.**

**Za** At the Gates stoi człowiek, który zaczął jako modder Civilization. Jego talenty zostały docenione i zapewniły mu angaż w Firaxis, gdzie został głównym projektantem oraz programistą piątej części legendarnej serii. Nietrudno się domyślić, że debiutancka produkcja nowego studia Shafera będzie opierać się na sprawdzanej koncepcji Civilization, czyli mozołnym budowaniu imperium.

### Zostań Wandalem

Gracz stanie na czele jednego z ośmiu barbarzyńskich plemion (do wyboru będą m. in. Hunowie, Wandalowie, Goci i Alamaniowie), by w ciągu kilkuset tur poprowadzić swoich ludzi na Rzym lub Konstantynopol, skrupulatnie planując każde posunięcie.

### Skąd nazwa studia?

„Conifer” to po angielsku drzewo iglaste. Nazwa odwołuje się do przekonań zespołu – Shafer i spółka deklarują się jako miłośnicy przyrody. Chodzi również o porównanie ich firmy do rośliny – z nasionka wyrosnąć ma coś znaczącego.



► Warto będzie przymknąć oko na grafikę. Albo i dwoje.



Wiernie odzwierciedla to prożycia dzikich przybyszów, którzy zburzyli stary porządek w Europie (w At the Gates prawdziwie lub wygenerowanej losowo). Nie znali efektywnych technik uprawy roli i byli uzależnieni od żywności pastwisk. **Zmieniające się pory roku mają wywierać potężny wpływ na losy plemienia.** Rzekę stanowiącą w ciepłe dni zaporę nie do przebycia zimą łatwo będzie sforsować. Siarczyste mrozy zdzie-

mu plemieniu sprawi, że zyskasz sojuszników. Różnorakie misje zlecają nam także oba Cesarsztwa Rzymskie. Zaskarbień sobie przychylności chwiających się, ale jeszcze mocarnych hegemonów ówczesnego świata przyniesie sporo korzyści. **Klasyczne drzewko rozwoju cywilizacji zostanie zastąpione stopniem romanizacji,** czyli przejmowania rzymskich zwyczajów, wiezeń i technologii. Przykładowo – prymitywne ludy nie potrafią budować maszyn oblężniczych, ale nauczą się tego dzięki wskazówkom wdzięcznych za pomoc Rzymian. Ku zgubie tych ostatnich, bo przecież ostatecznym celem będzie zbudowanie nowego świata na zgliszczach starego.

## Ostateczny cel rozgrywki to zbudowanie nowego świata na zgliszczach starego.

Wroga można pokonać w otwartym polu, ale sprytniej jest odciąć go od źródła pożywienia. Wojownicy potrafią na czas kampanii zabrać część zapasów ze sobą, jednak gdy starożytny blitzkrieg zawiedzie, pozostaną bez placków z owsa w samym środku niegościnnych terytoriów. Aby utrzymać swoich ludzi przy życiu, należy zadbać o linię zaopatrzenia.

siątkują nomadów, jeśli na czas nie zostaną wybudowane osady, a nieurodzajne lato może okazać się zgbą dla hordy.

### Roman, jakiś barbarzyńca do ciebie

Wokół żywności kręcić się mają nie tylko kwestie ekonomiczne i militarne, ale również dyplomatyczne. Kontakty z pozostały-

mi frakcjami opierać się będą na przysługach. Spełniając prośby (np. o wsparcie militarne) przywódców innych ludów, zdobędziemy ich uznanie. Wiele zależy ma od kontekstu – wysłanie jedzenia głodującemu sąsiednie-

Najważniejszą ideą przyświecającą zespołowi Shafera jest „zagęszczanie” rozgrywki z każdą turą. Na pewno wiele razy zdarzyło się wam ziewać podczas grania w strategię, bo ekranu zaczynało wiąć nudą. Ozwycięstwie decydowały zwykle początek i środek zabawy, potem to reszta świata drżała przed waszą potęgą. At the Gates ma przykuwać do monitora permanentnie – **przed graczem będą nieustannie stawiane nowe wyzwania.** Barbarzyńscy podwładni dugo miejsca nigdzie nie zagrzeją, zmieniająca się sytuacja geopolityczna i szybko wyczerpujące się surowce zmuszą do ciągłego planowania. Graficznie produkcja przypomina drugie Civilization i Heroesów, a kilka pomysłów (np. migracje hord) wzęto z Rome: Total War – Barbarian Invasion. Niemniej trzeba twórców pochwalić za oryginalność rozwiązań, która wieści wiele ciekawie spędzonych godzin.

► Mgły wojny. W oku starego stratega zakręci się lezka.



► PRODUCENT: TRIUMPH STUDIOS  
► DATA WYDANIA: JESIENЬ 2013  
► MULTI: DO 8 OSÓB  
► WWW.AGEOFWONDERS.COM

► GATUNEK: STRATEGICZNA/RPG

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

PC

X360

PS3

W PRODUKCJI

# AGE OF WONDERS III



Cudował za trzech: Szoki

Długo musieliszy na to czekać, ale w końcu, po dziesięciu latach, powraca jedna z najciekawszych w historii branży hybryd strategii i erpega. Po trzykroć wypada więc zakrzyknąć: cudowna sprawa!

Pomimo upływu czasu zasady gry nie ulegną wielkiej zmianie – pozostanie ona turówką, w której wcielimy się w herosa prowadzącego w bój całe armie i zdobywającego wrogie miasta. Podczas tworzenia swojego alter ego do wyboru otrzymamy przedstawicieli sześciu różnych ludów – ludzi, wysokich elfów, krasnoludów, go-

cą czarów. O żołnierzy warto dbać, gdyż każda wygrana bitwa przyczyni się do wzrostu ich sprawności bojowej. Powrócą też obdarzeni potężną mocą bohaterowie, których umiejętności skutecznie wzmacniają naszą siłę militarną. Również i oni wraz z postępami awansują na kolejne poziomy i otrzymają następne talenty.

## Nie będzie już sztywnego podziału na dobre i złe rasy.

blinów, orków oraz draconian. Ras jest więc dużo mniej niż w poprzedniej części (gdzie było ich aż 15), twórcy nie wykluczają jednak powrotu dawnych znajomych jako istot neutralnych bądź bohaterów ewentualnych rozszerzeń.

### Wojny i podboje

Zmalało także maksymalna liczba oddziałów w jednej armii, do sześciu z dawnych ośmiu. Poza tym reguły dotyczące walki nie ulegną poważniejszym zmianom. Trzon naszych sił zrekrutujemy w mieście startowym, by później zasilić go grupami jednostek neutralnych bądź – w przypadku gry magiem – przywołać nowe istoty za pomo-

Podczas starć dużą rolę odegra morale naszych i wrogich oddziałów – wysokie zwiększy zadawane przez żołdaków obrażenia, niskie może sprawić, że grupa w panice ucieknie z pola walki.

W kampanii dla jednego gracza staniemy po którejś z dwóch stron konfliktu, potężnego Commonwealth Empire (Imperium Wspólnoty Narodów) lub Court of the High Elves (Dworu Wysokich Elfów). Tryb multiplayer oferować ma zarówno rozgrywkę w sieci, jak i w starym, dobrym hot seat. Żywotność obu zostanie znacznie przedłużona przez bogaty edytor oraz generator map losowych.

### Miedzy dobrem a złem

Wśród sześciu profesji znajdują się czarownik, stanowiący wcielenie sił natury arcydruid, czerpiący swą moc z wiary teokrata, przebiegły łotrzyk, zaprawiony w boju warlord oraz posługujący się niezwykłą i zaawansowaną technologią dreadnought. Każda z klas będzie dalej się specjalizować, co umożliwia dostosowanie zdolności prowadzonego bohatera do własnego stylu gry i sprawi, że każda rozgrywka ma wyglądać nieco inaczej. Co ciekawe, niektóre postacie zmodyfikują ukształtowanie terenu i panującą na nim klimat tak, aby lepiej pasował do ich potrzeb.

Dużą nowością będzie brak obecnego w poprzednich częściach cyklu sztywnego podziału na dobre i złe rasy, który został uznany za sztampowy i wykopany za drzwi. Owszem, niektóre istoty mają cechować się większymi ciągotami do niesienia pomocy bliźniemu (krasnoludy) bądź czynienia mu kuku (orkowie), to samo tyczy się klas (łotrzyk dużo łatwiej przejdzie na stronę mroku niż światła). Mimo to tylko od gracza będzie zależeć, czy zdecyduje się wspierać uciskanych i ściągać małe kotki z drzew, czy raczej złupić i puścić z dyskiem każdą napotkaną na swej drodze osadę. Dokonywane wybory i wynikających moralność naszej postaci wpłyną na przebieg rozgrywki, poważnie ją modyfikując. Teoretycznie wystarczy więc trochę samozaparcia i dobrych uczynków, aby grając goblińskim teokratą, móc prowadzić do boju małe zielone aniołki. Jak będzie to wyglądać w praktyce, przekonamy się jesienią. |CDA|

### Liczy się udział

AoW III kończy z dawnym systemem zdobywania doświadczenia, w którym jednostki otrzymywały je tylko za zadańne zabójczego ciosu. Teraz cenne ikspeki rozzielane będą proporcjonalnie do wkładu oddziału w wygraną bitwę, znacznie ułatwiając levelowanie jednostkom nisko-poziomowym.

► Z powodu korków w centrum grodu kasztelan postanowiłpuścić ruch smoków po obwodnicy.

► Trzeba będzie te trole zbanować.



► PRODUCENT: MACHINEGAMES  
► DATA WYDANIA: IV KWARTAŁ 2014

► MULTI: BRAK

► WWW.WOLFENSTEIN.COM

► GATUNEK: FPS

# WOLFENSTEIN THE NEW ORDER

■ Patroszy czarnego orła: **Herr Papkin**

**Podbój Polski był tylko początkiem. Wojsk Hitlera nie zatrzymały ani bitwa o Anglię, ani zaangażowanie sił ZSRR i USA. W latach 60. naziści dzierżą koronę zwycięzców II wojny światowej, a Jałta i Poczdam to puste nazwy, które mogłyby coś znaczyć, gdyby historia potoczyła się inaczej.**



**O tym**, że Wolfenstein 3D wielkim FPS-em był, przekonywać nie muszę. (Chyba, skle-rotyków i niedowiarków zapraszam do ramki). O jego klasie nie zapomnieli też włodarze Bethesda, którzy zdecydowali się raz jeszcze odkurzyć niemieckie mundury i przywrócić do służby chlubę aliantów.

Panie, panowie – William „B.J.” Blazkowicz. Żołnierz polskiego pochodzenia, który zasłynął z walki z mechanicznym Hitlerem i udaremnenia inwazji nazistowskich zombie. Tym razem jednak przyjdzie mu **działać w świecie, gdzie zwycięstwo III Rzeszy stało się faktem**. Wysokim żołdem skusili go pracownicy MachineGames, w tym weterani ze studia Starbreeze (The Chronicles of Riddick, The Darkness) i ludzie mający – jak się wydaje – pomysł na to, jak przedstawić tę postać również młodszym graczom.

### Enemy Territory

W szóstej dekadzie XX wieku ludzkość sięgnęła gwiazd, do czego żywotnie przysłużył się niemiecki program kosmiczny. III Rzesza przoduje w myśl technologicznej, a jej chlubą jest naturalnie przemysłczeki pozwalający na konstrukcję nowoczesnych pojaz-

dów i robotów bojowych. Postęp ma swoją cenę – obok atrakcji turystycznych wyrosły fabryki i magazyny nadające europejskiemu krajobrazowi industrialnego kroju.

Nie znaczy to wcale, że **developerzy zamkną** nas w szarych sceneriach niemieckich manufaktur – podczas zabawy wyruszmy zarówno w polskie góry, jak i berlińskie katakumby czy na londyńskie ulice, wybrukowane zresztą **w oparciu o technologię id Tech 5**. Silnik, znany dotychczas z Rage'a, ma wreszcie udowodnić swój pierwszoligowy potencjał, co będzie o tyle łatwiejsze, że The New Order zmierza także w kierunku konsol nowej generacji.

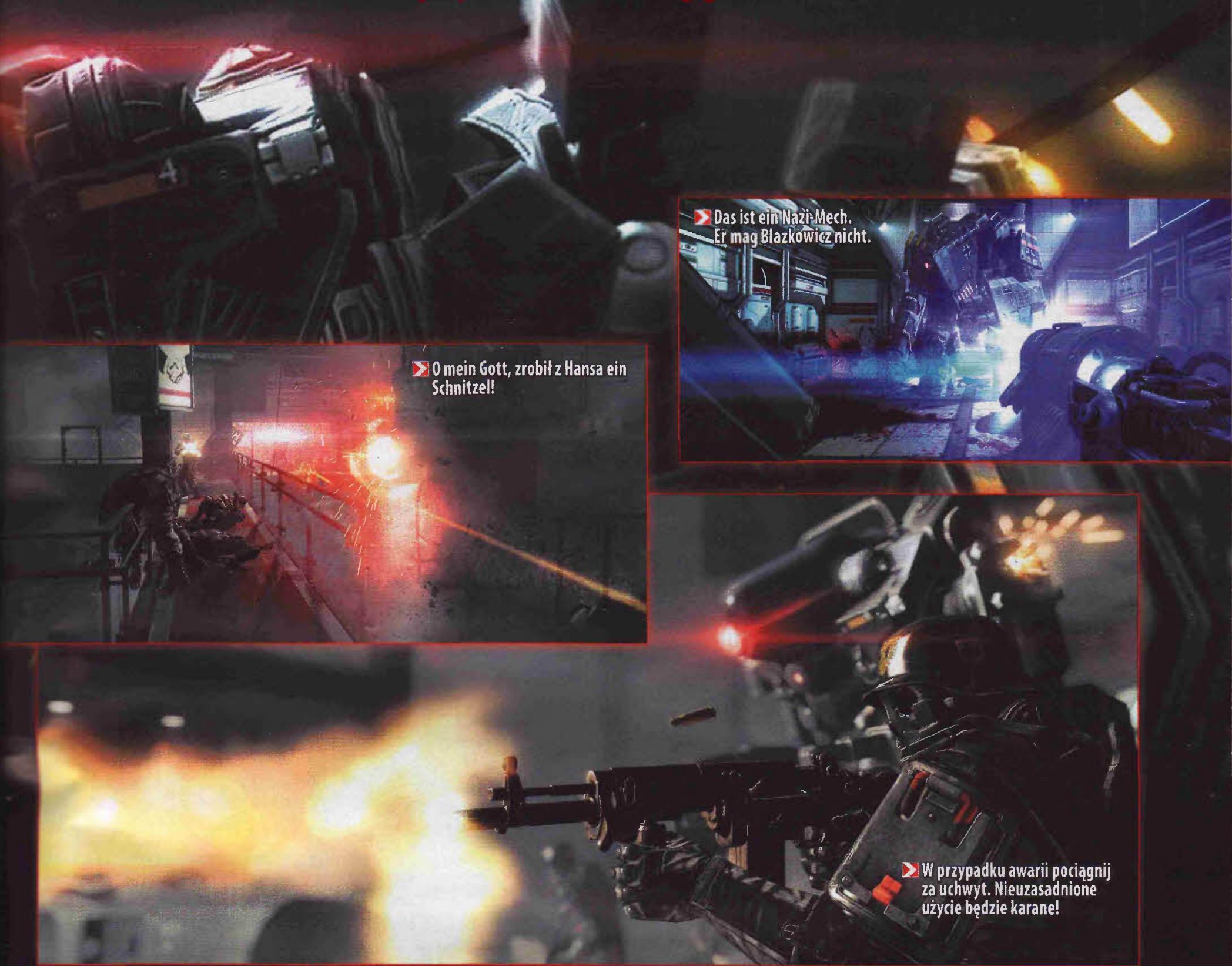
W alternatywnej historii odnalazła się może ekipa MachineGames, ale tego samego nie da się powiedzieć o B.J.-u. Po zakończonej porażką misji żołnierz trafia do szpitala dla umysłowo chorych, gdzie trapiony amnezją (jakże to oryginalne...) liże rany przez ponad dekadę. Do odwieszenia z kołka amerykańskiego munduru zmusza go dopiero niemiecki atak na jego lokum.

Przed śmiercią uratuje go Anya, śliczna pielęgniarka, która nieco później skontak-

tuje weterana z ruchem oporu i szybko stanie się dla niego kimś więcej niż tylko wybawicielką. **Scenarzyści wcale nie po-** przestaną jednak na wątku miłosnym – ich celem jest sprezentowanie graczom całego szeregu zapadających w pamięć bohaterów. Wśród nich znaleźć się ma Frau Engel, starsza wiekiem niemiecka oficer, której wyrachowana uprzejmość wydaje się nawiązywać do pułkownika Landy z „Bękartów Wojny”.

### Jaka tam wataha? Zwykła rzesza!

Ekscentryczną wojskową poznamy w jednej z pierwszych sekwencji, gdy B.J. będzie raczył się kawą w wagonie restauracyjnym. Kiedy posilić się przybędą nazistowscy żołnierze, pozostający pod przykrywką Blazkowicz mimo polskiego rodowodu postara się wyjść po angielsku. Oficerskiemu zaproszeniu trudno jednak odmówić. Zwłaszcza gdy na przemian spogląda się to w błękitne oczy, to w lufy broni. Frau Engel rozpoczęcie test mający udowodnić lub zaprzeczyć aryjskości protagonisty. Sęka w tym, że sprawdzian – polegający na wyborze między widokówkami – wyda się zwyczajnie bez sensu. I rzeczywiście nie



będzie go miał. Całość okaże się żartem lub – jeśli wolisz – grą nerwów między bohaterem a upojoną władzą oficer, która pod życzliwym uśmiechem skrywa mniej przyjazną, bezwzględną twarz. Ta ujawni się zarówno w relacjach z kochankiem, pogardliwie nazywanym przez staruszkę „Bubim”, jak i na polu bitwy.

A skoro już o walce, warto napomknąć, że ambicją developerów jest odklejenie naszych czterech liter od osłon. Nowy Wolfenstein to nie produkcja, w jakiej przytuleni do ściany prowadzimy ostrzał do oczyszczania lokacji – tytuł ma być dynamiczny i zmuszać do nieustannego przemieszczania się pomiędzy elementami otoczenia.

Taki stan rzeczy twórcy chcą osiągnąć trojako. Po pierwsze – większość słupów, biurek, szaf i bibelotów da się po prostu zniszczyć, więc nie zagwarantują nam trwałego bezpieczeństwa. Osobną kwestią jest, że Niemcy ponad wojnę pozycyjną preferują blitzkrieg, stąd postaraj się nas flankować, wkurzać i wykurzać. Choć zdrowie B.J.-a będzie się oczywiście regenerować, to tylko do najbliższej wielokrotności liczby 20 (na 100 hapeków w ogóle). Gdy zaś Niemcy

## Ambicją twórców jest odklejenie naszych czterech liter od osłon.

przyłożą nam odrobinę za mocno, trzeba poszukać apteczek przy zwłokach.

### Wilczy szaniec

Niezawiedzie też uzbrojenie – wprawne oko wypatrzy kilka egzemplarzy znanych z II wojny światowej, acz solidnie zmodyfikowanych. **Broń ma być cięższa i potężniejsza, twórcy nie ukrywają również inspiracji estetyki science fiction**, stąd nie powinniśmy się łapać za głowy, widząc latające nad nami drony. Fascynacja nazistów nowymi technologiami zaowocowała także opracowaniem mechów (potwierdzono zresztą, że za ich sterami zasiadzie i B.J.) oraz robotów przypominających bądź to droidy z Gwiezdnych Wojen, bądź krzyżówki pswatych z Obcymi.

Na efektywności zyskali też szeregowcy, których spotkamy paradujących w egzozkieletach. W przerabianiu tego tałatajstwa na sznycle wykorzystamy obszerny (deklar-

racyjnie) arsenał, w tym bajery w rodzaju pistoletu laserowego (przydatnego w starciach, ale naprawdę niezbędnego przy przepiłowywaniu zamków i torowaniu sobie drogi przez ogrodzenia). A choć The New Order wpompuje nam w żyły sporo adrenaliny, **gra nie zostanie pozbawiona przygodowego pierwiastka skłaniającego do eksploracji, interakcji z postaciami i rozwiązywania prostych zagadek**.

Niestety cienką czerwoną linię przekroczymy samotnie, bo **multi nie leży w obszarze zainteresowań młodych developerów**. Szkoda. Zwłaszcza że do serii przynależy niezwykle niegdyś popularne Enemy Territory, a wspólnie przywracanie historii na właściwe tory mogłoby się okazać interesującym doświadczeniem. Tymczasem pozostaje wyprasować mundury, potraktować obuwie pastą i naoliwić pepesze, bo „co by było, gdyby” dowiemy się pod koniec roku.

|CDA|

### Wolfenstein 3D

Łosom serii moglibyśmy poświęcić osobny artykuł, którego najważniejsze akapity zapełniłyby wydany w 1992 Wolfenstein 3D. Zespół Johna Carmacka zabrał uniwersum znane ze skradankowego Castle Wolfenstein w trójwymiar (acz taki „udawany”, oparty na sprite’ach – na prawdziwe 3D czekaliśmy do czasów Quake'a), a shooter w ciągu pół roku znalazł 100 tysięcy nabywców i zdobył wianuszek nagród branżowych. Nie będzie przesadą nazwanie gry kamieniem milowym w historii FPS-ów i startem id Software w formule, jaką firma zdobyła sobie uznanie milionów.

# GRY NIEZALEŻNE

■ Wypuszcza ptaki z klatek: **9kier**

Prezentujemy zapowiedzi interesujących tytułów niezależnych, spychanych zazwyczaj na margines przez niski budżet oraz ciężkie buciory megahitów



## SURVIVAL HORROR STORY: CATEQUESIS

► PC ► SURVIVAL HORROR/AKCJA/RPG ► PACARICO GAMES, CURVED CAT GAMES ► JESIEN 2013 ► [WWW.SHSCATEQUESIS.BLOGSPOT.COM.ES](http://WWW.SHSCATEQUESIS.BLOGSPOT.COM.ES)

**Niepokojąca**, fascynująca, niemal obrazoburcza – te słowa najlepiej opisują nadchodzące Catequesis. Tytuł stanowi miks prostej stylistyki jRPG-ów z mistyczną otoczką zgrabnie łącząca chrześcijańską symbolikę z mrocznymi rytuałami irodem z powieści Lovecrafta. Świecie, heksagramy, bijące jeszcze serce oblecone cierniem, ofiary z krwi (sam zwiastun rozpoczyna się biblij-

nym cytatem „i powiedział do swych uczniów: duszą każdego ciała jest krew jego”) – tworzący produkcję Francisco Calvelo i Maxime Caignart przedstawiają te elementy w 8-bitowej grafice, z rozgrywką przywodzącą na myśl wschodnie dzieła z lat 90.

Historia rozpoczyna się w momencie, gdy Daniel otrzymuje zaproszenie na

kolację, podczas której poznać ma rodziców swojej dziewczyny Sophie. Tego samego wieczoru partnerka, rzewnie płacząc, zwierza mu się – jej ojciec jest śmiertelnie chory, a ocalić go może jedynie religijny rytuał przeprowadzony przez ich mroczną sąsiadkę Isabel. Daniel decyduje się towarzyszyć, lecz obrzęd nie przebiega tak, jak powinien, rodząc tragiczne konsekwencje w postaci potworów przejmujących budynek oraz zniknięcia obu kobiet. Celem chłopaka staje się odtąd uratowanie Sophie i odwrócenie klątwy, w związku z czym zostanie zmuszony do stawienia

czola plugawym kreaturom. I choć bohaterowie są jedynie niewyraźnymi zbiorami pikseli, wystarczy rzut oka, by przypisać im pewne cechy. Daniel i Sophie to oddana sobie, ułożona para. Ich przeciwnieństwo stanowi przeprowadzająca rytuał mroczna Isabel oczarnych włosach i czarnych wargach. Zwiastun sugeruje, że może mieć również czarne serce.

Według developerów Survival Horror Story: Catequesis zaoferuje grywalność wczesnych przedstawicieli Legend of Zelda („czyli prosty i żywego sposób gry”), atmosferę Silent Hill oraz Resident Evil, również fani niezależnego Home czy Deadly Premonition odnajdą w tytule ich charakterystyczny rys. Prócz wspomnianego Lovecrafta twórcy inspirowali się ponoc takie filmami Davida Lynch'a oraz Davida Cronenberga, a więc reżyserów kontrowersyjnych, cenionych za innowacyjność – warto wypatrywać jesienią tej nietuzinkowej produkcji.



## IR/RATIONAL INVESTIGATOR

► PC ► LOGICZNA ► TOM JUBERT ► 2013 ► [WWW.TOMJUBERT.COM](http://WWW.TOMJUBERT.COM)

**W zeszłym** roku w sieci ukazała się darmowa gra logiczna Ir/rational Redux, na kilkanaście minut przykuwając do monitora pół miliona osób. Gracz uwieziony w sterylnym pomieszczeniu wraz z maszyną stawał się obiektem testowym, rozwiązyując zagadki logiczne. Dzięki umiejętności dedukcji był w stanie nie tylko poradzić sobie ze wszystkimi wyzwaniem, ale i wytknąć błąd samemu urządzeniu. Te same zdolności przydadzą się w powstającej epizodycznej przygodówce Ir/rational Investigator, gdzie gracz wcieli się w detektywa Ricka Lombardo prowadzącego roz-

maite śledztwa w miasteczku Conjecture. Konstruowanie logicznego toku rozumowania pozwoli przyłapać kogoś na kłamstwie lub podważyć czyjaś argumentację. Nie zabraknie oczywiście pięknych kobiet, intryg i czarnego humoru. Mimo raczej statycznych ekranów i pojawiających się na ekranie bloków tekstu na nudę się nie zanosi – Lombardo wie, że ta sprawa będzie inna niż wszystkie. Tytuł Toma Juberta – który wcześniej macał palce w Penumbrze czy FTL-u – wyglądający zresztą nieporównywalnie lepiej niż Redux, można wspomóc poprzez platformę Steam Greenlight.

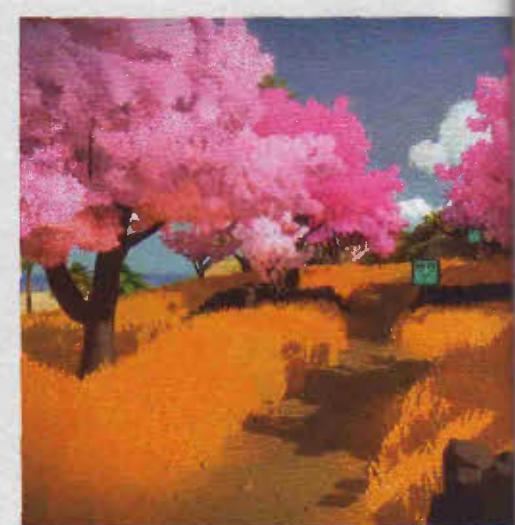
## THE WITNESS

► PS4 ► PRZYGODOWA/LOGICZNA ► JONATHAN BLOW I INNI ► IV KWARTAŁ 2013  
► [WWW.THE-WITNESS.NET/NEWS](http://WWW.THE-WITNESS.NET/NEWS)

**Ta produkcja** ma w sobie coś magicznego. Gramofon zamieszkały pień starego drzewa, tańczące na wietrze złote, brązowe i soczyste zielone liście, obsypane różowym kwieciem gałęzie, baśniowa oprawa muzyczna, opuszczonie budynki oraz bardziej futurystyczne zagadki, które wydają się do tego klimatu nijak nie pasować. Wrażenie dysonansu jednak się nie pojawia – nadchodzący tytuł Jonathana Blowa, autora Baira, emanuje przejmującym spokojem, tajemnicą, niespiesznością.

Taka też ma być sama eksploracyjno-przygodowo-logiczna, obfitująca w wyzwania rozgrywka The Witness. W grze zwiedzisz niezaludzoną wyspę i odkryjesz sekrety kraju. **Mimo że ten zamknięto-otwarty świat da się przebyć w minutę i dziesięć sekund, developerzy przewidują aż 25 godzin zabawy.** Pierwszoosobowa perspektywa i konieczność bycia świadomym – jak w filozofii zen – zapewnia silną

immersję, a uważna obserwacja otoczenia stanie się kluczem do odnalezienia rozwiązania. Blow pragnie zrezygnować z liniowości fabuły – a co za tym idzie, również ryzyka „zacięcia się” – na rzecz wielowątkowości oraz unikatowych zagadek (dość powiedzieć, że na swoim blogu poleca Antichamber). The Witness planowane jest jako czasowy exclusive PS4.





## SHELTER

► PC ► PRZYGODOWA ► MIGHT AND DELIGHT ► PÓZNE LATO 2013  
► [WWW.SHELTERTHEGAME.COM](http://WWW.SHELTERTHEGAME.COM)

**Zaledwie** kilka miesięcy minęło od wydania Pida, a niezależne studio Might and Delight już zapowiedziało swój świeży projekt – Shelter. Z platformówki 2D przeskoczyło na trójwymiarową przygodówkę, **każąc graczu wcielić się w borsuka**. A raczej w borsuczącze trzymającą pieczę nad miotem młodych, które zabierze w niebezpieczną wędrówkę w poszukiwaniu nowego schronienia. Natura bywa bowiem nieprzyjazna – przetrwają tylko najsilniejsi. Might and Delight pragnie pokazać neutralność przyrody, gdzie nie ma miejsca na dobro i zło czy dylematy, a także złożyć hołd jej pięknu oraz czującym na zewnątrz zagrożeniom.

Twórcy obiecuja „oryginalne, emocjonalne doświadczenie”, którego nieodzownym elementem stanie się stopniowe żywanie z rodziną borsuków. Celem developerów jest wywołanie w graczu poczucia słabości, kruchości, odsłonięcia. Sprzyja temu nierealistyczna oprawa graficzna prezentująca wypranezbarwniebo, szary wodospad czy niekończący się las, a także raczej przygnębiająca ścieżka dźwiękowa. Do planowanej premiery tytułu pozostało niedużo czasu – tymczasem da się go wesprzeć na Steam Greenlight.



## CONCERNED JOE

► PC ► LOGICZNA/PLATFORMOWA ► NICOLAE BARBECE, OMAR SHEHATA ► KONIEC 2013 ► [WWW.CONCERNED-JOE.COM](http://WWW.CONCERNED-JOE.COM)

**Joe** żyje w strachu – jeśli przestanie się poruszać, eksploduje. W dodatku „zły, tajemniczy i sarkastyczny programista” umieścił go w nieznanym, podziemnym kompleksie. Zadaniem niebieskiego bohatera staje się więc opuszczenie wyrytego w kodzie, dwuwymiarowego świata. Staje się to tym bardziej trudniejsze, że niektóre przyciski wymagają aktywacji stania nieruchomo przez kilka sekund. Co ciekawe, koder nie pierwszy raz odwalił taki numer – tytuł zadebiutował jako flashówka w 2011 roku. Obecnie jednak rumuńsko-egipska ekipa tworzy dzieło od zera, by pod koniec roku wy-

puścić je na pecety, a w dalszej przyszłości również na PS4 – co zresztą możesz obserwować, gdyz streamują swoją pracę na oficjalnej stronie.

Twórcy obiecuja „nieintuicyjne zagadki, które sprawią, że poczujesz się jak debil i będziesz krzyczał w agonii”, mnóstwo trybów, edytor oraz – co bardzo istotne dla klimatu Concerned Joe – ciągłą narrację, za którą odpowiadający będzie Johnny Utah z serwisu Newgrounds (ponoć mimo wysyłanych mu skryptów efekt końcowy i tak jest w połowie improwizowany). Nicolae Barbece przyznaje, że pomysł na komentowanie poczynań gracza – jak w The Cave czy Bastionie – pojawił się podczas pobytu w toalecie. Dobrany według niego doskonale głos Johnny’ego karci bohatera, gdy ten próbuje zyskać na czasie, podskakując w miejscu (na dole ekranu widnieje pasek pokazujący, jak długo

– a raczej jak krótko – może pozostać w bezruchu), opisuje elementy świata albo bezceremonialnie wyśmiewa gracza, stanowiąc coś w rodzaju męskiej wersji GlaDOS. Co interesujące, wspomniany edytor pozwoli na dodawanie nagranych wcześniej przez artystę komentarzy do stworzonych poziomów. Także sam Joe reaguje na otaczający go świat, uśmiechając się, dziwiąc, płacząc bądź rzucając spojrzenie typu „serio?!“.

Z racji prostego kształtu postaci (zaokrąglony kwadrat z rękami i nogami, Barbece przyznaje, że była to sprawa drugorzędna) oraz dynamicznej rozgrywki tytuł może wywoływać skojarzenia z Super Meat Boyem. Twórcy zdają sobie z tego sprawę, a wśród rozmaitych sekretów i smaczków znajdziesz się na pewno fragment nawiązujący bezpośrednio do produkcji Team Meat. Podkreślają też, że w ich grze akcent przesunięto z sekwencji zręcznościowych na logiczne, a dzieło ma zachętać do wielokrotnego przechodzenia. Perełka tegorocznego GDC.



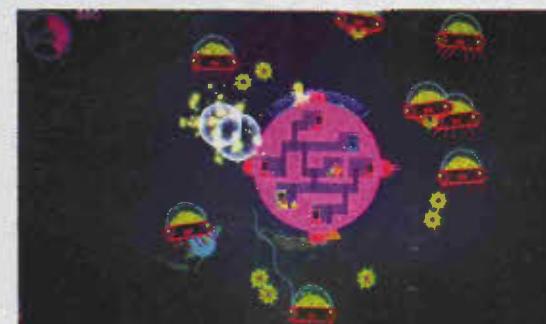
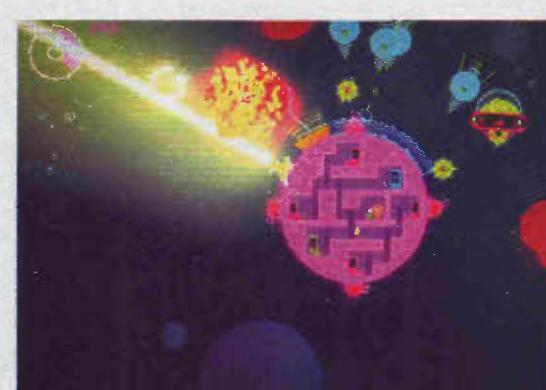
## LOVERS IN A DANGEROUS SPACETIME

► PC ► PLATFORMOWA ► ASTEROID BASE ► 2013  
► [WWW.ASTEROIDBASE.COM/DANGEROUS-SPACETIME](http://WWW.ASTEROIDBASE.COM/DANGEROUS-SPACETIME)

**Hordy** nieprzyjaznych statków kosmicznych bezlitośnie i nieustannie nacierają na jaskraworóżową Gwiazdę Śmierci. Podróżująca nią dwójka ko-chanków (lub przyjaciół, mają bowiem oddzielne łóżka) sprawnie manewruje wśród licznych pomieszczeń, zarządzając tarczami, wieżyczkami i niszczycielskimi laserami swojej maszyny. W tej przesłodkiej, dwuwymiarowej „mikroplatformówce” położono nacisk na ścisłą kooperację i komunikację mające powstrzymać widmo śmierci w międzygwiazdnej próżni. Choć ta

ostatnia przedżej czy później zasadzi na partnerów straszliwe macki, przynajmniej nie będą zmuszeni stawiać jej czoła samodzielnie.

Śliczną oprawę Lovers in a Dangerous Spacetime doceniono na tegorocznym Independent Games Festival – gra jako jedna z pięciu (obok m.in. Kentucky Route Zero) trafiła do finału w kategorii doskonałej grafiki. W dynamicznej, lekkiej rozgrywce od studia Asteroid Base zanurzymy się jeszcze w tym roku. |CDA|



► PRODUCENT: CARBINE STUDIOS  
► DATA WYDANIA: PAŹDZIERNIK 2013  
► OPŁATY: BRAK DANYCH  
► WWW.WILDSTAR-ONLINE.COM

► GATUNEK: MMORPG

TYLKO ONLINE

JUŻ GRAŁISMY!

# WILDSTAR

■ Zbudował dom: **Krigore**

**Świat MMORPG-ów to kraina, gdzie lata temu WoW zasiadł na tronie i z pogardą patrzy na lichą konkurencję.** Dlatego właśnie z całego serca kibicuję WildStarowi – grze, która dzięki ciekawym pomysłom ma szansę chociażby unieść blizzadowską rękawicę. A kto wie, może i ugrać coś więcej?

**Tytuł** ten swego czasu z miejsca przekonał mnie humorem i ciekawą, trochę komiksową oprawą graficzną. Okazuje się, że pod tymi cukierkami kryją się również całkiem interesujące koncepcja i wykonanie.

### Alibaba i czterdziestu zbójów

Założenia są typowe dla gatunku – mamy dwa stronictwa, w ramach których możemy przebierać w rasach i klasach. Rewolucji niby nie ma, ale developerzy dorzucili nam do tego cztery ścieżki wińczące tworzenie postaci, niezmienne do końca gry. W ich przypadku nie ma ograniczeń – każdy może być żołnierzem, odkrywcą, naukowcem lub osadnikiem. Na pierwszy rzut oka trochę przypomina to znane z innych produkcji profesje, ale nie do końca o to chodzi.

**Wybierając ścieżkę, określicie tak naprawdę, w jakim stylu lubicie grać.** Jeśli w MMO nie widzicie świata poza walką, zdecydujcie się pewnie na żołnierza – od blokuje to przeznaczone dla niego zabawki

► Komiksowa grafika dobrze się sprawdza w MMORPG-ach, i tutaj się to potwierdza.



odczytać stare zapiski, uruchomić zagrzbane w piachu maszyny, odkryć tajemnice. Osadnik to z kolei osoba niezastąpiona w pomaganiu innym. Wznosi budynki, potrafi wesprzeć innych buffem ogniska. Płonie ono 24 godziny i nie da się go przenieść. By dostać za tę akcję doświadczenie, trzeba rozpalić ogień w takim miejscu, by znaleźć jak najwięcej zainteresowanych bonusem – najlepiej w lokacji startowej żółtodziobów.

Ścieżki mają osobny system rozwoju niezależny od normalnego doświadczenia postaci. To sposób na poznawanie świata, uczestniczenie w nim. Z drugiej strony nie będą one ograniczać – twórcy zrezygnowali z ich przydatności w nawet czterdziestoosobowych rajdach. Bez obaw, pojawią się też mniejsze.

### Zbudujemy nowy dom

Grając przez dwie godziny, miałem okazję pobiegać osadnikiem. Zbyt wiele nie zbudowałem – ot, palisady dla ziomków obok – nazbierałem także trochę surowców. Wzniosłem również własne domostwo, choć to akurat może zrobić każda postać. To miejsce, gdzie gromadzimy m.in. trofea z wypraw – oprócz lootu zakładanego na wojownika z pokonanych wrogów wypadają czasem specjalne przedmioty, które możemy powiesić nad kominkiem, jak też jakieś maszkary. Pełnią funkcję estetyczną, ale im bardziej okazała posiadłość, tym lepsze bonusy m.in. do doświadczenia dostajemy. Pomysł w dechę, tym bardziej że

edytor wygląda na świetnie przygotowany i może stawać w szranki z tym z Simsów.

Podczas krótkiej sesji miałem też okazję zaobserwować parę drobnych, interesujących pomysłów. **Przydzielanie lootu wygląda tutu trochę jak koło fortuny – dosłownie widzimy, jak coś się losuje lub przechodzi koło nosa.** Potrafi to podnieść ciśnienie. Kolejnymi przyjemnymi głupotkami są podwójne skoki i bogate, jak na MMO, interakcje z otoczeniem, a także eksperymenty z grawitacją.

Dwie godziny to oczywiście zbyt mało, by wyłapać jakieś poważniejsze wady. Niespodobała mi się tylko jedna rzecz – spadki wydajności. Te są jednak ponoć winą wczesnego buildu i zostaną poprawione w nowszych wersjach. Póki co WildStar zapowiada się na bardzo przyjemnego MMORPG-a, w którym każdy znajdzie coś do roboty. Jak zapowiadają twórcy, by dogłębnie poznać historię świata i cieszyć się rozgrywką, nie musimy tutaj ani razu wchodzić do Lochów z innymi graczami. Cóż, na pewno sprawdę, bo na rajdy mam ostatnimi czasy alergię. **[CDA]**

### CIESZY

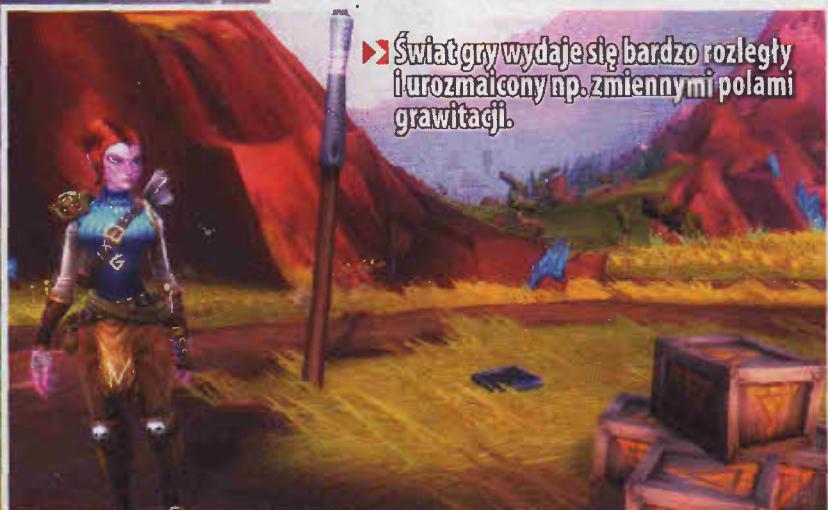
- klimatyczna oprawa
- fajny pomysł ze ścieżkami
- podwójne skoki, budowa domów, losowanie lootu i sporo innych cieszących drobnostek

### NIEPOKOI

- póki co niezoptymalizowana



WILDSTAR



► Świat gry wydaje się bardzo rozległy i urozmacony np. zmiennymi polami grawitacji.

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

# „GRID 2 - ZRĘCZNOŚCIOWE WYŚCIGI W OLSNIEWAJĄcej OPRAWIE”

GRYONLINE.PL

# DON'T FOLLOW. LEAD.



# GRID2

KUP JUŻ DZIŚ  
NA CDP.PL

3

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

XBOX 360

XBOX  
LIVE

PS3  
PlayStation  
Network

PlayStation  
Network

PC  
DVD

STEAM

Enhanced for  
Intel Inside  
Core

VISIT: [f](#) [t](#) [YouTube](#) GRIDGAME | [GRIDGAME.COM](http://GRIDGAME.COM) | [racer.net](#)

CODEMASTERS  
racing

PARTNER  
TECHNOLOGICZNY:

**LG**  
Life's Good

PARTNER  
GRY:

**Virgin**  
mobile

PATRONI  
MEDIALNI:

**onet.**

**funtv**

[DEMOTYWATORY.PL](#)

**ANTYRADIO**

**www.MIASTOGIER.pl**

► PRODUCENT: TECHLAND  
► DATA WYDANIA: JESIEN/ZIMA 2013  
► MULTI: CO-OP DLA 4 OSÓB  
► WWW.HELLRAID.COM

► GATUNEK: AKCJA

JUŻ GRAŁISMY!

# HELLRAID

**Raj dla lootofila**

Craftingu nie dane mi było spróbować, choć natrafiłem w chatynce na bagnach na znajomy warsztat w postaci stołu. Wedle zapewnień twórców moduł wytwarzania przedmiotów ma być bardziej rozbudowany niż w Martwej wyspie i oferować zarówno proste projekty typu miecz plus klejnot, jak i ciekawsze, wymagające cierpliwości w poszukiwaniu rzadkich składników. Niestety nie obejmie zbroi – ich elementy (widoczne na modelach bohaterów) będzie można znaleźć, dostać lub kupić. Hellraid z pewnością okaże się rajem dla lootofilów, których oczy błyszczą na widok „barwnego” sprzętu (zastosowano standardowy kod kolorystyczny oznaczający stopień rzadkości przedmiotu).

■ Lutował i lootował: CormaC

**Najnowsza gra Techlandu, znana wcześniej pod kryptonimem Project Hell, zaczynała skromnie – jako ujście nadwyżki kreatywności jednego z pracowników. Hobbystyczny mod rósł jednak, aż przerodził się w pełnoprawny projekt. I bardzo dobrze się stało.**

**Kiedy** grałem w Dead Island, wielokrotnie nachodziła mnie wizja tytułu, który prześniósłby znakomite fundamenty rozgrywki tego zombie slasher w realia mrocznego fantasy. Gdy nadarzyła się okazja umówienia się na randez-vous z Hellraidelem, skwapliwie z niej skorzystałem. W siedzibie producenta zobaczyłem grę dokładnie odpowiadającą moim wyobrażeniom – **następczynię Hexena, Heretica i przede wszystkim Dark Messiah of Might & Magic**.

**Struktura świata? „Uchylona”**

Podobnie jak przygody na Banoi i Palanai Hellraid jest **pierwszoosobową siekaniną z naciskiem położonym na zabawę co-opową** dla maksymalnie czterech osób, ale oferującą również tryb solowy. Przed-

stawiony mi w ogólnym zarysie scenariusz – czarnoksiążnik żądniego władzy króla przywołuje piekiełne zastępy i traci nad nimi kontrolę – nie daje raczej nadzieję na fabularną ucztę, ale zapewni przebieżkę po czterech kanonicznych (to ładny zamiennik słowa „sztampowy”, prawda?) dla realiów fantasy miejscowościach: bagnach, więzieniu, katakumbach i piekle.

**Gra nie będzie tak otwarta jak Dead Island.** Kolejne etapy – **odblokowywane** wraz z postępami w głównym wątku historii – połączono portalami z górską wioską pełniąącą rolę huba. W tej bezpiecznej przystani bohater pohandluje, przyjmie od mieszkańców dodatkowe zlecenia czy odda się craftingowi (patrz: ramka Raj dla lootofila).

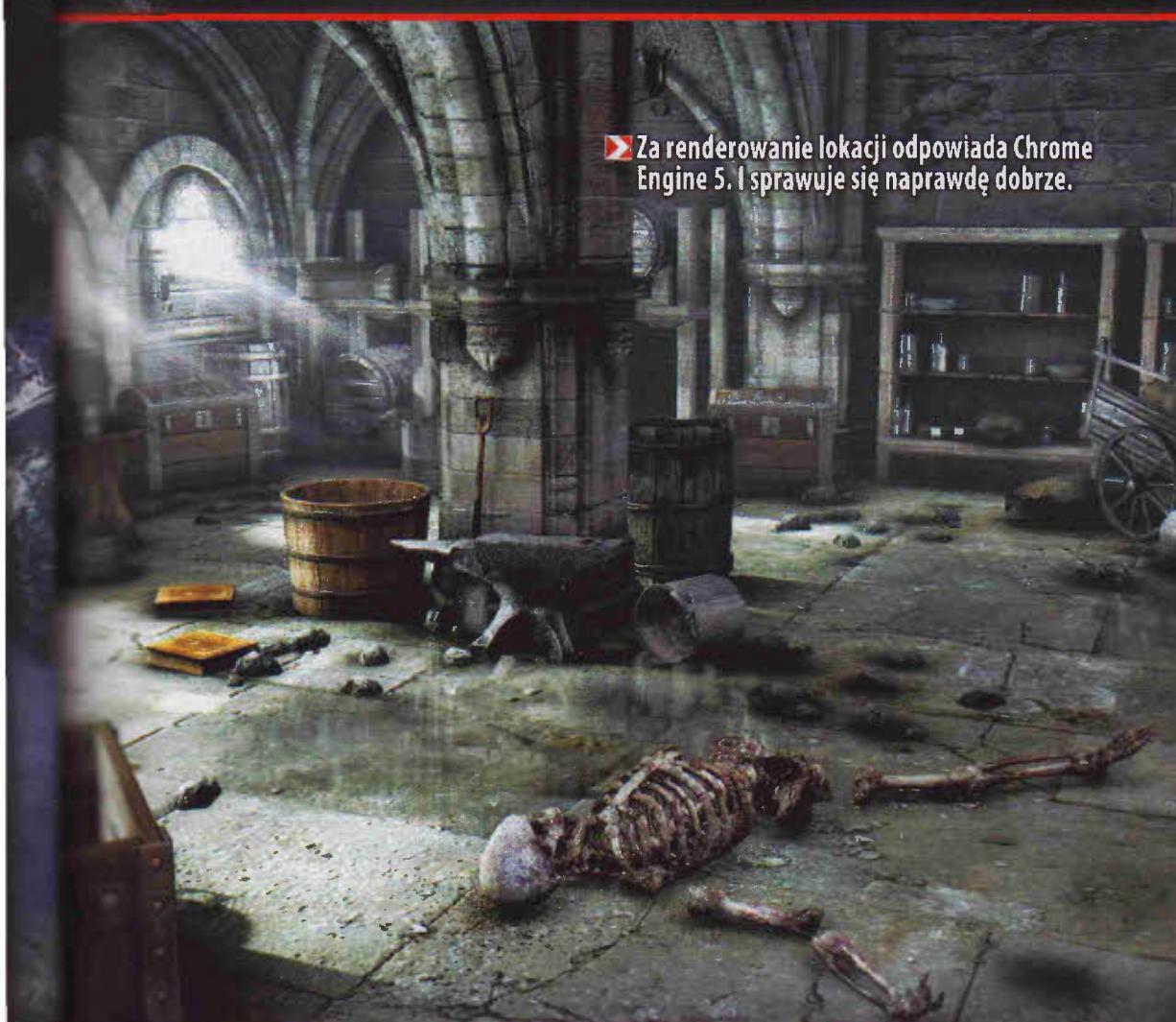
**Wirtualny mistrz gry**

Do odwiedzonych miejsc da się swobodnie wracać i wbrew pozorom będzie to miało sens. Po pierwsze część zadań pobocznych otrzymamy dopiero po zaliczeniu związanych z nimi lokacji. Po drugie nad zabawą **czuwa system dbający o to, by każde podejście wyglądało inaczej**. Game master – bo tak nazwano ten hołd dla mistrzów gry z klasycznych erpegów „towarzyskich” – nie zmienia wprawdzie samego etapu, ale w pewnym stopniu reżyseruje rozgrywkę. Dopasowuje stopień trudności do możliwości herosa lub drużyny (także na bieżąco, np. po tym, jak ktoś ucieknie z co-opa), decyduje o rozmieszczeniu i typie przeciwników, losowo podrzuca skarby i dobiera loot adekwatnie do klas postaci. Dzięki niemu miejsca kultu, jakie należy zlikwidować w jednym z questów, mogą znajdować się w różnych punktach, więc i droga przez poziom nie zawsze będzie taka sama.

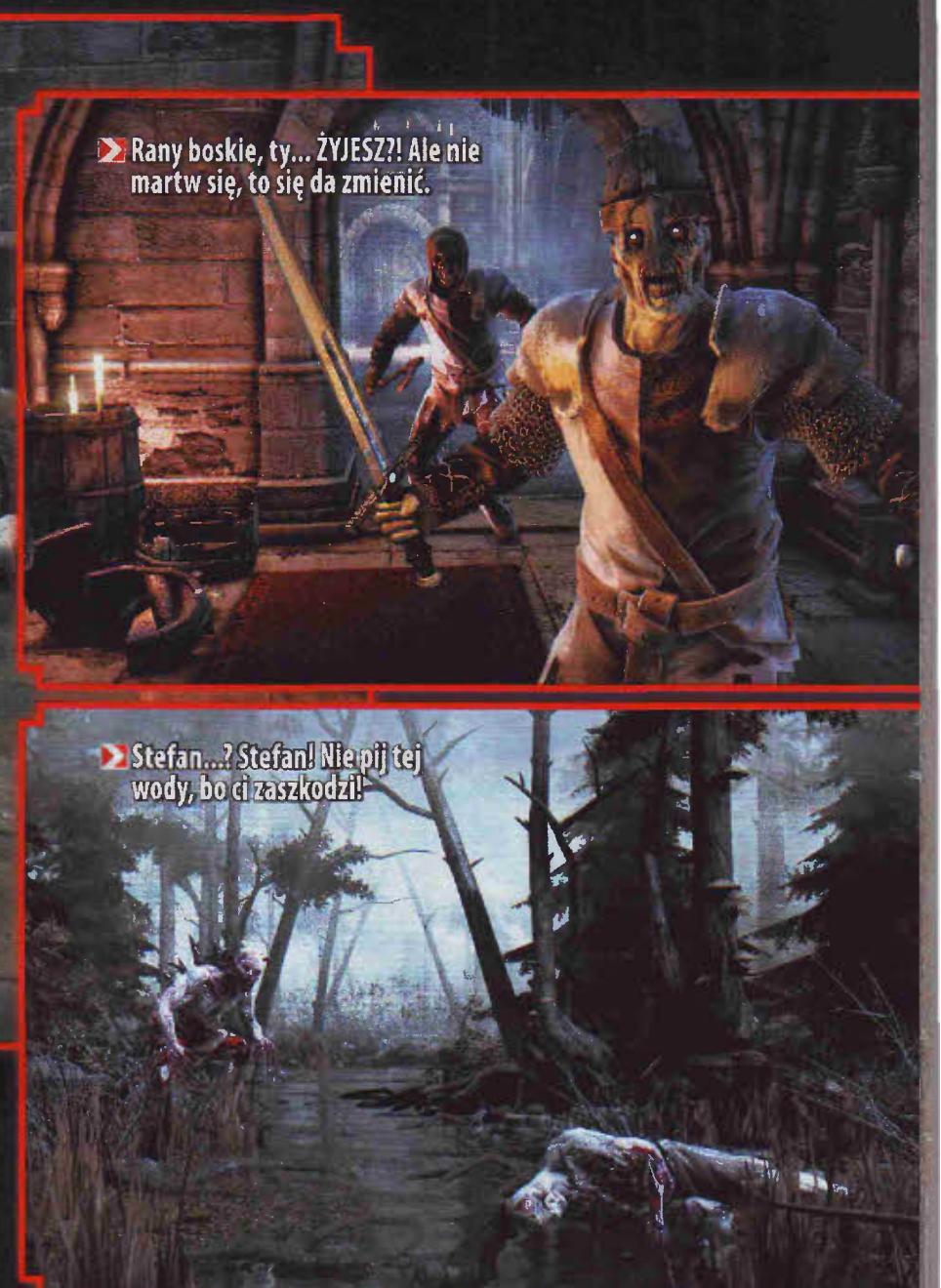
► Płonie ognisko i szumią knieje, nieumarli są wśród nas.

► Bez serc, bez ducha, to szkieletów ludy. Zaraz jeszcze będą bez głów.





► Za renderowanie lokacji odpowiada Chrome Engine 5. I sprawuje się naprawdę dobrze.



► Rany boskie, ty... ŻYJESZ?! Ale nie martw się, to się da zmienić.

► Stefan...? Stefan! Nie pij tej wody, bo ci zaszkodzi!

W trybie kooperacji game master włącza również wytypowane z obszernej puli dodatkowe wyzwania, w których gracze rywalizują o nagrody. Ja miałem okazję wziąć udział w poszukiwaniach określonego przedmiotu w pobliskim loszku i połowaniu na wskazane potwory. Co-op – ochrzczony przez projektantów mianem coopetition – z jednej strony wymusza współpracę absolutnie niezbędną do przeżycia, z drugiej zaś zachęca do wykręcania wyników lepszych niż kompani. Punkty przyznawane są za różne akcje (np. leczenie), a notowania poszczególnych osób cały czas widoczne na ekranie, mobilizując do wysiłku.

#### Będzie nas czterech

Rozpoczynających przygodę czeka wybór profesji. Ja takiego nie miałem, ale nie narzekałem, bo dokonany za mnie zgadzał się z moim przekonaniem, że nie ma to jak kawał stali. Wojownikowi towarzyszył sterowany przez pracownika Techlandu mag – klasa ta jest bardziej ofensywna, niż można by się spodziewać, i sieje kulami ognia spore zniszczenie zamiast pełzać za krzakostanem i mamrotać inkantacje.

Doświadczyłem drużynowej synergii – gdy towarzysz chwilowo paraliżował grupę nieprzyjaciół błyskawicą, mogłem pościelić im łby mieczyskiem. Oprócz dwójki, którą miałem okazję zobaczyć w akcji, na wezwanie graczy stawią się łotrzyk, czyli spec od walki dystansowej budzący pewne skojarzenia z ninja (m.in. dzięki opcji rzucenia petardy dymnej), oraz paladyn – stanowiący wsparcie lżejszy wojownik zdolny leczyć i nastawiony raczej na obronę, lecz potrafiący również konkretnie przyłożyć. Każda specjalizacja to odmienna rozgrywka, poczynając od drobiazgów (np. tego, że mag zamiast kopniakiem dysponuje podobnie działającym pchnię-

ciem telekinetycznym), a na bardzo już istotnym wyposażeniu kończąc.

**Każdej z klas przypisano trzy drzewka typowych dla niej umiejętności** (choć skille mogą się powtarzać, jeśli akurat pasują do różnych fachów) wykupywanych po awansie na wyższy poziom doświadczenia. Jedno z nich poświęcone jest szaleństwu, czyli swoistemu trybowi furii skrojonemu pod każdą profesję z osobna (np. w przy-

przyciskiem), różnice między odmiennymi jej rodzajami (np. mieczem jednoręcznym i wielkim toporem dzierżonym w obu dloniach), blok i parowanie pozwalające

## Fundamenty Dead Island znakomicie sprawdzają się w konwencji fantasy.

padku łotra związanemu z walką na odległość i ulepszanemu kolejnymi zdolnościami (np. szybszym przeładowaniem kuszy). Mój wojownik po napełnieniu paska gniewu i przytrzymaniu odpowiedniego przycisku wpadał na chwilę w szal bojowy.

Umiejętności aktywne, obciążone cooldownem, przypisywane są do krzyżaka pada lub klawiszy 1-4. Wśród swoich znalazłem zwiększenie zadawanych obrażeń, przyspieszenie, wyższą odporność oraz niewidzialność – ta ostatnia ułatwiała mi np. przedostawanie się do powalonego towarzysza w celu podniesienia go (po upływie określonego czasu następuje respawn, z którym związana będzie kara, lecz o jej ostatecznym kształcie jeszcze nie zdecydowano – w Dead Island była to utrata części zgromadzonych pieniędzy).

#### Będę rąbał!

Walka sprawiała mi równie dużo radości co w Dead Island. Wszystko jest tu na miejscu – poczucie ciężaru i mocy broni (na podkreślenie można mieć dwie przełączane

wyprowadzić kontrę czy stamina zapobiegająca bezmylnemu rąbaniu na oślep. Ważą się jeszcze losy znanego z Martwej wyspy systemu swobodnego ciachania za pomocą gałki pada. Obecnie **ciosy zgrabnie dobierane są kontekstowo, a przeciwnicy wiarygodnie i „soczyście” na nie reagują**, np. tracąc głowy i kończyny po dobrze wymierzonych cięciach (gra jest oczywiście bardzo brutalna – PEGI 18 gwarantowane). Do tego lokacje, które widziałem – bagna i katakumby – wyglądają naprawdę dobrze, przynajmniej na PC. Nie będę owijał w bawełnę – bawiłem się świetnie i już teraz wiem, że nawet w gorącym przedświątecznym okresie Hellraid może trafić bez kolejki na wierzch mojej kupki tytułów do zaliczenia.

|CDA|

#### CIESZY

► Dead Island zręcznie przeniesione w konwencję dark fantasy

#### NIEPOKOI

► czy zaoferuje coś oprócz znakomitej sieczki?

#### Wymiana okien

Jeden z członków zespołu jest z wykształceniem architektem i dba o najmniejsze szczegóły budowli umieszczanych w grze. Twórcy zdradzili mi, że trwają prace nad wymianą witraży w wirtualnej katedrze – te umieszczone pierwotnie nie pasowały do gotyckiego stylu gmachu. A zaczynało się od skromnego moda...

- PRODUCENT: 2K MARIN/2K GAMES
- DATA WYDANIA: 23 SIERPNIA
- MULTI: BRAK (!)
- WWW.THEBUREAU-GAME.COM
- GATUNEK: AKCJA/STRATEGIA

**JUŻ GRAŁIŚMY!****McB n's  
BAKERY  
LUI CHEON**

# THE BUREAU

---

## XCOM DECLASSIFIED

■ Straszna prawdę odkrywa: **gem**

Koncepcja XCOM shooterka, czyli strzelanki w świecie UFO: Enemy Unknown, kojarzy mi się z X-COM Enforcerem z 2001 roku – prymitywną napieranką żerującą na tej słynnej marce. Nie pomaga wcale przywołanie zawiedzionych nadziei wiązanych z X-COM Alliance – unrealowo-obiecującym i tragicznie niedoszłym Rainbow Siksem w świecie sectoidów i etherali.

**Nie ma** zresztą potrzeby sięgać pamięcią tak daleko. Wystarczy wspomnieć najnowszego XCOM FPS-a, który zapowiedziany został przez 2K Games na E3 w 2010 roku, a nie ziskoł się do dziś. Najbardziej niepokojąca przy tym jest forma jego zniknięcia – przyjęty chłodno przez publiczność projekt cichcem zdjęto ze sceny i jedynie co kilkanaście miesięcy powracały w eachach zamkniętych pokazów kolejnych jego wersji. Według wtajemniczonych jedna z nich całkowicie zmieniała koncepcję gry i transformowała ją w taktyczną strzelankę ukazaną z perspektywy trzeciej osoby – zza pleców bohatera. Tylko tym sposobem, jak rzekomo twierdzili twórcy, można było wreszcie pogodzić akcję ze strategią tak, by gracze mogli poczuć, że biorą udział w starciach wprost z legendarnych turówek. Wyrazem tej radykalnej ewolucji miał też stać się zupełnie nowy tytuł – The Bureau: XCOM Declassified.

### Taktyka na trzy głosy

Miałem okazję uczestniczyć w pierwszym publicznym pokazie tego nowego XCOM-a. Składał się z prezentacji, wywiadów z developerami – co najciekawsze – sesji grywalnej, czyli misji z wersji PC, w której sam mogłem przejąć kontrolę nad wydarzeniami na ekranie monitora. Zanim do niej doszło, zmuszony byłem jednak zapoznać się z nową koncepcją gry. Przede wszystkim **dawny XCOM**

FPS faktycznie stał się taktyczną strzelanką, gdzie gracz dowodzi trzyosobową drużyną specjalistów różnych klas. W trakcie potyczek – akcja toczy się w czasie pierwszej inwazji Obcych na Stany Zjednoczone – niezbędne są wykorzystywanie osłon oraz stosowanie zdolności podkommendnych. Niemożliwe jest ponoć przy tym, a już na pewno na poziomach wyższych niż normalny, przestrzelenie się przez grę. **Najogólniej więc The Bureau: XCOM Declassified to Mass Effect 3, tyle że w graficznym stylu Mafia II.**

### Zimna inwazja FBI

Fabułę The Bureau – to nazwa potoczna FBI – osadzono w 1962 roku, w czasach największych napięć ery zimnej wojny. William Carter to dowódca komórki dezinformacyjnej Biura, która z chwilą inwazji Obcych zostaje przekształcona w agencję ds. zwalczania zagrożenia pozaziemskiego. Zanim stanie się znaną nam globalną siłą z Enemy Unknown, mieć się będzie w kilku pomieszczeniach wprost z filmowych posterunków policji z epoki oraz dodatkowym centrum kontroli z NASA. W nich odbywa się praktycznie cała strategiczna część gry – rekrutacja i szkolenia specjalistów czy wybór kolejnych misji. **Nie da się natomiast rozbudowywać bazy** – najpewniej elementy bardziej zaawanso-



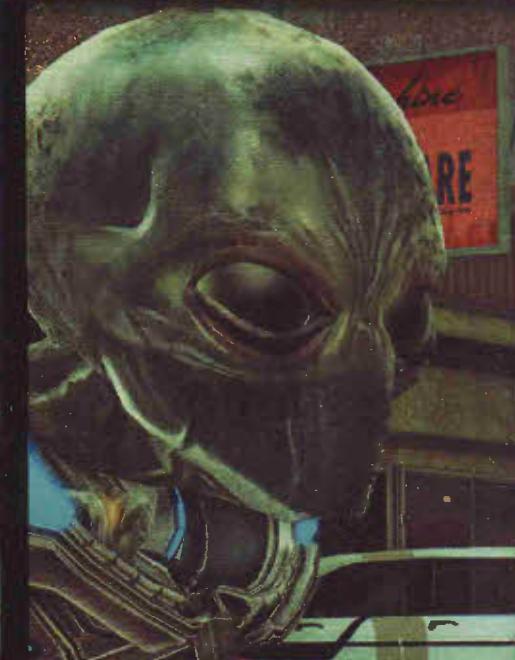
► Naszych buicków będziemy bronić do krwi ostatniej!



► Elliot Ness, do usług.

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

Ziemia pomogło mu.  
A mówili że okadzanie to  
zabobon.



wane technologicznie pojawiać się będą automagicznie wraz z postępami w kampanii. **Nie sposób także, jak się okazuje, prowadzić własnych badań naukowych** – zabawki Obcych będą w użyciu zaraz po ich znalezieniu. Jedyny wyjątek stanowią plecaki zapewniające pasywne bonusy do wytrzymałości czy siły ognia, których plany walają się czasem na polu bitwy, a z których korzystać można dopiero po ich analizie.

### Plazmy i tarcze

Naprawdę ciekawie robi się jednak dopiero w warstwie taktycznej – w trakcie misji. Spięte są one fabularnie inwazją kierowaną przez outsiderów, nową rasę kosmicznych panów rządzącą pomniejszymi sectoidami i mutonami (zwykle wbrewich woli). Poziom trudności gry rosnąc ma zgodnie z klasycznym wzorcem karabiny-lasery-plazmy-mocce psioniczne. **Zarówno przeciwnicy, jak i broń bazują przy tym na modelach z ubiegłorocznego Enemy Unknown**, co



Istnieją cztery archetypy agentów – ciężko-zbrojny commando, zdystansowany recon, technologiczny engineer oraz wspomagający wszystkich poprzednich support – których zdolności da się łączyć w rozmaite

### XCOM: Terror from the Deep

The Bureau: XCOM Declassified ma być swoistym wprowadzeniem do wydanego jesienią ubiegłego roku na konsolach i pęcetach, a spodziewanego wkrótce na tabletach Enemy Unknown. Być może jednak nie tylko do niego, bo ponoć strategiczni sukcesorzy klasycznie turowego UFO będą powstawać. Nadzieję daje zwłaszcza bulgotliwe wezwanie o pomoc XCOM-u w teaserze z PAX-u sugerujące, że gdzieś na dnie studia Firaxis powstaje remake kultowego Terror from the Deep.

## W The Bureau spotykają się Mafia II i Mass Effect 3.

zdaniem producentki z 2K Marin spajać ma markę XCOM w całość. The Bureau z dziełem Firaxis łączą także charakterystyczne elementy interfejsu – jak symbole tarczy w miejscach zapewniających skutecną osłonę przed ogniem przeciwników. Największą różnicę pomiędzy krewniakami stanowi brak tur – w XCOM Declassified wszystko rozgrywa się dynamicznie, agenci mogą naprawdę zginąć, a chwilę oddechu zapewnia jedynie spowalniający upływ czasu tryb battle focus.

### Koncentracja kombinowana

Ten ostatni, czyli koncentracja bitewna, to sprawdzony w Mass Effekcie 3 okrąg zdolności specjalnych poszczególnych agentów połączony z kontekstowymi poleceniami ruchu czy ataków. Dostępny bez ograniczeń pozwala rzeczywiście taktycznie rozgrywać większość starć, przy czym sposób zależy tylko od gracza. Wynika to w dużej mierze z elastyczności trzyosobowej armii będącej na jego usługi.

kombinacje. Przykładowo ten pierwszy może sprowokować atak pancernego mutona na wieżyczkę laserową rozstawioną przez engineera, a dysponujący mocami psychicznymi Carter wyciągnąć przeciwników zza osłon. Warto dodać, że pojawi się także prosty system rozwoju postaci (do poziomu 5., główny bohater rozwija się do 10.), przy czym część wyborów zdolności specjalnych będzie się wykluczać. Koniec końców opcji taktycznych ma być sporo.

### ETA: 3 miesiące

Mimo to z pokazu wychodziłem nie do końca przekonany do takiej formuły XCOM-a. Nie tylko dlatego, że udało mi się – wbrew zapewnieniom twórców, że to niewykonalne – przejść misję bez używania battle focusa, wyłącznie dzięki headshotom z karabinu laserowego. Głównie przez to, że całość zapowiada się na niepowalający produkt średniobudżetowy, którego pierwotny potencjał jako „origin story” serii – wyjaśnienia, jak się to wszysko za-

częło – rozmył się gdzieś w czasie lat produkcji w różnych studiach. **Docenić wypada dbałość, z jaką developerzy odtworzyli świat amerykańskich lat 60. ubiegłego wieku, z drugiej strony jednak rażą przeciętna oprawa graficzna i zero zniszczalności otoczenia.** Zdumiewa wreszcie, zważywszy na sukces multi w ME3, brak podobnego trybu w The Bureau. Zapytana o to producentka odpowiedziała, że ich gra pomyślana została jako opowieść dla jednego gracza. Ciekawe, kim jest ten gracz. **[CDA]**

### CIESZY

- dbałość o odtworzenie realiów lat 60. ubiegłego wieku
- spora liczba opcji taktycznych
- potencjalnie intrigująca fabuła

### NIEPOKOI

- płytka warstwy strategicznej
- zerowa zniszczalność otoczenia
- zdumiewający brak multiplayera



► PRODUCENT: JAGEX  
► DATA WYDANIA: KONIEC 2013  
► OPŁATY: ABONAMENT I MIKROTRANSAKCJE  
► WWW.RUNESCAPE.COM

► GATUNEK: MMORPG

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

TYLKO ONLINE

JUŻ GRALIŚMY!



# RUNESCAPE 3

Podziwia ogrom: MQc

Nieczęsto nam się zdarza pisać o grach, które istnieją tylko w przeglądarce. Wygląda jednak na to, że rewolucja, jaką ogarnia ten gatunek za sprawą HTML5 i Flasha 11, będzie równie brzemienna w skutki co narodziny nowych konsol.

## Interfejs dla każdego

Jagex wpadł na pomysł, jak skutecznie zamknąć usta narzekającym na interfejs – w RuneScapie 3 każdy będzie mógł go sobie ułożyć po swojemu. Pomyśl jest genialny w swojej prostocie – gracz będzie poszczególne elementy przesuwał tak jak okna w Windowsie, a wygląd ikon dostosuje się sam. Jeśli kogoś przeraża tak duża swoboda, może skorzystać z jednej z paru gotowych konfiguracji.

**Zapewne** najpoważniejszą premierą tego roku wśród browserówek będzie nowa odsłona sagi Heroes. Przynajmniej w Polsce, gdyż podejrzewam, że świat zjeszcze większą ciekawością patrzy w stronę trzeciej części RuneScape'a, prawdziwego hipstera branży. To właśnie Anglicy z Jagexa zrobili pełnoprawnego, głębokiego i zróżnicowanego erpega działającego tylko w przeglądarkach, zanim stało się to modne. Co więcej, do nich należy rekord Guinnessa w najwyższej liczbie graczy będących w tym samym czasie w grze.

Miałem okazję polecić do Anglii, by spotkać się z twórcami i zagrać przez kilka godzin w najnowszą edycję RuneScape'a. „Kilka godzin” brzmiałoby bardzo dobrze w kontekście większości współczesnych produkcji, ale w przypadku tytułu, na którego ukończenie trzeba grubych TYSIĘCY godzin, był to zaledwie szybki rzut oka.

## Bałagan w zakonie

Udało mi się jednak wziąć udział w ciekawym, wielowatkowym queście. W klasztorze zabito jedną z sióstr. Zbrodnia była wyjątkowo brutalna i tajemnicza, a przeorysa chce utrzymać sprawę w sekrecie, żeby nie słać

paniki. Chodziłem więc po całym budynku, przeszukiwałem kolejne kobiety (i trubadura, który miał co nieco wspólnego z ofiarą), dowieziałem się o podejrzanej nowicjuszce i demonie, aż wreszcie zastawiłem pułapkę. Przebrałem głowę kapusty wetknietą na kandelabr za świętobliwą siostrzyczkę, po czym schowałem się w szafie, by czekać na mordercę. Ekran wygasł po paru sekundach zaś... gra się zawiesiła i tak zepsuła sejwa, że nie byłem już w stanie kontynuować.

To strasznie irytujące, ale jednak – prawo bety. Autentycznie byłem ciekaw, kto okaże się skrytobójcą, lecz aby poznać tę historię, muszę najwyraźniej poczekać cierpliwie do końca roku, na kiedy to planowany jest oficjalny start trzeciej części gry. Miło ze strony developerów, iż dopuścili dziennikarzy na kilka godzin do bardzo dużego fragmentu rozgrywki, ale **niestety beta była póki co tak niedorobiona, że powodowała sporo frustracji**. Przykład: najprostsza misja samouczkowa pokazująca, jak można przetwarzać składniki, by później upićcić z nich danie. Nic trudnego – zebrać pszenicę, przynieść na ryby oraz kilka innych



► Miasta żyją dzięki enpecom i innym graczom.

► Oprawa jest wciąż dość pogodna. Ten zamek to jedna z mroczniejszych struktur.

► Nie ma tu trapów czy fototapet. Jeśli na horyzoncie jest zamek, można do niego dotrzeć.

nieapetycznych wiktualów, następnie zrobić z nich obrzydliwe ciasto, jakim później da się podtrącić pewnego nieprzyjemnego jegomościa. Byłoby lekko i gładko, ale wersja beta „zapomniała” o włączeniu strzałek sygnalizujących, gdzie powinieneś się udać. Szukanie na ślepko konkretnego rowu, do którego należało wsadzić ziemniaka (nie pytajcie), było co najmniej żmudne.

## Dobra fabuła, gorsze walki

Nawet pomimo tych niedogodności czas spędzony na zabawie wspominam bardzo dobrze. **Szczególnie podobały mi się elementy przygodowe, dialogi i humor, jakim produkcja jest przesycona**. Na każdym kroku widać, że ekipa Jagex to Brytyjczycy szczerze zakochani w swoich celebrytach i klasykach. Na szczeście wyżej stawiają dowcip Monty Pythonów niż Ben尼ego Hilla (niechże mi ktoś wytłumaczy, jak jeden naród mógł urodzić tak różne style...), jednocześnie nie popadając w przesadę. Mimo kreskówkowej oprawy nie cała

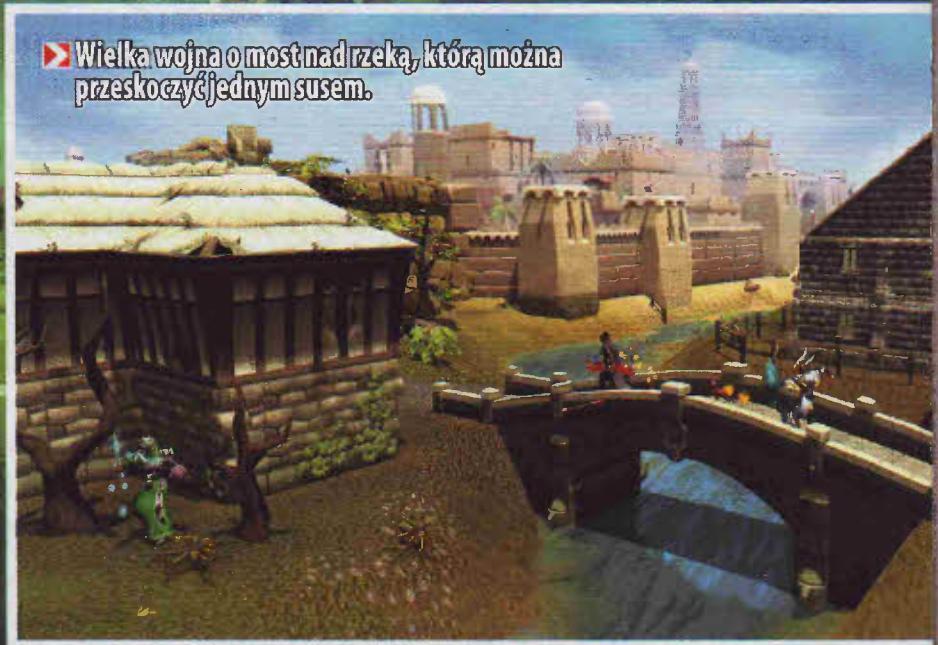
Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

► Przeciwnicy prezentują się nieźle, ale walka w biecie to jeszcze nie ten poziom, na jaki liczymy.

### A co z tabletami?

Użycie HTML5 wydaje się idealnym pretekstem do tego, by RuneScape trafił wreszcie także na urządzenia przenośne. Faktycznie nie ma technicznych przeciwwskazań, żeby gra działała na smartfonach czy tabletach, ale twórcy studzą załat mobilnych graczy. Prace nad przeniesieniem tytułu na Androida i iOS-a trwają, ale największym problemem zwyczajowo jest interfejs, poki co przystosowany do klasycznego połączenia klawiatura + mysz. Niektórzy pracownicy Jagexa przebukują już jednak, że uporają się z tym problemem jeszcze w 2013 roku.

► Wielka wojna o most nad rzeką, którą można przeskoczyć jednym susem.



gra jest żartem. Czasem poważne treści i decyzje można podać w lekkiej formie.

**Nieco gorzej bawiłem się podczas walk** – największe odbywały się w instancjach, do których swobodnie dołączali inni gracze. Zapewne przez problemy z betą nie wszystko działało tak, jak powinno, a starcia na tle udanych zadań fabularnych były trochę nużące i miejscami nie do końca czytelne. Do premiery jednak twórcy mają jeszcze bardzo dużo czasu, więc można spokojnie założyć, że nad tym elementem (oraz nad takimi aktywnościami pobocznymi jak choćby łowienie ryb, którego tu naturalnie nie zabrakło) popracują.

### HTML i Java w jednym stałym domku

RuneScape powstał w 2001 roku i od tamtego czasu zmieniał się wielokrotnie i diametralnie. Póki co najaktualniejsza wersja (nieformalnie nazywana 2.5) działa wciąż

godnej tytułu AAA, trzeba wziąć te buńczuczne zapowiedzi w cudzysłów, bo oczywiście RuneScape 3 nie może się równać pod względem grafiki z Crysisem czy najnowszym Tomb Raiderem. Mimo że jego wygląd nie zapiera tchu w piersiach, znakomicie się sprawdza. **Czasy ładowania są zupełnie nieodczuwalne, na ekranie widać obiekty znajdujące się w bardzo dużej odległości**, woda prezentuje się przyzwoicie – to naprawdę dość, jak na RPG, w którym oprawa pełni co najwyżej drugoplanową rolę.

Produkcja będzie naturalnie dobrze się skalować, żeby mogła działać też na słabysznych maszynach. Siłą rzeczy jednak HTML5 swoje wymagania ma i na byle rzeczu nie będzie chciał rozwijać skrzydeł. Jako że w RuneScape'a wciąż gra mnóstwo ludzi na pecetach z ery blaszaka łupanego, twórcy będą rozwijali tytuł jednocześnie na dwóch silnikach, również na starej Javie.

wia się tak często, a przecież od tego zależy, czy gracze będą płacić...

No właśnie: płacić. Tutaj Brytyjczycy nie planują żadnej rewolucji i będą się trzymali starego, sprawdzonego modelu. Konta dzielą się na zwykłe i premium, za które trzeba uiszczać abonament. Nie ma tu bardzo modnego „kupowania czasu mikrotransakcjami”. Kwota jest stała, miesięczna i daje dostęp prawie do wszystkiego, co tytuł oferuje – **nie płacący gracze są dużo bardziej ograniczani niż w innych grach free-to-play**. To uczciwe podejście, a jeśli ktoś naprawdę lubi mikropłatności (ta, jasne), też będzie je miał – ale za ich pomocą

## Pomimo wszystkich niedogodności czas spędzony przy grze wspominam bardzo dobrze.

w oparciu o technologię Java. Beta „trójki” korzysta ze znacznie nowocześniejszego i dającego nieporównywalnie większe możliwości HTML5. **Oczywiście wszystko odbywa się za pośrednictwem przeglądarki internetowej** – poki co wspierany jest jedynie Chrome, ale miłośnicy Firefoxa czy Internet Explorera (naprawdę są jeszcze tacy?) niedługo też nie będą mieli problemów. O użytkownikach Opery nikt nawet się nie zająknął – cóż, najwyraźniej to tak niszowy produkt, że korzystają z niego już chyba tylko ostatnie niedobitki (w tym większość redakcji).

Choć sami twórcy zapewniają, że HTML5 pozwala im na przygotowanie oprawy

Jak sami twierdzą, nie stanowi to dla nich problemu – oznacza dodatkowe dwa etaty, co przy ekipie liczącej 500 osób jest zaledwie kroplą w morzu.

### W monetyzacji bez zmian

Oprócz tego, co miałem okazję zobaczyć przez kilka godzin, developerzy zdradzili sporo na temat swoich planów na przyszłość. W RuneScape pojawią się wydawnictwa globalne, a ich przebieg oraz wyniki znacząco wpłyną na świat. Żaden konkret tutaj nie padł, ale wiadomo, że w przypadku ważniejszych epizodów nie będą to tylko kosmetyczne korekty. Jagex planuje robić co miesiąc duże update'y. W mało której grze nowa zawartość poja-

zdobędzie jedynie niewpływające na rozgrywkę gadżety wizualne. Warto czekać i pod koniec roku dać produkcji szansę, choćby w wersji całkowicie darmowej. [CDA]

### CIESZY

- mądry system płatności
- ciekawe questy
- dobra oprawa przy niewielkich wymaganiach

### NIEPOKOI

- wciąż wiele technicznych niedoróbek
- walka nie jest tak dobra jak zadania przygodowe

PEGI

► PRODUCENT: 4A GAMES  
► DYSTRYBUTOR: CENEGA  
► CENA: 108 ZŁ (PC), 199 ZŁ (PS3, X360)  
► WERSJA PL: NAPISY  
► MULTI: BRAK

► GATUNEK: FPS

18

► GRALIŚMY NA: PC, X360  
► DEMO: BRAK  
► PC: XP/VISTA/7, CPU DWURDZIENIOWY 2,2 GHZ, 2 GB RAM,  
GF 8800 GT, 512 MB  
► KONTROLERY RUCHU: BRAK

GAMEPLAY

na płycie

07/13

GRA NUMERU



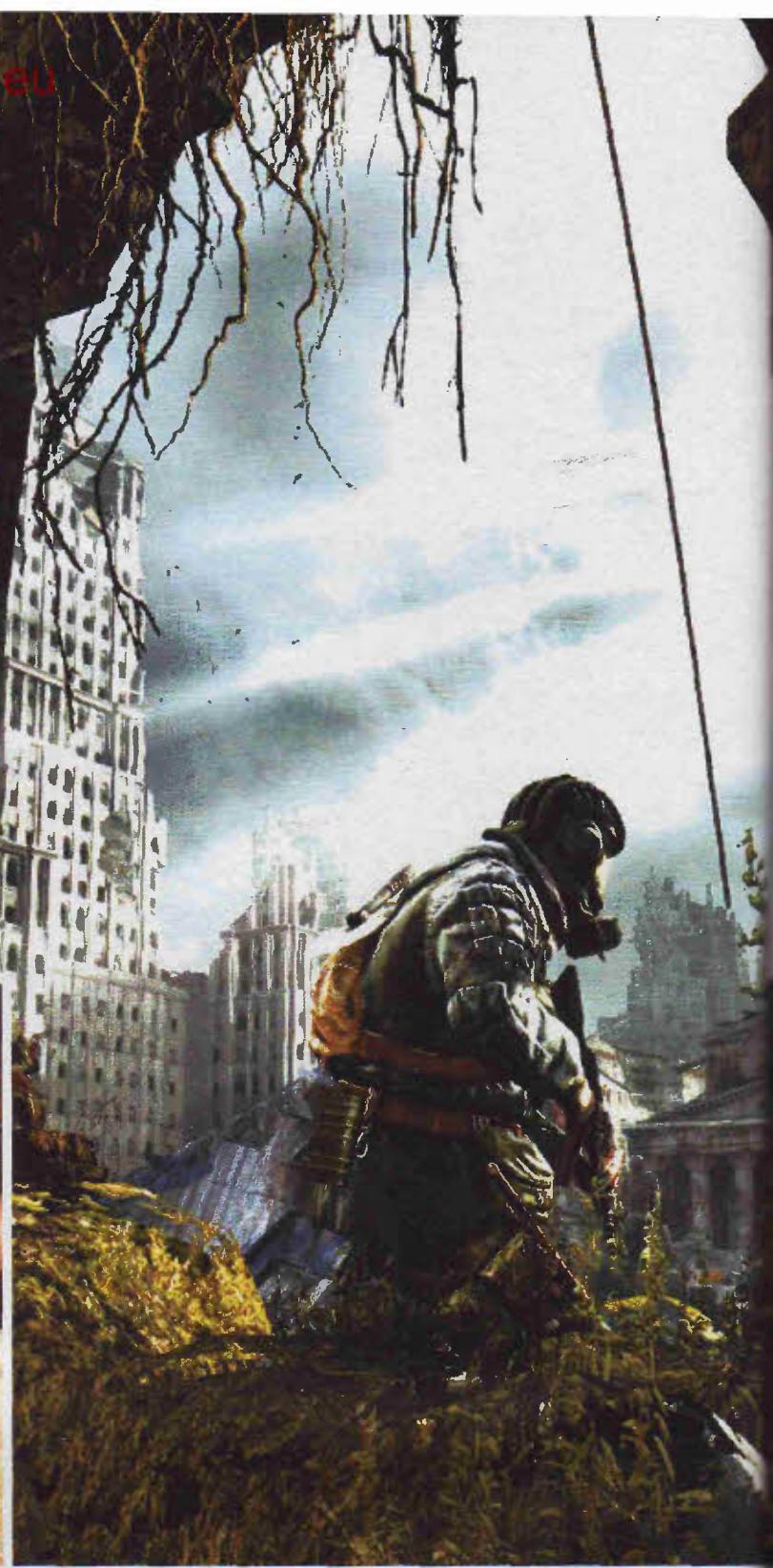
# METRO LAST LIGHT™

■ Wstydził się przed mutantem: **Krigore**

Nasi wschodni sąsiedzi bez wątpienia oswoili już atomową apokalipsę. Nie przeszkadzają im topiące się rdzenie reaktorów ani radioaktywny opad. Jak pokazuje Metro: Last Light, to po prostu następny etap istnienia ludzkości. Cudownie przedstawiony, równocześnie jednak, jeśli się chwilę zastanowić, przejmująco smutny.

Choć główny nacisk położono tutaj na podziemia, również powierzchnia wygląda świetnie.

Miejsca, gdzie o amunicję nietrudno, zdarzają się częściej niż poprzednio.



**W Metrze** 2033 cały świat skurczył się do sieci moskiewskiej kolei podziemnej. Oparta na prozie Dymitra Głuchowskiego produkcja wepchnęła gracza w ciągnące się pod stolicą Rosji tunele – najprawdopodobniej ostatnią oazę ludzkości. Szalejący na zewnątrz radioaktywny żywioł obrócił w perzinę dotychczasową rzeczywistość. Skażenie, niebo szczerle przekryte kołdrą pyłów, które sprowadziły atomową zimę. Dotego mutanci – nowi władcy powierzchni. Pod ziemią jednak wcale nie jest lej-

Podobnie jak w życiu zasiedlający podziemia podzieliły się na frakcje w zależności od poglądów politycznych czy stosunku do prawa. Artem przedzierał się zaś przez punkty kontrolne, uciekał przed komunistami, nazistami, w międzyczasie szukając pomocy i opędzając się od fauny. Metro się nie zmieniło – dokładnie tak samo sytuacja wygląda tutaj.

Jeśli nie chcecie dowiadywać się niczego o finale poprzedniej części, a zarazem wpro-

widziano podobno w ruinach ich siedziby. By to potwierdzić, Artem wyłazi z podziemi. Metro wysyła więc jedyną osobę potrafiącą nawiązać kontakt z homo novus – nowym człowiekiem, władcą powierzchni. Okazuje się, że to żaden władca. To dziecko.

### Pomiędzy światami

Last Light to produkcja, w której szybko zmieniają się przyzwyczajenia. Schodząc do Metra z powierzchni po raz pierwszy, czulem ulgę. W końcu to dom, przestrzeń jakkolwiek niebezpieczna, lecz oswojona. Człowiek wie, że jeśli zginie, to przynajmniej blisko swoich. Szybko jednak straciłem chęć nazywania domem tego, co pod ziemią. Rzeczywistość Last Light to tak naprawdę ta nasza, doświadczenia świata, jakiznamy, ściśnięte w miniaturze. Wielka polityka, systemy totalitarne nazistów i komunistów, bandyci zdolni do najgorszych okropieństw – a wszyscy bez wyjątku pasożytyujący na biednych ludziach, którzy mają gdzieś te gry i próbują przeżyć. Tak to wygląda niezależnie od tego, przez jaką stację przechodzimy. Bardzo szybko z ulgą zaczałem witać każde wyjście na powierzchnię, każde bezpieczeństwo i wewnętrzki w nieznane.

Nie zmienia to faktu, że **Last Light to bezustanne kluczenie pomiędzy dwoma światami**. Nie kojarzę drugiego tytułu,

## Last Light na pewno nie uczy bezrefleksyjnego zabijania.

i czasem kraina gdzieś nad głowami jawi się jako raj: przewidywalny i z prostymi zasadami. Last Light to kolejna gra, w której znów poczułem ten uwierający sumienie wstyd, że jestem człowiekiem.

### Polityka i moralność

Jak pewnie pamiętacie, w Metrze 2033 Artem wyruszył w swą pierwszą podróż, by ostrzec obywateli moskiewskiego metra przed czarnymi – nowymi mutantami zagrażającymi mieszkańcom tuneli, a przede wszystkim macierzystej stacji bohatera.

wadzeniu do historii opowiadanej w Last Light, opuśćcie ten akapit. Fabuła świeżej odsłony wiąże się bezpośrednio z tym, co widzieliśmy w ostatnich rozdziałach 2033, choć od pokazanych tam wydarzeń mija równorok. Opuszczony wojskowy kompleks D6 został ostatecznie oczyszczony przez naszych Spartan, Artem zaś – po wycelowaniu markerem z wieży telewizyjnej ściągnięciu tym samym zagłady na gniazdo czarnych – stał się pełnoprawnym członkiem tej paramilitarnej organizacji. Okazuje się jednak, że **mutanci nie do końca zniknęli** – jednego

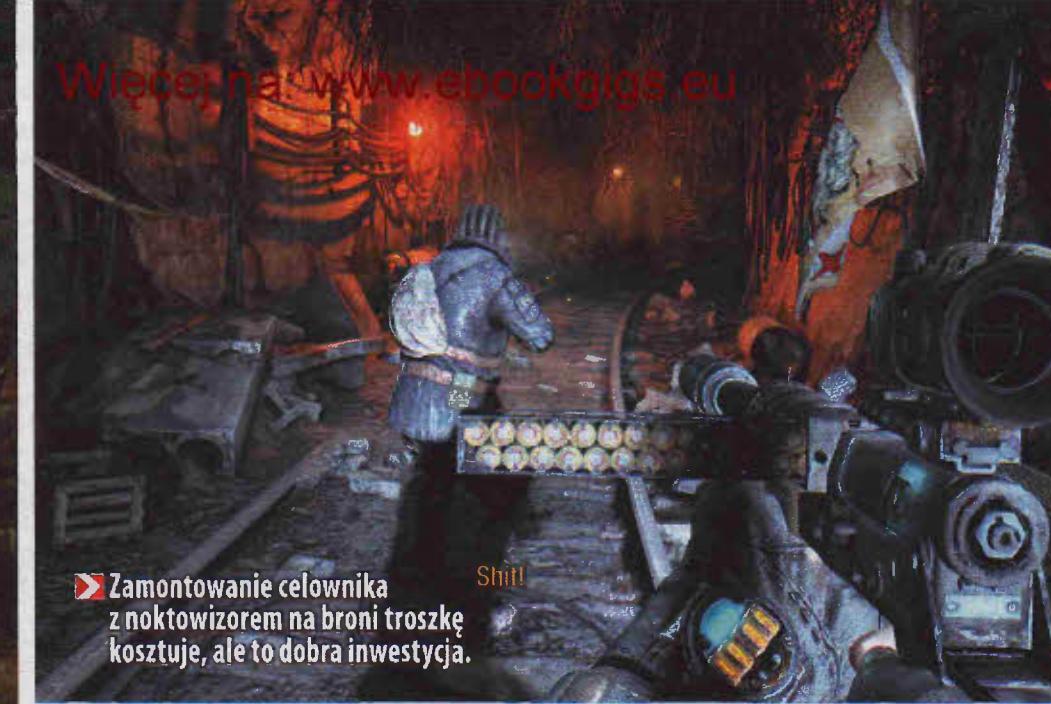
Wieżę na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

który pozwalałby bezpośrednio z radioaktywnego deszczu spaść pod rynnę obozu koncentracyjnego. Jednocześnie to produkcja pełna paradoksów. Człowiek jest tu ścierwem walczącym o najmniejszy kawałek betonowego peronu, o wojskowe dobra, instalacje. Jeden nie waha się otruć drugiego dla przestrzeni, ideologii; jakieś wojskowej zabawki.

Cały ten dorosły świat kontrastuje z zupełnie innym podejściem i pytaniami stawianymi przez ostatniego czarnego. Tego spotykamy dość szybko. Jest bardzo istotną częścią odbioru całej gry. Jego punkt widzenia, nie dość, że typowy dla dziecka, jest jeszcze podkreślany przez obcość gatunkową. Otwarty, nieskażony umysł próbuje zrozumieć urzeczywistniane przez graczało. Kiedy zapytał, dlaczego zabiłem demona, aż mnie zmroziło. Nie zdradzę teraz jasna wszystkich okoliczności tej sceny, ale było to coś, co bez wątpienia zapada w pamięć. Last Light na pewno nie uczy bezrefleksjnego mordu.

### Bębniąca w uszach cisza

Równocześnie można się tu zapomnieć i utonąć, już nie we własnych wątpliwościach, lecz w świecie – sugestywnej wizji rzeczywistości, w której spadły bomby. Pamiętacie tunel pełen cieni, przez jaki przeprawialiśmy się z Khanem w Metrze



► Zamontowanie celownika z noktowizorem na broni troszkę kosztuje, ale to dobra inwestycja.



► Wenecja to jeden z najlepiej zrobionych etapów w grze.



► To gra od lat 18. Nieletni niech patrzą na inne screeny.

2033? To bez wątpienia jedna z najlepszych sekwencji w shooterach. Tu mamy z kolei opuszczone miasto. Pełne zjaw z przeszłości, istnień rozdartych wybuchami, zawieszonych pomiędzy życiem i śmiercią. Duchów niemających świadomości tego, że umarły, trzymający się kurczowo rozpadających się domostw.

Kojarzycie to niepokojące uczucie, gdy wydaje się wam, że kątem oka coś widzicie, ale gdy popatrzycie na wprost, niczego tam nie ma? Przez piętnaście minut, zerkając, podążałem za cieniem w jednym z przejść pod zawałonym budynkiem. Z bojąnią, z ciekawością, patrząc na zgłosząca dumnej cywilizacji. Już nawet pojawiające się niekiedy wizje, przebitki z minionych czasów pełne życia i kolorów nie robią takiego

wrażenia jak wszechogarniająca szarość, która zostaje, gdy tamte się rozwiewają. **Są momenty, gdy Last Light jest poetycko piękne.**

Jednocześnie czasem brakowało wyczucia smaku. W scenach z męczonymi duszami ktoś ewidentnie przegiął i naszym oczom ukazują się obrazy bardziej pasujące do przygód Kratosa niż do cichych na ogół tuneli. Trochę nie przekonuję mnie także rzeka i druga już wycieczka ze wspomnianym wcześniej Khanem. Czy ten fragment ma jakiekolwiek znaczenie? Nie wiem, choć przyznaję, że słuchawkę telefonu podniesioną przez Artempo bezpreten-sjonalnym „to do ciebie” rzuconym przez Khana też bym upuścił. I pewnie nie chciałbym iść dalej.

### Uniwersum Metro 2033 [UWAGA! SPOILER!]

Świat przedstawiony w grze zapoczątkowała książka Dymitra Głuchowskiego, młodego rosyjskiego autora. Początkowo żadne wydawnictwo nie było nią zainteresowane, więc pisarz wrzucił ją na swoją stronę internetową w 2002 roku. Tekst szybko zdobył rzesze fanów i trzy lata później – proszę, niespodzianka – nie było problemu ze znalezieniem chętnych do wydrukowania powieści. W poprawionej wersji autor uległ jednak zewnętrznej presji. Pierwotnie Artem pod koniec ginął od zbłąkanej kuli, w poszerzonej o pięć rozdziałów reedycji ma się już dobrze. Świat stworzony przez Głuchowskiego okazał się na tyle atrakcyjny, że powstała druga książka – „Metro 2034” – oraz seria pozycji innych pisarzy pod wspólnym mianem „Uniwersum Metro 2033”.



Hej, Artem! Słyszeliśmy, że lubisz noktowizory, zamontowaliśmy ci więc noktowizor na karabinie, żebyś mógł przez niego patrzeć, gdy patrzysz przez noktowizor.



► Dziecko cień. Ale i tak to lepsza historia niż Dziecko katalizator w ME3.



► Młody czarny stara się nam pomóc na różne sposoby. Czasem nawet podrzuci grzybką.



się na przykład bardziej zróżnicować głosy dzieci dobiegające czasem gdzieś z boku, niekiedy zdarzają się też drobne babote w obliczaniu pogłosu. Nie zmienia to jednak faktu, że grać bez słuchawek to grzech.

#### Zobaczyć Wenecję i umrzeć

Bardzo duży udział w tych wrażenях ma na pewno grafika. **Crysis 3 wysoko zawiesił poprzeczkę. Metro: Last Light jej nie podniosło, ale może z niemiecką produkcją siłować się jak równy z równym.** Nie każdy element wyszedł dobrze, jak choćby jedna ze striptizerek, ale rekompensują to lokacje, gdzie człowiek po prostu łazi bez celu i podziwia. Sam zakochałem się w Wenecji. Tado połowy zatopiona stacja, miejsce handlu, rozryweki i schronienie dla wszelkiej maści mętów urzeka. Rybacy sprzedający z łódek efekty swoich łowów, bar, stragan

idźcie dalej. Po tym, jak zaskoczą skrypty odpowiedzialne za pchnięcie akcji do przodu, drogi powrotu nie będzie. Tak samo sytuacja wygląda w innych częściach gry – ale nie przeszkadzało mi to zbytnio. Wkrzyć może natomiast fakt, że tryb stalker – pozbawiony interfejsu, z naprawdą szczupłymi zasobami amunicji i podkręconym poziomem trudności – dostępny jest jako DLC. To tym dotkliwsze, że to bardzo atrakcyjna dla weteranów opcja. **Na „normalu” gra się za łatwo.** Dość powiedzieć, że na boje skończyły mi się tylko raz, raz też zabrakło mi filtrów do maski. Jeśli chcecie czuć się pod tym względem bardziej jak w 2033, polecam zabawę na hardzie.

Inna sprawa, że strzelałem do wszystkiego, co się ruszało. A to niejedna opcja. Jeśli ktoś ma w żyłach krew cichociemnych,

## Przez kilkanaście godzin bawiłem się świetnie.

z bronią, zwyczajne domostwa, mieszkańców – wszystko nad brzegiem, wzduż szczelestnie zabudowanych krawędzi peronów, połączone kładkami, zawieszonymi na linach pomostami. Wyszedłem stamtąd zdecydowanie za wcześnie. Niestety ceną za te fajerwerki są olbrzymie wymagania sprzętowe. Mocny procesor oraz Radeon HD 7950 to za mało, by tytuł w Full HD i w najwyższych detalach działał płynnie w każdej sytuacji.

W porównaniu do poprzedniej części zmienił się trochę charakter rozgrywki. Metro: Last Light jest nowocześniejsze. Częściej zabiera graczy kontrolę nad postacią, w kluczowych momentach staje się on widzem. To również liniowy shooter – jeśli tak jak ja chcecie się zgubić w Wenecji, nie

może postawić na dywersję, skradanie się i walkę nożami. Niemal każde źródło światła da się tu rozbici, za przejście wielu etapów bez podniesienia alarmu są też osiągnięcia. Jeżeli chcecie, próbujcie – ja przeszędziem tak bodaj czerwonych. Całkiem niezła zabawa, ale dużo bardziej czasochłonna.

#### Przedwojenny arsenał

W poprzedniej części zaskakiwały pukawki. Wiele z nich to samoróbki, owoc przebłysku myśli prowizorycznej. Tu jest podobnie – obok tradycyjnych gnatów są także te robione domowym sposobem i ładowane na przykład przez sprężanie powietrza w podwieszonej butli lub akumulatorze. Nowinką są moduły. Do każdej sztuki uzbrojenia

► Słabsze etapy też się zdarzają. Ten bardziej pasuje do przygód Kratosa.

Więcej na [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

RECENZJE

Nie niepokój ich, Artemie... trzymaj się blisko...

► Patrzcie go, towarzyszu. Uchłał się jak świnia i twierdzi, że jest czerwony.



► Aryjczycy, tako rzecze wasz Führer: kto ma mały rozumek, ręka w góre.

możemy dorzucić np. konkretny celownik czy coś na lufę. Moim ulubionym zestawem od początku do końca pozostawały tłumik oraz noktowizor w miejscu szczerbinki. Wystarczyło wystrzelać wszystkie żarówki w okolicy i jeżeli ludzcy wrogowie nie mieli odpowiedniego sprzętu, zaczynał się taniec z cieniem i śmiercią.

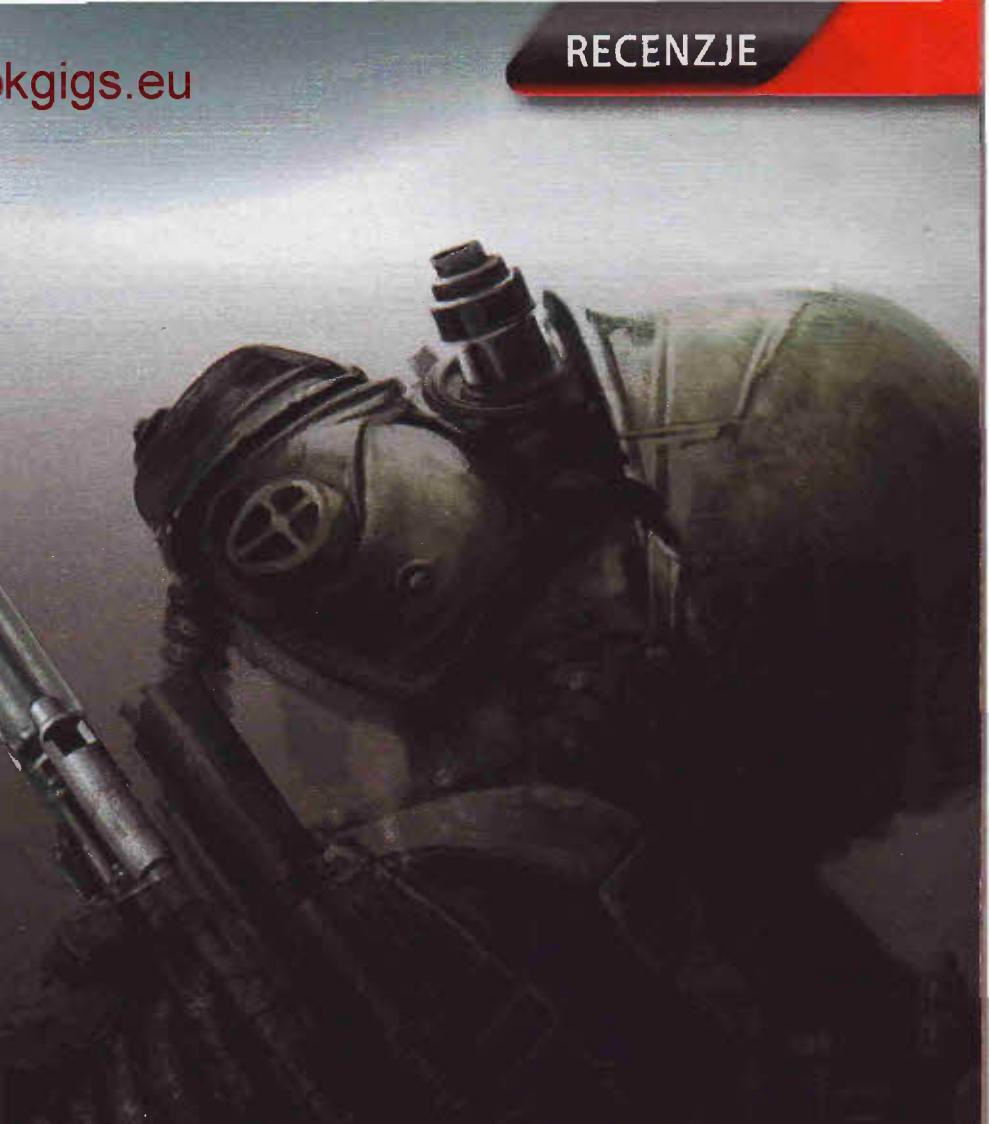
Zmianie w zasadzie nie uległo wyposażenie. Znów mamy prądnicę do zasilania latarki, maskę gazową, wspomniany noktowizor, a także kajecik z rozpisanymi celami misji i kompas, który nie pokazuje północy, a jak po sznurku prowadzi nas do kolejnych lokacji. Czasem jednak warto zboczyć z trasy w poszukiwaniu kart dziennika naszego bohatera porozrzucanych w absurdalnych miejscach. Zawsze myślałem, że pamiętnik pisze się samemu, a tu, proszę, niespodzianka – trzeba go sobie znaleźć.

Głupie rozwiązywanie, bo żeby poznać całą historię, trzeba się jak ten głupi i radioaktywny nabiegać.

Jeśli chodzi o walutę, znów płacimy wojskowymi nabojami. Można za nie kupić broń, amunicję oraz wyposażenie dodatkowe w postaci improwizowanych granatów tradycyjnych i zapalających, jakichś min zbliżeniowych czy noży do rzucania. Sporadycznie możemy odpalić dolę żebrawkowi, kupić choremu insulinę czy zapłacić jakiejkolwiek panience, by ściągnęła stanik – warto więc je gromadzić.

### Ostatni gasi światło

Bawiłem się świetnie, przez kilkanaście godzin w zasadzie nie odrywałem się od komputera. Nie zmienia to faktu, że **Metro: Last Light jest grą smutną**. Pokazuje, że ludzie co prawda pozbierają się nawet po



### Okiem Smugglera

OCENA

8

JEŚLI grać w M:LL, to tylko z włączonymi rosyjskimi głosami w tle. (Na szczęście istnieje taka opcja, mówiący po angielsku ze wschodnim akcentem stalkerzy są dla mnie groteskowo niestrawni). Jeśli grać w M:LL, to dla atmosfery obskurnych wnętrz, widoku zrujnowanej Moskwy i siorbiących kapuśniak (oraz leżących szklankami bimber w gardła), zmęczonych ludzi o słowiańskich rysach i pustych oczach. To robi niesamowite wrażenie. Co do reszty – widać, że grze zabrakło uczciwego budżetu, a czasami i miejsca, by rozwinąć skrzydła. Engine i grafika nie powalają (efekt plastikowej, świecącej twarzy jakby wzięty z Doma 3), interfejs jest dość toporni, tu i tam coś zgrzyta (podnoszenie przedmiotów), coś nie styka, coś robi zwisły. Nie za często, ale jednak wystarczająco, by zirytować. Tym niemniej klimat wynagradza wszystko. A gdyby dać deweloperom choćby połowę kasy, jaką dysponują twórcy zachodnich fpsów... Ech, jołki-połki, cóż to byłaby za gra! Widacie, że stiskae zad!

największym kataklizmie, ale w nową rzeczywistość przywołają stare brudy. Przedzierając się przez rzędy brunatnych koszul, czułem złość i chciałem po prostu strzelać. Widząc, co wyprawiają komuniści, miałem ochotę wysłać ich przed pluton egzekucyjny. W końcu uciekłem w rozmowy z młodym czarnym. I to dobija chyba najbardziej – dopiero wtedy dotarło do mnie, że tak naprawdę niczym się od nich wszystkich nie różnie. Brak mi jakiekolwiek szerszej moralnej perspektywy, a rozwiązaniem każdego problemu jest dla mnie ołów. To naprawdę niewygodne uczucie, zwłaszcza że w Last Light zabijałem także wtedy, gdy nie musiałem.

**Mogą być zrobione lepsze produkty – ale tylko trochę lepiej.** To tytuł oferujący zróżnicowane doznania na naprawdę wysokim poziomie. Każdy znajdzie tu coś dla siebie. Równocześnie to już nie Metro 2033, co czuć. Najwyraźniej developerzy zapatrzyli się w zachodni sposób tworzenia gier. Na złe im to nie wyszło, ale trzeba się z tym pogodzić. Zupełnie jak ze śmiercią w tunelach – jeśli wiesz, że gdzieś tam na ciebie czeka, możesz zająć się życiem, które do niej prowadzi. I świetnie się przy tym bawić.

ICDAI

OCENA

8+

GRYWALNOŚĆ

8

VIDEO

9

AUDIO

9

- przekonujący klimat!
- kontrast pomiędzy tunelem a powierzchnią
- świetnie wpleciony, zmuszający do refleksji dzieciak obcy
- oprawa audiowizualna!
- czuć, że na niektóre poziomy nie starczyło budżetu lub pomysłu

PEGI

PRODUCENT: 11 BIT STUDIOS  
DYSTRYBUTOR: CENEGA  
CENA: 50 ZŁ  
WERSJA PL: NAPISY  
MULTI: DLA 2 OSÓB (PRZECIWKO SOBIE)

12

DEMO: NIE  
PC: XP/VISTA/7, CPU  
DWURDZIENIOWY 2,4 GHZ, 2 GB RAM,  
GF 9600/ATI HD 4000

GAMEPLAY  
na płycie  
07/13

GATUNEK: RTS

# ANOMALY 2

Bronił Ziemi, atakując wieże: **Allor**

**Do trzech razy sztuka. Choć dwie pierwsze inwazje**  
**Obcych udało się odeprzeć, po kolejnej Ziemia zmieniła**  
**sie w białą pustynię. Niedobitki ludzkości przemierzą**  
**planetę w wielkich konwojach, a w jednym z nich**  
**właśnie rozpoczyna się trening nowego dowódcy**  
**mającego bronić towarzyszy przed zabójczymi**  
**metalicznymi wieżami.**

**Fabuła** nawiązuje do poprzednich tytułów polskiego studia 11 bit – Anomaly Warzone Earth oraz Anomaly Korea. Na szczęście nie jest do niczego potrzebna, a przerywniki (mają postać statycznych ekranów z podpisami i głosem z offu – w 2013?!?) można pominąć. Traci się niedużo, bo scenariusz stanowi tylko pretekst do rozwałki.

### Taki sobie erteesik

Opowieść rozpisaną na **trzynaście misji**, które – jak na tower defense'a przystało (patrz: ramka) – polegają na dotarciu z punktu A do punktu B. Coś tu nie gra, prawda? Odwrócenie ról to jednak znak rozpoznawczy wszystkich Anomalii – choć zazwyczaj w gatunku tym chodzi o stawianie wież i niszczenie atakujących, tutaj jest inaczej. Ale zaczniemy od podstaw, czyli tworzenia konwoju.

W sumie do wyboru mamy **pięć rodzajów jednostek** (pomijam specjalne, dane nam ze względów fabularnych). Cztery z nich mają po dwa wcielenia, które można swobodnie zmieniać. W zależności od typu modyfikacji mogą ulegać pancerz, uzbrojenie lub funkcja. Na przykład podstawowego Hounda wyposażono w dwa miniguny i lekki pancerz, ale przeistacza się on w znacznie twardszego mecha z miotaczami, z kolei Guard generuje pole siłowe

chroniące własne jednostki albo promienie spowalniające wroga. Na polu bitwy zawsze znajduje się też dowódca. Jest nieuzbrojony i nie bierze bezpośredniego udziału w starciu, ale jeśli napotoczy się przeciwnikom pod lufy... w najgorszym wypadku zostanie znokautowany plazmą i po paru sekundach wróci do akcji.

### Tu kluczyk, tam błyskawica

Jego rola jest jednak nieco inna niż ciągłe leżenie na deskach. Ma wspierać podwładnych bonusami, a także zbierać prezenty pozostawione przez wybuchających wrogów pozwalające uzupełniać zapasy wspomagaczy. W sumie dostępne są cztery: naprawa, wabik, EMP oraz A.I.M. – niby niewiele, ale w ferworze walki i tak wystarczą, by mieć ręce pełne roboty. Tym bardziej że aktywowane są zawsze w miejscu, w którym znajduje się postać gracza, co oznacza, że na dalszych poziomach ciągle się on porusza.

Dowódcą sterować można na dwa, a w zasadzie trzy sposoby. Pierwszy to klikanie myszką jak w zwykłych RTS-ach. Drugi to wybranie bonusu i wskazanie, gdzie ma zostać użyty. Na czas wydawania polecenia automatycznie włącza się pauza, a później komputer sam dba o to, by najpierw dojść w odpowiednie miejsce. Trzecia metoda jest teoretycznie najbardziej dynamiczna, a jed-

nocześnie mocno konsolowa, choć korzysta się głównie z klawiatury – z WSAD-u oraz 1234. Ten pierwszy odpowiada za ruch, a cyfry za moce. Wierzę, że na padzie działa to idealnie, ale póki co wydana została jedynie wersja peçetowa i przez problemy z widocznością pojawiające się przy mocnych rozpierzuchach jest tak sobie.

### Taktyka i zakupy

Anomaly to jednak także strategia, dlatego nie mniejszą rolę odgrywa w nim kółko mysky lub równoważna mu spacja. To klucz do przejścia w tryb taktyczny, który pozwala na wybór drogi, jaką ma się poruszać konwój, oraz na zmianę jego składu. I nie chodzi jedynie o przesuwanie na tyły uszkodzonych jednostek. Dzięki temu, że na sprzedaży nie traci się kasy (jeśli tylko pojazdy są sprawne i nie znajdują się akurat pod ostrzałem), ma się bardzo dużą elastyczność.

Zresztą w ogóle **Anomaly, mimo ograniczeń narzuconych przez gatunek, daje spore możliwości kombinowania**. A pięć jednostek i cztery moce to wcale nie wada. Upływ czasu da się bowiem jedynie przyspieszyć, co oznacza, że nawet na drugim poziomie trudności do rozgrywki zaczyna się wdzierać chaos. A są jeszcze dwa wyższe (i jeden niższy – niby dla kažuali, choć ostatnie misje i tak wymagają pewnego

**Z czym się je tower defense?**

Na pierwszy rzut oka tego typu gry są uproszczonymi RTS-ami, a szerszą popularność zdobyły jako mody do StarCrafta, Warcrafta III i Age of Empires II. Zamiast budowania bazy, zbierania surowców i atakowania wroga zadaniem gracza staje się obrona. Mechanika rozgrywki jest przy tym bardzo prosta – jednostki nieprzyjaciela poruszają się tylko po wyznaczonych ścieżkach, ich inteligencja sprowadza się do „naprzód!”, zaś samemu można polegać jedynie na nieruchomych ostrzeliwujących się wieżach, które muszą powstrzymać wraże hordy przed dotarciem do celu (magicznego kryształu, superkomputera, magazynu, komnaty królowej czy co tam sobie twórcy wymyślili). Ogromny rozwitk gatunku nastąpił na smartfonach i tabletach z dotykowymi ekranami, w internecie pełno też prostych, niewymagających instalacji gierek flashowych. Część tytułów doczekała się zresztą także „poważnych” wersji pecetowych czy konsolowych, a takie produkcje jak Plants vs. Zombies, Fieldrunners czy Defense Grid: The Awakening to już klasyka, której nie wypada nie znać.

To nie jest gra, w trakcie której można delektować się herbatą. Wymagane 100% koncentracji!

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)



## Pretekstowa fabuła, dobra grafika, niezła grywalność.

ogrania). Kampanię da się przejść w jakieś pięć godzin. Potem zostaje albo masterowanie (są i steamowe osiągnięcia, i możliwość powtarzania dowolnego zadania, zaś stopień trudności za każdym razem wybiera się dowolny), albo multi.

### Postaw wieżę albo dwie

Gra w sieci ma własne samouczki, potrzymy dla każdej ze stron – a tak na dobrą sprawę cały single jest jeszcze jednym. I lepiej go sobie nie odpuszczać, nawet jeśli fabuła wyda ci się banalna i niewarta uwagi. Oczywiście są także różnice. Najważniejsza to fakt, że da się wcielić w rolę władczy wież. Dostępnych jest osiem ich typów, każdy ze zdolnością w rodzaju wyłączania mocy wroga aktywnych w pobliżu. Ponadto są cztery umiejętności specjalne, jak na przykład kamikaze. (Wbrew nazwie będąca pod jej wpływem konstrukcja nie dostaje nagle skrzydeł – przedezej zamienia się w wybuchowego leminga, choć nie krzyczy przy tym „oh, no!”).

A to jeszcze nie wszystkie zmiany. W przeciwieństwie do singla, w którym kasę zdobywa się jedynie poprzez gromadzenie surowców i rozwalanie oponentów, w multimedialnym kredytu generują się również same. W zamian masz więcej okazji, by je wydawać – do kupowania nowych jednostek i zwiększania ich poziomu dochodzi rozwój technologiczny. Ten jest niezbędny, by odblokować dostęp do lepszych pojazdów czy wież. Dodatkowo przy awansie wybiera się zdolność specjalną dla oddziałów. Szybsze budowanie, lepszy pancerz, zadające więcej obrażeń działa – możliwości jest naprawdę sporo. Szkoda, że poza treningiem nie ma potyczek lub jakiegoś innego sposobu, by to wszystko wypróbować, walcząc ze sztuczną inteligencją.

### Tanio i dobrze

Ogólnie jednak jest bardzo dobrze, zwłaszcza jeśli weźmie się pod uwagę cenę – niespełna 50 złotych za tak przygotowany tytuł

to całkiem atrakcyjna propozycja. Od strony graficznej Anomaly zostawia przecież większość produkcji niezależnych daleko w tyle, grywalność stoi na wysokim poziomie, a do tego otrzymujemy jeszcze potencjalnie świetny multiplayer (zakładając, że będzie wystarczająco wielu chętnych i da się znaleźć przeciwnika).

Problem polega na tym, że na świecie istnieją też takie urządzenia jak tablety. Na które zresztą dwie poprzednie części już wyszły. I choć najczęściej gram na peccie, w przypadku tower defense'ów dotykowy ekran jest bezkonkurencyjny. Do sterowania dochodzi także niższa cena (ostatnio w promocji dwie pierwsze części można było kupić za 89 centów...) i niemal równie dobry wygląd. Stąd też i ostateczna ocena. Anomaly 2 na blaszaku to dobra gra, ale jeśli nie masz na nią ciśnienia, a posiadasz tablet, lepiej poczekać na zapewne sporo tańszą wersję mobilną.

**IOLA**



# RESIDENT EVIL® REVELATIONS

■ Strzela z Jill i Chrisem: **gem**

**Capcom może twierdzić inaczej, ale fani wiedzą swoje – Resident Evil skończył się na kill 'em all. I choć różnią się w opinii, czy ostatnim dobrym horrorem była „dwójka”, czy „piątka”, zgodni są co do tego, że hollywoodzka „szóstka” straszyła zupełnie nie tak, jak powinna.**

**Kiedy** zdawało się, że nie ma już ratunku dla starego dobrego Biohazardu (tytuł oryginalny w lokalnej transkrypcji to Baiohazādo Riberēshonzu), przybył Resident Evil: Revelations. Wydany pierwotnie na – tu zduszone śmiechy – najmniej poważną z konsol przenośnych świata, 3DS-a, **okazał się dokładnie tym, co zalecił lekarz: prawdziwym survival horrorem w najlepszych tradycjach serii.** Ma najbardziej klasycznych bohaterów, weteranów Raccoon City Jill Valentine i Chrixa Redfielda, jest stosownie wymagający (etapy pokonuje się na styk i na ostatnich nogach), a fabularnie pojapoński bezsensowny i dziwnie interesujący.

Revelations prezentuje się przy tym stosunkowo nowocześnie – pozwala choćby równocześnie poruszać się i strzelać – zachowując zarazem najważniejsze cechy oryginału: zapis gry w zbyt rzadko rozmieszczonej savepointach, konieczność zbierania relaksujących krzaczków czy podświadomie kojarzony z serią, niezwykle stresujący proces... otwierania drzwi. A co najważniejsze, tytuł **wreszcie dostępny jest w wersji HD**, której praktycznie nie sposób zarzucić kieszonkowego pochodzenia pierwotzoru.

## Trzy grywalne dwójki

Resident Evil: Revelations rozgrywa się niedługo po sformowaniu BSAA – Bioterrorism Security Assessment Alliance – a więc w okresie pomiędzy „czwórką” a „piętką”. **Stanowi przy tym odrębną historię, wprowadzając kompletnie nowy typ przeciwników oraz rewolucyjne rozwiązania gamedplayowe** i robiąc to iście mistrzowsko. Kampanię podzielono na dwanaście odcin-



ków od pół do półtorej godziny. Każdy z nich poprzedzony jest filmowym streszczeniem wydarzeń i kończy się fantastycznym cliffhangerem – zwykle zwrotem akcji zmieniającym sytuację z trudnej w beznadziejną.

Dodatkowo **fabała przenosi się w przestrzeni oraz czasie pomiędzy trzema duetami bohaterów**, pozwalając wcielić się w Jill poszukującą Chrixa, Chrixa poszukującego Jill oraz – w epizodach niemal komediowych – jednego z dwóch największych pajaców, jakich kiedykolwiek zatrudniało BSAA, lowelasa o ksywie Grinder (spoiler: niestety przeżywa). Warto dodać, że każdemu z nich przez lwią część gry towarzyszy postać sterowana przez AI (np. Chrisowi gorącą Jennifer), której użyteczność moż-

na czasie dostrzec nawet nieuzbrojonym okiem. No, przynajmniej nie trzeba się o nią troszczyć – partnerzy nie gubią się przesadnie i nie mają w zwyczaju ginąć.

## Łów na wagę złota

Revelations rozgrywa się głównie na pokładzie transatlantyku Queen Zenobia, na którym wybucha epidemia T-Abyss. Powstali w jej wyniku nowi przeciwnicy – obłe, pokryte bąblami i kościstymi wyrostkami śluzowate stwory określane jako ooze – nie są tak charakterystyczni jak ganados czy majini i pewnie pasowałiby bardziej do Silent Hilla czy Dead Space'a, ale nadrabiają różnorodnością kształtów i zachowań. Ciśnienie podnosi także **konieczność precyzyjnego mierzenia w newralgiczne punk-**

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

► Ona chyba nie planuje headshota.

**Tryb szturmu**

Przewidziana na 10-12 godzin kampania dla wielu okaże się tylko appetitem do trybu szturmu. Ten ostatni stanowi zupełnie świeży gatunek wyzwania każący pokonywać kolejne etapy na czas i w jak najlepszym stylu – precyzyjnie i bezboleśnie. Zdobywane w trakcie gry poziomy dają w nagrodę dostęp do nowych rodzajów broni, strojów, a nawet postaci – w tym także wspomnianych w tekście głównym śluzowatych bossów. Wszystko to sprawia, że ta specyficzna hybryda survival horrorów z role-playing pasuje mi znacznie bardziej niż klasyczny tryb mercenaries.



► Leżeć, Nemo, leżeć!

**ty poruszających się nieprzewidywalnie kreatur** – amunicji, jak na dobry survival horror przystało, jest zawsze za mało.

W dodatku nosić da się jedynie do trzech rodzajów broni równocześnie, a ataki wręcz są śmiesznie nieskuteczne i w gruncie rzeczy można próbować ich tylko wtedy, gdy przeciwnik został już ogłoszony wybuchem granatu czy krytycznym postrzałem. Jakby tego było mało, co pewien czas dochodzi do znacznie bardziej wyczerpujących starć z bossami, którzy bez wysiłku przyjmują na klatę absurdalną ilość ołowiu. Warto pokreślić, że choć te ostatnie sekwencje bywają oskryptowane – jedna z nich każe Jill ścigać cel po całym pokładzie – to w **najmniejszym stopniu nie bazują na QTE**.

**Od dziobu po żęzę**

Niemal idealny jest design poziomów. Akcja Revelations dzieje się we wnętrzach ciasnych, klaustrofobicznych labiryntów, jednak w tym przypadku są one wyjątkowo wiarygodne. Mikrosiątki, jakim stanowi pokład luksusowego liniowca, okazuje się też znakomitym pomysłem na grę. Na jego niewielkiej przestrzeni mieści się przecież szeroki wachlarz rozmaitych scenerii – od kabin pasażerów, przez pomieszczenia załogi, lądownie, maszynownię, aż po wypełnioną wodą żzęzę (będziecie kląć).

Zupełnie unikatowa jest przy tym **pewna losowość pojawiania się potworów**.

Nawet pokonując fragment poziomu ponownie, gdy szczerzo się przez nieuwagę, nie ma się pewności, że za chwilę jakiś śluzowaty coś nie wychynie zza bezpiecznego uprzednio węgla. Naturalnie nie obejdzie się bez wracania po śladach – w grze sporo jest raczej przystępnych zagadek, warto też czasem cofnąć się nawet do początkowych kabin, by otworzyć zamknięty wcześniej sejf i zdobyć mocniejszą pukawkę. Postępy w grze spowalnia znaczco również konieczność używania zupełnie nowego wynalezienia BSAA – skanera otoczenia genesis. Jednak przyznaję, że zalety tego rozwiązania szybko doceniłem. Nie tylko przez to, że pozwala „odkrywać” dodatkową amunicję czy roślinki. Także dzięki temu, że skanowanie otoczenia wyeliminowało bezsens gratów wypadających z pokonywanych przeciwników.

**Rewelacja w HD?**

Zdumiewająco dobra wreszcie jest oprawa Revelations – zarówno graficzna, jak i audio. Wyjątkowo prezentują się animacje ruchu i naturalnie typowe dla serii fabularne filmiki. Można wprawdzie krzywić się na pewną sterylność otoczenia, jednak da się to uzasadnić jego specyfiką. Zresztą zdecydowanie wolę taką pustkę niż uciążliwą, kompletnie niewiarygodną graciarnię z Resident Evil 6. Dialogi dla odmiany bywają różne, podobnie jak ich spolszczenie w formie napisów, ale za to **znakomite są**



► W tym sezonie grzywka obowiązkowo na oczy.

# Revelations to zdecydowanie najlepszy Resident Evil od lat.

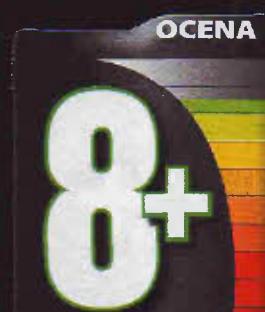
**budujące napięcie dźwiękiem oraz muzyką**

– ta rozbrzmiewająca w głównym hallu statku to prawie opera.

Przeciętnie dobry jest interfejs – choćby sposób usprawniania broni za pomocą znajdowanych tu i ówdzie części czy obecność trójwymiarowej mapy, której faktyczna użyteczność pozostaje dyskusyjna. Do końca gry miałem też problem z unikami, a konkretniej z wyczuciem momentu, gdy kombinacja ruchu i przycisku wzywała ten ratujący zdrowie manewr. Niby wiem dokładnie jak i kiedy, a jednak nigdy nie było jasne, dlaczego udało się bądź nie.

**Najlepsza od lat**

Mimo to z radością informuję, że Resident Evil: Revelations stanowi póki co najlepszą grę, jaką skończyłem w tym roku – i tak, uwzględniam również BioShock Infinite. Przyznam też, że po Resident Evil 6 byłem przekonany, że dla marki nie ma już nadziei, że stoczy się ostatecznie w otchłań, gdzie trafiają wszystkie produkcje chcącą być Call of Duty. Okazuje się jednak, iż także w Capcomie istnieje stara gwardia próbująca zachować unikatowy charakter serii jako survival horror, w którym liczą się każdy pocisk i każdy unik. Właśnie dlatego Revelations to dla mnie nie tylko najlepszy Resident Evil od lat, ale faktycznie objawienie. |CDA|



GRYWALNOŚĆ 9

WIDEO 8

AUDIO 8

+ świetny klasyczny survival horror

+ mistrzowska forma fabuły

+ Jill i Chris w rolach bohaterów

+ odrębny raid mode

- tradycyjne interfejs

- mapa i plecak

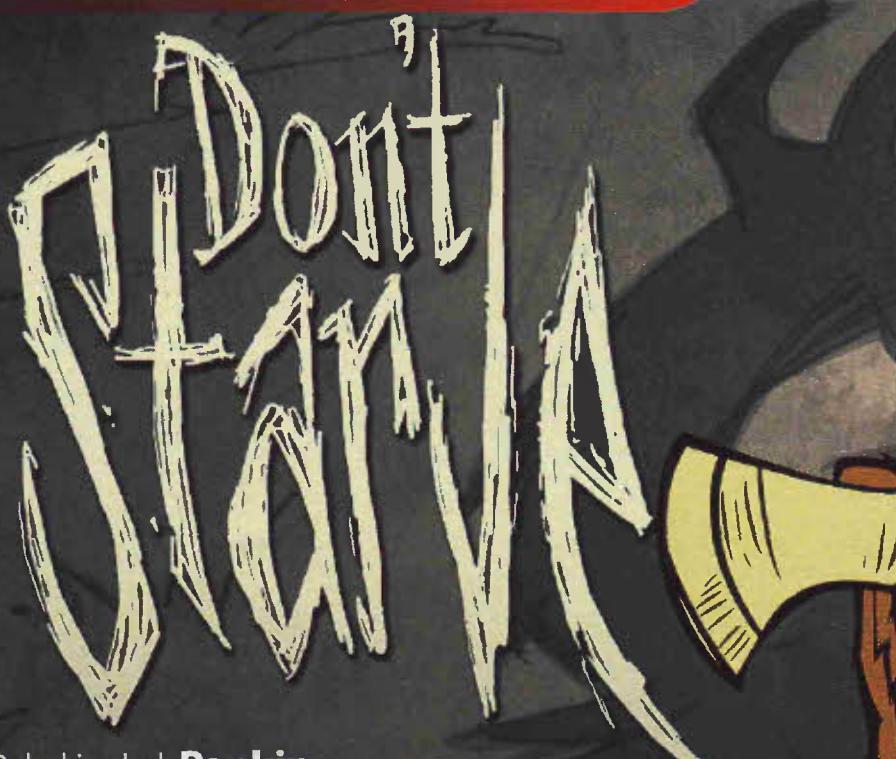
- grywalne pajace z Grindem na czele

12

- PEGI
- PRODUCENT: KLEI ENTERTAINMENT
- DYSTRYBUTOR: STEAM
- CENA: OK. 58 ZŁ (13,99 €)
- WERSJA PL: BRAK
- MULTI: BRAK

► GATUNEK: PRZYGODOWA/SURVIVAL HORROR

- DEMO: BRAK
- PC: XP/VISTA/7, CPU 1.7 GHZ.
- 1 GB RAM. ATI HD 5450



### Ochał i achał: Papkin

Klei, studio znane też jako „goście od Shanka”, biorąc się za nową grę, przemieniło swoje portfolio na konfetti. Rzykowny krok, ale ścinki przydadzą się teraz podczas świętowania sukcesu.

DON'T STARVE



# 8+

GRYWALNOŚĆ	8
WIDEO	8
AUDIO	8

- + nietuzinkowa, magnetyzująca rozgrywka
- + ciężki klimat
- + duża losowość, ogrom możliwości
- + interesująca oprawa
- + obietnica wsparcia po premierze
- powtarzalność pewnych czynności może jednak nudzić

**Trudno** uchwycić na papierze istotę Don't Starve. Najtrajniej nazwać produkcję **symulatorem przetrwania na wyspie, która za wszelką cenę stara się nas zabić** oraz napomknąć o klimacie zagubienia i zaszczucia rodem z „Władcy Much” Goldinga, a także mocno burtonowskiej kresce. Po kilkugodzinach na usta cisną się zaś epityty: „znakomite”, „świeże”, „oniryckie” i „nietuzinkowe”.

### Don't Starve nie tłumaczy

Na lądzie wita nas tajemniczy elegancik, który po wygłoszeniu lakonicznego wstępu znika w pióropuszach dymu. Od tej pory jesteśmy zdani na siebie, bo gra nie chce być ani łatwa, ani przystępna. Chuderlawego Wilsona opisują trzy współczynniki – głód, zdrowie i kondycja psychiczna – a ich zaspokajanie stanowi o jego „być albo nie być”. Nieubłagana fizjologia rodzi całe fajne aktywności – początek gracz nakarmi bohatera znalezionymi w lesie owocami, ale szybko zauważa niewielką wartość takiego posiłku. Gdy zbierzemy trochę trzciny i gałęzi, da się przygotować prostą pułapkę na zajęce. Mięso można zaś spożyć surowe albo przysmażyć na ogniu, to drugie wymaga jednak skonstruowania siekiery, którą porąbimy drzewa i... łapicie, o co mi chodzi, prawda?



Podstawowe receptury są dostępne już na początku, ale za najbardziej wymyślne trzeba zapłacić zarówno rzadkimi materiałami, jak i niezbędnym do ich zdobycia potem. **Solą zabawy jest rozbudowany crafting przyozdobiony przygodówkowym szystemem**. Eksploracja wyspy działa na postać wyniszczająco – spotkania z tutejszą fauną i florą kończą się uszczerebkami na zdrowiu oraz skruszeniem stabilnej dotychczas psychiki. To pierwsze mogą podratować zioła oraz trudne do sklejenia medykamenty, o nadwątlony umysł dbamy z kolei, wysypując się i odkrywając wynalazki. Szaleństwo oddano zresztą w sposób znakomity – rzeczywistość rozmywa się, zwierzęta zmieniają się w gryzmoły rodem z dziecięcego zeszytu, a na ekranie pojawiają się cienie, które w skrajnych przypadkach mogą nawet zaatakować gracza.

### Don't Starve nie wybaca

Zależni jesteśmy nie tylko od kaprysów postaci, ale również od pory dnia. Wraz z pierwszymi promieniami słońca wyruszać my eksplorować kolejne zakamarki nieznanej lądu, polować na zwierzęta i poszukiwać surowców, nocą zasiadamy zaś przy ognisku i główkujemy, do czego wykorzystać zgromadzone dobra. Zawsze należy mieć za zapaszą dość materiałów do przygotowania paleniska czy choćby pochodni, bo nawet krótkie pozostawanie w mroku ko-

► Rozniecanie ognia to przydatna umiejętność, ale trzeba zachować umiar.

► Mój dom jest moim zamkiem, dlatego się w nim zamknę.



## Ta gra nie chce być ani łatwa, ani przystępna.

doświadczenia odblokowujące dostęp do nowych grywalnych postaci dysponujących jakimś umilającym kolejne partie rozgrywki drobiazgiem.

### Don't Starve nie nudzi

W grze, w której gros aktywności sprawdza się do rąbania drewna, rozbijania skał oraz przygotowywania posiłków, o monotonie nietrudno. Tytuł Klei cechują jednak losowość i różnorodność na miarę The Binding of Isaac – **każdą sesję rozpoczęna wygenerowanie nowego świata, a my co i rusz natrafiamy na niewidziane wcześniej znaleziska, potwory i zdarzenia**. Dziwnostek i niespodzianek Don't Starve ma tyle, że nie czuje się zmęczenia ani przy pierwszej, ani przy dziesiątej godzinie, a nawet po napisaniu recenzji mam poczucie, że... spo- ro jeszcze przed mną.

COAI

► PEGI 18 ► PRODUCENT: ACCESS GAMES  
 ► DYSTRYBUTOR: BRAK PL  
 ► CENA: 130 ZŁ  
 ► WERSJA PL: BRAK  
 ► MULTI: BRAK

► DEMO: BRAK  
 ► KONTROLERY RUCHU: MOVE

► GATUNEK: SURVIVAL HORROR

# DEADLY PREMONITION

THE DIRECTOR'S CUT

Gawędzi z Zakiem: **Rahid**

**System walki pamięta czasy czwartego Resident Evil, grafika wywołuje na przemian salwy śmiechu i płaczu, a fabuła skutecznie ignoruje wszelkie prawa logiki. W skrócie: idealny przepis na niskobudżetowego potworka. A jednak nie mogę się odkleić od ekranu – o co chodzi?!**

**Premiera** odświeżonej wersji Deadly Premonition to idealny moment, żeby zapoznać się z agentem FBI Francisem Yorkiem Morganem, który trzy lata temu zadebiutował na X360. Obiecuję wam, że tego spotkania długo nie zapomniesz.

### Please, call me York

W założeniach fabuły produkcji wygląda banalnie – detektyw federalny przyjeżdża do cichego, małego miasteczka Greenvale, by rozwiązać sprawę morderstwa młodej dziewczyny. Skojarzenia z „Miasteczkiem Twin Peaks” są jak najbardziej na miejscu, gdyż twórcy gry pełnymi garściąmi czerpały z surrealistycznego serialu Davida Lynch'a. Specyficzny klimat ujawnia się chociażby w bogatej palecie barwnych i zapadających w pamięć postaci – z głównym bohaterem na czele. Agent York to niepoprawny optymist, wielbiciel kiczowatych filmów i miłośnik kawy, z fusów której zwykły odczytywać wróżby pomagające w prowadzeniu śledztwa. Wisienką na torcie jego dziwności są bezustannie rozmowy z niewidzialnym przyjacielem – Zakiem. York pyta go o rady i komentuje przebieg rozgrywki. Niełatwo powstrzymać się od sympatyzowania z taką indywidualnością.

Mieszkańcy Greenvale są niemal równie osobiśliwi. Gburowaty, kochający sztukę kucharz czy podstarzała, przyglucha i flirciarska właścicielka hotelu długo nie uciekną z waszej pamięci. Wplątanie przerysowanych postaci w pokręconą, nieprzewidywalną i pełną zwrotów akcji linię fabularną zwiększa apetyt na poznawanie historii i motywuje do szukania odpowiedzi na pytanie „któz zabił?“.

### Greetings from Greenvale

W prowadzeniu śledztwa pozostawiono nam całkowicie wolną rękę. Zamiast zgodnie z zaleceniami szeryfa udać się na sekcję zwłok ofiary możemy bezetrosko zwiedzać Greenvale, gawędzić z mieszkańców i wy-

Wiecej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)



► Tak się tylko zdrzemnę przez chwilę.

Wróżenie z kawy jest istotną częścią fabuły. Poważnie.



konywać misje poboczne. Zadania dotyczą spraw zupełnie nieistotnych, co kontrastuje z powagą głównego wątku i idealnie wpisuje się w groteskowy nastrój gry. W ramach odskocznego tropienia mordercy agent FBI wiezie przez miasto starszą panią, która musi rychło wrócić do domu, „bo jej garnek zaczyna stygnąć“ – takie widoki to codzienność w Deadly Premonition. Sytuację dodatkowo ubarwia fakt, że nasz samochód (poruszający się z finezją cegły) musi czasem zawitać na stację benzynową w celu uzupełnienia baku i naprawy. Gra, wyśmiewając survivalowo-horrorowe konwencje, każe dbać o rzeczy białe – York musi jeść, spać, regularnie zmieniać garnitury i golić się. Czynności te czasem irytują, ale nie sposób odmówić im specyficznego uroku.

Wbrew pozorom śledztwo bywa też niebezpieczne – nieraz przyjdzie nam chwycić za pistolet lub kij bejsbolowy. Wchodząc do określonych lokacji lub zostając na zewnątrz po północy, nasz bohater ze słonecznego Greenvale przenosi się do upiornej rzeczywistości pełnej zombieków do odstrzelania. Mimo że system walki w odświeżonej wersji został poprawiony (kamera i sterowanie w końcu działają znośnie), sekwencje te dalej pachną starością i służą raczej za przerywnik w eksplorowaniu ekscentrycznego miasteczka.



► Upiorni nieumarli i hawajska koszula – ten obrazek idealnie oddaje klimat gry.



### Co o tym myślisz, Zach?

Oprócz strzelanin edycja reżyserska usprawnia także oprawę. Tragiczna grafika została nieco wygładzona – gra może teraz spokojnie rywalizować z przeciętnymi reprezentantami epoki PS2. Koślawia mimika twarzy przysparza czasem graczowi trochę uciechy, ale jakość tekstu to już kwestia niewielka ilość nowej zawartości. Kilka garniturów, trzydzieści minut cutscenek i obietnica przyszłych DLC pozostawiają niedosyt.

**Deadly Premonition jest zdecydowanie warte sprawdzenia** i wbrew różnym boiączkom pozostaje bezkonkurencyjne w swojej kategorii. To niepowtarzalna para da dziwności, która na długo przykuje cię do ekranu. Nielubiący tego typu eksperymentów znajdą wiele powodów do narzekań, ale wrażenia z rozgrywki – pozytywne czy nie – będą niezapomniane.



▶ PEGI 16 ▶ PRODUCENT: ACE TEAM  
 ▶ DYSTRYBUTOR: STEAM ▶ CENA: OK. 58 ZŁ (13,99 €)  
 ▶ WERSJA PL: BRAK ▶ MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB

▶ DEMO: BRAK  
 ▶ PC: XP/VISTA/7, CPU 2,4 GHZ, 2 GB  
 RAM, ATI HD 3850/GF 8800 GT, 512 MB

▶ GATUNEK: AKCJA

GALERIA  
na płycie  
07/13



### ■ Wylewał cieknące zegary: Papkin

**Wziąłem pożyczkę. Całkiem przyjemna sprawa do momentu, gdy przychodzi toto spłacać – wtedy zaciskam zęby i żegnam gotówznę rzewnymi łzami.** Dlaczego o tym piszę? Bo gdy ja reguluję swoje długi, studio ACE wyraźnie uchyla się od obowiązku.

**Zeno Clash** urzekał w równej mierze światem żywcem wyrwanym z płóciennego mistrza Dalego, jak i nieszablonowym pomysłem na rozgrywkę (no bo ile razy grałeśście w pierwszoosobową bijatykę?). Tytuł można było krytykować, ale ani toporne wykonanie, ani krótka, liniowa kampania nie były w stanie zagłuszyć recenzenczkich peanów, płynących zresztą także z ust wyżej podpisanej. Przyszła pora, by spłacić kredyt zaufania i – niestety – dochodząc do wniosku, że wyszedłem na tej transakcji jak Zabłocki na mydle.

### Oblicze wojny(\*)

Gdy już przeklikamy szpetne menu, warto zabrać się za samouczek, który – trzeba przyznać – zrealizowano zgrabnie. Pojedynek z Metamokiem podzielono na cztery sekcje, w których nauczyciel streszcza wydarzenia z części pierwszej, a przy okazji uczy nowego systemu walki. Ten zaś wydaje się spełnionym snem fana „jedynki” – jest bowiem równie prosty, a jednocześnie bardziej rozbudowany. Uderzenia (prawą bądź lewą ręką) wyprowadzamy myszą, a silniejsze warianty uzyskujemy, przytrzymawszy przyciski. Są jeszcze kopniaki, chwyty i podbicia oraz specjalne ciosy, które możemy modyfikować poprzez klawi-



▶ Dziś na siłce robimy tricepsy.

sze kierunkowe, słowem – da się z tego co nieco wykrzesać. Czaszybko jednak pryska. Paradoksalnie dzieje się tak dla tego, że **twórcy dotrzymali obietnicy wydłużenia czasu rozgrywki** (6-7 godzin, choć gdyby nie backtracking, pewnie byłoby mniej), stąd starcia na pięć zaczynają w pewnym momencie nużyć.

Łatwiej byłoby przełknąć tę gorzką pigułkę, up(o)lwszy się przywoitym scenariuszem, ale ten niestety rozczarowuje. Wątek przewodni jest sztampowy, postacie poboczne papierowe, a dwójka głównych bohaterów zachowuje się jak małe dzieci. Szkoda, bo trochę na uboczu pobrzmiewa ciekawy etyczny dylemat. Dla porządku powiem, że po wydarzeniach z części pierwszej obojnaczycy przywódca plemienia, Ojczymatka (Father-Mother), został uwięziony przez nasze-

go znajomego Golema, a pierwszym zadaniem staje się uwolnienie rodzica. Na plus trzeba policzyć pojawienie się kilku misji pobocznych, na minus fakt, że wszystkie i tak są jedynie pretekstami do katowania myszek i obijania surrealistycznych gąb.

### Metamorfoza narcyza

Bywa, że przeszukując lokacje, natrafimy na pukawki. Słowo „pukawki” jest bardzo trafne, bo każdą bez wyjątku cechują brzmienie i wrażenie korzystania ze sprzedawanych na odpuscie plastikowych zabaweczek. Ciut lepiej wypada broń biała. Zresztą nawet gdy nie mamy w łapach niczego niszczycielskiego, starcia ułatwia nam niezwykła uprzemysłość przeciwników. **Dawno nie widziałem tak dobrze wychowanego AI.** Gdy spadłem z podwyższenia wysokości na oko 20 centymetrów, wrogowie grzecznie poma-



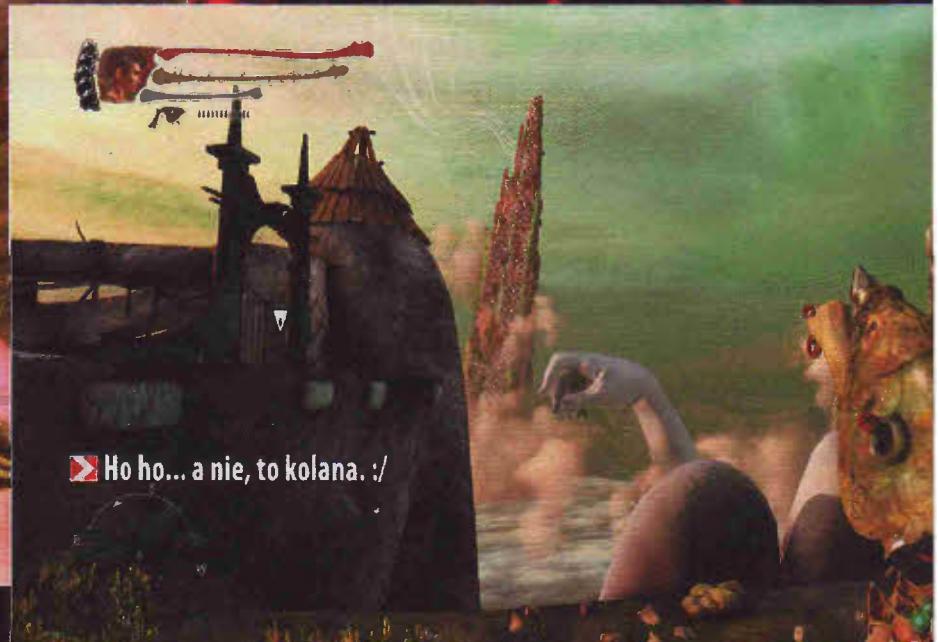
### W poprzednim odcinku (uwaga, spoilery!)

Zanim duet Ghat & Rimat rozpoczęły szeroko zakrojoną współpracę, ten pierwszy został oskarżony o zabójstwo Ojczymatki (który/która ostatecznie przeżył/a zamach). Protagonista, ścigany przez inne dzieci obojnaczego przywódcy, zbiegł z miasta Halstedom i szybko uzyskał pomoc od Deadry (tę możemy zresztą włączyć do drużyny w części drugiej). Po dotarciu na Kraniec Świata para przebudziła Golema, antyczną istotę, która w finale ujawniła, że wszyscy „synowie” i „córki” Ojczymatki zostali przezeń wykradzeni prawowitym rodzicom.

zadane jednemu przechodzą na drugiego. Nie pamiętam, aby mój wcześniejszy styczność z podobnym wynalazkiem.

### Typowy pejzaż pogański

Przesiadka na nowy silnik nie przełożyła się na lepszą oprawę – sporo tu niezbyt szczebrowych tekstur, grubo ciosanych obiektów i nazbyt prostych modeli postaci. Poza tym – wiwat Unreal Engine 3 – zapowiadany przez ACE „otwarty świat” co i rusz mączy nas ekranami ładowania. **Ile bym jednak nie psioczył na warsztatowe błędy, Zeno Clash II i tak prezentuje się zjawiskowo**, a wizja artystyczna wciąż nabija grze dodatkowy punkt. Trafiamy do świata, w którym można poczuć się jak Alicja w Krainie Czarów – obok ogromnych dmuchawców i pomników prezentujących części ciała



Mieszane uczucia mam natomiast wobec elementów RPG. Zdobyte podczas rozgrywki punkty możemy spożytkować na zwiększenie siły, zdrowia, staminy i „zdolności przywódczych”, dzięki którym Ghat potrafi nakłonić do współpracy silniejsze postacie. Rzecz w tym, że bohatera rozwijamy nie poprzez okładanie niemilców, a... odnajdywanie specjalnych totemów. W ogóle warto mieć oczy dookoła głowy, bo całkiem sporo tu znajdziesz (w tym kolorowych motyli – do tej pory nie rozgryzłem, do czego służą). **Zastrzeżeń nie mam do muzyki**. Miasto wita nas kawałkiem jako żywo przypominającym mistrza Morgana (i jego Sigil z gry Planescape: Torment), ścieżka dźwiękowa jest różnorodna i do-

## Potrafi oczarować, jednak nie na tyle, by wybaczyć nudny gameplay i liczne niedoróbki.

szerowali ku oddalonej kładce, co dało mi chwilę na złapanie oddechu. Oponenci – najwidoczniej świadomi swojej przewagi liczebnej – czasem przychodzą nam w sukurs, tłukąc własną ekipę, a gdy już nie dają Boże staną blisko krawędzi bardzo-głębockiej-i-groźnej-przepaści, zdarza im się po pełnić samobójstwo. I wszystko byłoby pięknie, gdyby nie to, że równie ciołkowane manewry wykonują nasi sojusznicy.

Jacy sojusznicy, pytacie? **Nowością jest możliwość włączenia do drużyny dwójkę zakapiorów**. Koszulkę głównego bohatera ponownie przywdział Ghat znany z dobrowolnego wytatuowania sobie dziewczęgo wąsika, ale ani na krok nie odstępuje go siostra Rimat (w co-opie sterujenią drugi gracz, w singlu widać ją tylko podczas cutscenek i mordobić). Trzeciego towarzysza musimy znaleźć sami. Pozytek z nich mizerny, choć zdarza się, że odwracają uwagę jakiejś grupki. Walkę uatrakcyjniono jeszcze trzema typami dodatkowego uzbrojenia. Rzucanie granatów jest średnio sensowne, bo ich wynalazca nie przepadał chyba za fizyką, przez co byle pierdniecie motyla potrafi odesłać je na przeciwległy koniec arenę (z drugiej strony niektórzy bossowie zupełnie przed nimi nie uciekają). Są też wyzute z wartości bojowej działało i ustrojstwo wywołujące „wież” między przeciwnikami, dzięki której obrażenia

spacerując stwory przypominające pozabawione piór ptaki, miniaturowe słonie czy dwugłówne małpy. Czasem przystaje się, by chłonąć tę niezwykłą atmosferę, a screenów nacykałem tyle, że pod koniec czułem się jak japoński turysta.

**Niestety produkcja cierpi na pokaźną liczbę błądów.** Do najważniejszych należą problemy z wykrywaniem kolizji (tak, w grze opartej na wykrywaniu kolizji!), przez co bardziej niż przeciwników ma się ochotę ukatrupić developerów. Do wora z bugami trzeba wrzucić okazjonalne znikające oponentów (którzy po rozprynięciu się w powietrzu mogą nas atakować, ale myich już nie) i zwisy interfejsu. Irytują brak opcji skoku, przez co wielokrotnie obchodzimy lokacje w poszukiwaniu kładeki i przejść, oraz wyprani z epickości bossowie (no, może poza ostatnim). Nie sprawdzi się również minimapa, której nijak nie da się przybliżyć, a kropkę nad i stawiają niewidzialne ściany.

### Pierrot grający na gitarze

Pochwalić należy za to łamigłówki. Łatwizna, ale czasem poruszają jedną czy drugą synapsę, tuszując na moment dojmującą nudę.

brze wspólna z surrealistycznym światem Zenozoiki. Niestety aktorsko mamy do czynienia z poziomem paradokumentów w rodzaju „Dlaczego ja” (choć zdarza się kilka chłubnych wyjątków), a jakość nagrań pozostawia trochę do życzenia.

### Dezintegracja uporczywości pamięci

Zeno Clash II potrafi oczarować, jednak nie tak bardzo, by wybaczyć mu nudny gameplay i przymknąć oko na liczne niedoróbki. Gra ma kilka zapadających w pamięć momentów, ale bądźmy szczerzy – drugi raz nie uratującej jej maestria grafików i specyficzne założenia. Gdybym miał coś poradzić twórcom, powinni kopniakiem wyprowadzić z budynku scenarzystę, dać podwyżkę muzykom, a całą resztę ekipy posłać na intensywne kursy. Tylko wówczas ich surrealistyczny sen spełni się na tyle, by recenzenci nie mieli nadużywać w tekstu słów „ale”, „choć” i „lecz”.

|CDA|

(\*) Każdy ze śródtytułów to równocześnie tytuł obrazu Salvadoriego Dala. Jako że gra okazała się średnia, być może recenzja zainspiruje was przynajmniej do kontaktu ze sztuką.

### OCENA

# 6

- |            |   |
|------------|---|
| GRYWALNOŚĆ | 6 |
| VIDEO      | 7 |
| AUDIO      | 7 |
- świat Zenozoiki
  - pomysłowe projekty postaci i lokacji
  - co-op (choć nielatwo jest znaleźć ludzi do wspólnej gry)
  - urozmaicony system walki
  - niesły samouczek
  - bardzo dobra ścieżka dźwiękowa
  - pomimo zapierających dech w piersiach scenery nudzi
  - Al... aj, aj, aj
  - problemy z wykrywaniem kolizji
  - niewykorzystany potencjalny scenariusza
  - kulejący dubbing
  - sporo drobnych, acz uciążliwych błędów

▶ PEGI

18

▶ PRODUCENT: OLD SCHOOL GAMES

▶ DYSTRYBUTOR: STEAM, XBLA, PSN

▶ CENA: OK. 30 ZŁ (7€, PC), OK. 30 ZŁ (PS3, X360)

▶ WERSJA PL: BRAK

▶ MULTI: DO 4 OSÓB

▶ DEMO: BRAK

▶ PC: XP/VISTA/7, CPU

DWURDZIENIOWY 2,2 GHZ, 2 GB RAM,

GF 8800/ATI HD 2900 XT

▶ GATUNEK: AKCJA

# GOD MODE

■ Mączkę kostną wysyła do domu: Berlin

**Jeżeli chcecie dobrze się bawić, grając w God Mode'a, musicie podejść do tej produkcji bez wygórowanych oczekiwani. To bezmyślna multiplayerowa sieczka, w której nawet na chwilę nie ściąga się palca ze spustu, a bezdennie głupie hordy wrogów chętnie wskakują przed celownik.**

**Rozgrywka** w God Modzie przypomina trochę Serious Sama, lecz w widoku TPP. Biegamy więc po to, żeby strzelać, i strzelamy po to, żeby móc dobiec do kolejnej strzelaniny – filozofii w tym nie ma i raczej nikomu do szczęścia potrzebna nie jest. Szkoły medytacji mogłyby zainwestować w tę produkcję jako w materiał szkoleniowy – od bardzo dawna nic mi takiej pustki w głowie nie wygenerowało. Ale to trzeba lubić.

Należy też zastanowić się dobrze, czy prze myślana pod kątem multiplayera strzelanka, w której nikt w sieci nie gra, to rzeczywiście dobry sposób na pozbycie się pieniędzy (\*). Bo chociaż twórcy zmyślnie zaimplementowali w God Modzie tryb single, granie w niego jest doświadczeniem raczej smutnym. Jak słuchanie słabej płyty w kółko tylko po to, żeby ją polubić i wmówić sobie, że nie wyrzu ciło się pieniędzy w błoto.

## Kooperacyjna rywalizacja

Jeżeli jednak uda się już znaleźć kogoś, kto zabłąkał się do multiplayerowego lobby, czasami God Mode pozwala na sianie tak wspaniałego, bezmyślnego zamętu, że aż robi się ciepło na sercu. Każdy z pięciu dostępnych poziomów to zajmujący kilkanaście do kilkudziesięciu minut zbiór małych aren, które musimy wyczyścić z mięsa armatnego. To z reguły lokacje niewymagające nawet sekundy pomyślinku, z rzadka tylko przyjemnie wyróżniające się jakimś miłym smaczkiem – np. w Fortress zmuszeni jesteśmy szтурmować miasto, biegnąc pod górkę ciągnącą za dźwigiem otwierającym jego bramy.

Niektóre miejscowości kończą się potężnym bossem, inne nie – wszystkie prowadzą za to do boskiego skarbcia, gdzie gracze dostają dwie minuty na zebranie tylu złotych monet, do ilu dobiegną. Mogą do siebie strzelać w trakcie, ale nikt tego nie robi, bo nikt nie chce być tym dupkiem, który po kooperacji nagle zaczyna podskakiwać do



► Bądź człowiekiem, pomóż zwłokom się rozpaść.



► W tle: Kaloryferowy na urlopie.



► Po prawej: Cormac w poprzednim wcieleniu.

kolegi. To kłopot, bo co-opowy God Mode został zaprojektowany z myślą o rywalizacji.

## Kałasze i plazma

Czynnikiem, który sprawia, że God Mode nie nudzi, są testy wiary – losowane przed startem każdej areną ułatwienia bądź przeszkoły zmieniające zasady rozgrywki. Sprawiają, że z nieba spadają bomby, dają nieskończoną amunicję albo powiększają przeciwników, przerabiając ich w jeszcze bardziej niebezpieczne bestie. Właśnie dzięki tej ruletce mecze nie wyglądają tak samo. To rozwiązanie świetnie sprawdza się połączone z opcją odpalenia „klątw”. W zamian za zmniejszenie zabieranych przez nas hapeków, pozbycie się pancerza czy słabsze apteczki możemy dostawać dodatkowe doświadczenie i pieniądze. Warto kombinować, bo im więcej złotych monet zasili naszą kiesz, tym szybciej wykupimy nową broń.

Tych jest dziesięć – do standardowych shotgunów oraz kałaszy dochodzą kusza, karabin plazmowy czy nawet railgun – a my przerzucamy się pomiędzy dwiema. Każdy sprzęt da się ulepszyć, zwiększając pojemność magazynka, celność czy zadawane obrażenia. Możliwości może nie są wielkie, ale dają nieźle rezultaty – niczym nie strzała mi się tak dobrze jak w pełni ulepszonym startowym karabinem.

Dostępna broń zależy od zawartości naszej sakwy ze złotem i poziomu doświadczenia – podobnie jak specjalne umiejętności, z których wybieramy jedną podręczną. Te pozwalają np. leczyć się czy zmieniać wrogie potwory w sojuszników, kiedy pasek „gniewu” nabijany celnymi strzałami i dostawaniem po tyłku naładowuje się do końca. Nic

nowego pod Słońcem, ale i rewolucji po tej produkcji chyba nikt się nie spodziewał.

## Przyjemne godziny nudy

Dzięki temu, że mechanika rozgrywki jest banalna, nie bardzo da się przyczepić do czegokolwiek poza tym, że jest banalna. To paradoks sprawiający, że God Mode to tyle przyjemny średniak, przy którym da się spędzić kilkamilowych godzin, ale nic więcej.

Mogą więc złożyć się na czteropak z trójką znajomych i odpalać go z rana, żeby dobrze nastawić się do nadchodzącego dnia. Można też poczekać, aż przejdzie na model F2P, co wydaje się nieuchronne, bo doczekanie się kogoś w multiplayerowym lobby potrafi zająć ładnych parę minut. Można także tej gry w ogóle nie odpalać i niczyje życie na tym nie ucierpi.

(GDA)

(\* ) Można je na przykład wysłać do mnie. Tak tylko sugeruję.

## OCENA

**6+**

GRYWALNOŚĆ 6

VIDEO 8

AUDIO 6

+ bezmyślna, przyjemna zabawa  
+ ładnie wygląda  
+ urozmaicenia w niektórych lokalizacjach

- rozgrywka, która nie może się zdecydować, czy chce być rywalizacją, czy kooperacją  
- na dłuższą metę nudzi, szczególnie z powodu pustki w multiplayerze

PEGI PRODUCENT: GRAVITY, INC.  
DYSTRYBUTOR: NP STEAM  
OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE  
WERSJA PL: BRAK  
PC: XP/VISTA/7/8, CPU 2 GHZ, 2 GB RAM, GF 5600, 256 MB

GATUNEK: MMORPG

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

PC

X360 PS3

RECENZJE

TYLKO ONLINE

# RAGNAROK II LEGEND OF THE SECOND

Wybiera kandydata numer jeden: **9kier**

W czasach liceum zwyk³am pakowaæ siê w namietne wakacyjne romanse z sieciowymi tytu³ami, by bezlito¶nie porzucaæ je wraz z pierwszymi spadaj±cymi li±cami. Przygodê z drugim Ragnarokiem ograniczy³am do kilku randek i odchodzê bez żalu.

**Pierwszy** Ragnarok oferowa³ barwny, inspirowany mitologią nordycką ¶wiat z mnóstwem absurdalnych istot – cz³onko-podobnymi hode czy jajkami sadzonymi uzbrojonymi w śmierciono¶ne patelnie i jeszcze bardziej absurdalnych kostiumów modyfikuj±cych statystyki. W po³±czeniu z oryginalnym systemem wypadaj±cych ze stworzeñ kart, góra petów i izometryczna grafika z dwuwymiarowymi sprite'ami ca³o¶æ odurza³a, wciaga³a, bawi³a.

Gra (w praktyce to remake koreańskiego Ragnaroka II: The Gate of the World) balansuje niepewnie gdzie¶ pomiêdzy sprawdzonymi mechanizmami z WoW-a a rozwi±zaniemi stoj±cymi za popularno¶ci± „jedynki”. Wychodzi mu to raczej misernie i niedu¿o sprawia przyjemno¶ci, zw³aszcza w wersji darmowej. S³owem: Gravity ka¿e graczom płaciæ za najlepsze elementy, a bardziej rozbudowany crafting, system osiągnięć czy pe³ne 3D raczej tego nie rekompensuj±.

## A kwiaty będą?

Od pocz±tku czu³am siê jak byd³o pêdzone miêdzy pastwiskami – od polany z ró¿owym, slabutkimi poringami do gniazda szerzeni, stamtąd do rabatki... Z MMORPG-owej palety Gravity wybra³o to, co najgorsze – nudn± walkê i rozgrywkê opart± na zadaniach typu „zabij 20” zlecanych chmarom pocz±tkuj±cych przez stoj±cych co trzy metry enpeców. Po kilkunastu zdobytych poziomach wyrwa³am siê z tej „scie¿ki zdrowia”, by zwiedziæ znane miasta. Puszczam Payon, portowa Alberta czy Izlude obudzi³y wspomnienia, lecz ich mieszkañcy nie oferowa³i mi zadañ z racji niskiego levelu. Czy twórcy nie przewidzie³i, ¿e uzbrojona w ukrywanie złodziejka przedrzesi siê przez silne potwory, jakimi usiano drogi tego małego, niemal¿e liniowego ¶wiata?



Oprócz postaci lubuj±cej siê w kradzie¿ach (pó¿niej zabójczyni bąd¿ lotrzycy) wybra³ mog³am luczniczke, akolitê, postać w³adaj±c¹ magią czy mieczwoman. Szczególnie ubolewam nad średnio zbalansowanymi umiejętno¶ciami i faktem, ¿e do lamusa trafi³a moja ulubiona klasa rozszerzona z „jedynki” – rani±ca pejczem tancerka. Gravity próbuje rekompensowaæ to profesjami – gracz mo¿e wcieliæ siê w szefa kuchni pichc±cego wzmacniaj±co-regeneruj±ce potrawy, rzemieñnika wykrawaj±cego odzie¿ i tworz±cego runy, alchemika specjalizuj±cego siê w miksturach lub kowala produkuj±cego broñ i zbroje. W systemie wkrad³o siê tak¿e kilka absurdów – wspomniana akolitka po przemianie w mniszkê zapomina, jak siê leczy.

Crafting traci urok, skoro artisanka nie mo¿e dziergaæ głupawych wizualnie, modyfikuj±cych statystyki kostiumów – da siê je nabyc tylko za prawdziw± walutê, podobnie zresztą jak ubóstwiane przeze mnie kartony z losowymi itemami. Wprawdzie zbieranie 10 tys. (!) przedmiotów na szpanersk± czapkê by³o w RO przesad±, lecz nie zmusza³o do placenia. Gravity w og³o¶ dokopa³o perso-

nalizacji, chocia¿ zabieraj±c graczom pełn± dowolno¶æ w rozdzielaniu statystyk podczas tworzenia awatara czy sloty z broniami i akcesoriami, gdzie umieszcza³o siê wspomniane karty. Niegdy¶ te ostatnie stanowiły rzadkie dobro, teraz nie mieszka³y siê w ekwipunku. Brakuje też petów.

## A wspólnie konto?

Początkowo miło było wróciæ do ¶wiata Ragnaroka. Znana architektura Prontry, budz±ce wspomnienia przedmioty i stwory, zgrabny, chocia¿ opatrzony nieprzystepnym interfejsem system osiągnięć... Tym bardziej smuca niedoróbki. Wysypywanie siê gry, b³edy przypakowywania przedmiotów, niewidzialne sciany, przecietna (miejscami nawet gorzej) grafika – sentyment nie jest wystarczaj±cym powodem, by przymykaæ na to oczy. Statek bez steru zakotwiczony w Albercie to wi§ienka na tym średnio udanym torcie.

Randki z „dwójk±” w ciagu najbli¿szych miesiêcy nie planuję. Pierwszy Ragnarok stanowi cudowne wspomnienie z liceum, a nowa ods³ona to wciąż ta sama – mo¿e bardziej zanieczyszczona – rzeka, a do tej pono¿ nie powinno siê wchodziæ po raz drugi. **[COA]**

5

GRYWALNO¶Ć 5

VIDEO 6

AUDIO 4

poringi  
świat przeniesiony wprost z „jedynki”  
przywojty system osiągnięć  
w końcu widaæ ekwipunek

gracza przemienia siê przez lañuch questów  
brak petów  
stroje s± platne  
ogólne niedopracowanie  
niezbyt ładna  
nudne walki

**TYLKO ONLINE****16**

- PEGI: 16
- PRODUCENT: CCP SHANGHAI
- DYSTRYBUTOR: PSN
- OPŁATY: MIKROTRANSAKCJE
- WERSJA PL: BRAK
- KONTROLERY RUCHU: MOVE

► GATUNEK: MMOFPS

# DUST 514™

■ W pył się obracał: **Papkin**

Angielskim idiomem „once in a blue moon” podkreśla się niezwykłość pewnych wydarzeń i to nim chciałbym rozpocząć. Mamy tu bowiem przeznaczonego wyłącznie na PS3 nietuzinkowego shootera F2P, którego gracze nie zasiedlają serwerów, lecz walczą w obrębie jednego uniwersum. Czy wspomniałem o integracji z pechetowym Eve Online?

**Związki** z socjologicznym fenomenem od CCP widać krótko po tym, jak konsola poinformuje nas o zakończeniu pobierania. Wszystkie cztery rasy to doskonale już znane strony konfliktu, a choć wybór ma znaczenie kosmetyczne, warto poświęcić chwilę na lekturę opisów zgrabnie sygnalizujących złożoność rozwijanej od dekady marki. Wcielamy się w najemników biorących udział w galaktycznej roz...wałe,

którego rozwijamy postać, dokonujemy zakupów i przygotowujemy sobie zawczasu wdziąka. W Dust 514 nie usiłujemy bowiem klas sensu stricte. Jasne, każdy z graczy dysponuje czterema wpisującymi się w gatunkowy kanon strojami ( kolejno: szeregowiec, tank, medyk i snajper), ale to dopiero wierzchołek góry lodowej. Pod powierzchnią kryją się możliwości ułożenia własnych zestawów ze elementów nabytych

wczesniej w sklepie. Ba, w przeciwieństwie do kolegów i koleżanek Dust nie oddaje nam na własność niezniszczalnych „matryc”, lecz pojedyncze

**egzemplarze uzbrojenia.** Co to właściwie oznacza? Jeżeli odziejemy się w drogie wyposażenie i któryś z adwersarzy obróci nas w – nomen omen – pył, pożegnamy przedmioty słonymi żarami (stąd też niególnim rozwiązaniem jest postawienie na zakupy w hurtie, by móc korzystać z wygodnej dla nas konfiguracji jak najdłużej). Dodaje to grze strategicznego posmaku – najbardziej niszczycielskie cacka oszczędza się na specjalne okazje.

To nie koniec. Przygotowane komplety da się wymieniać po każdej śmierci. Jeśli przykładowo rozjechał nas czołg, w ciągu kilku sekund wracamy na pole bitwy z wrzutnią w łapie, a kiedy wróg ubije naszego snajpera na krótkim dystansie, błyskawicznie kontrujemy, pakując oponentowi wadek śrut z shotgunem. **Możliwości personalizacji ekwipunku są przy tym naprawdę imponujące.** W sklepie wykupujemy broń (14 rodzajów – od karabinów szturmowych, przez działa plazmowe, po lasery), granaty, zbroje, skanery, pojazdy i wiele, wiele innych elementów. Startowe 250 000 ISK (lokalna waluta) znika bardziej niespodziewanie niż pieniądz w barze ze striptizem, na szczęście ubytki w wirtualnym portfelu są uzupełniane przez kolejne starcia.

## Pieniądze to nie wszystko

Nie jeden zespół zaciętałby ręce. Złożoność tego rozwiązania musiała prowokować pokusę sięgnięcia po ciut bardziej rzeczywisty pieniądz, ale choć ten da się przetopić na środek płatniczy zwany tu aurum, jest jedno ale. Zawartość konta w rozgrywce pomaga, ale nie uczyni z gracza półboga rozdającego fragi na lewo i prawo. Ci, którzy w zabawę zainwestują złotówki, mogą zakupić na targowisku uzbrojenie i wehikuły wymagające dodatkowych punktów biegłości (przykładowo karabin piątego poziomu może dźerzyć postać legitymującą się trzecim) oraz boostery przyspieszające

## Mimo wielu rozmaitych baboli zasługuje na uznanie.

których doświadczenia po każdej śmierci błyskawicznie przechodzą na produkowane taśmowo klony. W tym miejscu pojawiają się schody.

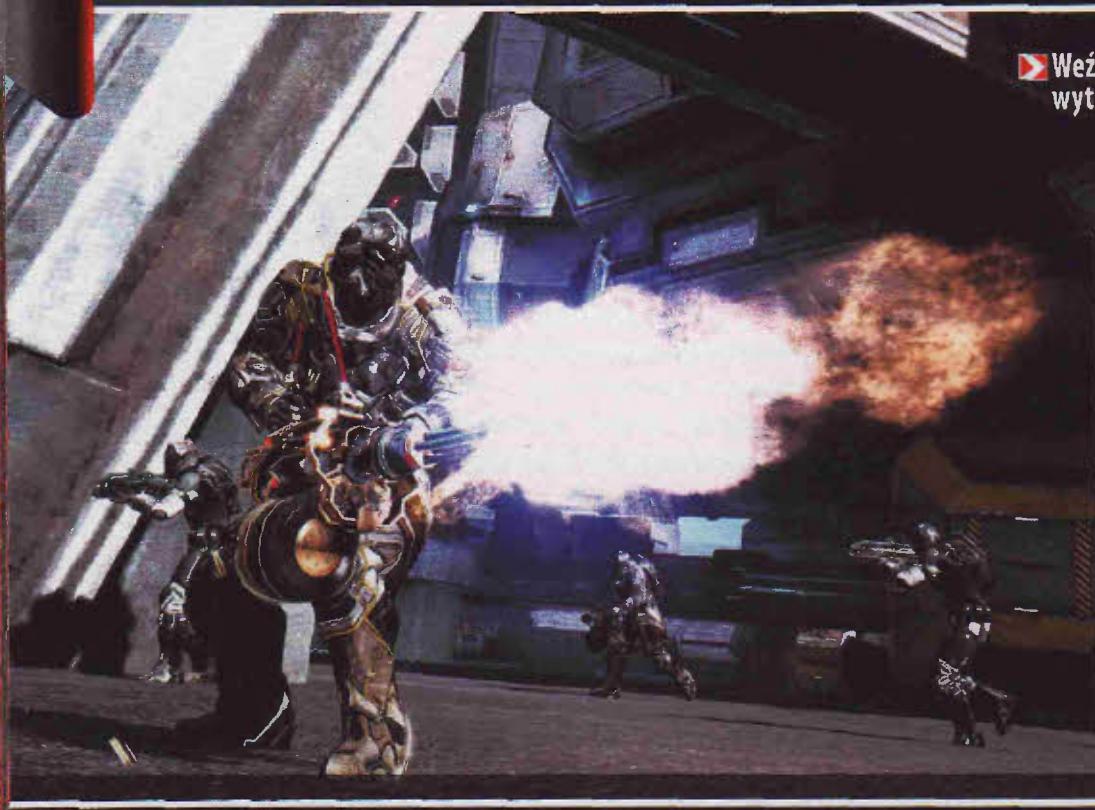
### Przez trudy do gwiazd

„Twoja wojna zaczyna się, zanim jeszcze wystrzelisz pierwszy pocisk” – przestrzega głos w intrze. I rzeczywiście, debiutancki bój należy stoczyć z Neocomem, onieśmiałącym interfejsem, za pośrednictwem

► Weź ty nie strzelaj, tylko buty wytrzyj. Pyłu naniesiesz.

► Nie szarżuj, trzy dni ciułałem na ten czołg!

DUST 514



Wiecej na [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

REKLAMA

JESTEŚ W RUCHU.  
DAJ SIĘ PORUSZYĆ!

Sennheiser  
**Momentum**  
Black



SennheiserPolska

Teraz nowy design:  
**Momentum** z elementami **czerwonymi**

Dostępne także w kolorze brązowym

Zycie jest zbyt krótkie na kompromisy. Dlatego Sennheiser tworzy wyłącznie najbardziej zaawansowane rozwiązania audio, dzięki którym ożywa dusza muzyki. Tak jest z naszymi nowymi słuchawkami Momentum: czysty i autentyczny dźwięk, stalowy pałek, skórzane nauszniki. Idealne, by być w ruchu – albo być poruszonym.

**aplauzi**  
dla tego gresz

[www.sennheiser.pl](http://www.sennheiser.pl)

**SENNHEISER**

REKLAMA

zdobywanie punktów doświadczenia. **Zasobny portfel ułatwia starcia, ale ich nie rozstrzyga**, a to już Święty Graal produkcji free-to-play.

Zwłaszcza kwestię wspomnianych wyżej boosterów warto przemyśleć. Do naszej dyspozycji oddano aż siedem bardzo rozbudowanych drzewek umiejętności, które – jako że XP (zdobywane za fragi, asysty i przejmowanie wrogich zabudowań) spływają z prędkością trapionego narkolepsją żółwia – mnie udało się ledwie napocząć. Dysponując trzema slotami, jednemu z bohaterów możemy nieco ułatwić obrastanie w piórka, przypisując mu bonus w postaci punktów zdobywanych „pasywnie” także wtedy, gdy nie ma nas przy konsoli. Wiele wskazuje też na to, że nawet rozwinięci gracze nie będą długo się nudzić – CCP chce co roku wprowadzać od trzech do czterech dużych aktualizacji dodających nową broń, wehikuły, tryby gry i umiejętności. W planach jest również zwiększenie skali starć.

### Dust in the wind

Pochwalić należy fakt, że tytuł nie rzuca nas od razu na głęboką wodę, wpierw tłumacząc swe zawiłości i pozwalając rozegrać starcia w ramach „akademii”, gdzie wspólnie z innymi rekrutami poznajemy dustowe abecadło. Zabawie nie sposób też zarzucić monotonii – bierzemy udział w zasadzkach, obronie zabudowań, grupowym deathmatchu czy

### Ewa Iojalna

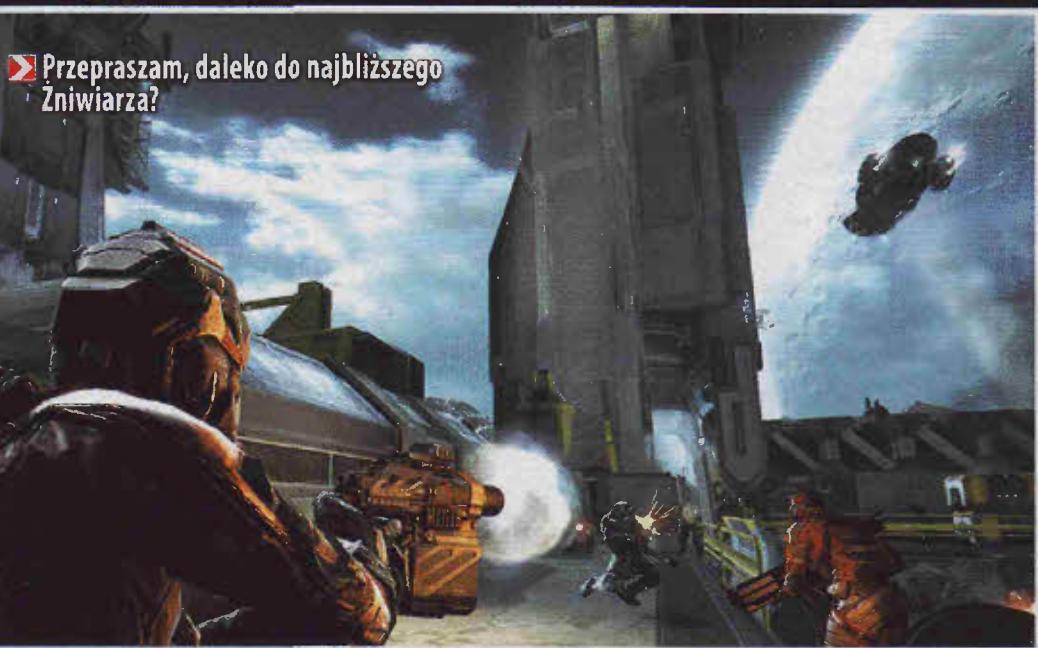
Stworzone pod islandzkimi chorągwiami Eve Online wciąż przyciąga setki tysięcy użytkowników. O co chodzi? Każdy z graczy kieruje własnym statkiem mogącym przemierzyć 7500 (to nie błąd!) systemów słonecznych, wchodzić w korporacyjne sojusze, handlować (rynek jest na tyle wolny, że... twórcy mają problemy z inflacją) i wspólnie z innymi zdobywać planety. Niektórzy uczestnicy zabawy prawie wcale nie logują się na oficjalny serwer, zawierając poza nim układy, prowadząc polityczne gierki i planując na papierze kolejne podboje. Użytkownicy „Ewki” mogą rozmawiać z komandosami z Dust 514, a także zlecać im zadania i wspomagać bombardowaniem z orbity.

przejmowaniu działa przących we wrogie centra dowodzenia. Niekiedy konflikty prowokowane są również przez znane z Eve korporacje (pełniące tu role swoistych klanów), a urodzie polityki towarzyszy piękno zbudowanej na Unreal Engine 3 oprawy. Osobiście nieco brakowało mi żywych kolorów – graficy postawili bowiem na czerń, szarości i brązy.

Szczególnie mocno cieszy to, że streszczone w poprzednich akapitach niuanse można zbyć wzruszeniem ramion i wskoczyć do gry, nie przejmując się wcale jej kompleksowością czy związkami z Eve. Dust 514 pomimo baboli (na szczęście sukcesywnie patchowanych) i braków w pewnych segmentach wyposażenia zasługuje na wiele ciepłych słów. A choć do socjologicznej głębi kuzyna nie ma startu, w dziedzinie dynamicznych shooterów może śmiało rzucić rękawicę konkurencji.



Przepraszam, daleko do najbliższego żniwiarza?



PEGI

16

PRODUCENT: TECHLAND

DYSTRYBUTOR: UBISOFT, STEAM, XBLA, PSN

CENA: 50 ZŁ (PC), 1200 MSP (X360), 59 ZŁ (PS3)

WERSJA PL: KINOWA

MULTI: BRAK

GATUNEK: FPS

GRALISMY NA: X360

DEMO: X360, PS3

PC: XP/VISTA/7/8, CPU DWURDZIENIOWY 2 GHZ,

2 GB RAM, GF 8800GT/ATI HD 3850

KONTROLERY RUCHU: BRAK



# CALL OF JUAREZ GUNSLINGER

■ W Call of Juarez znowu uwierzył: **Cormac**

**Abilene, Kansas, rok 1910.** Zmęczony życiem rewolwerowiec siedzi przy stole, karmiąc gości i obsługę saloonu nieprawdopodobną opowieścią. Gunslinger to jednak historia nie tylko Silasa Greavesa, lecz także brawurowego powrotu serii Call of Juarez na Dziki Zachód.

**Po niezbyt** udanym The Cartel spisałem już Zew Juarez na straty, żałując, że twórcy porzucili realia, w których wyraźnie dobrze się czuli. Powrót do klimatu „jedynki” i Więzów krwi ucieszył mnie więc, lecz w beczce miodu znalazła się łyżka dziegciu w postaci dystrybucji cyfrowej(\*) sugerującej bardziej tytuł na pół gwiazdka niż pełnowartościową grę. Jakże się zdziwiłem, dostawszy do recenzji **zdecydowanie najlepszą odsłonę serii!**

To nieprawdopodobne, ale od dawna żadna produkcja nie dała mi tyle prostej, czystej radości co Gunslinger. Niemal przez całe

w diabły i zacząć weekend. Niemal wszystko w „Kulomioce” zrobiono znakomicie i po prostu musiałem poznać losy łowcy nagród.

### Fabuła w dziesiątkę

Historia ta – a konkretnie błyskotliwy sposób jej przedstawienia – to jeden znajniejszych atutów najnowszego tytułu Techlandu. **Silas dosłownie snuje opowieść, w której uczestniczymy – jego głęboki, charyzmatyczny głos towarzyszy graczowi** od początku do końca. Ale twórcy nie poprzestali na zwykłej narracji, idąc o krok dalej. Zoffu słyszmy nie tylko Silasa, lecz również zebranych wokół niego ludzi, którzy wtrą-

dobnych, a nawet dużo lepszych trików jest więcej, ale poprzestanę na tych przykładach. Zepsucie wam przyjemności samodzielnego doświadczenia niespodzianek byłoby zbrodnią.

**Podany delikatną nutką Tarantino oraz doprawiony świetną muzyką klimat Gunslingera jest fantastyczny** i bardzo łatwo zatopić się w odmalowanym ustami sklonnego do przesady Silasa romantycznym Dzikim Zachodzie. To świat, w którym indiański szaman może zamienić się w wilka, a samotny rewolwerowiec dokonać półboskich czynów. Spotkamy zresztą wiele

niesław tamtych czasów – opowieść Greavesa rozpoczyna się od spotkania z Billym Kidem, a później na drodze łowcy nagród stają m.in. bracia Daltonowie i Jesse James.

Jeżeli komuś obce są legendy pogranicza, dowie się o nich więcej, zbierając ukryte w lokacjach sekrety dające punkty doświadczenia i dostęp do notatek m.in. o ważnych postaciach oraz wydarzeniach, o jakie zahacza scenariusz.

### It's fun, partner!

W parze z zajmującą fabułą idzie doszlifowana i przemyślana rozgrywka. Projektanci zadali o pomysł, dzięki którym **posyłanie do piachu tabunów nieprzyjaciół bawi zarówno w pierwszej, jak i ostatniej godzinie przygody**. Powraca oczywiście tryb skupienia, a więc spowolnienia czasu ułatwiającego likwidację przeciwników (dodatkowo podświetlanych) i omijanie ich pocisków. Nowością jest tzw. sense of death – króciutka minigierka pozwalająca uniknąć zabójczej kuli dzięki uchyleniu się w odpo-

## Od dawna żadna gra nie dała mi tyle prostej, czystej radości co Gunslinger.

sześć godzin zabawy – **niezbyt dłuża kampania i brak multi to w zasadzie jedynie przejawy „cyfrowości” gry** – siedziałem uśmiechnięty i szczęśliwy, nie zważając na to, że redakcja już opustoszała i jest piątek, więc powinienem rzucić robotę

cają się, dopytują rewolwerowca o szczegół, wreszcie powątpiewają w prawdziwość gawędy obrastającej w przeróżne niesamowitości. Akcja potrafi cofnąć się i rozegrać ponownie inaczej, gdy podczas rozmowy w saloonie zmienia się wersja wydarzeń,

a kiedy Greaves przypomina sobie jakieś detale, są one natychmiast uwzględniane w świecie gry – np. drzewa nagle wyrastają spod ziemi, gdy przywołuję w pamięci barwę ich jesiennych liści. Absolutny majstersztyk! Po-



### Arcade mode

Jednym z trzech trybów rozgrywki (pozostałe dwa to kampania fabularna i pojedynek) jest arcade mode. Tu liczy się tylko nabijanie jak najlepszych wyników punktowych w dziesięciu krótkich, odblokowywanych po kolej etapach. Co ciekawe, przed rozpoczęciem każdego zadania trzeba wybrać coś na kształt loadoutu czy też klasy postaci – rewolwerowca, rangera lub trapera – od czego zależą zdolności i dostępna broń.

Wieżej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

[Q]

► Plonk! Ktoś jeszcze pamięta plonkowanie?

► Silas nie przepada za czerwonoskórymi.

X 20

SCORE: 25,540

00:35

[R] RELOAD

00/100

► Również w rzadkich chwilach spokoju obcowanie z Gunslingerem to sama przyjemność.

► To jest chyba jakaś damska koszulka, co?

wiednią stronę (patrz: screen na poprzedniej stronie). By jednak skorzystać z niezwykłego refleksu Silasa, trzeba najpierw naładować wskaźnik (to samo dotyczy zresztą skupienia). Tu i ówdzie włączają się też swego rodzaju QTE, podczas których Silas celuje sam (widok pierwszoosobowy nie zmienia się), a zadaniem gracza jest wduśnięcie wyświetlanych przycisków, by ustrzelić napastników.

Są wreszcie **świetnie zrealizowane pojedynki**. Mierząc się z wrogim rewolwerowcem (lub dwoma naraz, bo i tak się zdarzy), najpierw trzeba jednocześnie utrzymać celownik na przeciwniku i dłoń jak najbliżej wiszącej na biodrze spluwy, a następnie błyskawicznie zareagować, gdy rywal sięgnie po swoją. Niekiedy należy również odchylić się jak w sense of death, by uniknąć kuli. Możesz także zachować się niehonorowo, wyrywając broń z kabury jako pierwszy, gdy w głosnikach zabrzmi bicie serca sygnalizujące nadjęcie decydującej chwili. Cała ta mechanika jest tak dobra, że doczekała się odrębnego trybu, w którym z zapasem pięciu życia należy przebić się przez piętnaście pojedynek.

### Za garść punktów

Co niezwykle ważne, kiedy obedrzy się rozgrywkę Gunslingera z opisanych przed chwilą efektownych dodatków, ukazują się naprawdę solidne fundamenty. Używanie każdej z dostępnych broni – trzech rodzajów rewolwerów, dubeltówki, karabinu zwykłego i z odpinaną kolbą, obrzyną oraz okazjonalnie kartaczownicy Gatlinga – daje sporo radości. Ponownie można ziać ogniem z luf klamek trzymanych w obu dłoniach, co nieodmiennie bawi. Tak właśnie spędziłem większość gry, czasami się-

gając po sztucer, by odstrzelić kogoś z dystansu, lub krótkiej dwururki (albo dwóch naraz) przydatnej w ciasnych przejściach.

**Satyfakcję z rozwałki wzmaga system naliczania punktów**, których liczba zależy od sposobu wykończenia nieszczeńnika. Odnotowywane są m.in. headshoty, zdjęcie napastnika z dużego dystansu, pozbycie się dwóch samotną kulą czy przestrzelenie się przez osłonę ze skutkiem śmiertelnym dla ukrytego za nią pechowca. Kasowanie wrogów w krótkich odstępach czasu podnosi mnożnik zwiększający „wypłatę” na końcu palby.

Wspomniane punkty to nic innego jak ikspiki, dzięki którym łowca nagród awansuje na kolejne poziomy doświadczenia. **Pokażdym „lewelapie” da się wykupić któryś z 42 zdolności podzielonych na trzy drzewka** ładnie i pomysłowo przedstawione jako bębenki rewolweru. Można myśleć o tych zestawach jak o specjalizacjach – rewolwerowiec, ranger i traper – przy czym warto pamiętać, że część umiejętności przydatna jest niezależnie od preferowanego sposobu gry (np. szybsze przeładowanie rangera działa tak ze sztucerem, jak i z bronią krótką). Każde z drzewek daje także dostęp do ulepszonych wersji pukawek.

### Bullseye!

Jak na grę sprzedawaną w mocno obniżonej cenie, **Gunslinger zaskakuje nie tylko rozbudowaną i dopieszczoną rozgrywką, lecz również mnogością i jakością wykonania lokacji**. Bagna, miasteczka, parowiec, kopalnia, lasy, jaskinie, tartak, pociąg – miejsca akcji podzielonej na etapy liniowej kampanii zmieniają się jak w kalejdoskopie.

Na pociągniętą nienachalnym cel-shadinem grafikę renderowaną przez Chrome Engine 5 patrzy się z ogromną przyjemnością. Niektóre lokale zachwycają dbałością o szczegóły, które często nie są jedynie nietypalnymi dekoracjami – dynie i butelki rozpryskują się po trafieniu, z przestrzelonych beczek sika woda, a na blaszanych wiadrach zostają ślady po kulach. W obliczu wizualnej okazałości nowego Zewu Juarez przymykałem oko na sporadyczne (podkreślam – sporadyczne) problemy z wykrywaniem kolizji skutkujące wpadaniem trupów w elementy otoczenia czy wystającą ze skrzyni nieprzyjazną ręką z pistoletem.

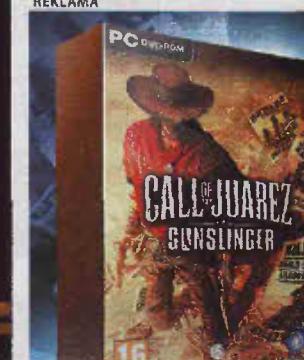
Nie mogę odpędzić myśli i odziałować, że czyjaś decyzja o takim, a nie innym pozyjonowaniu cenowym gry pozbawiła nas dłuższego wątku fabularnego, trybu multi czy cutscenek z prawdziwego zdarzenia, które zastąpiono tu quasi-animowanymi planszami. Pod względem stosunku jakości do ceny „Kulomiot” to jednak oferta wręcz nieprawdopodobna i **polecam go z ręką na sercu każdemu, kogo choć trochę interesują FPS-y**. Nawet jeśli nie jest fannem westernów – sam obejrzałem ich w życiu raptem kilka.

ICDA

(\*) W Polsce wersja pectowa sprzedawana jest w pudełku.



REKLAMA



CALL OF JUAREZ  
GUNSLINGER

NAJSZYBCIEJ NA



CYFROWOZNACZY TANIEJ

3

- PEGI: 3
- PRODUCENT: CODEMASTERS
- DYSTRYBUTOR: CDPL
- CENA: 115 ZŁ (PC), 180 ZŁ (X360, PS3)
- WERSJA PL: PEŁNA
- MULTI: DO 12 OSÓB

- GRALISMY NA: X360
- DEMO: BRAK
- PC: VISTA/7/8, CPU DWURDZIENIOWY 2,4 GHZ, 2 GB RAM, GF 8600/ATI HD 2600
- KONTROLERY RUCHU: BRAK

► GATUNEK: WYŚCIGI

# GRID™<sup>TM</sup>

■ Doczekał się: enki

**Przez pięć lat wypatrywałem Grida 2 na horyzoncie. W międzyczasie Codies weszli i wyszli ze świata FPS-ów, oswiili Formułę 1 i wydali o dwa Dirty za dużo. Zmieniła się ekipa. Czy warto było czekać?**

**Rzadko** kiedy żałuję, że gram w interesującą mnie produkcję przed jej premierą. Przy Gridzie 2 boiskoło mnie to po trzykroć, bo pisząc tę recenzję, siłą rzeczy zmuszony jestem pominąć całe morze ważnych dla graczy elementów: wrażenia z ciekawie zapowiadającego się multi (patrz: ramka), jakość sterowania przy pomocy dobrej kierownicy z force feedbackiem i klawiatury, a także wygląd peacetowej grafiki. To przecież pierwszy Grid skłonił mnie parę lat temu do tego, by przeprosić się z trybem sieciowym w grach – wsiąknąłem weń na kilkadziesiąt godzin. Ostatecznie uznałem, że skoro jednak „dwójka” tak dobrze bronie się w singlu na Xboksie 360

ijego padzie, wszelkie dodatkowe elementy mogą jej wyjść tylko na plus. Daj, Ayrtonie, żebym się nie mylił.

#### **Skupuję fanów – atrakcyjne ceny**

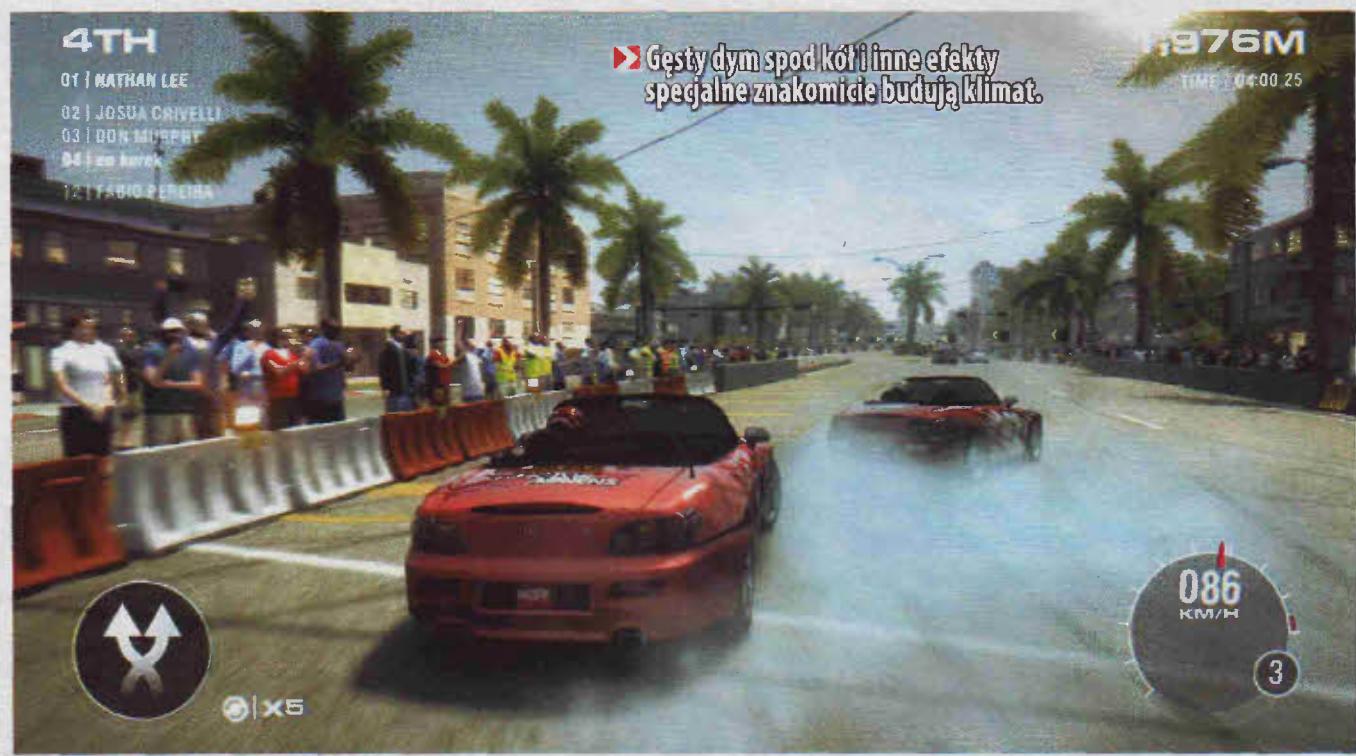
Ekran powitalny od razu wprowadza jasny podział pomiędzy kampanią dla jednego gracza zwaną World Series Racing i trybami online (choć w tle obu może pracować zbierający dane, nieobowiązkowy codemasterski RaceNet). Jak zwykle w tego typu historiach WSR to droga od zera do bohatera – od zakurzonego garażu z przegryzionymi przez korniki meblami do profesjonalnego salonu kosmetycznego dla najszybszych maszyn na świecie.

Całość rozkręca się raczej niespiesznie. Każdy z trzech pierwszych sezonów odbywa się na innym kontynencie (po kolei Ameryka Północna, Europa oraz Azja) i ma podobny przebieg – najpierw rozgrywki klubowe, w których „zarabiamy” fanów potrzebnych do tego, by móc odblokować kilka rund i finały samego WSR.

Tym razem pieniądze nie wchodzą w grę – auto wybieramy spośród prezentowanych przed niektórymi nowymi wyścigami par bądź zdobywamy, zaliczając poświęcone im wyzwania. Są tu i stare BMW, i pęczek muscle carów z różnych epok, i lekkie rakiety na kółkach – Ariel Atom czy BAC Mono. Inna sprawa, że te naprawdę szybkie zaczynają się pojawiać dopiero po dobrych kilku godzinach intensywnego palenia gum. Od samego początku dostępnych jest ponad 50 wzorów malowań i równie wiele modeli felg, dzięki którym możemy udekorować wedle naszego „widzimisia” pojedynczy samochód lub wszystkie naraz.

#### **Great driving, Bubba!**

Asfalt i kostkę brukową zdzieramy na ulicach miast (m.in. Paryż, Barcelona, Chicago, Dubaj), zamkniętych torach (w tym alpejskim Red Bull Ringu i Yas Marinie znanej z Grand Prix Abu Zabi) oraz **dużo liczniejszych niż poprzednio trasach otwartych**. Brak mi niemniej w grze tak charakterystycznych lokacji jak np. przykład fantastyczne strome ulice San Francisco czy dłuższe Le Mans z jego 24-godzinnym wyścigiem z „jedynki”. Wyłączając kilka ostro nachylonnych odcinków japońskiej Okutamy i pofałdowane tereny Kalifornii, jeździmy głównie po płaskim, najczęściej próbując wpasować się między bandami w 90-stopniowe zakręty na skrzyżowaniach. Aha, choć driftowanie zostało się po poprzedniczce, dostępne jest tu tylko na krótkich odcinkach – odpo-



Więcej na: [www.ebookgiga.eu](http://www.ebookgiga.eu)

► W Dubaju tego typu mercedesy zapewne są dodawane do czasopism.



wiednika uliczek i placów z doków Jokohamy nie uświadczysz.

**Wśród nowych typów wyścigów najbardziej polubiłem overtake, a także endurance z modyfikacją LiveRoutes.** Pierwszy to parafrasa znanych z Forzy czy Gran Turismo trybów w rodzaju „jadę slalomem między zawalidrogami”. Mamy w nim za zadanie zebrać jak najwięcej punktów za czyste i szybkie wyprzedzanie kolejnych jadących powoli aut, co wymaga w równym stopniu refleksu, precyzji i cierpliwości. Siła drugiego – wyścigu na wytrzymałość po ulicach miasta – tkwi właśnie w LiveRoutes, czyli systemie zmieniającym rozkład trasy w trakcie zawodów. Pomysł początkowo wziąłem za gwałt na samej koncepcji masterowania zamkniętego toru do bólu mięśni. Przekonałam się do siebie w momen-

**klasami pojazdów.** Wiadomo, że amerykańskie potwory na kołach częściej będą dymić spod tylnej osi, a lekkie, jednoosobowe ścigacze sprawniej przyspieszać, ale przy modelu jazdy „dla mas” nie można tak naprawdę poczuć prawdziwej mocy tych pierwszych ani niezwykłej zwinności drugich. Tutaj oba Shifty biją Grida 2 na głowę, dodając do tego przy okazji niesamowitą immersję dzięki fantastycznie zaprojektowanemu **widokowi z kokpitu, którego w dziele Codemasters najzwyczajniej w świecie nie ma.** A szkoda, bo choć ten z „jedynki” nie był idealny, pięć lat to szmat czasu, by zrobić z niego coś, czego chciałby spróbować każdy fan ścigałek.

### Pyr, pyr

Jeżeli chodzi o model zniszczeń, ten wizualny jak zwykle daje radę – zderzaki, drzwi

i inne kawałki blachy odpadają od szturchanych woźów pojedynczo i grupami, a tam, gdzie metal szoruje o podłożę, sypią

się iskry. Gdy obiektem ataków otoczenia jest akurat poobijany już pojazd gracza, da się odczuć ściąganie na jedną lub drugą stronę drogi lub większą podatność na poślizgi. Nic nowego.

## Szybka, piękna i szalenie satysfakcjonująca.

cie, gdy okazało się, że nie pozwalając korzystać z minimapy, wymaga totalnego skupienia na jeździe i wypatrywaniu z daleka oznak zbliżającego się wirażu. Wiwat kreatywność, chrzanić realizm!

### Kapciem po bandzie

A propos. Model jazdy pozostał zręcznościowy. Z każdego poślizgu da się wyjść bez większego problemu, a opony lepią się do drogi jak kapcie sałowej do częściowo zaschniętego obiadu na szpitalnym linoleum. Dzięki temu niezależnie od mocy maszyn wyścigi są szybkie i emocjonujące, a przepychając się po torze, nie musimy jednocośnie uważyć na trzymanie się optymalnej linii. Tej ostatniej zresztą w grze nie da się włączyć, bo i w zasadzie nie jest nikomu do niczego potrzebna. Jeżeli sprawy nie załatwimy wduszeniem hamulca, a kontakt z bandą pozostawi na karoserii zbyt dużo siniaków, zawsze można cofnąć czas.

Inna sprawa, że przez to **wszystko zacierają się granice pomiędzy poszczególnymi**

**Nieodmiennie piękne są trasy i modele samochodów** – to w ich dopieszczeniu posły zasoby zwolnione po rezygnacji z widoków zza kierownicy. Oglądane zarówno w dzień, jak i oświetlone latarniami czy reflektorami w nocy tory robią wciąż spore wrażenie, do czego w dużej mierze przyczynia się ogromna liczba detali: odbić na maskach, widzów wiwatujących za barierkami, rozwieszonych flag oraz kłębow dymu zostawianych przez driftujących rywali. **Podobnych odczuć nie mam względem dźwięku.** Odgłosy są zazwyczaj poprawne, a muzyka może się podobać. Trudno jednak pozbyć się wrażenia, że silniki i poślizgi nie brzmią odpowiednio do położenia, a efekty towarzyszące stłuczkom przywodzą mi na myśl co najwyżej strzały mokrą szmatą w kuchenny parkiet.

### Grid 2 Online

Prosta i czytelna, ale równocześnie mało ciekawa drabinka z „jedynki” odchodzi w zapomnienie. W sieci Grid 2 ma rządzić na kilku frontach.

Jeden z nich to onlinowa kampania połączona z zarabianiem pieniędzy i ulepszaniem za nie posiadanych samochodów. Inny – system rywali parujący ze sobą ludzi z całego świata i sprawdzający, kto jest lepszy w serii wyzwań. Nad całością czuwa zaś RaceNet, zbierając dane i podsyłając nowe zadania dla wszystkich graczy.

Tutaj znów ukłon w stronę NFS-ów od Slightly Mad Studios.

### 1 > 2

Uzgładniając wszystko powyższe, **Grid 2 to najlepsza ścigałka, w jaką grałem od dawna.** Wyścigi trzymają w napięciu, stanowią smakowitą pozywkę dla oczu i po prostu zapewniają masę zabawy dla tej części graczy, która nie liczy każdego kąta nachylenia spoilerów, nie wie, co to szpera, i ma gdzieś modyfikowaną twardość amortyzatorów. Jest szybka, piękna i szalenie satysfakcjonująca... choć na rynku są lepsze – w tym niezapomniana „jedynka” (dostępna zresztą gratis wraz z „dwójką”).

Jak wspomniałem na początku, **to recenzja tylko gridowego singla i temu trybowi należy przypisać widniejącą obok ocenę.** Można śmiało założyć, że w chwili, gdy to czytacie, gram w multi, zbierając wirtualną kasę na kolejny upgrade i ścigając się z rywalem z Boliwii czy innego Tadżykistanu. Pewnie któregoś dnia podzielę się wrażeniami. Zanim to jednak nastąpi, mam jeszcze kilka milionów fanów do zgarnięcia. |GDA|



- PEGI
- PRODUCENT: PLAYWAY
- DYSTYBUTOR: PLAY-PUBLISHING
- CENA: 19,90 ZŁ
- WERSJA PL: NAPISY
- MULTI: BRAK

► DEMO: TAK  
► PC: XP/VISTA/7, CPU  
DWURDZENIOWY 1,8 GHZ,  
2 GB RAM, GF 8800 GT

**GALERIA**  
na płycie  
07/13

**DEMO**  
na płycie  
07/13

#### ► GATUNEK: SYMULACJA

# Symulator Śmigłowców RATUNKOWYCH 2.0

#### ■ Rozkreca łopaty: enki

Tak się złożyło, że od dziecka lubię śmigłowce i nie cierpię, gdy profani nazywają je helikopterami. Niskobudżetowy „symulator” zapowiadał się na sympatyczne zbezczeszczanie moich ulubionych maszyn latających, więc wiedziony niezdrową ciekawością zanurkowałem w niego jak długi.

**Z tematem** wiropłatów wykorzystywanego do celów cywilnych na poły udanie romansowali już Czesi z Bohemii w swoim Take On Helicopters, nazbyt – moim zdaniem – przeładowanym dialogami, fabułą i generalnie tym, co nigdy im zbyt dobrze nie wychodziło. W Symulatorze śmigłowców ratunkowych Polacy z PlayWay postawili na konkretu – **45 misji do wykonania, 8 maszyn do wyboru i 5 map, w tym teren składający się z dwóch wysp** (szumnie nazwany Zatoka Meksykańska) na początek.

w nastrój bojowy. Podobnie zresztą jak atakująca z głośników niemalże seriami z karabinu muzyka, jaką przedzej umieściłbym w „Sensacjach XX wieku” Wołoszańskiego. A gdy już stanąłem na chwiejących się wirtualnych nogach (animacje chodu nielicznych enpećów są wybitnie groteskowe) na płycie lądowiska, uruchomiłem śmigłowiec i w trybie swobodnego lotu pofrunąłem na pobliski pagórek, okazało się, że domy, żdżbla trawy i krzewy beztrosko lewitują nawet kilkadziesiąt centymetrów nad ziemią.

# Kažualowy „symulator” dla niewymagających.

Co więcej, pośpiesznie, acz rzetelnie przeprowadzone śledztwo dziennikarskie wykazało, że „2.0” w tytule nie wzął się znikąd i wskazuje na ulepszoną wersję produkcji już istniejącej na rynku. A czymże to może być w naszej branży, moi drodzy, jeśli nie oznaka sukcesu?

## **Uratować orke**

Pierwsze spotkanie z grą było trudne. Dziwna rozdzielczość ekranu, konfiguracja pada, która nie pozwala na przypisanie funkcji obu grzybkom, **denerwujące zaciachy przy wyborze maszyny i wreszcie całkowite zwiechy podczas ładowania** misji na komputerze redakcyjnym wprawiły mnie

dane jest nam jedynie na krótkie chwile. Po to, by załadować pasażerów czekających na transport do szpitala, napełnić zawieszony na linie zbiornik na wodę czy wrzucić z powrotem do morza orkę, której udało się w sobie tylko znanym celu wyczołać zdumiewająco daleko od brzegu. **Maszyny – nawet na „trudnym” ustawieniu sterowania – nie sprawiają większych problemów w pilotażu klawiaturą i myszą.** Przy odrobinie wprawy można znaleźć kruszynki przyjemności w kierowaniu w widoku z kokpitu, a nie domyślnym „z za ogona”. Nie należy przy tym liczyć na jakieś specjalne laury od produkcji, bo gra się w nią głównie dla zabicia czasu i nie nagradza ona swoich

animacje ratowników ograniczone są do minimum. I chyba dobrze...



► Wykonywanie karkołomnych akcji ratowniczych wymaga precyzji.

 Niełatwo brodzi się po kolana w betonie.

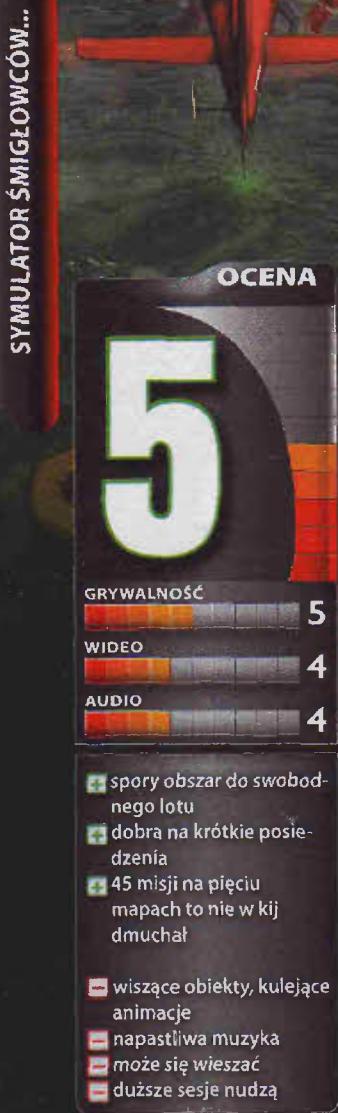
entuzjastów niczym wykraczającym poza liczbowo wyrażoną reputacją na ekranie statystyk i adekwatna liczba gwiazdek.

Moje oczy!

Pomijając (choć z trudem) kiepsko umieszczone na mapie obiekty i animacje z kosmosu, grafika wcale nie wywołuje zapalenia spojówek i przy zachowaniu odpowiednich proporcji można ją nazwać całkiem okej. Sporą część teksturowej biedy obserwowanej podczas peregrynacji po świecie per pedes tuszują wszelkiego rodzaju rozmycia, bloomy i żywa kolorystyka, a shader falującej wody mógłbym naprawdę pomylić z wykorzystywanymi w produkcjach AAA. (Przed czterema laty, ale zawsze to coś).

W Symulator śmigłowców ratunkowych nie da się grać jednym ciągiem godzinami – ciało szybko i dość brutalnie buntuje się przeciw temu typowi monotonii. Ale zdążyłem się pogodzić z tym, że taka już dola i funkcja popularnych „symulatorów” – tytułów w założeniu przeznaczonych dla zmęczonych pracą nowoczesnych rodziców pragnących ochłonąć wieczorem przy jakiejś nieskomplikowanej produkcji. Misje trwające średnio kilkanaście minut znakomicie nadają się do tego typu rozgrywki, choć i tu chętnie zobaczyłbym możliwość zapisu w trakcie zabawy, którego brak ubódł mnie bardziej niż jakiekolwiek audiowizualne chochlikie buszujące na ekranie i w głośnikach.

Tak czy siak, miłośników obserwacji zegarów na pulpicie, dobierania mieszanki paliwowej (lub w ogóle tankowania paliwa, jeżeli już o tym mówimy) i niepotrzebnej fabuły odsyłam z powrotem do Take On Helicopters. A tymczasem skuszę się jeszcze na kurs na platformę wiertniczą, bo jakieś złe rzeczy znów się tam dzieją. |CDA|





Grafiki pochodzą z gry GRID 2

LG IPS 29EA93

# Jak w kinie

Gdy lata temu na rynku dominowały monitory o proporcjach 4:3 i 15:4, ktoś mądry przeprowadził odpowiednie badania, po których okazało się, że dla człowieka dużo naturalniej jest ogarniać wzrokiem obrazy poziome od pionowych. Tak zaczęła się dominacja proporcji 16:9 i 16:10. Dziś już nikt sobie nie wyobraża, żeby wrócić do starych „kwadratów”. Ale gdyby tak jeszcze bardziej poszerzyć pole widzenia?

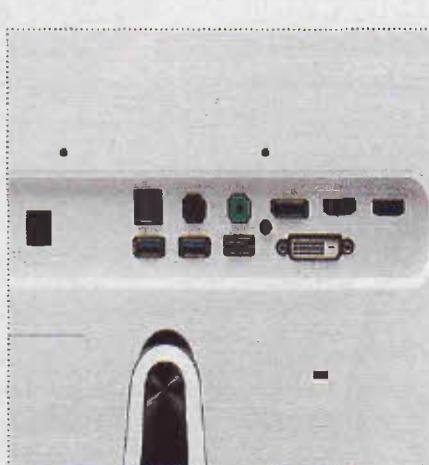
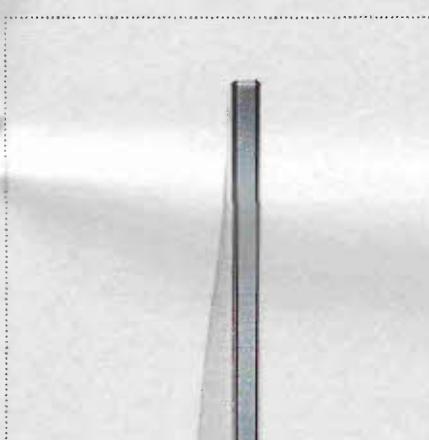
LG wprowadza właśnie na rynek pierwszy monitor o rewolucyjnej (rewelacyjnej też, o czym za chwilę) przekątnej 29 cali przy proporcjach 21:9. Nieprzypadkowo: dokładnie taka sama stosowana jest w kinach. Kosmiczna rozdzielcość 2560×1080 pikseli przydaje się jednak nie tylko przy oglądaniu na komputerze (choć niekoniecznie – monitor został wyposażony w szeroką gamę złączy, w związku z czym nic nie stoi na przeszkodzie, by podpiąć do niego konsole czy odtwarzacze) filmów. Najbardziej jego możliwości zostaną docenione przez graczy, którym ekran nie tylko da świetne wrażenia, ale też pozwoli na uzyskanie legalnej przewagi w wielu grach.

Sprawa jest prosta: ogromny obszar ekranu oznacza, że jeśli tylko gra obsługuje daną rozdzielcość (z czym nie ma zwykle problemu – współczesne tytuły nie robią żadnych kłopotów), siedzący przed monitorem widzi więcej. W shooterach może sobie odpuścić częste rozglądarki się, bo jego zasięg wzroku jest bardzo duży.

W samochodówkach, jak na przykład znakomitym GRID-zie, nawet w widoku nad maski można z powodzeniem obserwować, czy przeciwnik właśnie nie stara się nas minąć z którejś strony – i zareagować na to znacznie szybciej, niż to jest możliwe przy klasycznych proporcjach.

Monitor LG 29EA93 dostarcza znakomitych wrażeń nie tylko wtedy, gdy gramy czy oglądamy filmy, ale stanowi też znakomite narzędzie pracy. Ogromny obszar roboczy pozwala na trzymanie ważnych okien koło siebie bez konieczności ich minimalizowania. Matryca IPS zapewnia zarówno doskonałą jakość barw, ale też najlepsze z możliwych kąty widzenia – nie ma mowy o żadnych przebarwieniach, niezależnie od tego, z jakiego punktu obserwujesz obraz. Dzięki wielu złączom oraz funkcji DualLink-up swobodnie można też wyświetlać na monitorze jednocześnie obraz z dwóch różnych źródeł. Fani technologii mobilnych uciekają się dodatkowo z obsługą MHL, dzięki której nie ma problemu z podłączeniem do urządzenia swojego smartfona.

Gdyby kogoś wystarczająco nie przekonały wszystkie te funkcje, wystarczy jeden rzut oka na monitor, by wiedzieć, że nawet wyłączony prezentuje się pięknie i stylowo. Bezramkowa obudowa, elegancki, opływowy kształt podstawki, stosunkowo (w końcu to 29 cali!) mały rozmiar – LG 29EA93 będzie ozdobą każdego biurka.



▶ PEGI  
16▶ PRODUCENT: DONTNOD  
▶ DYSTRYBUTOR: CENEGA  
▶ CENA: 100 zł (PC), 220 (PS3, X360)  
▶ WERSJA PL: NAPISY  
▶ MULTI: BRAK▶ GRALIŚMY NA: PC, PS3  
▶ DEMO: BRAK  
▶ PC: XP/VISTA/7/8, CPU DWURDZIENIOWY 2.4 GHZ  
2 GB RAM, GF 8800/ATI HD 3850  
▶ KONTROLERY RUCHU: BRAKGAMEPLAY  
na płycie  
07/13

▶ GATUNEK: AKCJA



# REMEMBER ME™

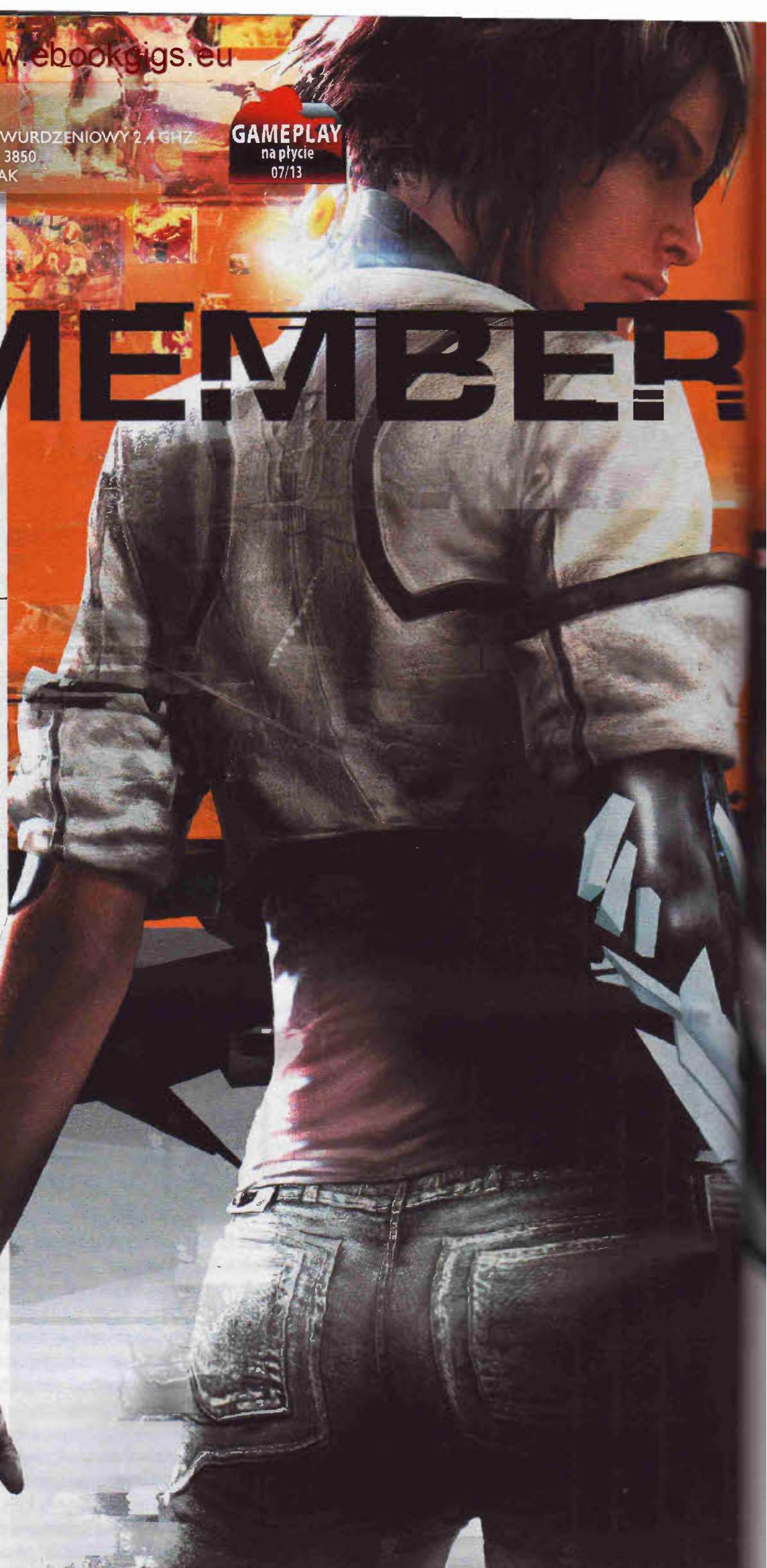
■ Szukał ducha w muszelce: Allor

Odkąd w roku 2084 firma Memorize wprowadziła na rynek senseny, można się już bezpośrednio dzielić myślami, a złe wspomnienia kasować. Niektórzy potrafią nimi nawet manipulować. Ona była w tym fachu najlepsza. Ale teraz jedyne, co pamięta, to swoje imię. Nilin.

**Początek** z cierpiącą na amnezję bohaterką jest tak wyściechty, że gdy pierwszy raz o tym przeczytałem, nie chciało mi się nawet ziewać. Ale wbrew obawom w samej grze zostało to podane tak smakowicie, że uprzedzenia błyskawicznie się ułotniły. Zaczyna się bowiem od świetnie zrealizowanej reklamy sensena. Od pokazania lepszego świata. Świata, w którym dwoje kochających się ludzi może stać się jednością nie tylko w przenośni. Gdzie wspomnienia wspólnie przeżytych chwil są równie żywe po kilkudziestu latach. Utopia?

### Neo-Paryż A.D. 2084

Szczegółów fabuły zdradzać nikomu nie będę, choć oczywiście odkrywanie własnej przeszłości odgrywa w niej główną rolę. W tle mamy zaś rewolucję, szalonego doktora, mutanty, misia-robota i zburzenie Bastylii. Całość jest wystarczająco zagmatwana, by chciało się ją poznać, a jednocześnie na tyle uniwersalna, że nie trzeba posiłkować się wyjaśnieniami niespełnionych filozofów, by ją zrozumieć.



▶ Zajęcia ze wspinaczki w szkole im. Lary Croft są w Neo-Paryżu bardzo popularne.



► System walki wręcz to jedna z największych zalet Remember Me.

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

► Artyzm w pełnej krasie, choć na konsoli takim filmikiem zamaskowano tylko ładowanie etapu.



## Jeden z najbardziej interesujących tytułów tego roku.

W zasadzie to nie treść robi największe wrażenie, a sposób jej podania.

To, że za całością stoją Francuzi wspomagani przez Japończyków, można wyczuć nawet w głównym menu, zadziwiająco ładnym i fajnie animowanym. Do tego dochodzą wygląd

miejscówek, dbałość o szczegóły, świetny dobór kolorów – widać, że strona artystyczna przedsięwzięcia, mimo że teoretycznie stanowi jedynie dodatek, była podczas produkcji szalenie istotna. Ba, lokacje „nieco mniej rzeczywiste” to już w ogóle jazda bez trzymanki, a Remember Me trzyma poziom od pierwszego uruchomienia do napisów końcowych. A skoro przy napisach jesteśmy – wszystkie są po naszemu i towarzyszą angielskiej ścieżce audio.

### Z parapetu na daszek

Oczywiście gra nie polega jedynie na oglądaniu filmików i podziwianiu otoczenia. Trzeba jeszcze chodzić, biegać, skakać, rozwiązywać zagadki i walczyć. Ale choć

Nilin masę czasu spędza, zwisając na rękach z parapetów oraz sprintując po kładkach idachach, porównania do Assassin's Creed'a czy Tomb Raidera są mocno naciągane. **Do kolejnego celu zawsze wiedzie tylko jedna droga, a swoboda to słowo, jakiego twórcy nigdzie nie używają.** I nic dziwnego, skoro pełnej kontroli nie masz nawet nad kamerą, którą w wielu miejscach da się jedynie lekko poruszać na boki. Istnieje też podział na niewielkie obszary ograniczane drzwiami czy innymi barierami uniemożliwiającymi cofnięcie się dalej niż o kilkanaście kroków. Teoretycznie tragedia, prawda? Historia jest jednak prowadzona w taki sposób, że w praktyce nie stanowi to problemu. Wystarczy, że dasz się jej porwać. A jeśli do tego lubisz bijatyki, będziesz już w ogóle w siódmym niebie, bo broń palna występuje tu tylko jako uzbrojenie śmigłowca.

### Spamerem ich!

Walkę wręcz rozwiązano w Remember Me po mistrzowski. **Ten niby prosty system daje ogromne możliwości.** Gracz ma bowiem do dyspozycji cztery kombosy o maksymalnej długości odpowiednio 3, 5, 6 lub 8 ciosów, ale jeśli brakuje ci pressenów – o których za chwilę – bywają krótsze. Wykonuje się je ręką lub nogą, a sekwencja

### Dryfowanie do Capcomu

Remember Me zaczynało jako Adrift i pierwotnie miało być opowieścią o globalnym ocaleniu, mieście na wybrzeżu i skuterach wodnych. Potem jednak zwróciło się ku ewolucji portali społecznościowych, dzieląc się wspomnieniami, Paryżowi i Nilin. A także ku Sony, które brało udział w produkcji w zamian za wyłączność. Drogi Dontnod i Japończyków od PlayStation rozeszły się w 2011 roku, a prace nad Remember Me zostały całkowicie przerwane. Na szczęście tytuł przejęli inni Japończycy, z Capcomu, i nie tylko go dokończyli, ale również zmienili w multiplatformowy.

jest narzucona z góry, np. najprostszą to trzy uderzenia pięścią. Gdzie tu więc finezja? Otóż efekt bardzo mocno zależy od wybranych w edytorze modyfikatorów (wspomnianych pressenów). Dzięki nim kopniak może przywracać zdrowie Nilin, zadawać większe obrażenia lub zmniejszać cooldowny, a dodatkowo istnieje też czwarty rodzaj dublujący poprzedni cios, także pod względem efektywności.

Do tego dochodzą jeszcze S-presseny, czyli coś w rodzaju mocy specjalnych. Dzięki nim można wejść w tryb furii, wykryć niewidzialnych oponentów lub samemu zniknąć z pola widzenia (by potem jednym uderzeniem wyeliminować dowolnego przeciwnika), przejąć kontrolę nad robotami lub podłożyć wrogowi bombę. To właśnie one mają cooldowny. Dodatkowo do ich użycia potrzeba wystarczająco wysokiego poziomu skupienia zwiększającego się nie tylko z wykonywanymi kombosami, ale także z otrzymywanyimi obrażeniami. A jakby tego było mało, oczywiście da się robić uniki i wykorzystywać spamer (nazwa własna działa energetycznego) do ataków na odległość.

Opcji jest tak wiele, że łatwo byłoby się pogubić, ale na szczęście wprowadzane są stopniowo. Jeśli nie siedzisz zbyt głęboko w chodzonych bijatykach, całą głębię systemu docenisz pewnie dopiero pod koniec – lub nawet dopiero przy drugim podejściu. >>

REKLAMA

REMEMBER NAJSZYBCIEJ NA  
KEYE.PL

CYFROWO ZNACZY TANIEJ



► Finał walk z bossami to trzyciosowe QTE, ale zamiast wkurzać daje sporą satysfakcję.

## Od początku do końca trzyma wysoki poziom.

### Szukając wspomnień

Ale poza walką na pięci i spamer Nilin potrafi także grzebać w mózgach innych ludzi. Przydaje się to zarówno podczas starć, do przeciążania ich zwojów nerwowych (co na stałe wyłącza wroga z potyczki), jak i do wykradania czich tajemnic. Później można odtwarzanie tak zdobyte wspomnienia, by np. poznać kody dające dostęp do różnych tajnych miejsc. Brzmi świetnie, w praktyce wygląda jednak jak chodzenie za duchami, które wskazują ścieżkę przez pole minowe czy mamroczą podpowiedzi pozwalające odgadnąć hasło. Nie wszystkie są oczywiste, ale jeśli tylko gra uzna, że zastanawiasz się już zbyt długo, pojawi się delikatna sugestia, by skorzystać ze wskazówki, dzięki czemu nie grozi ci utknięcie na dłużej (mnie w każdym razie całkowicie wystarczyły, a przyznaję się bez bicia, że zagadek w bijatykach nie znoszę).

Nilin potrafi też cudze wspomnienia zmienić. Filmik z jedną z takich akcji zrobił swego czasu furorę na YouTubie. I trudno się temu dziwić, bo przecież doprowadzenie do samobójstwa przyszłego szefa policji poprzez drobną modyfikację danych jego sensera, aby był przekonany, że wcześniej niechcący zabił swoją partnerkę, jest wręcz genialnie przewrotne. A przy okazji mocno dwuznaczne moralnie, zwłaszcza gdy chwilę po naciśnięciu cyngla do pokoju wpada wirtualnie uśmiercona dziewczyna, przepraszając za swoje zachowanie... trupa.

Problemy są tylko dwa. Pierwszy to fakt, że w grze są jedynie cztery takie sekwencje, łącznie z tą już dobrze znaną wszystkim zainteresowanym. Drugi dotyczy sterowania. Na konsolach po wspomnieniach poruszasz się, robiąc grzybkami kółka, co wydaje się logiczne (podobnie przewijało się taśmę choćby w bardziej zaawansowanych magnetowidach) i jest całkiem wygodne. Na peccie trzeba jednak kręcić młynki przy pomocy myszki. Gdy przestajesz, automatycznie włączają się odtwarzanie. Pod prawym przyciskiem znajduje się w prawdziwe pauza, ale nie zmienia to faktu, że cały system nie jest ani intuicyjny, ani komfortowy. Na szczęście to jedyne poważniejsze zarzuty, jakie mam wobec



wersji peccowej, w każdym razie po pierwszym przejściu Remember Me.

### Zagrajmy w to jeszcze raz

Jeśli po ujrzeniu napisów końcowych nadal odczuwasz niedosyt (o co nietrudno – i Nilin, i hordy wrogów, i Neo-Paryż mają w sobie coś takiego, że trudno się z nimi rozstać), pozostaje ci poszukać w menu opcji wznowienia, która pozwala na uruchomienie dowolnego z ukończonych etapów. Przy okazji widać też, ile znajdziesz odszukałeś. Osobno liczne są plasty SAT, odpowiadające za życie, oraz doładowania skupienia (co pięć zyskujesz dodatkowy segment), mnesisty odblokowujące materiały bonusowe (opisy miejsc, projekty graficzne i modele 3D) oraz scaramechy, wirtualne robale, których zabicie daje punkty doświadczenia i satysfakcję, że było się już wszędzie, bo są zazwyczaj dobrze ukryte.

Oczywiście Nilin zachowuje wszystkie kombosy i zdolności, jakie na danym etapie mogą być używane, co jest nieco niesprawiedliwe wobec przeciwników. Na szczęście jeśli walka będzie zbyt nudna, wystarczy

### Nasi tu byli

Za peccową wersję Remember Me oraz lokalizację gry odpowiadają Polacy z firmy Qloc. Choć w przeszłości współpracowała ona nie tylko z Capcomem, ale również z Gameloftem, Paradoksem, 1C Publishing, GSC Game World, Nival Network i Gaijin Entertainment, pozostała w cieniu. Z punktu widzenia gracza, zwłaszcza preferującego błaszaki, najważniejsze jednak, że ekipa zna się na rzeczy, bo nie licząc niezbyt wygodnego przewijania wspomnień przy pomocy myszki, efekt końcowy jest znakomity.



### Okiem Berlina

KIEDY grałem w Remember Me na wielgachnym telewizorze w redakcji, chyba nikt poza mną nie okazał ani odrabiny entuzjazmu. Nawet Allor, odpalając to później na swoim peccie, kręcił nosem. Nikt nie wierzył mi, że ta całkowicie zwyczajna gra z całkowicie zwyczajnym gameplayem i całkowicie zwyczajną fabułą jest jednocześnie świetną produkcją i warto w nią zagrać. Można by powiedzieć „to po prostu dobre rzemiosło”, ale trochę głupio podsumowywać w ten sposób tytuł, z którego tak mocno bije artystyczne zacięcie twórców. Właśnie dzięki niemu Neo-Paryż przyciąga, Nilin jest niesamowita, a całość ma w sobie coś wspaniałego. Aż chciałoby się odsunąć premiery next-genów, by dostać w łapy więcej tak sprawnie zrealizowanych gier. Nie wybitnych, ale po prostu bardzo, bardzo dobrych.



►PEGI 16 ►PRODUCENT: SILDEN  
►DYSTRYBUTOR: PLAY-PUBLISHING  
►CENA: 19,90 zł  
►WERSJA PL: NAPISY  
►MULTI: BRAK

►GATUNEK: FPS

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

►DEMO: BRAK  
►PC: XP/VISTA/7, CPU 2 GHZ,  
2 GB RAM, GRAFIKA 256 MB

# CZARNOBYL: UNDERGROUND

■ Wszystkich terrorystów świata utłukł: **Eugeniusz Siekiera**

**Trzeci Czarnobyl to te same źle wyreżyserowane potyczki, sklonowani przeciwnicy materializujący się na naszych oczach oraz nieudolnie zapętlone sample żywcem wzięte z poprzednich odsłon. A, jest jeszcze hełm konkurzący z crysisowym nanokombinezonem. Zgadnijcie z jakim skutkiem.**

**Akcja** „trójki” przenosi nas w niezbyt świetlaną przeszłość. Mamy 2020 rok, z powodu głębokiego kryzysu Unia Europejska już dawno gryzie glebę, a okolice nieczynnej elektrowni w Czarnobyle stały się schronieniem dla wszelkiej maści mężczyzn, dezterów i szaleńców.

#### Dryfując po morzu absurdów

Najemnik, w którego wciela się gracz, zostaje wysłany z misją sprawdzenia poziomu promieniowania w pobliżu reaktora. Przy najmniej oficjalnie, bo tak naprawdę chodzi o przetestowanie prototypowego hełmu bojowego i wybicie zgromadzonych w okolicy niemilców. W tym samym czasie prawdopodobnie wszyscy przestępcy świata zjechali do Czarnobyla na jakąś grubszą imprezę, bo w trakcie gry liczba odstrzelonych łbów idzie w setki. Apetytu narobiła mi również informacja z intra o konieczności wyeliminowania zmutowanych form życia gnieżdżących się ponoc w podziemiach elektrowni. Oczywiście próżno ich szukać. Strzelamy do armii klonów, z których co najmniej połowa została przeklejona z poprzedniej odsłony.

Przy pisaniu fabuły do nawet najbardziej banalnego shootera przydałaby się odrobinę wyobraźni – tu jej faktycznie nie zabrakło. **Z jednej strony to rzekomo ściśle tajna misja, z drugiej cała akcja jest transmitowana na żywo przez podziemną telewizję Death TV.** Trzeba fantazji, by na to wpaść, prawda? Ale pazurki autorzy scenariusza pokazali w nieco innym miejscu. Otóż za każdego odstrzelonego otrzymujemy kasę. Trywialne. Ale na to, że nie można jej w ogóle i na nic wydawać, to już być nie wpadli! I pewnie dlatego nie pracujecie dla tego developera. Brak was kreatywności, ot co!



kiszko, okazują się rozległe i nieźle zaprojektowane), gdzie panują egipskie ciemności, więc bez noktowizji trudno znaleźć koniec własnego nosa. Oczywiście wrogowie, mimo że nie dysponują żadnymi technologicznymi wspomagaczami, wypatrzają nas w najmroczniejszym kącie z dowolnej odległości.

Paradoksalnie **plusem jest niemy bohater**, który wzorem Gordona Freemana milczy jak zaklęty, dzięki czemu oszczędzono nam katastrofalnego dubbingu z poprzedniej części. Zawsze to jakiś postęp. |CDA|

#### Polska język trudna język

O totalnej ignorancji i pośpiechu świadczą również błędy językowe. Choć w całej grze pojawia się raptem kilka zdań, w ostatecznej wersji znalazły się takie kwiatki jak „misja”, „zmiar” (zamiast „zamiar”), „tetował” (zamiast „testował”) czy „zwłasza” (zamiast „zwłaszcza”). Rzaal i czarna rozpoczę-

#### Pomysły ujdą, gorzej z realizacją

Wspomniany we wstępie hełm pozwala korzystać z rozmaitych ułatwień. Dzięki niemu da się namierzać przeciwników (również przez ściany), aktywować noktowizję lub chronić przed obrażeniami pole siłowe, a nawet spowalniać czas. Ostatni bajer jest wybitnie ułomny, bo **wiąże nie tylko na świat wokół, ale i naszego herosa (!!!)**, więc przeładowanie spluwy trwa wieki.

Podobnie jak w Crysisie ograniczają nas zasoby energii, które w przypadku używania jakiekolwiek funkcji bardzo szybko się wyczerpują. Wkurza to zwłaszcza na etapach zamkniętych (poziomy w podziemiach są pewnym novum, a mapki, choć

**Piękna, soczysta kaszanka. Dla amatorów totalnego absurdu.**



OCENA	
1	+
GRYWALNOŚĆ	1
VIDEO	3
AUDIO	1
+	projekty zamkniętych etapów nie są złe
+	próby urozmaicenia rozgrywki
+	nie ma dubbingu
-	to wciąż niegrywalny gnoj
-	kopiuj & wklej, kopiuj & wklej...

12

- PEGI: 12
- PRODUCENT: POCKETWATCH GAMES
- DYSTRYBUTOR: STEAM, XBLA
- CENA: OK. 45 ZŁ (11 €, PC), 1200 MSP (X360)
- WERSIA PL: BRAK
- MULTI: DO 4 OSÓB (TYLKO CO-OP)

- GRALISMY NA: PC, X360
- DEMO: X360
- PC: XP/VISTA/7, CPU 1,2 GHZ, 1 GB RAM,
- DOWOLNA GRAFIKA Z SM 2.0
- KONTROLERY RUCHU: BRAK

► GATUNEK: AKCJA

# MONACO

## WHAT'S YOURS IS MINE

■ Wziął, co wasze: **Hut**

**Jeśli spojrzałeś na tytuł Monaco, sprawdziłeś na okładce pisma, czy na pewno masz w dłoni CD-Action z 2013 roku, to znaczy... że jesteś właściwą osobą do przeczytania tej recenzji. Jedna z najbardziej wyczekiwanych gier niezależnych wreszcie się ukazała. Warto było czekać?**

**O Monaco** głośno zrobiło się w 2010 roku, kiedy produkcja – wymyślona i wyprodukowana przez malutki zespół studia Pocketwatch Games – otrzymała dwie najważniejsze nagrody na Independent Games Festival, najbardziej prestiżowym konkursie dla niezależnych developerów. Jurorów ujęły ogólny koncept, unikatowy styl graficzny oraz prosty, ale pełen niuansek gameplay. Stworzenie komercyjnej wersji gry niemożebnie się jednak przeciągało i koniec końców po licznych peripetyach (których ostatnim akordem było kilkunastodniowe opóźnienie premiery xboxsowej ogłoszone kilka godzin przed wyznaczonym terminem) Monaco trafiło finalnie tak na PC, jak i na konsolę Microsoftu. Kibicowałem temu tytułu i chciałem, by wreszcie skradł mi serce. Niestety ono wciąż bije na swoim miejscu...

### Kto zabił?

Pomysł na Monaco nie jest szczególnie oryginalny, ale trzeba też przyznać, że „symulacje” złodziejskiego fachu wciąż stanowią temat „nieobstukany”. W grze Pocketwatch Games wcielamy się w członków szajki, która nie dość, że jest na bakier z prawem, to jeszcze składa się z recydystów – dlatego pierwsze zadanie polega na ucieczce z więzienia. Następujące po sobie etapy to kolejne akcje tej przestępcozej grupy. Na wolności trzeba wyrobić sobie nowe kontakty, więc pomagamy czymchnąć

jeszcze jednemu kryminaliście. Potem włamujemy się do ambasady, by zdobyć lewe paszporty. Wreszcie – gdy ekipa jest w komplecie – można zacząć myśleć o jakieś spektakularnej robótce na zakończenie nielegalnej kariery. Historia pozostaje raczej w tle, czasem wydaje się wyłącznie pretekstem do rozegrania następnej misji, ale potrafi zaskoczyć – składające się na nią wydarzenia opowiadane są przez różnych członków grupy, a ich zeznania różnią się, co budzi ciekawość i zachęca do dalszej zabawy. Szkoda jedynie, że dostęp do części misji w drugiej połowie gry wymaga nie tylko zaliczenia zadań poprzednich, ale i zrobienia tego odpowiednio dobrze.

### Pac-Man dla Pruszkowa

Poziomy widzimy z lotu ptaka, nieco tak, jakbyśmy przyglądali się planom/mapkom poszczególnych budynków (to również zaśuga oryginalnego, milego dla oka stylu graficznego). Interakcji jest niewiele – na padzie mamy ruch, modyfikator skradania (powoduje, że postać przemieszcza się trochę wolniej i trudniej ją usłyszeć) oraz

przycisk do aktywowania zabranego na misję gadżetu, np. shotgunu lub łopaty.

Zadanie zazwyczaj jest proste – dotrzeć do wskazanego punktu, zbierając po drodze jak największą liczbę rozzruconych po poziomach złotych „monet”, zrobić coś na miejscu (np. rozwijać przetrzymywanego wbrew swojej woli kolegę), a potem wrócić tą samą lub inną drogą do samochodu służącego jako narzędzie ucieczki. Wystarczy tylko lekko zmrużyć oczy, by dostrzec w tym Pac-Mana i ta **prostota rozgrywki stanowi największą słabość Monaco** – w wyniku sprowadzenia przestępcozych skoków do zestawu bardzo prostych zasad powstała gra błaha, wręcz smartfonowa.

### Gang Bang Bang

Rozgrywkę ratuje nieco fakt, że każdy z członków gangu reprezentuje odmienną złodziejską „klasę”, a co za tym idzie – dysponuje trochę innymi umiejętnościami. Kasiarz najszybciej otwiera zamki, kieszonkowiec ma małpkę, która automatycznie zbiera wszystkie kosztowności w okolicy, czyściciel potrafi powalić nieuważnych przeciwników. Jako że misje można rozgrywać dowolną postacią, pozwala to odrobinę urozmaicić sobie obcowanie z Monaco.

**Najlepiej jednak od razu podłączyć się do sieci, bowiem w czteroosobowym co-opie niski poziom trudności i proste zasady przestają przeszkadzać.** Szczególnie gdy bawimy się z nieznajomymi i kolejne napady zamieniają się w serię bardzo zabawnych wpadek, które kończą się nieżami, lecz szczerym śmiechem.



### OCENA

7

GRYWALNOŚĆ 7

VIDEO 8

AUDIO 8

wreszcie jest!

w co-opie to bardzo sympatyczna komedia kryminalna

mili dla oka styl graficzny

ciekawe podejście do fabuły

zbyt niski poziom trudności, zbyt proste zasady

dostęp do późniejszych poziomów wymaga wieleokrotnego rozgrywania wcześniejszych

► Włamanie się do systemu alarmowego pozwala wyłączyć lasery.

SECONDARY  
CONTROL  
ROOM



► PRODUCENT: DEIRDRA KIAI  
► DYSTRYBUTOR: BRAK PL  
► CENA: OK. 17 ZŁ  
► GATUNEK: PRZYGODOWA

► WERSJA PL: BRAK  
► MULTI: BRAK  
► DEMO: TAK

GAMEPLAY  
na płycie  
07/13

GALERIA  
na płycie  
07/13

# DOMINIQUE PAMPLEMOUSSE IN „IT'S ALL OVER ONCE THE FAT LADY SINGS!”

■ Uprawia chair dance: **9kier**

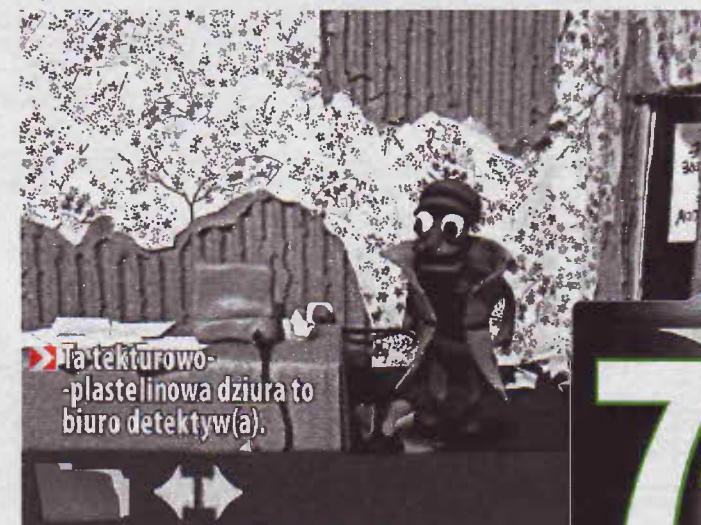
**Godzinna rozgrywka**, w której plastelinowe ludziki wyśpiewują dialogi, wydawać się może prima aprilisowym żartem. Zwłaszcza biorąc pod uwagę fakt, że Dominique Pamplemousse trafiło na rynek pierwszego kwietnia.

**Dlaczego „trafiło”?** Bohaterem (albo bohaterką) owocu zbiórki na Indiegogo jest bowiem prywatny detektyw o nieokreślonej płci. Pewnego dnia perspektywa wylotu z wynajmowanego przez niego obskurnego pokoiku staje się niebezpiecznie rzeczywista wskutek kolejnego niezapłaconego czynszu. Oddalić może ją spadle na prawie-bezdomnego niespodziewane zlecenie przyniesione przez tęgą kobietę o aparycji podstarzałej diwy, Prudence Van Dunng. Kariera – a także jakikolwiek sensowny byt – tytułowego bohatera wisi na włosku, zmuszając do rozpoczęcia poszukiwań zaginionego artysty.

**Od typowego point'n'clicka całość odróżnia musicalowa konwencja.** Prudence uderza operowym sopranem, jej córka uroczo fałszuje w centrum handlowym do dumkającej gitary, a i Dominique nierazdrok

nie trafia w dźwięki, rymując zresztą dość częstochowsko. Coś, co początkowo uznałem za błąd wynikający z niedopracowania gry, czyli dłuższe przerwy pomiędzy poszczególnymi zaśpiewaniami, okazały się wynikać z samej konstrukcji tytułu. Charakterystyczne postacie – z podlewającą kwiaty panną (z dobrymi kilkoma krzyżkami na karku, co przy jej niewyparzonym języku nie dziwi) Pendergast na czele – po prostu czekają na odpowiedni moment, by wpasować się w przygrywającą w tle muzykę i zacząć od odpowiedniego taktu. Cudo!

**Wszechobecna plastelina** (z domieszką innych materiałów) i poklatkowa animacja wywołują skojarzenia z Neverhoodem, a wrażenie oddawania hołdu klasykowi podkreśla dwa zakończenia. Urzeczona miksem gatunków oraz przywodząca na



► Ta teksturowo-plastelinowa dziura to biuro detektyw(a).

OCENA

7+

GRYWALNOŚĆ 8  
VIDEO 4  
AUDIO 8

+ przygodówka i musical w jednym!  
+ interesująca oprawa

- zbyt krótka  
- mogłyby być bardziej zabawna  
- prosiutka rozgrywka  
- brzydki model głównego bohatera

[CDAJ]

► PRODUCENT: BOSSA STUDIOS  
► DYSTRYBUTOR: NP. STEAM  
► CENA: OK. 42 ZŁ (10 €)  
► GATUNEK: LOGICZNA

► WERSJA PL: BRAK  
► MULTI: BRAK  
► DEMO: TAK (PROTOTYP Z FESTIWALU)

GAMEPLAY  
na płycie  
07/13

# SURGEON SIMULATOR 2013

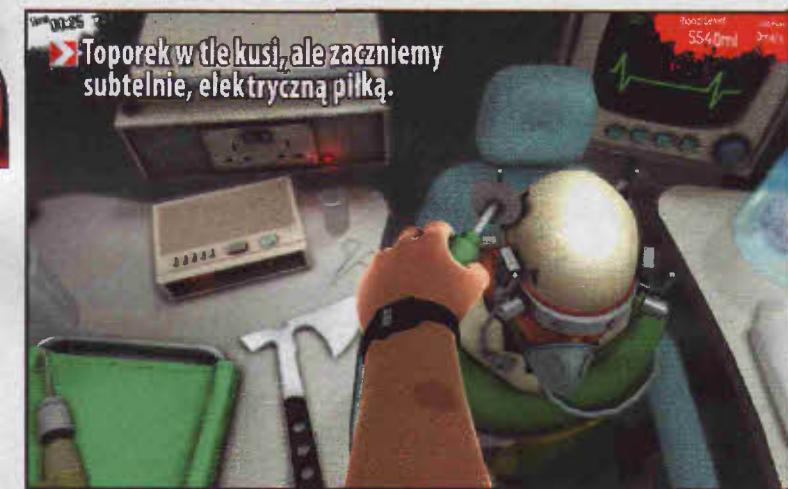
■ Bawi się w doktora: **enki**

**Przychodzi facet do lekarza, a tam sadysta.**

**Oj tam**, od razu sadysta. Po prostu gość nie do końca radzący sobie z precyzyjną obsługą sprzętu lekarskiego, a w zasadzie to każdego innego też. Surgeon Simulator 2013 to rozszerzona wersja prototypu gry stworzonej w ramach stycznioowego Global Game Jam. Gracz przy pomocy myszy, klawiszy AWER i spacji kontroluje przedramię i dłoń chirurga (w tym wszystkie pięć palców z osobna). W pełnej, szumnie opatrzonej tegoroczną datą wersji główny bohater, Ni-gel, staje przed zadaniem wykonania siedmiu – niestety powtarzalnych – operacji w taki sposób, żeby w miarę możliwości pacjent nie zszedł. Metodą rodzimej służby zdrowia – czyli prób i błędów – zabieramy się zatem za ratowanie cennego ludzkiego życia. Na początek transplantacja serca i tyle narzędzi do schwytyania... Do schwytyania... Do schwy... To nie takie łatwe! No dobra, skoro złapałem młotek, to i od młotka zacznę. Do dzieła!

**Własna nieporadność w obsłudze zarówno skalpeli, jak i chociażby komputera w służącym za interaktywne menu biurze bohatera niepomiernie urzeka i bawi.** Jeden zbyt gwałtowny ruch i sprzęty, organy oraz inne ruchome rekwizyty fruwają po okolicy. A przecież jakoś trzeba się dostać przez mostek, płuca i żołądek do serca, by móc je wymienić. Na szczęście „transplantacja” z grubsza polega tu na wyjęciu rzecznego narzędzia i wrzuceniu jego zamienianika mniej więcej w to samo miejsce. Zaszykiem pacjenta zajmuje się już zapewne siostra Irena (polecam skecz o operacji z „Za chwilę dalszy ciąg programu”). Uważać przy tym należy na to, by delikwent się całkowicie nie wykrwawił, o co jest tu nietrudno.

**Surgeon Simulator to taki growy odpowiednik zabawki**, którą kupuje się głównie po to, by pokazywać ją kolegom. Ukończe-



► Toporek w tle kusi, ale zacznijmy subtelnie, elektryczną piłką.

OCENA

5

GRYWALNOŚĆ 6  
VIDEO 6  
AUDIO 5

+ świetny, zabawny pomysł na rozgrywkę  
- krótka  
- muzyka po niedługim czasie zaczyna wkurzać  
- tak naprawdę tylko trzy operacje w różnych warunkach



## Jot-PEGI

Nawiązania do narkotyków lub związane z nimi treści oznacza się na opakowaniu czarno-białą strzykawką. Jednak co z tego, skoro część gier nie została sklasyfikowana (GTA), a sprzedawcy mają w nosie to, co jest na pudelku, i sprzedają uczniom podstawówki tytuły dozwolone od 16 lat?

# Narkobiznes

■ Ma to we krwi: 9kier

Choć PEGI traktuje się protekcyjonalnie i raczej nie słyszy się „grałbym w BioShock, gdyby nie było tam plazmidów”, cyfrowa amfetamina to przeżytek, a twórcy prześcigają się w projektowaniu fikcyjnych dragów. Z tymi możesz szaleć do woli – nie uzależnisz się, nie będziesz miał wyrzutów sumienia, nie pojdziesz za kratki, a w twoim nekrologu w brukowcu nie napiszą „złoty strzał, milordzie”. Przyjrzelismy się zarówno produkcjom wykorzystującym rzeczywiste narkotyki, jak i tym, w których developerów poniosła fantazja.



## MARIHUANA ( $C_{21}H_{30}O_2$ – THC)

Gdzie Saints Row, BoneTown, NARC, Far Cry 3

**W grze** Intensywne zaciągnięcie się jointem w Saints Row skutkuje kłębami dymu ograniczającymi widoczność. W BoneTownie trawka pozwala wyżej skakać (dzięki czemu można odkryć masę nowych miejsc i kobiet do podejrzenia), a w NARC wprowadza spowolnienie upływu czasu. Ciekawostka: w Far Cry'u 3 pali się całe pole marihuany... a raczej podpalą.

**W rzeczywistości** Ze względu na zawartość tetrahydrokannabinolu marihanę wykorzystuje się (w Polsce nielegalnie) głównie jako poprawiacz nastroju i środek uspokajający. Palenie skrętów obniża koncentrację, zmienia postrzeganie upływu czasu i powoduje problemy z pamięcią krótkotrwałą – można zapomnieć początek wypowiedanego właśnie zdania lub to, co chciało się przekazać. W niektórych krajach marihuana bywa przepisywana przez lekarza – w Kanadzie taką receptę może dostać zakażony wirusem HIV czy epiletyk – jednak w większości państw jest zakazana.



## LSD ( $C_{20}H_{25}N_3O$ )

Gdzie LSD: Dream Emulator, Rockstar

**W grze** LSD: Dream Emulator to surrealistyczna podróż z pogranicza snu i narkotykowych halucynacji. Postać przemierza różnokolorowe, zazwyczaj rażące oczy lokacje, spotykając po drodze latające przedmioty, zwierzęta i głowy wystające ze ścian. W tekście grze Rockstar (1989 rok) jest nieco podobnie – tam po zażyciu LSD ekran zapełniają wielobarwne ramki.

**W rzeczywistości** Choć często przedstawia się tripy LSD jako jaskrawe halucynacje, naprawdę narkotyk sprawia jedynie, że inaczej postrzega się otoczenie. Wszystko staje się oniryckie i fascynujące. Kolory faktycznie przybierają na sile – LSD wzmacnia odczucia zmysłowe zażywającego. W przypadku tzw. złego tripu może pojawić się przejściowa psychoza połączona z napadami strachu, agresji czy depresji, doprowadzając nawet do prób samobójczych.



## GRZYBY HALUCYNOGENNE ( $C_{12}H_{17}N_2O_4P$ – psilocybin)

Gdzie Super Mario Bros., BoneTown

**W grze** Kiedy Mario złapie grzyba, robi się większy i potrafi robić dziwne rzeczy – np. głową przebijając cegły. Ani trochę normalniej nie jest w BoneTownie, gdzie halucynogeny tworzą wokół postaci antyobrażeniową tarczę.

**W rzeczywistości** Grzyby psilocybinowe łatwo pomylić z innymi, często trującymi odmianami. Choć każdy człowiek inaczej reaguje na zawarte w nich substancje (mogą wywoływać szereg różnych stanów psychicznych), do najbardziej powszechnych efektów należą halucynacje i większa wrażliwość zmysłowa, czasami aż przytłaczająca. Zdecydowanie nie wzmacniają siły, wytrzymałości ani odporności na ból, wpływają za to fatalnie na wątrobę. Złe skutki mogą mieć też nieodpowiedzialne zachowanie po zażyciu.



## MORFINA ( $C_{17}H_{19}NO_3$ )

Gdzie Velvet Assassin

**W grze** Po zaaplikowaniu sobie dawki morfiny główna bohaterka Velvet Assassin staje się cichą zabójczynią w seksownej koszuli nocnej. W tym specjalnym trybie akcja zwalnia, a Violette Summer może łatwiej zbiec czy wyeliminować zaalarmowanych przeciwników. Występowanie tej substancji w grze związane jest ze stanem śpiączki, w którym pozostaje bohaterka.

**W rzeczywistości** Zanim zorientowano się, że ten składnik opium uzależnia, lekarze przepisywali go pacjentom (dalej stosuje się go przy silnych bólech nowotworowych). Był też popularny wśród żołnierzy. Nic dziwnego – nie tylko uśmierza ból i uspokaja, ale i odurza. Morfinistów rzadko udaje się wyciągnąć z nałogu, zazwyczaj ostatecznie umierają oni na skutek przedawkowania albo wycieńczenia.

### Matka wie, że čpiesz?!

W ramach walki z przestępcością narkotykową powstają takie perelki jak Drug Watch, gra edukacyjna stworzona podczas trwania amerykańskiej kampanii „Powiedz NIE narkotykom”. W produkcji tej nastolatek słowem „nie” odstrasza niewinnych dilerów nachodzących go ze wszystkich stron. Jeśli pasek zdrowia zejdzie do zera, pikselowy bohater ginie z przedawkowania. Na podobnej zasadzie działa też jedna z gier Nintendo, Wally Bear and the NO! Gang, gdzie pojawiają się szczurzy dostawcy i dialogi typu: „jeśli ktoś nie lubi cię dlatego, że czegoś nie robisz, nie jest twoim prawdziwym przyjacielem”, a niedźwiedź na deskorolce ratuje Żółwia Toby'ego przed smutnym losem zażywania tabletek po wstąpieniu do gangu.

# FABRYKA DILERÓW

Twórcy gier prześcigają się w kreatywności – wymyślają nowe, legalne i nielegalne substancje, a te często stają się istotnym elementem fabuły. Jeśli dotąd komputerowy dopalacz kojarzył ci się wyłącznie ze wzmacnieniem siły czy szybkości, masz do nadrobienia przynajmniej kilka tytułów.

Węcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)



## ADAM – BioShock, BioShock 2

Od samego początku podwodne miasto Rapture nie jest zbyt przyjazne. Aby przeżyć, musimy korzystać z popularnych tam plazmidów nadpisujących ludzkie DNA. Fakt, dają one supermoce: pozwalają zamrażać przeciwników, podpalać ich, razić elektrycznością, tymczasowo hipnotyzować czy wprowadzać w błąd za pomocą iluzji. Utopia Andrew Ryana zapłaciła za to jednak ogromną cenę. Uzależnieni od pozyskiwanej ze ślimaków substancji ADAM, służącej do produkcji plazmidów, w swojej żądzy zdobycia narkotyku przedawkowali, mutując. W końcu na skutek wewnętrznych walk Rapture upadło, zostawiając po sobie garstkę zabarykadowanych ocalałych i szereg zmodyfikowanych genetycznie, opętanych szalem splicerów.



## Nektar – Haze

Doskonały żołnierz jest skupiony tylko na swoim wrogu. Doskonały żołnierz radzi sobie z krzykiem przełożonych i widokiem zwłok na polu bitwy. Doskonały żołnierz jest silny i szybki. Stworzenie ideału było prawdopodobnie celem Mantel Global Industries – wynaleziony przez korporację narkotyk robił z ludzi maszyny do zabijania (wraz ze zgnubnymi dla towarzyszy broni skutkami przedawkowania), poniekąd kontrolował to, co widzą, słyszą i czują. Choć nektar nie powodował uzależnienia, był przyjmowany przymusowo (pozwalała na to specjalna konstrukcja kombinizonów bojowych), a zaniechanie brania groziło zespołem abstynencyjnym. Takiego delikwenta obejmowały kod haze – do odstrzału.



## Skooma – seria The Elder Scrolls

Choć w teorii we wszystkich grach serii The Elder Scrolls ta zrobiona z księżycowego cukru substancja silnie uzależnia, nie działa w ten sposób na postać gracza. Jeśli jednak sprzedawca zobaczy, że masz ją w ekwipunku, może nie chcieć z tobą handlować. Co ciekawe, skooma albo mutuje, albo dodaje się do niej różne składniki, bo wydaje się ewoluować w kolejnych częściach. Same plusy, które dawała w Morrowindzie, w Oblivionie zmieniły się w obniżenie inteligencji i zwinności (za to postać jest silniejsza i szybciej biega), w Skyrimie z kolei odnawiała część staminy.

## Chemikalia – seria Fallout

Promieniowanie, mutacje i ciągła walka o przetrwanie – życie po wyjściu z krypty wcale nie jest takie różowe, jak mogłoby się wydawać, słuchając Armstronga. Niektórzy biorą, bo czują, że nie pozostało im nic innego, inni robią to, by przeżyć. Trochę mniej niż połowa chemii występującej w Falloutach to środki uzależniające. Wszystko ma też swoją cenę – po radaway faktycznie pozbędziesz się skutków promieniowania, jednak kosztem migren, bólu brzucha i utraty włosów. Nektar z ognistej mrówki zrobi z ciebie zwinnego głupola. Voodoo natomiast możesz wziąć maksymalnie cztery razy pod rząd – po piątym idziesz do piachu, którego w przeciwieństwie do czystej wody w postapokaliptycznym świecie nie brakuje. Ciekawostka: o ile Velvet Assassin fartem dostało się do Australii, o tyle w Falloucie 3 morfinę musiał zastąpić med-X.





### Tryptokaina – Heavy Rain

Norman Jayden, jedna z czterech grywalnych postaci w Heavy Rainie, jest uzależniony od niebieskiego płynu zwanego tryptokainą. Drżące dlonie, krwawienia z ust i oczu, migreny, utraty przytomności oraz halucynacje – wszystko to może być skutkiem ubocznym przyjmowania narkotyku lub korzystania z wmontowanego w okulary przeciwsłoneczne ARI (Added Reality Interface), testowanego przez bohatera prototypu urządzenia generującego wirtualną rzeczywistość. W grze nie wyjaśniono, czy odczuwane przez Jaydена zadowolenie po zażyciu to wynik samego działania tryptokainy, czy raczej ulga związana z chwilowym brakiem skutków ubocznych stosowania ARI.



### Fear Gas – Batman: Arkham Asylum

W grze pojawia się poziom, gdzie bohater doświadcza halucynacji na skutek gazu, którym atakuje go Scarecrow. Nie jest to co prawda narkotyk, jednak warto wspomnieć o nim ze względu na silne właściwości psychodeliczne. Strach na wróble dwukrotnie traktuje Batmana stworzoną przez siebie substancją. Ofiara „zatrucia” trafia do koszmaru – widzi śmierć Gordona, mijane pomieszczenia powtarzają się, mówią do niego martwi rodzice. Bruce Wayne wraca też do wspomnień z dzieciństwa, a ogromny wizerunek Scarecowa nieustannie śledzi jego ruchy.



### Bagienne ziele – seria Gothic

W pierwszej odsłonie Gothic bardziej łatwo można dostać punkty doświadczenia, wytrzymałości lub dodatkową manę, skręcając sobie zielonego nowicjusza, mrok północy lub zdobywając zew nocy – bohater w żadnym wypadku nie spotka się z niechęcią mieszkańców świata. Samo ziele wydaje się zresztą rosnąć wszędzie. W drugiej części stan wojenny sprawia, że obniżająca zdolności w walce i koncentrację (czego nie było w „jedynce”) roślina jest zakazana – nic dziwnego, halucynacje nie przydadzą się raczej na polu bitwy. Czarny Rhobar dostępny w „trójce” zwiększa wspomniane zasoby many i wytrzymałość.



### Valkiria – Max Payne

Nie wiadomo, jaki był stosunek Maksa do używek przed rozpoczęciem fabuły „jedynki” – kiedy jednak ktoś zabija mu całą rodzinę, a prowadzona przez policję sprawa zaczyna się coraz silniej wiązać z nielegalną valkirią, nie dziwi jego agresywne podejście do ćpunów i dealerów. Przyjmowana regularnie zielona substancja stopniowo obniża sprawność umysłową, powoduje też nudności i, co ważniejsze, halucynacje. Głównemu bohaterowi raz zdarza się ją przedawkować w wyniku wstrzyknięcia mu jej przez Nicole Horne. Szalonym przykładem nadużywania narkotyku jest Jack Lupino, niestabilny psychicznie, agresywny mafioso okultysta. Ciekawostka: w hollywoodzkiej ekranizacji gry valkiria to niebieski płyn, a świadome połknięcie jej przez Maksa usuwa efekty hipotermii.



### Braindance – Cyberpunk 2077

W nadchodzący Cyberpunku 2077 mieszkańcy Miasta Nocy oszaleją na punkcie braindance'u. Technologia ta pozwala zaaplikować sobie i przeżyć cudze wspomnienie – z emocjami, myślami i odczuciami ciała. Silnie uzależnia psychicznie. Choć większość to sny o plażach i boginiach w bikini, te nielegalne mogą być zapisem stanów seryjnego mordercy.

### Bierz, co chcesz?

W grach rzadko zdarza się, aby postać mogła uzależnić się od jakiejś substancji – zazwyczaj narkotyki dają tylko tymczasowe (pozytywne i/lub negatywne) efekty. Do wyjątków należy seria Fallout, gdzie taka możliwość jest ściśle związana z konkretną użytką. Jednym z najsilniej uzależniających narkotyków jest jet – w dwóch pierwszych częściach ryzyko doświadczenia negatywnych skutków odstawiennia to aż 50%, w „trójce” i New Vegas już „tylko” 30%. Ciekawostka: w Falloucie 3 nie wystarczy poczekać, aż przejedzie – naszym problemem musi zająć się doktor lub... upgrade domu, Moje Pierwsze Laboratorium, gdzie da się pozbyć problemu za friko. W Heavy Rainie z kolei to, czy przyjmiesz narkotyk, ma realny wpływ na losy Normana Jaydена. Podobnie jest z przygodami z heroiną w Rockstarze, które bardzo łatwo mogą skończyć się śmiercią.

ICDAJ



# Grupą, mości gracze

■ O kupowaniu stadnym pisze: MQc

**Szaleństwo grupowych zakupów nieco się uspokoisko.** Część serwisów nie przetrwała, niektóre wyraźnie spuściły z tonu. No i chyba już nikt nie ma wątpliwości co do tego, że nie mają one nic wspólnego z ideą „w grupie raźniej”. Nie zmienia to faktu, że dalej warto z nich korzystać. Czasami.

Gdy tego typu serwisy startowały, każdy z nich tłumaczył opłacalność zakupów tym, że ogromne zniżki (zwykle powyżej 50%) biorą się z tego, iż sprzedawcy mogą sobie pozwolić na duże upusty, gdy mają pewność, że znajdą odpowiednią liczbę klientów. Prawda jest jednak zupełnie inna. – Zdecydowanie jest to narzędzie promocji, nie sprzedaży. Partnerzy, którzy próbują sprzedawa-

internauci, do których promocje są kierowane, nie są ciemnym ludem, który wszystko – dosłownie – kupi.

Jak to się więc dzieje, że na serwisach typu Groupon czy Gruperdzień w dzień pojawiają się nowe oferty? Gdy im się bliżej przyjrzeć, można szybko zauważyc, że dzielą się na parę rodzajów. Najczęściej dotyczą zabiegów upięk-

dów finansowych – każdy otrzymany grosz oznacza zwykle czysty zysk.

Trzecią, ale niestety najrzadziej występującą grupą ofert są prawdziwe okazje, możliwość uzyskania zniżki na faktycznie drogie rzeczy. Czasem są to ubrania ekskluzywnych marek, kosztowne gadżety czy sprzęt. Tu należy zachować taką samą ostrożność jak przy korzystaniu z aukcji internetowych. **Znam kilka przypadków, gdy oferowane w popularnych serwisach przedmioty okazywały się podróbkami**, w dodatku dość nieudolnie wykonanymi. Prawo niestety chroni tu konsumenta w bardzo ograniczonym zakresie – gdy coś pójdzie nie tak, użytkownik może skarżyć się

tylko bezpośrednio właścicielowi sklepu, serwis, przez który towar został kupiony, jest tylko pośrednikiem, który za nic nie odpowiada (patrz: ramka Moje boje z Grouponem). Zwykle jednak wystarczają proste niedowierzanie i niekupowanie w amoku. Gdy widzisz buty znanej firmy za 30% ceny, sprawdź wcześniej na jej oficjalnej stronie, czy w ogóle taki model kiedykolwiek był w ofercie...

Pomimo wszystkich tych obostrzeń każdy liczący się z pieniędzmi gracz powinien trzymać rękę na pulsie, gdyż bardzo łatwo za coś przepłacić(\*). Na serwisach z grupowymi zakupami nieczęsto trafiają się akcje z grami, ale czasem pozwalają zaoszczędzić konkretną gotówkę. Parę miesięcy temu Electronic Arts sprzedawało po 5 złotych kody, które później dawały zniżkę 30 zł na Originie. Gdy połączyc się kupon z inną promocją, można było dostać ciekawą pozycję za naprawdę

## Wiele wskazuje na to, że „zakupy grupowe” powoli odchodzą do przeszłości.

wać przez zakupy grupowe, popełniając podstawowy błąd w założeniach – mówi pragnący zachować anonimowość pracownik jednego z popularnych serwisów zakupowych. Po prostu nie da się mieć zysku wówczas, gdy oddaje się coś za ok. 30% ceny (kwota bierze się stąd, że serwisy pośredniczą zawsze biorą sobie swój procent – czasem 10, ale bywa, że znacznie więcej). No, chyba że się wyjściową sztuczną zawyża, ale

szających, spa, wizyt w hotelach i tym podobnych luksusowych przyjemności. Ich dostawcy mogą sobie śmiało pozwolić na obniżanie cen z tego względu, że w tych branżach marże są zwykle największe, a nieużywane pokoje czy salony przynoszą straty. Drugi typ to rozmaite poradniki, szkolenia, amatorskie spektakle teatralne i inne usługi, które nie wymagają ze strony sprzedających prawie żadnych nakła-

### Warto zatrzymać

Zamiast wchodzić na różne strony warto korzystać z agregatorów, np. godealla.pl czy grupeco.pl – co prawda zdarza się, że jakaś oferta się na nich nie pojawi, ale to dobry sposób, by mieć (prawie) wszystko w jednym miejscu i nie zaśmiecać sobie skrzynki pocztowej. Dobrze też rozejrzyć się za alternatywą dla zakupów grupowych. Jeśli przykładowo interesują Cię przede wszystkim zniżki na bary i restauracje, lepiej kupić sobie dedykowaną kartę, np. opencard.pl czy foodiecard.pl.

## Szał nie popłaca

Podczas boomu serwisy zakupowe pojawiały się niczym grzyby po deszczu. Okazało się jednak, że to trudny biznes nie tylko dla sprzedających, ale i pośredników. Jedeną z większych porażek poniosła Agora (wydawca m.in. Gazety Wyborczej), która nie wytrzymała konkurencji i zamknęła na początku roku swój serwis happyday.pl.

symboliczną kwotę. Podobnie postąpił dystrybutor cdp.pl. Ogólnie jednak branża growa podchodzi do „grupówek” sceptycznie. – Na papierze z zakupami grupowymi wszystko wygląda dobrze. W praktyce firma dostaje za produkt bardzo mało pieniędzy od „grupówki”, więc często jest to średnio albo **wcale nieopłacalna akcja** – mówi pracownik wydawcy popularnych gier i dodaje: – Pozyskany klient rzadko zostaje przy

(\*) Ostatnio stałem w supermarketie w kolejce za chłopakiem, który kupił za 50 złotych HoMM V: Dzikie Hordy. Grę, która była w kosztującym trzykrotnie mniej CD-Action rok temu...

(\*) Ostatnio stałem w supermarketie w kolejce za chłopakiem, który kupił za 50 złotych HoMM V: Dzikie Hordy. Gra, która była w kosztującym trzykrotnie mniej CD-Action rok temu...

The screenshot shows a Groupon offer page. At the top left is the Groupon logo. The main title "Groupon" is centered above a blurred image of a meal. To the right of the image, the text "Wartość grouponu: 184,00 zł" is displayed. Below the image, there's a green circular icon with a white letter 'G'. To its right, the text "Kod grouponu/Groupon code:" is followed by a red rectangular box containing the text "Ważny od 10.10.2012 bez ograniczeń". Further to the right, the text "Kod zabezpieczający/Security code:" is followed by another red rectangular box containing "Numer oferty:". Below these fields, the text "Dane firmy :" is visible. At the bottom left, there's a section titled "Warunki" with a note about the offer being valid until December 5, 2012, and a link to "Mój konto".

## Moje boje z Grouponem

Gdy cokolwiek kupujesz – nie tylko w serwisach z zakupami grupowymi – zawsze bardzo starannie czytaj wszystkie drobne druki. To truizm, ale moja przygoda z Grouponem nauczyła mnie, że nawet w dwużnacznych sytuacjach zawsze winny jest klient. W skrócie: kilka miesięcy temu kupiłem dość drogi obiad w restauracji. Pieniądze zostały pobrane, kupon trafił wraz z wieloma innymi na moje konto mailowe. Po pewnym czasie uruchomiłem go i zobaczyłem, że dużą czcionką widniała na nim informacja, iż jest ważny bez ograniczeń. Mój błąd polegał na tym, że nie zauważylem, iż niżej, małymi cyframi, podano jednak graniczną datę. Restauracja po „małoczcionkowym” terminie kuponu już przyjąć nie chciała, więc bez obaw zwróciłem się do portalu, licząc na szybkie załatwienie sprawy. Tymczasem największy serwis grupowych zakupów nie ma wcale – o dziwo – najlepszej obsługi klienta. W długiej korespondencji nie pojawiło się słowo „przepraszam”, a jedynie sugestie, że całkowitą winę ponoszę wyłącznie ja. W końcu ze strata pieniędzy się pogodziłem, ale też obiecałem sobie, iż nigdy więcej z usług Grouponu nie skorzystam.

*danym produkcie na dłużej, a jeśli już, to przyzwyczajony poprzednią promocją oczekuje jeszcze głębszego rabatu.*

Tu jest właśnie pies pogrzebany: **gdy raz kupimy coś taniej, szybko przyzwyczajamy się do dobrego.** Gdy idziemy na pizzę z kuponem i wcinamy ją za 12 złotych, nie mamy ochoty wracać następnego dnia i płacić za to samo 24. Restaurator zaś musi naprawdę się nagłosić, by wydusić zysk, gdy za każdy placek do-staje 7 zł. Tak samo jest ze wszystkimi firmami i usługami, więc wiele wskazuje na to, że „zakupy grupowe” rzeczywiście powoli odchodzą do przeszłości. No, chyba że powstanie serwis faktycznie bazujący na tym, że ludzie tłumnie będą coś kupowali, więc producenci jezdzą z marżą. Tylko czy obniżka 5% przyspieszyłaby u kogoś bicie serca? **[CDA]**

四



349 zł

**Karabinek AEG DUV DS4**

- licencjonowana replika Air Soft Gun
  - pojemny magazynek na 250 kulek
  - możliwość strzelania seriami
  - zasilanie elektryczne (akumulator)
  - w zestawie kolimator oraz oświetlenie taktyczne

## Zestaw gotowy do gry!

[Militaria.pl](http://Militaria.pl)

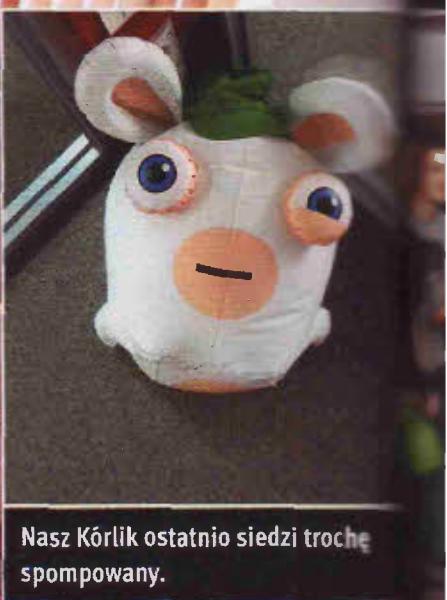
Shooting & Outdoor

**GDYNIA ŚWIĘTOJAŃSKA 84 • KRAKÓW DIETLA 51  
SZCZECIN AL. PIASTÓW 53 • WROCŁAW OŁAWSKA 16  
POZNAN STARY BROWAR • WARSZAWA TAMKA 49  
WARSZAWA BLUE CITY**

INFOLINIA: 71 347 47 47 • INTERNET: [www.militaria.pl](http://www.militaria.pl)

**ZA KULISAMI BRANŻY GIER**

Oddajemy głos ludziom, których pracę zna każdy gracz, ale o istnieniu których często nie ma on pojęcia. Przedstawiciele polskich dystrybutorów, wydawców i producentów opowiadają o tym, jak wyglądają gry i branża z ich perspektywy.



Nasz Kórlík ostatnio siedzi trochę spompowany.

# 11 bit studios

## Człowiek, który gapił się w sufit

Leży na czerwonej kanapie: **Mimizu(\*)**

**Niedzielny wieczór, wracam z poznańskiego Pyrkonu. W stukocie pociągu próbuję znaleźć inspirację do artykułu o pracy w 11 bit studios. Dudnienie mimochodem uformowało pytanie, na które chciałbym odpowiedzieć. Co robi game designer?**

**Sześć** dni wcześniej, poniedziałek. Od rana gapię się w sufit, obracam na krześle, czasami coś bazgrzę. Gdy tester Marcin pyta, co robię, odpowiadam krótko: „pracuję”. Nie, nie kłamię. Jestem game designerem, jedynym przydzielonym do nowego projektu. (Oczywiście póki co supertajnego, więc – wybaczcie – o szczegółach będzie niewiele. W zamian pojawią się przykłady z innych tytułów studia).

**Chciałbym napisać, że moje zadanie polega na wymyślaniu gry, ale za wesoło i za prosto by to brzmiało.** Nie zrozumiecie mnie źle, to w dalszym ciągu najlepsza praca na świecie, ale to nie tylko radosne żonglowanie pomysłami. Więcej czasu zabiera żmudne „rozgryzanie” – tak nazywam sytuacje, kiedy wiemy, co chcemy osiągnąć, ale nie wiemy jak. Gdy ogólny zarys jakiegoś elementu produkcji istnieje (np. został podsunięty przez zarząd), ale

należy go ubrać w szczegóły i tak opracować, aby wspólnie z całą resztą. Wiecie, pragniemy uzyskać coś w okolicy najlepszej gry na świecie, nic nie może odstawać.

### Czerwona patronka designerów

Czasami aż lepetyna paruje. Tak jest i tym razem – coś w świeżej mechanice trzeszczy, ale na razie nie wiemy, na którym szwie. Podobno fizyczna zmiana perspektywy pozwala zmienić sposób myślenia, dlatego wstaję i zaczynam się szwendać po biurze. Obecna siedziba 11 bit studios ma duży zapas miejsc dla nowych osób, a tych ostatnich prędko przybywa. Przestrzeń jest w większości otwarta, z grubszą podzieloną na projekty. W tej chwili firma pracuje nad dwoma, każdy z nich ma dedykowanych ludzi, ale są też tacy, którzy dzielą swój czas między obydwa (np. producent, testerzy i dyrekcja).

Spaceruję z moim problemem, zaglądam w różne kąty. Na ścianach sporo plakatów i cała masa karteczek zmniej lub bardziej hermetycznymi żartami. Na środku biura szklany pokoik, „balkon telefoniczny”, który zamieszkują dmuchany Szalony Kórlík. Południe już wybiło, w firmie jest gwarno i wesoło. Ktoś wspomina o sesji Team Fortress 2 po godzinach. Wymijam slalomem rozmownych kolegów, szukam odosobnienia. Mamy takie kąciki z czerwonymi kanapami, gdzie czasami odbywają się spotkania, ale na co dzień panują tam cisza i spokój.

Rozłożywszy się wygodnie, wspominam podobne zgrzyty w Sleepwalker's Journey. Jedną z kłopotliwych mechanik było cofanie czasu. Wiedzieliśmy, że tego rodzaju opcja ułatwi zabawę casualowym graczom, ale długo rozgryzaliśmy jej szczegóły. Pamiętam na przykład zagmatwany wariant z paskiem „many”, którą należałoby uzupełnić, zbierając specjalne kryształki. Najlepsze okazało się to, co najprostsze – czas możemy cofać dowolnie często i niemal dowolnie długo bez przykrych konsekwencji. Interesujące, że **widząc taki element rozgrywki w działaniu, nie sposób dostrzec trudu leżącego**

w jego zaprojektowaniu.

„Przecież to oczywiste, że ten sposób zadziała najlepiej!” – powiedziałby gracz. Paradoks polega na tym, iż właśnie wymyślanie rozwiązań najbardziej oczywistych – czy raczej najbardziej naturalnych, eleganckich – z reguły jest najtrudniejsze.

Takie sytuacje nauczyły mnie, że **zmagając się z problemem projektowym, warto zacząć od najprostszego wariantu.** Sprawdzić go w głowie, w miarę możliwości przetestować. Jeśli czegoś brakuje, ostrożnie wzbogacić koncepcję. Próbuję zastosować tę kurację teraz... Mam! Co jeśli zamiast dwóch oponentów wprowadzimy jednego łączącego cechy obu? Szybkim krokiem wracam do biurka i zaczynam opisywać „rozgryzione” rozwiązań. W 11 bit studios nie jesteśmy fani formalizowanej dokumentacji – to skutek uboczny, który pomaga zapamiętać szczegóły i przekazać je dalej.

### Co jeśli...

W tym wypadku pierwszym odbiorcą opisu przeciwnika będzie Michał, dyrektor działu designu. Doświadczony projektant z ogromnym wyczuciem, jeden z głównych autorów rozgrywki w Anomaly. Do jego zadań należy m.in. weryfikacja pracy designerów. Tym razem nie rozmawiamy długo. Michał sugeruje kilka zmian i daje zielone światło.

Programiści niechcący bywają dodatkowymi filtrami. Grzesiek obdarzony aparycją wikinga ma w zwyczaju zaczynać pytanie od „co jeśli...” – i tutaj przypadek, który został nie dość dokładnie opisany albo nieuwzględniony w projekcie. „Co jeśli gracz opuści

### Gry 11 bit studios

#### SERIA ANOMALY (m.in. Win, Mac, PS3, Xbox 360, iOS, Android)

Tower defense do góry nogami – tym razem to my atakujemy wieże. Pierwsza z gier, Warzone Earth, pojawiła się w pełnej wersji w CDA 02/13. Gdy czytacie te słowa, powinniście mieć już możliwość zagrania w świeżutkie Anomaly 2.

#### FUNKY SMUGGLERS

(m.in. iOS, Android, BlackBerry)

Szalona gra zręcznościowa projektowana z myślą o smartfonach i tabletach. Gracz zabiera niebezpieczne przedmioty podejrzewanym pasażerom samolotu – oczywiście w rytm muzyki funk!

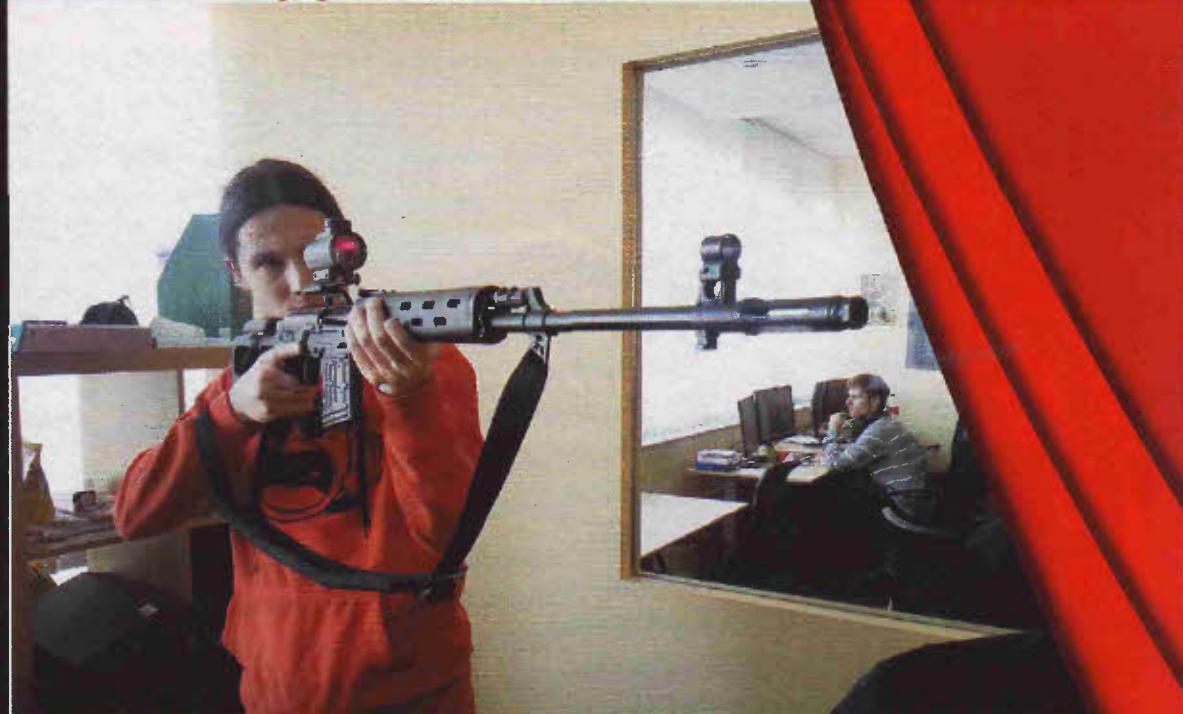
#### SLEEPWALKER'S JOURNEY

(m.in. iOS, Android, BlackBerry)

Platformówka, w której nie sterujemy bohaterem, lecz jego otoczeniem. Pomagamy śpiochowi bezpiecznie wrócić do łóżka, usuwając z jego drogi przeszkoły, rozwiązując zagadki, kształtuje świat. Senna, odrealniona atmosfera.



Wigilia zakładowa była pretekstem do zrobienia oficjalnego zdjęcia grupowego. Dziś już lekko nieaktualnego. Autor na dole po prawej. W kółku.



Ludzie wymachujący bronią nie są u nas anomalią, zważywszy na liczbę pasjonatów ASG. Jednym z nich jest Rafał, projektant Anomaly 2.

platformę na głowę postaci?", że znów posłużę się przykładem z poprzedniego projektu. Choć przez jakiś czas oznaczało to stratę punktów, ostatecznie najważniejsze okazało się zachowanie casualowego charakteru rozgrywki. Platformy odbijają się więc od miękkiej czaszki bohatera bez szkody dla niego.

Najnowsze „co jeśli...” z bieżącego projektu zostało szybko rozwiązane starożytną metodą dialogu przy wsparciu techniki bazgrania na kartce. Element będzie teraz wstępnie zaimplementowany – na razie z bardzo symboliczną grafiką – po czym upewnimy się, że faktycznie spełnia rolę, którą dla niego zaplanowaliśmy. Jeśli tak, doczeka się dopracowania, w tym prawdziwej oprawy. Jeśli nie, konieczna będzie korekta. Lub wyrzucenie do kosza.

### Dwa biegundy

„Rozgryzanie” to jedno z najważniejszych zadań дизайнera we wczesnym stadium produkcji gry. Na późniejszych etapach ciężar pracy przesuwa się w kierunku tworzenia poziomów i/lub balansowania rozgrywki, ale też projektowania mniejszych mechanik bazujących na wcześniej zbudowanych filarach. Jednak szczególnie lubię właśnie tę koncepcyjną fazę, kiedy wydaje się, że wszystko jest możliwe.



Paweł załatwia Poważne Sprawy w „budce telefonicznej”. Nie dokarmiać!



Żartujemy, że grafik Kamil trzyma swoją kolekcję figurek w pracy, żeby żona się nie dowiedziała.

glers. Projektanci dwóch ostatnich zostali zaproszeni do pomocy przy wymyśleniu trybu multiplayer dla większego brata. Był to czas ożywionych dyskusji, frenetycznego mazania po tablicy i wreszcie „papierowych prototypów”, do których zawsze przywiązywaliśmy dużą wagę. **W skrócie polega to na przetłumaczeniu gry video na... planszówkę i rozegraniu z użyciem dostępnych środków.** Wyłonione wspólnym wysiłkiem idee zostały ostatecznie przejęte przez designerów Anomaly 2, przerobione i zaimplementowane. To zaskakujące, jak wiele obserwacji z tych eksperymentów powtórzyło się w prawdziwej grze.

Podobnego prototypu doczekał się aktualny „tajny projekt”, tyle że w jego przypadku najlepszym narzędziem okazał się... Excel. Prosta symulacja dała

przez blisko 20 lat w ogóle się w branży niezmienili – Mac Abra).

Dość szybko pojawił się prototyp grywalny, uproszczona niby-gra. Tworzenie takich wersji to również standard w 11 bit studios, pozwalają one szybko ocenić wartość pomysłu i zareagować w razie problemów. Gdy pojedzie skrajnie niedobrze, całość ląduje w koszu. Mamy zrobić coś w okolicach najlepszej produkcji na świecie, pamiętacie?

Na przeciwnym biegunie leży mój drugi ulubiony etap – playtesty. To nic innego jak badania na ludziach. Niezbyt okrutne, bo zaproszone z zewnątrz osoby grają w tytuł, gdy ma on już pierwsze atrybuty fajności. Pytanie brzmi, czy tych ostatnich jest pod dostatkiem, a dostarczenie odpowiedzi to jeden z celów testów. Ochotnicy są

### Dwie kanapy i fotel

Niebieska sofa w moim mieszkaniu. Żona włacza film. Gapię się jak zahipnotyzowany w napis o zakazie kopowania i tym podobnych. Nagle się ożywiam, wstaję. Żona już wie, o co chodzi, bo to nie pierwszy raz. Mam! Rozgryzłem problem, z którym opuszczałem biuro! Nie mogę się doczekać, by rano opowiedzieć o tym chłopakom. **Mam poczucie, że wszystko łączy się w całość, a ta sytuacja to esencja bycia designerem.** Jego rola nie sprawdza się bowiem do pisania dokumentów projektowych. To również gapienie się w sufit i wygrzewanie czerwonej kanapy. To rozmowy ze współpracownikami. To wyjazdy, spotkania z innymi twórcami gier, wykłady i artykuły. Poznawanie graczy. Wreszcie – designer nie przestaje być designerem po wyjściu z biura. Jest nim, kiedy ogląda film, spaceruje czy idzie spać. Narzędzie pracy stanowi jego wyobraźnia, a ona nie zna fajrantu.

|CDA|

## Wymyślenie rozwiązań najbardziej oczywistych z reguły jest najtrudniejsze.

To także okres mniej lub bardziej szałonych eksperymentów.

Miło wspominam pewną szczególną burzę mózgów. Był to czas, gdy w studiu powstawaly trzy projekty – Anomaly 2, Sleepwalker's Journey i Funky Smug-

nam pojęcie o dynamice rozgrywki, wskazała jej mocne strony i obszary, na jakie będziemy musieli uważać. (Pracując nad Clashem, robiłem dokładnie to samo – toczyłem bitwy na planszy, używając Excela do obliczania wyników starać konkretnych oddziałów. Niektóre rzeczy

nagrywani, ankietowani, a na koniec przepisywani przez дизайнera. Te rozmowy są dla nas niezmiernie ważne, gdyż dają okazję do osobistego spotkania odbiorcy i zapytania go, co myśli o naszej pracy. To żywy, namacalny gracz, właśnie dla niego to robimy.

(\*) Kacper „Mimizu” Kwiatkowski to nie tylko projektant gier, ale i od blisko dekady współpracownik CDA.

Dochodząc w cyklu  
CDP RED (CDA 01/2013)  
KOOL THINGS (CDA 02/2013)  
TECHLAND (CDA 03/2013)  
UBISOFT (CDA 05/2013)  
TEQUILA GAMES (CDA 06/2013)



# Sam przeciw millionom

■ Tańczy między setkami pocisków: **Cross**

Mało które gry każą graczowi samotnie stawić czoła kilkutysięcznej armii, za jednym podejściem, bez zapisów i punktów kontrolnych. Tylko my i nasz statek, a przed nami dziesiątki wrogich oddziałów oraz śmiercionośne pociski ułożone w fantazyjne wzory. Witajcie w shoot'em upach.

**Popularność** shoot'em upów – czy jak mówią pasjonaci, shmpów – nie powinna dziwić. W końcu jednym z najbardziej rozpoznawalnych symboli branży jest Obcy ze **Space Invaders**, produkcji Taito z 1978 roku będącej protoplastą współczesnych reprezentantów gatunku. Wzbudziła ona zainteresowanie takich twórców jak Hideo Kojima i Shigeru Miyamoto nową metodą rozrywki, a dzikie powodzenie zaopatrzone w nią auto-

matów dało początek plotkom o tym, że w całej Japonii zaczyna brakować monet stufenowych. Pod względem popularności Invaderów wyprzedził chyba tylko Pac-Man.

Zasady rozgrywki Kosmicznych najazdów były proste: zestrzel wszystkich nadlatujących przeciwników ze swojego statku kosmicznego, unikając ich pocisków. Do dziś w gatunku niewiele się zmieniło. Co interesujące,

sporo ludzi zwraca uwagę na typowo japońską filozofię stojącą za gameplayem. W Space Invaders gracz jest skazany na beznadziejną walkę – jak samuraj, który wie, że poniesie porażkę, ale chce pokazać swoją wartość. Może właśnie dlatego zainteresowanie niezwykle trudnymi produkcjami tego typu zawsze było największe w Kraju Kwitnącej Wiśni, gdzie pojęcie przegranej z honorem jest silnie zakorenione w kulturze.

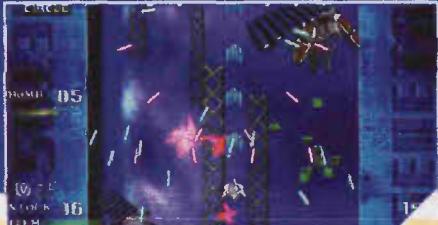
Nie znaczy to, że Zachód nie przyczynił się do rewolucji w gatunku. Wydany przez Williams Electronics **Defender** z 1981 roku był przełomowy z kilku względów – w nim po raz pierwszy pojawiły się takie nowinki jak różne typy broni, przewijanie ekranu zamiast statycznej planszy, możliwość ruchu w czterech kierunkach czy fakt, że strzelało się w bok, a nie do góry. Niestety z biegiem czasu developerzy shoot'em upów spoza Japonii przestali się liczyć, a w pewnym momencie ukuto nawet obraźliwe pojęcie „euro-shmpa” odnoszące się do tytułów wydawanych głównie w Europie.

## Kolejne fale najazdów

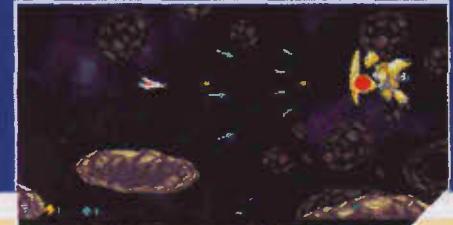
Niespodziewanym następcą Space Invaders okazała się **Galaga** od Namco. Seria rozpoczęta wraz z premierą **Galaxiana** w 1979 roku straszyla graczy przeciwnikami, którzy nagle nurkowali w ich kierunku, ale przyciągały kolorami, muzyką i pierwszym power-upem w historii gatunku – przyjacielskim statkiem podwajającym siłę ognia. Choć blask cyklu nieco przygasł, developerzy z Namco nadal darzą go sympią, tworząc kolejne reedycje na wszystkie platformy i często nawiązując do niego w nowszych produkcjach (bystre oko zauważą go także w filmie „Avengers”).

## Freeware'y na DVD

**GENETOS** – sympatyczna podróż przez historię shmpów – rozgrywka rozpoczyna się jako klon Space Invaders, a kończy jako hołd dla późnych produkcji z Dreamcasta.



**HYDORAH** – udana wariacja na temat Gradiusa autorstwa Locomalito, pełnego pasji hiszpańskiego twórcy freeware'ów inspirowanych najlepszymi konsolowymi klasikami.



**BLUE WISH RESURRECTION PLUS** – wzorowany na Dodonpachi japoński reprezentant fanowskiej sceny. Bardzo prosty do przejścia na jednym „żetonie”.



PEŁNA  
WERSJA  
07/13

## Jak wziąć się za shmupy?!

Przede wszystkim nie możesz patrzeć na nie jak na nieprzekraczalny mur – nie są tak trudne. Za co wziąć się najpierw? Dlaczego nie zacząć od klasyczów, które stawiały przed graczem mniejsze wyzwanie? Dobrym punktem startowym mogą być też produkcje Cave'a na telefony (Esgaluda II oraz Dodonpachi Resurrection na Androida lub ogromna biblioteka na urządzenia Apple'a), przez większość statku łatwiejsze niż ich konsolowe wersje, albo prosty, ale satysfakcjonujący freeware Blue Wish Resurrection+. Niech nie przerażają cię szaleńcze liczby pocisków – zazwyczaj twój hitbox, czyli strefa, którą musisz chronić przed przeciwnikami, jest mniejszy niż model stat-

ku. Nie bój się też wrogich ataków – analizuj ich strukturę, by zrozumieć, gdzie się przed nimi ukryjesz. Nie przyciskaj się także do tylnej krawędzi – im bardziej się wysuniesz, tym łatwiej będzie ci manewrować, cofając się przed strzałami. Skupią się na swoim myśliwcu tylko wtedy, gdy koniecznie stają się szczególnie precyzyjne manewry, a normalnie obejmują wzrokiem cały ekran. Celuj w przejście każdego tytułu na jednym „żetonie” – to tak zwany 1cc (one continue clear), dowód opanowania gry w stu procentach. Później skup się na biciu swoich wyników i porównywaniu ich z innymi. Może warto znaleźć jakąś społeczność, która także gustuje w shmupach?

Następnym przełomem okazał się **Gradius**. Hideki Kamiya, twórca Devil May Cry i Okami, uważa go za jeden z trzech najważniejszych tytułów w swoim życiu. To Gradius dał nam najsłynniejszy cheat w historii gier, Konami Code (↑, ↑, ↓, ↓, ←, →, ←, →, B, A), przydatny i kiedyś w Contrze, i dziś w BioShocku Infinite. Złożony, wymagający strategii system ulepszenia statku oraz ogromne, świetnie zaprojektowane poziomy sprawiły, że Konami doczekało się pierwszego megahitu. Dzięki konsolom shoot'em upy zawitały pod strzechy – porty Gradiusów czy popychająca NES-a do granic możliwości **Recca** bawiły bez konieczności wrzucania kolejnych monet, a wprowadzony do sprzedaży w 1987 roku model PC Engine (znany w świecie zachodnim jako Turbo-Grafx-16) stał się istnym rajem dla entuzjastów gatunku.

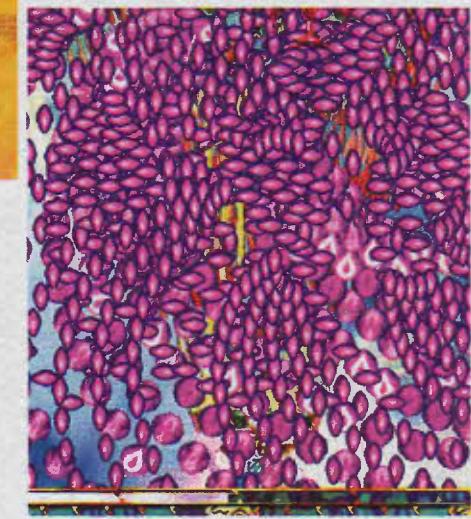
## Koniec złotej ery

Shmupowy boom musiał się zakończyć – konsolowe gry pokroju długich erpegów stawały się coraz popularniejsze, a i w salonach z automatami pojawiła się silna konkurencja w postaci bijatyk. Za symboliczny kres złotej ery shoot'em upów uznaje się śmierć Toaplanu – do dziś wspominanego z żalem studia twórców **Truxtona** oraz popularnego dzięki memowi internetowemu „All Your Base Are Belong To Us” **Zero Winga**.

Na szczęście Toaplan pozostawił po sobie dziedzictwo trwalsze niż hoły ukryte w jego duchowych następcach. Ich ostatnia produkcja – **Batsugun** z 1994 roku – dała początek nowemu nurtowi shmupów, który wkrótce zdobił rynek. Były to gry „danmaku”, po angielsku nazywane „bullet hell”, porażające liczbą pocisków na ekranie. Idea była prosta – zdecydowano skupić się na wiernych pasjonatach, którzy na łatwiejszych tytułach zjadli już zęby.

Dwa lata po Batsugunie powstała w studiu Raizing Battle Garegga uważana dziś przez veteranów za szczytowe osiągnięcie gatunku. Wprost bezbłędny gameplay oraz niezwykle skomplikowany system oceniania gracza przyzdrobiono dieelpunkową estetyką i Detroit techno wtle – efekt to mieszanka wybuchowa, która słusznie zajmuje najwyższe miejsce praktycznie na każdej liście „top” shmupowych entuzjastów. Co ważne, Garegga przekonała Tsunekiego Ikedę, szefa Cave'a, że da się podnieść poprzeczkę jeszcze wyżej. Tak powstały **Dodonpachi**, **Esgaluda** czy **Mushihime-sama** – serie, które sprawiły, że firma może cieszyć się dziś największym gronem fanów ze wszystkich developerów shmupów, a które zwykłego śmiertelnika przyprawiają o oczopląs.

Swoich wielbicieli w ostatnich latach znalazły też odpowiedzialne za ostatnią, piątą część Gradiusa studio G.rev i Treasure. Pierwsze zasłynęło takimi tytułami jak **Border Down** czy **Under Defeat**, a drugie rozkochało w sobie krytyków prezentującymi się oszałamiającym **Radiant Silvergunem** oraz **Ikarugą**. Przinnie działa również scena niezależna – to dzięki niej powstały w Japonii **Crimzon Clover**, **Hellsinker** oraz przerażająco popularny **Touhou**,



► Jeszcze widać niebo? Da się przeżyć!

się głównie punktacja. Licznik to miernie skonstruowana miara umiejętności, które łatwo da się potem porównać z innymi.

Co jednak najważniejsze, sama gra to czysta frajda. W najlepszych shmupach statek prowadzi się perfekcyjne i za przegrana nigdy nie można winić nieprecyzyjnego sterowania. Kiedy zaś czuć, że broń jest potężna, a wszystko tak pięknie wybucha, nie sposób nie

## Shmup to synonim piekielnie intensywnej, nieprzerwanej akcji.

a i Zachód dał po latach ciszy głos w postaci **Jamestown** oraz **Hydorah**.

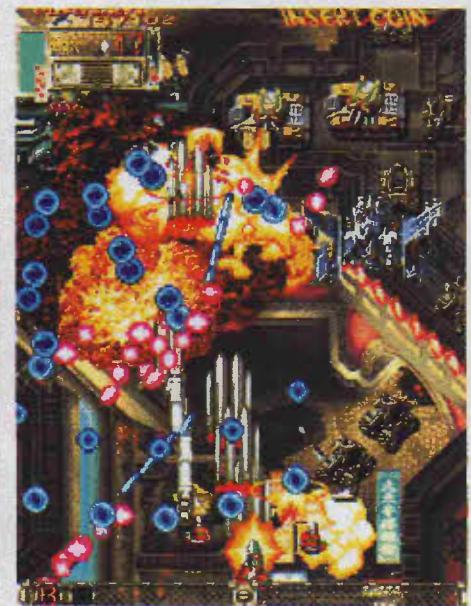
### Uncle Shmup Wants You!

„Dlaczego shmupy nadal żyją?” – może spytać ktoś, kto uważa, że ich czas już dawno się skończył. Powód jest mnóstwo. Brak tu wypełniaczy tak popularnych w większości dzisiejszych produkcji. Shmup to synonim piekielnie intensywnej, nieprzerwanej akcji. W dobie, w której sporo developerów rezygnuje z dotychczasowej niszowej publiczności na rzecz uproszczeń dla mas, twórcy shoot'em upów rozwijają się wraz ze swoimi fanami – małą, lecz bardzo wierną grupą osób. To także jedne z niewielu gier, gdzie wciąż liczy

cieszyć się jak małe dziecko. Nawet gdy na ekranie pojawia się napis „continue?”, od razu chcemy spróbować jeszcze raz. Bo tym razem na pewno się powiedzie.

– Werpegach podnosiesz poziom umiejętności postaci w grze. W shoot'em upach podnosiesz poziom własnych umiejętności – stwierdził Clover-TAC, kilkukrotny mistrz świata w majstersztach Cave'a. Nie jest to przesłanie trafiające do każdego, ale na nielicznych, którzy wezmą je sobie do serca, czekają niezapomniane przeżycia. Shmupy nie bez powodu tak trwale zapisyły się i w pamięci graczy, i w popkulturze – czekają tylko, aż odkryjemy je na nowo.

[CDA]



► Akai Katana – jedna z najlepszych shmupowych propozycji dla posiadaczy konsol obecnej generacji.

► Bijące po oczach barwy pocisków to celowy zabieg – przy „realistycznej” kolorystyce trudno byłoby stwierdzić, co cię traflo.



# Pokolenie mięczaków

■ Przypomniał sobie, jak kiedyś kłiał: **Krigore**

**Gry się zmieniły. Nie trzeba już przygryzać warg, tłuc w klawiaturę czy bluzgać, patrząc na monitor. A nawet jeśli tak robicie, tylko wasm się wydaje, że reagujecie nerwowo. Nie macie ku temu żadnych powodów – twórcy was rozpieścili.**

**W czasach** salonów gier i coin-opów szaleńczy stopień trudności był obowiązkowy. Developerzy musieli przecież zarobić, a im bardziej hardkorowa produkcja, tym więcej monet lądowała w maszynie. Same gry z kolei były krótkie, co maskowane sztucznym ich przedłużaniem. I co? Nikt nie narzekał, wszyscy grali. Te same rozwiązania przeniesiono później na komputery maści wszelkiej.

Tytuły dalej były wściekle trudne. Czasem człowiek płakał z bezsilności, po razentym próbując przejść dany etap. Na ogół się udawało. Za którymś razem, po dziesiątkach prób. Ale część osób wybierała drogę na skróty: cheaty. Ta furtka pozostawiona przez twórców była ostatnią deską ratunku. Człowiek zdesperowany poziomem trudności bądź zamotaniem danego poziomu po prostu wpisywał odpowiednią komendę i stawał się bogiem.

Jakdziś pamiętałem potęgę tego rozwiązań w Doomie. Byłem gnojony na różne sposoby. Mielony bez litości przez teróżowe bykoświnie, rozrywany przez wybuchające beczki. Bywało

nawet, że już stałem przed ostatnim na mapie skurkowaniem, widząc przynoszący ulgę napis Exit, i z przerażeniem uświadamiałem sobie, że nie mam amunicji. To było straszne. Śmierć, load. Śmierć, load. I tak dziesiątki razy. Męka. Frustracja. Bezsilność. W końcu pojawił się punkt zwrotny. Śmierć, load... IDDQD, IDKFA. To było jak narkotyk, kopniak endorfin. Nagle stres mijał, byłem nieśmiertelny, a te wszystkie scierwa kładły się pokotem, klekały

Rzesze ludzi, którzy wklepywali cheaty, przez chwilę czuli się bogami, a potem najczęściej nudzili się brakiem jakiegokolwiek wyzwania i zapominali o tytule.

Gry zaczęły się więc zmieniać. Systematycznie stawały się łatwiejsze. Bardziej przyjazne, pokazujące, jak się bawić. **Przestało się je przechodzić, by pokonać trudność, ale by zobaczyć, co dalej.** Przemykać prostą na ogół linią scenariusza, która pcha gracza fabularnymi szturchańcami. Nie pozwala mu zabłądzić, zablokować się na nietypowym bossie. To bardzo rozpieszcza.

Wielu z was pewnie nigdy nie wpisało ani jednego kodu. Zwyczajnie nie

we serwisach zaczęły zmieniać się, publicznie recenzje, szukać nowej drogi. Nawet nasz Tipsomanik jedynie honorowo trzyma się swej dawnej nazwy.

To niby dobrze. Dostajemy coraz lepsze dzieła, wyważone, niezbyt frustrujące, nowoczesne. **Ale tak naprawdę gry w gry, które grają się same.** Tytuł za tytułem, niemal hurto-wo. Nie zatrzymujemy się na dłużej – bo i po co? Przecież w kolejce czeka następna gra, a i ta, którą właśnie przechodzimy, przecież bardzo wymagająca nie jest. Stopień trudności? Wolne żarty, określenie „hard” to tak naprawdę odpowiednik dawnego „medium”. Kiedyś do ukończenia produkcji musiały wystarczyć trzy życia, dziś autosave to najpotężniejsze zaklęcie, najlepsza dostępna broń, bez której większość graczy wyłaby z poczucia bezradności. To właśnie dzięki niemu przemykamy przez gry. Niczym tchórze, od checkpointa do checkpointa. Jesteśmy mięczakami.

PS Idealnym podsumowaniem tego wywodu byłoby stwierdzenie, że prawdziwych graczy już nie ma, ale to oczywiście nieprawda. Z szacunkiem chyba czola przed tymi, którym udało się scalakować choćby Dark Souls czy Demon's Souls. Doceniam tych, którym chce się grać na najwyższym poziomie trudności. Jest w tym jakaś tęsknota za wyzwaniem. W was nadzieję.

ICDAI

## Dzisiaj gry grają się same, cheaty nie są już potrzebne.

przed majestatem nieskończonego życia i tonami dostępnej amunicji. Czułem się jak Bruce Wayne po założeniu maski Batmana.

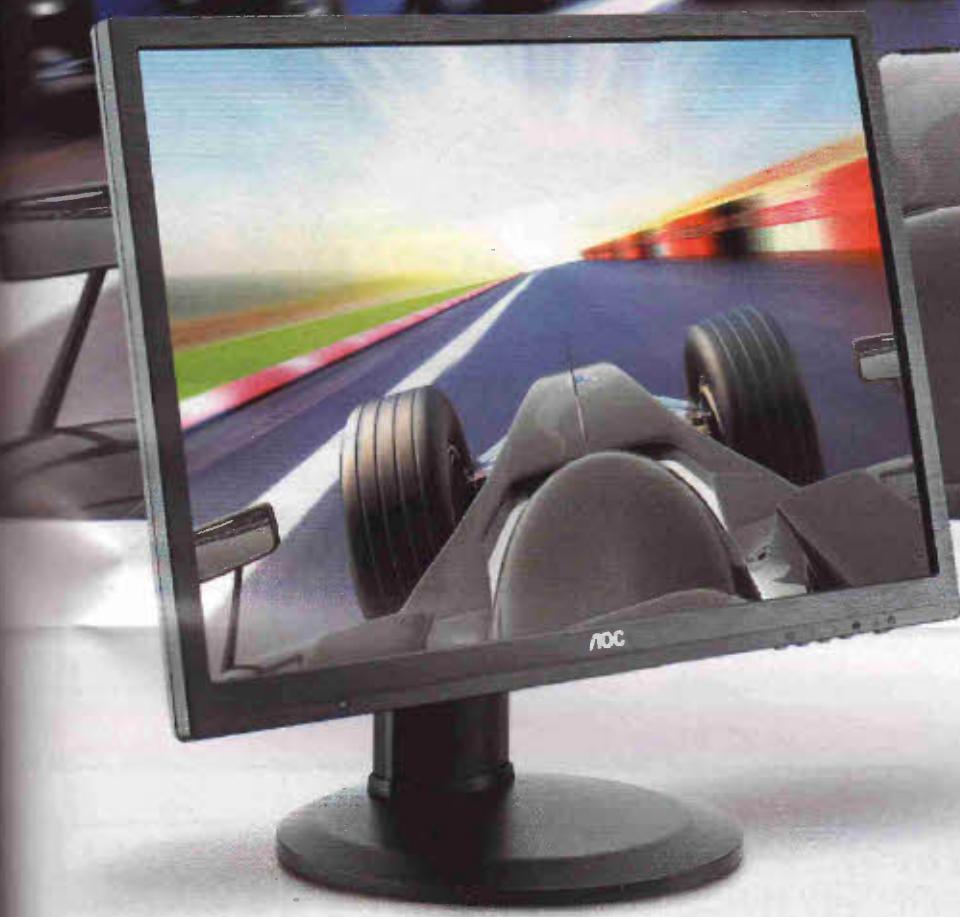
To było oszustwo. Tak naprawdę ciągle byłem tym samym małym Grzesiem. Bezradnym chłopczykiem, który nie potrafił sobie poradzić z tym, co zrzucały mu na łeb twórcy w swojej produkcji. Takich jak ja były dziesiątki tysięcy.

mieliście takiej potrzeby – nikt przed wami nie postawił wyzwania, które zmusiłby was do tak desperackiego działania. Nikt was nie przydużył虚拟nym butem na tyle, byście schowali dumę do kieszeni i po prostu bezczelnie kantowali. Cheaty zaczęły umierać śmiercią naturalną. Niewiele gier oferuje teraz możliwość legalnego oszustwa. Z prasą zniknęły wypełnione nimi działa, poświęcone im interneto-



**aoc**Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)**YOUR  
NEED FOR  
SPEED**

1 ms GtG / 144 Hz



## Stworzony dla graczy, przez graczy

Nowy 24-calowy (61 cm) monitor Full HD dostarcza najdoskonalszych wrażeń wzrokowych w trakcie dowolnej rozgrywki. Dzięki częstotliwości odświeżania wynoszącej **144 Hz** umożliwia płynne wyświetlanie w czasie rzeczywistym nawet najbardziej dynamicznych sekwencji. **1-milisekundowy czas reakcji** gwarantuje szczegółowe i wyraziste obrazy bez efektu smużenia. Ponadto dzięki wyświetlaniu 144 klatek na sekundę monitor g2460Pqu z łatwością podwaja standardową częstotliwość odświeżania 60 Hz, dostarczając niewiarygodnie płynnych efektów wideo. Cechą ta okazuje się szczególnie przydatna w grach FPS, pozwalając szybko i precyzyjnie wykryć ruchy przeciwnika. Nigdy więcej utraty synchronizacji!

Szeroką regulację  
sokości (130 mm)Hub USB 3.0 z opcją  
szybkiego ładowania

Bez efektu smużenia



3 lata gwarancji

**PRO****Specyfikacja:**

- Wejścia obrazu : D-Sub (VGA), Dual-Link DVI, HDMI, DisplayPort
- Czas reakcji 1 ms GtG
- Rozdzielcość 1920x1080, odświeżanie 144Hz
- Cechy dodatkowe: pochylenie -5/+15°, pivot, regulacja wysokości 130 mm
- Jasność 350cd/ml
- OSD z zestawami własnych ustawień dla różnych rodzajów gier



# HISTORIA PISM O GRACH

■ Pożółkłe kartki przewraca: Bartłomiej Sieja

Mogłoby się wydawać, iż prasa poświęcona grom to sektor rynku na tyle nieduży, że da się o nim wyczerpująco opowiedzieć na 2-3 stronach. Nic bardziej mylnego. Pism było sporo, a ich losy zwykle burzliwe. To dłuża historia „statków kosmicznych”, na pokładzie których miesiąc w miesiąc rzesze czytelników przemierzały świat elektronicznej rozrywki.

**Zaczęło** się w okolicach 1985 roku, gdy w tzw. Peweksach (sklepach, gdzie za oficjalnie niedostępne dla Polaków dolary można było kupić rozmaite zachodnie luksusy) pojawiły się Atari. To właśnie wtedy komputery i gry po

raz pierwszy na tak dużą skalę trafiły na nasz wyposażony rynek oraz do świadomości Polaków. Użytkownicy gorączkowo szukali jakiejkolwiek przystępnej literatury fachowej. W efekcie już we wrześniu tegoż roku

stworzono dodatek do gazety Sztandar Młodych. Mowa o Bajtku, pierwszym narzędziu do walki z „informacyjnym analfabetyzmem” i pierwszym polskim periodyku publikującym związane z grami materiały.

Tytuły prezentowane są w kolejności chronologicznej. Z uwagi na objętość tekstu skoncentrujemy się tylko na segmencie PC i multiplatformowym.

## Bajtek

**Pisemko** od samego początku rozchodziło się na pniu, choć nawet w tych przaśnych czasach wyglądało żałośnie – cienka broszurka na gazetowym papierze, tylko w bieli i czerni, rozlany druk, mało czytelne fotografie... Było jednak jednym tego typu przewodnikiem po zyskującej coraz większą popularność technologii, więc sprzedawał się jak ciepłe bułeczki. Zaznaczyć tu należy, że Bajtek pismem growym nie był, mimo że te-

matyka ta była w nim regularnie poruszana. Zajmowała zaledwie cztery strony.

Sam sposób, w jakim o grach pisano, dziś może wydawać się niezrozumiałym. Nie publikowano tam bowiem tego, co dziś nazywamy recenzją. Były za to opisy tytułów. Począwszy od sterowania, przez streszczenie fabuły, aż po sposób przejścia. Wynikało to z prostego faktu, że niemal wszystkie produkcje pochodziły wtedy z bazarów i giełd. (Idea praw autorskich do krajów bloku wschodniego jeszcze nie dotarła, a świadomość „piractwa efektów cudzej pracy” wśród ludzi była wówczas żadna). Pozbawione instrukcji programy okazywały się często niejasne i to na graczech oraz redaktorach Bajtka spoczywał obowiązek odkrycia mechanizmów rozgrywki.

Oceny były zasadne – pojawiły się dopiero w 1992 roku – bo i tak kupowało się nielegalne kopie wszystkiego, co było dostępne. W pierwszym numerze Bajtka czytelnicy mogli zapoznać się z opisem oraz mapą do

gry Atic-Atac. I nikt nie narzekał, że jej premiera miała miejsce ze dwa lata wcześniej. Trend ten nie ograniczał się w późniejszych latach jedynie do tego tytułu – był z powodzeniem wykorzystywany także w wielu pismach jeszcze do połowy lat dziewięćdziesiątych. Bajtek to pierwszy magazyn w Polsce, w którym pojawiały się pełne wersje gier. Ale nie na nośnikach – po prostu drukowano je. Zajmujący często kilka stron listing kodu należało

### Czy wiesz, że...

Redaktorem naczelnym Sztandaru Młodych (i poniekąd „ojcem” Bajtka) był wówczas Aleksander Kwaśniewski, późniejszy prezydent Polski.



ręcznie wprowadzić do swojego komputera (patrz: tekst „Wpisz to sam” z CDA 05/13).

W 1986 roku pismo zaczęło wychodzić w odmienionej, bardziej profesjonalnej szacie (kolor, większy format, lepszy papier). Jednocześnie poszerzono dział poświęcony grom.

Punktem zwrotnym w historii magazynu był rok 1990, kiedy to po upadku państwowego wydawcy Bajtek trafił do rąk redakcji. Ta powołała do życia Spółdzielnię Bajtek, w ramach której nie tylko kontynuowała prace nad pismem, ale również zaczęła tworzyć nowe tytuły, w tym Top Secreta. (Wcześniej wydano dwa numery specjalne Bajtka tylko o grach). Ostatni numer ukazał się w 1996 roku, ale popularność periodyku zaczęła wyraźnie dołować już dobre 2-3 lata wcześniej.

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

# TOP SECRET

MAGAZYN FANÓW GIER KOMPUTEROWYCH

**Głównym** założeniem Top Secretu, który pojawił się jako samodzielne pismo w 1990 roku, było przeniesienie na jego (początkowo) 32 strony wszystkiego, co w bajkowym dziale poświęconym grom się nie mieściło. Już pierwsze wydanie udowodniło, jak mało miejsca przeznaczał na nie Bajtek, a comiesięczna korespondencja przychodząca do redakcji jedynie potwierdzała rosnące w szybkim tempie zainteresowanie Polaków graniem.

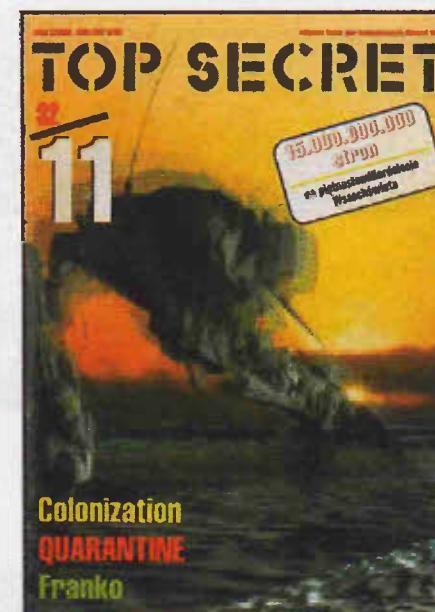
Ekipa dowodzona przez Marcina „Martinez” Przasńskiego nie ukrywała zresztą, że chce to wykorzystać, naklinając odbiorców do wysyłania swoich szkiców map czy poradników. Jeden z głównych filarów magazynu stanowił bowiem kontakt z czytelnikami, a luźny styl podpisywanie tekstów dziwnymi pseudonimami (co stało się

**Czy wiesz, że...**

Maksymalny nakład TS to 130 000 egzemplarzy, można więc spekulować o sprzedaży w granicach 100 tysięcy sztuk miesięcznie. U schyłku było już tylko 50 000 nakładu.

obowiązującym w niemal wszystkich późniejszych pismach standardem) tylko w tym pomagały. Redakcja wciąż nie publikowała recenzji, skupiając się na opisach, solucjach i mapach. Popularnością cieszył się dział S.O.S., w którym dało się uzyskać wsparcie innego czytelnika przy przejściu danego tytułu. W czasach bez internetu okazywało się to często jedynym sposobem, by poradzić sobie z oporną grą. W tej formie działało to zresztą jeszcze przez wiele lat – chociażby w Pomocej Dloni w CDA.

Rewolucja przypadła na rok 1992, kiedy to dwaj wydawcy Top Secretu, Martinez i Pegaz-Ass, postanowili całkowicie zmienić wygląd magazynu i jego charakter. Numer dziewiąty, z lutego, ukazał się w zupełnie nowej szacie graficznej, zaś **przy opisach gier po raz pierwszy pojawiły się ich oceny**. Niespodziewanie jednak kolejnym wszystko wróciło do stanu wcześniejszego. Zdezorientowani fani szybko zauważyl, że zniknęły także redaktor naczelný i jego zastępca (oraz większość ekipy) – oficjalnie odeszli w celu ukończenia studiów.

**Czy wiesz, że...**

Nazwa „Top Secret” nawiązywała do „ściśle tajnych” informacji o grach, jakie udało się zdobyć redaktorom.

Pałeczkę po Marcinie Przasńskim przejął Marcin Borkowski, długoletni współpracownik Bajtka. Rozpad redakcji i braki kadrowe odbiły się mocno na samym magazynie. Numer 10. wyszedł z kilkumiesięcznym opóźnieniem, zaś **większość jego tekstów spłodził nowy naczelný**, który dla zatuszowania tego faktu podpisywał się różnymi ksywkami. (Wykrawane przez niego wirtualne osobowości „żyły” potem na łamach aż do końca pisma). Mimo sporych problemów ekipie TS udało się stanąć na nogi i stworzyć magazyn określany dziś często jako kultowy.

W tym kształcie przetrwało aż do 1996 roku, kiedy po upadku Agrobanku, w którym Spółdzielnia Bajtek lokowała

swoje oszczędności, zabrakło funduszy na wydawanie wszystkich należących do niej tytułów. Sam Top Secret kłopoty miał jednak już wcześniej. W 1995 roku z redakcji odszedł Aleksy Uchański będący wtedy autorem nawet jednej trzeciej całego materiału, a reszta ekipy zdawała się wówczas żyć i pracować w oderwaniu od realiów rynku, wyników sprzedaży czy jakichkolwiek terminów. Upadek był więc i tak tylko kwestią czasu.

## TOP SECRET

## BAJTEK

1985

1990

1995

2000

2005

2009

**ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH**  
**GRY KOMPUTEROWE**  
**COMPUTER STUDIO**

## PCG PP

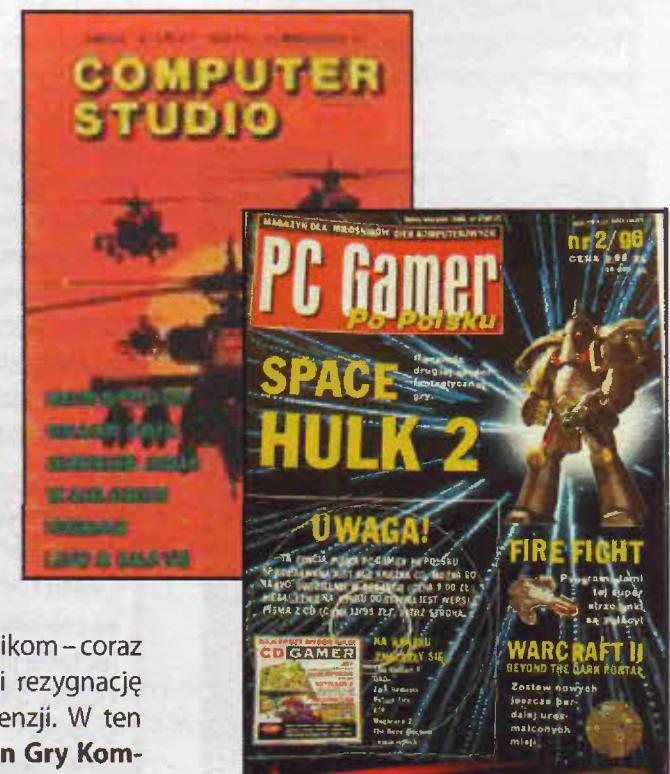
# Gry Komputerowe (i spółka)

**Marek** Suchocki to postać, która w historii magazynów branżowych odegrała niezwykle ważną (i mało docenianą) rolę. Pierwszy raz na arenie pojawił się już w 1991 roku, kiedy to powstało pismo Computer Studio. W założeniu redaktora naczelnego miało walczyć z hipokryzją, jaką według niego karmiły czytelników Bajtek i Top Secret. Pierwszy numer przypominał **manifest czowieka oburzonego sytuacją na rodzącym się rynku prasy growej** oraz zbyt luźnym podejściem prezentowanym jego zdaniem przez konkurencję.

Pierwszy numer Computer Studio to w największym skrócie zbiór instrukcji do różnych produkcji. Przywodząca na myśl szkolne gazetki kilkustronicowa broszurka tworzona przez jedną osobę nie mogła w żaden sposób zawładnąć rynkiem. Mimo to Suchockiemu udało się zebrać ekipę i rozpocząć swą krujętę. Pismo ewoluowało, a redaktor naczelný nie stronił od eksperymentów. Czasem pojawiały się oceny, próbowały też recenzje. Po 1993 roku na magazyn spadły problemy wynikające ze zbyt dużych ambicji Suchockiego. Postanowił on wydać kolejne tytuły – Computer Studio: Wydanie

Specjalne, Professional Computer Studio, Amiga Computer Studio, a później także Gry Komputerowe czy Multimedia Magazyn. Większość z nich jeszcze w XX wieku zniknęła z rynku. (CS dostrzegało do 1996).

Zawartość Computer Studio nie do końca powiekszała wszystkim czytelnikom – coraz częściej proponowali oni rezygnację z instrukcji na rzecz recenzji. W ten sposób powstał **magazyn Gry Kom-**



puterowe, którego pierwszy numer trafił do sprzedaży w drugiej połowie 1993 roku. W cenie 15 tysięcy złotych (uwzględniając różnicę siły nabywczej, dziś byłby to równowartość ok. 4-5 zł) czytelnik otrzymywał 32 strony, w tym połowę w kolorze. We wnętrzu pisma redakcja konsekwentnie umieszczała instrukcje, lecz zgodnie z wolą odbiorców poświęcono też miejsce na opisy nowych i nadchodzących tytułów. Gry Komputerowe bardzo szybko stały się oczkiem w głowie Suchockiego, co widać było po rosnącej objętości pisma, drukowaniu całości w kolorze i w miarę regularnym ukazywaniu się kolejnych wydań.

Wkrótce w periodyku na stałe zagościły oceny, coraz częściej zamieszczano także teksty publicystyczne, a GK dość szybko, chociaż tylko na moment, osiągnęły objętość 68 stron.

#### Czy wiesz, że...

Na łamach Computer Studio debiutował – jako autor opisu/solucji do gry – niejaki Smuggler.

To właśnie Gry Komputerowe jako pierwsze zaofertały czytelnikom płyty CD z gramami. Te zostały rozesiane jednak wyłącznie prenumeratorom pod koniec 1995. Dopiero rok później równolegle do standardowego numeru pojawiła się edycja GK z CD z pełnymi wersjami.

W pewnym momencie nastąpił kryzys tożsamości pisma. Na łamach zaczął gościć znienawidzony początkowo przez Suchockiego luźny styl, a wkrótce doszło do fuzji łączącej Gry Komputerowe z wydawanym od 1996 roku PC Gamerem Po Polsku (tego samego wydawnictwa), jedynym w historii magazynem, który założenia miał być dosłownym tłumaczeniem zachodniego tytułu. (A raczej jego sporych fragmentów – nasza edycja PCG miała może 1/3 objętości oryginału). Styl PCGPP nie budził jednak entuzjazmu odbiorców, bo był po prostu zbyt brytyjski, bazujący na specyficznych humorze i często nawiązującym do rozmaitych elementów angielskiej (pop)kultury, niekoniecznie zrozumiałych dla polskich odbiorców. W wyniku tego połączenia w GK przez



blisko rok obok tekstów redakcji ukazywały się kalki artykułów z PCGamer. Później nagle oraz iście po angielsku zniknęły, a w GK zapewniały łamy już tylko rodzimi autorzy.

Gry Komputerowe utrzymały się na rynku zdumiewająco wręcz długo, będąc w pewnym momencie najstarszym polskim pismem gowym. Po 2003 roku z numeru na

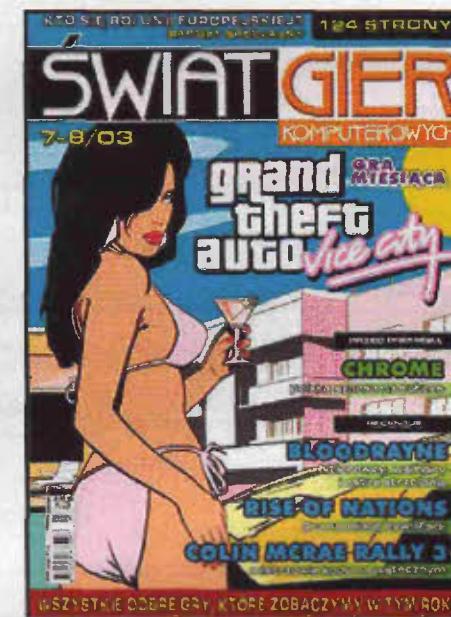
numer stawały się jednak nieregularnym z coraz dłuższymi przerwami pomiędzy edycjami, tworzonymi zresztą przez 2-3 osoby. Jakość pełnych wersji też nie była w stanie dorównać innym magazynom. W 2009 roku zeszły ze sceny.

# ŚWIAT GIER KOMPUTEROWYCH

**Bydgoskie**(\*) pismo pojawiło się na rynku w grudniu 1992 roku jako zredagowana przez dwie osoby ośmiostronicowa wkładka do magazynu Amigowiec, wydrukowana na marnej jakości papierze gazetowym. Samodzielnie ŚGK ukazywał się od stycznia 1993 roku – od razu zaskoczył czytelników robiącą wrażenie objętością 64 stron (Top Secret w tym czasie oferował 44) i poważnym podejściem. Próżno było

w nim szukać ironii, sygnowania tekstów pseudonimami, śmiesznych podpisów pod screenami czy jakichkolwiek prób wywołania kontrowersji.

Pierwotnie wydawany jako dwumiesięcznik ŚGK szybko nabierał charakteru, co dało się zauważyc zarówno w warstwie tekstowej, jak i graficznej. Oprócz popularnych wszędzie opisów gier ekipa prowadziła rozbudowany dział publicystyczny, a niedługo później pojawiły się zapowiedzi mające w założeniu opowiadać o procesie powstawania produkcji. Taki charakter magazynu przyciągał nie tylko czytelników, ale i twórców. To na łamach Świata Gier Komputerowych zadebiutowali między innymi Jacek Piekara oraz Marcin Przybyłek, a wiele lat współpraca z rysownikiem



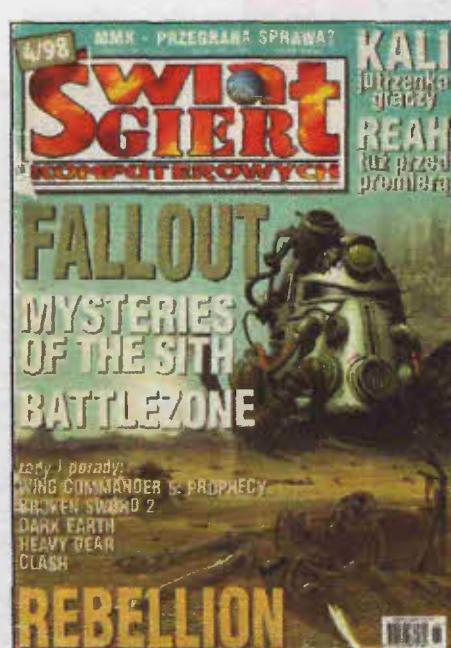
Michałem Śledzińskim (Śledziu) przysporzyła ŚGK wielu fanów.

Wokolicach 1999 pismo (w tym czasie będące już własnością wydawnictwa Egmont) przeżywało rozkwit, obrastając w dodatkowe strony i płyty CD. W 2001 roku doczekało się, jako pierwszy polski periodyk o grach, setnego numeru, zaś dwa lata później – również jako pierwsze – dobiło do dziesiątych urodzin. Był to jednak jego labędzi śpiew. Już pod koniec 2000 roku objawiły się bowiem niekorzystne dla czytelników zmiany będące zapewne efektem malejącej sprzedaży i związanych z nią cięć kosztów. Modyfikacji uległa szata graficzna, zmniejszyły się objętość i format. Niewiele to dało. W lipcu 2003 ukazał się ostatni



numer ŚGK. Jednak dotychczasowy redaktor naczelnego wraz z częścią ekipy nie złożyli broni. W grudniu 2003 roku do kiosków trafił stworzony przez nich Nowy Świat Gier Komputerowych. Za 7,95 złotych oferował 132 strony w innej, acz nawiązującej do swojego poprzednika oprawie graficznej. Ale w wyniku procesu z poprzednim wydawcą o prawa do tytułu pismo ukazało się zaledwie dwa razy. Egmont wydał za to cztery edycje kwartalnika Świat Gier Komputerowych: Wydanie Specjalne. Ostatni pojawił się w sprzedaży na początku roku 2005. **[CDA]**

Jeśli chcesz poczytać ciąg dalszy tej historii – wyslij na adres [caction@caction.pl](mailto:caction@caction.pl) e-mail „Chcę więcej!”



#### Czy wiesz, że...

Pierwotnie ŚGK miał nosić tytuł „Świat Gier”, ale okazało się, że na polskim rynku funkcjonowało już takie pismo – z krzyżówkami i rozmaitymi innymi „grami umysłowymi”.

(\*) Obok wrocławskiego CDA jedynie duże pismo o grach niestworzone w Warszawie.

# Twine



# Napisz sobie grę...

Literaturę najwyższą produkuje: **Berlin**

**Od czasu do czasu wysyłacie do nas swoje opowiadania, prosząc o wywrożenie wam przyszłości Wielkich Literatów. Czasami chcecie robić gry, ale nie macie żadnych konkretnych umiejętności: nie umiecie rysować, kodowanie jest dla was czarną magią, a rozstawianie beczek po poziomach wydaje się wam strasznie nudne. Chcecie PISAĆ!**

## Pisać

Z reguły piszecie więc dla siebie – do szuflady albo na bloga, na którego ktoś zagląda głównie z litości albo kurtuazji. Zdajecie sobie sprawę z tego, że waszych genialnych opowiadań nikt nie przeczyta, bo nawet trzy strony tekstu w Wordzie są dla „nowoczesnych ludzi” barierą nie do przeskoczenia. Narzekacie i rozpaczacie, ale może warto zrobić coś, co mogłoby ewentualnego odbiorcę zainteresować?

## Zainteresować

Jakiś czas temu ogromną popularność zyskał program Twine, którego obsługa jest równie łatwa jak obsługa Wordpressa, Blogspota czy dowolnego innego narzędzia do publikacji tekstów w internecie. Jego największą zaletą stanowi fakt, że bez najmniejszego problemu można stworzyć w nim historię, która automatycznie prezentuje się ładnie wizualnie i – co najważniejsze – pozwala czytelnikom na dokonywanie wyborów. W ten sposób urozmaica się swoją prozę, wracając do korzeni – do pierwszych przygodówek.

**Żeby korzystać z Twine'a, nie musicie znać żadnego języka programowania ani mieć najmniejszego pojęcia o tworzeniu strony internetowej.** Klikając dwa razy w odpowiednim miejscu, otrzymacie odpalany w przeglądarce plik HTML, który wygląda ciekawie i zachęca do czytania.

## Wracając do korzeni

W latach 80. ogromną popularnością cieszyły się książki z gatunku „wybierz swoją przygodę”, czyli gamebooki. Polegały na tym, że w pewnym momencie czytelnik dostawał opcję przeskoczenia na konkretną stronę (zabijasz goblinę – patrz: str. 45; próbujesz z nim rozmawiać – patrz: str. 26) i prowadzenia historii według własnego widzimisię. W ten sposób mógł ocalić swojego ulubionego bohatera albo wybrać mu inny obiekt zainteresowań. Nawet w 2007 roku Heather McElhatton trafiła na listę bestsellerów Boston Globe z utrzymanym w tej konwencji „Pretty Little Mistakes: A Do-Over Novel”.

## Zachęca do czytania

Twine w ciągu zaledwie kilku miesięcy zrobił się szalenie popularny na Zachodzie – autorzy produkcji niezależnych oraz **niespełnieni pisarze** zakochali się w tym banalnym sposobie opowiadania historii i co chwilę słyszy się o kolejnym sklejonym za jego pomocą dziele. Istnieją już opowieści „zaangażowane społecznie” – jak Depression Quest (poruszająca temat depresji) czy Cherry Creek (o problemie bezdomności w Denver). Niektórzy postanowili tworzyć prawdziwe przygodówki, pisać wiersze lub osobiste eseje przypominające wpisy z bloga. Możliwości, jakie daje Twine, są ograniczone praktycznie tylko wyobraźnią.

Tekst można urozmaicać – krótkie akapity wymagające kliknięcia, by przejść dalej, czyta się o wiele strawniej niż ściany tekstu, a i pasują do ekranu telefonu komórkowego. Niektórzy dodają obrazki, inni – korzystając z prostego CSS-a – zmieniają wygląd swojego małego dzieła i wprowadzają do programu nietypowe funkcje.

## A może konkurs?

Jeżeli napiszecie coś naprawdę fajnego, to podzielcie się tym ze mną mailowo:  
**berlin@cdaction.pl**

Nagrody dla najlepszych czekają, a i miejsca na płytach mamy pod dostatkiem!

Przez wiele lat popularne były też paragrafówki imitujące sesje fabularnego RPG, ale przeznaczone dla jednego gracza (zebrane przedmioty czy statystyki zapisywało się np. na osobnej kartce). W latach 80. powstawały także pierwsze gry z gatunku interaktywnej fikcji – tekstówki, w których gracze decydowali o tym, co się wydarzy, wpisując proste komendy typu „rozejrzyj się” albo „zabij krasnoluda”. Z czasem zaczęto dodawać do nich elementy graficzne, a w końcu wyewoluowały w to, co znamy teraz jako przygodówki.

## KRÓTKI PORADNIK

Po odpaleniu Twine'a powita was ramka („Start”) z przykładową treścią. Tytułu nie da się zmienić – od „Start” będzie zaczynał się każdy wasz projekt. W bloku musicie umieścić dwa wyrazy w podwójnym nawiasie kwadratowym i rozdzielić je pionową belką: [[przykład|dalej]]. Słowo „przykład” będzie tym, co należy kliknąć, by przejść do kolejnej części waszej historii, „dalej” jest nazwą sceny, którą wpisujecie na następnej karcie tam, gdzie do tej pory był „Start”. Uważajcie na wielkie i małe litery – Twine bierze je pod uwagę.

Bardziej zaawansowane rzeczy wymagają minimalnej umiejętności kodowania, ale po to odsyłam was już w inne miejsce – [bit.ly/S1PLnd](http://bit.ly/S1PLnd) albo [bit.ly/Zw5z8k](http://bit.ly/Zw5z8k). Jeżeli potrzebujecie inspiracji, zajrzyjcie do indeksu gier zrobionych w Twinie, gdzie znajdziecie ponad dwieście tytułów: [bit.ly/Yr8E7r](http://bit.ly/Yr8E7r).

Samego Twine'a znajdziecie oczywiście na naszej płycie – to program na licencji open source, czyli możecie robić z nim, co chcecie i jak chcecie.

## Niespełnieni pisarze

Nie są to jednak rzeczy konieczne, by odnieść sukces – w przypadku Twine'a wygrywają pomysł i umiejętność opowiadania interesujących historii. A jeżeli macie do dyspozycji narzędzie, które nie wymaga od was niczego poza kleaniem tekstu i ustawnianiem scen w odpowiedniej kolejności, to właśnie na szukaniu inspiracji i doskonaleniu warsztatu możecie się skupić. Polecam!

|CDA|

# Mogę, więc pobieram

■ Ssie gigabajty: **Zły Krystian**

**Internauta pobierał, pobiera i pobierać będzie – taki już porządek rzeczy. Grunt, by robił to legalnie, a ten póki co wciąż bywa grząski. Ruszamy zatem na internetowe pole minowe, ale bez obaw – będąemy stąpać ostrożnie.**

**O tym**, że w biznesie sieciowej wymiany plików czają się pułapki, przekonali się i szef Megaupload Kim Dotcom (patrz: CDA 03/2012), i niefortunni klienci Pobieraczka – choć z zupełnie innych niż prawne powodów. To już niemalże cały przemysł, którego potęga trudna jest do oszacowania, bo obsługuje ogromną liczbę użytkowników codziennie poszukujących wiedzy, rozrywki i nieubranych pań. Chyba każdy zna kogoś, kto kulturę oraz sztukę pozyskuje i konsumuje przede wszystkim przed ekranem monitora. To może być kolega, członek rodziny. To możesz być ty.

...i bardzo dobrze! Obcować z twórczością innych zdecydowanie warto, należy jednak wiedzieć, z jakich źródeł tego typu danych da się w naszym kraju korzystać bez strachu o to, czy łamiemy prawo.

ZENON K. ŚCIĄGNĄĆ  
TYLKO PÓŁ FILMU...

## Ja tobie, ty mnie

Sieci peer-to-peer odpadają. Choć wiele cytowanych w mediach ekspertów odnoszących się do problemu pobierania plików z internetu rozpoczynają słowa „zdaniem prawników”, co wskazuje na nieprecyzyjność regulacji i uznaniowość pewnych kwestii, tu sprawa jest jasna jak słońce. Udostępniając (a dzieje się to zwykle już podczas ściągania torrentów) muzykę, filmy, seriale i e-booki osobom trzecim, łamiemy prawo, które zakazuje rozpowszechniania cudzych utworów pod karą grzywny, ograniczenia wolności lub jej pozbawienia na 2 lata (reguluje to ustała o prawie autorskim i prawach pokrewnych). Nie wspominając o odpowiedzialności cywilnej – pozywający nas artysta może domagać się zadośćuczynienia w wysokości nawet trzykrotności wycenionej przez niego szkody.



## Bez zezwolenia twórcy wolno nieodpłatnie korzystać z już rozpowszechnionego utworu w zakresie własnego użytku osobistego. (\*)

Umieszczania czymś utworów w serwisach typu YouTube czy na własnej stronie wystrzegajmy się jak rzeźaczki (wersja dla młodszych czytelników: jak niemycia rąk po wizycie w toalecie). Jeżeli chodzi o udostępnianie linków pozwalających ściągać tego typu treści, teoretycznie również powinniśmy się trzymać od tego z daleka, choć pewność uzyskamy dopiero, gdy sąd wyda wyrok w jakiejś głośnej poświęconej temu zagadnieniu sprawie. Jakkolwiek altruizm to godna pochwały cecha charakteru, dzielenie się w internecie wszystkim ze

wszystkimi wokół jest zdecydowanie niewskazane.

## Ssak egoista

Co ze ściąganiem bezpośrednim, na przykład z serwisów typu RapidShare? Tu możemy poszaleć. Jeżeli pobieramy muzykę, filmy czy e-booki na własny użytek, dłuża ręką prawej jest w stanie co najwyżej uścisnąć nam po przyjacielsku dłoń. Co więcej, nic nie stoi na przeszkodzie, by tak pozykane treści podarować osobom pozostającym z nimi w „związkach osobistych” (czytaj: rodzinie) czy „stosunkach towarzyskich”. Te drugie trudno sprecyzo-

wać jednoznacznie, zwłaszcza w erze dziesiątek znajomych na Facebooku i podobnych serwisach społecznościowych. Legalnie da się również korzystać z witryn typu Rapideo czy No-Premium pozwalających na ściąganie z wielu internetowych przechowalni plików bez konieczności płacenia w każdej z nich abonamentu (patrz: ramka Jak ściągać, żeby się nie namęczyć?). Należy jednak pamiętać o niższych obostrzeniach wyszczególnionych w ustawie o prawie autorskim.

Po pierwsze, aby móc legalnie pobrać utwór, musi być on wcześniej

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

### Jak ściągać, żeby się nie namęczyć?

Powolne transfery, oczekiwanie na możliwość pobrania, jeden plik naraz, wyskakujące reklamy, captcha do wpisania – to codzienność internautów zasysających pliki w darmowych wersjach serwisów oferujących ich przechowywanie. Alternatywy to uiszczanie miesięcznych abonamentów za pełne przywileje lub skorzystanie z witryn ułatwiających szybkie ściąganie z wielu różnych miejsc równocześnie. Oczywiście za opłatą, ale nie tylko za czasowy dostęp, ale również za możliwość rozliczania się jedynie za użyty transfer. Rapideo (tak między nami, kod na 21-dniowe konto premium do znalezienia w poprzednim numerze CDA na ostatniej stronie), NoPremium, Rapids, EasyFiles, GetX – polskich serwisów tego typu powstaje coraz więcej. Część oferuje ściąganie bezpośrednie lub szybkie i stabilne z ich własnych serwerów po załadowaniu tam plików, część kusi promocjami na poszczególne strony i zniżkami za pobieranie nocne.

**opublikowany w Polsce** – przedpremierowe kopie filmów, albumów muzycznych czy odcinków seriali to strefa zakazana (inna sprawa, że zapisy nie mówią wprost, czy rozpoznanie musiało nastąpić przez przedstawiciela autora, czy mógł to zrobić w internecie ktokolwiek). Po drugie, **żadnych programów i gier!** Aplikacje chronione są osobnymi licencjami i ich ściągać nie wolno. Po prostu nie wolno i już. (O treściach zakazanych prawnie nawet nie wspominam, ufając, że każdy internauta powinien legitymować się choćby minimalną dозą zdrowego rozsądku).

Tu przy okazji obalmy krążącą po necte teorię, że istnieje jakieś prawo w rodzaju „możesz coś legalnie pobrać i tego używać, ale musisz owe pliki wykaso-

wać przed upływem 24 godzin” (że niby wtedy jest to zgodne z prawem). **Nie ma, nie było i pewnie nigdy nie będzie takiego przepisu.** To wymysł i nie ma sensu się na niego powoływać, gdy sąd zada wam nieprzyjemne pytania odnośnie do obecnych na twarzidleu programów „z internetu”.

Wreszcie kwestią osobistą, choć przecież równie ważną – zwłaszcza w relacji twórcy-odbiorca, jaką istnieje np. między redakcją CDA a czytelnikami – jest etyka podobnego postępowania. W końcu pismo istnieje głównie dlatego, że co miesiąc decydujecie się za nie zapłacić. (Za co dziękujemy! – dop. redakcja) [CBA]

(\*) Ustawa o prawie autorskim i prawach pokrewnych, art. 23, pkt 1.



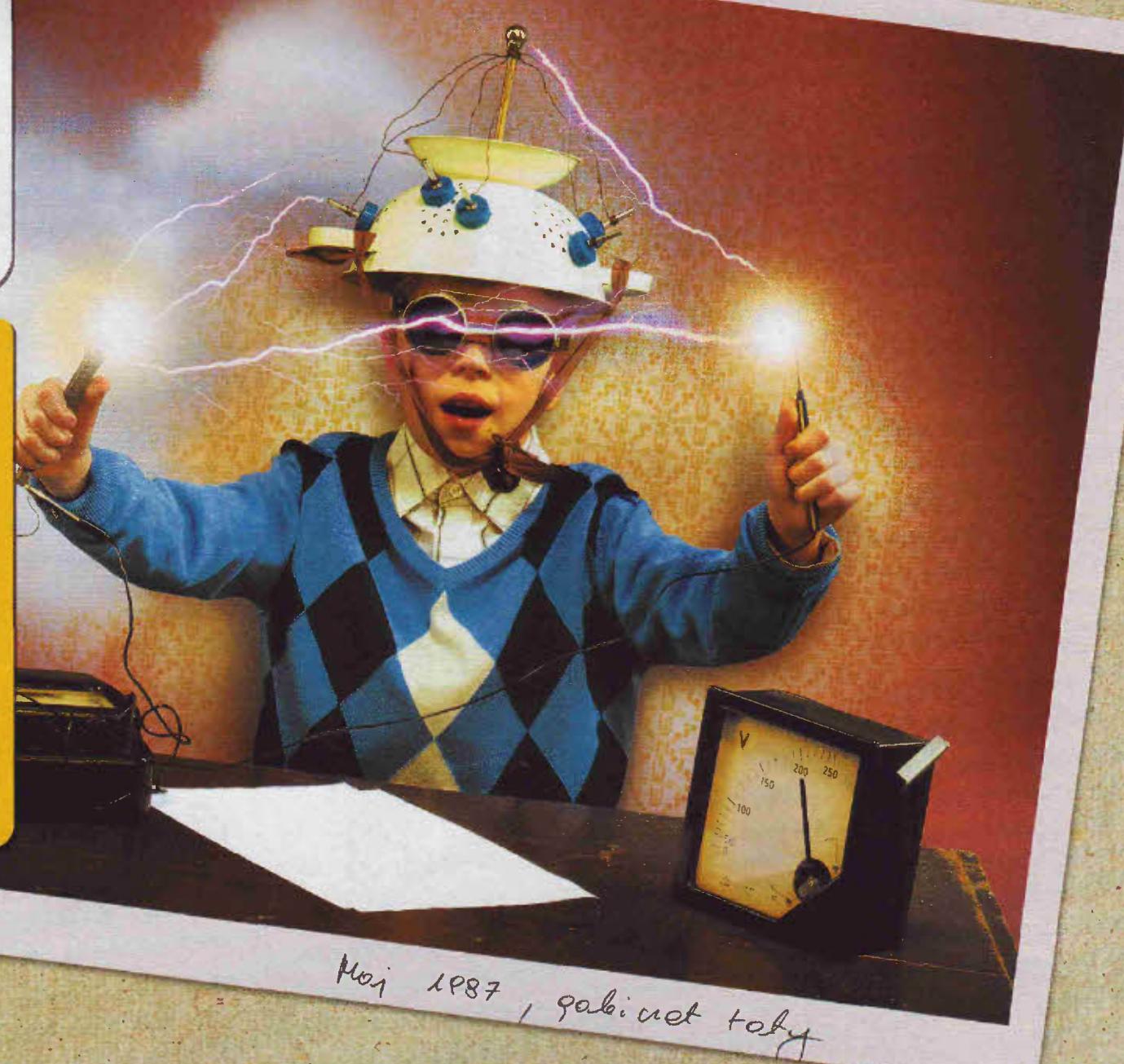
INTERIA.PL

## Ciekawi od zawsze

Moje hobby?

Odkąd pamiętam – nowoczesne gadżety, eksperymenty i nowinki techniczne. Dziś mogę dzielić się z Wami swoją pasją.”

Łukasz Kujawa  
szef działu Nowe Technologie



# NA LUŽIE



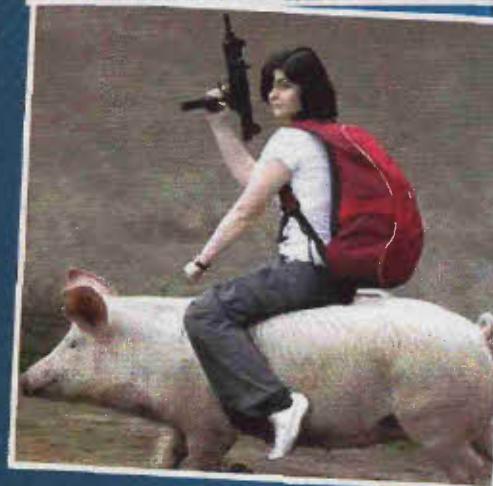
MYŚL MIESIĄCA

**Żyję sobie w dostatku – tzn. wszystkiego mam dosyć.**

## CZAD[T]OWE DIALOGI

- <McD> Nie chodzę do szkoły – nie mam problemów.
- <v> Ja chodzę, bo „student” brzmi lepiej niż „bezrobotny”.
- <krolik> Ten kawałek jest taki stary, czemu go ciągle słuchasz?
- <nofuk> Twoja stara też jest stara, a jakoś ciągle jej słuchasz.
- <A> Halooo, potrzebuję pomocy kogoś, kto studiował filozofię.
- <B> Poszukaj w bude z kebabem.
- <tajpej87> sdjvgssdk;lfalkfjalskdjawlkjfdalkdjlwkadjlkwadjawldaj
- <Kyuu122> 87 w nicku to chyba rocznik rodziców?
- <Agnieszka> Czemu mam płakać w Walentynki? Przecież w pozostałe dni roku też nikt mnie nie chce.
- <kapinski> Małe miejscowości mają to do siebie, że łatwo wrócić do domu... ale nie ma za bardzo skąd.
- <polmon> Gdy patrzę na piękne kobiety, myślę sobie: Bóg jest dobry! Ale gdy patrzę w lustro, dodaję: ale ma dziwne poczucie humoru...
- <ha> Wracałem z pracy do domu z dwoma browarami. Pod drzwiami spotkałem koleżankę i od niechcenia zapytałem, czy wejdzie. Weszliśmy, spytałem, czy

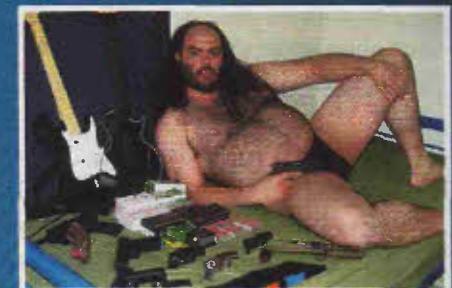
napije się jednego.  
 <ona> Tak, a masz jakiś sok?  
 <ja> Mam malinowy oraz wiśniowy.  
 <ona> Eee... malinowy, wiśniowy, błeee...  
 <ja> (lekkzo ziryutowany jej marudzeniem) A z dyni chcesz?  
 <ona> A masz?



## DRUGIEJ RANDKI NIE BĘDZIE...

...jeśli w trakcie pierwszej użyjesz  
2-3 z poniższych zwrotów.

- Moja żona byłaby tobą zachwycona.
- No powiedz, ile masz lat. No powiedz... Co to za kokieteria? No powieeedz... Co?! Aż tyle?!
- Jestem feministą. W tym sensie, że w restauracji kobieta powinna płacić za siebie. Szczególnie kiedy tak dużo je.
- Nie, to nie ser. Nie zmieniłem trampek po treningu.
- Trzeba było widzieć twarz mojej eks, gdy rzuciłem w nią popielniczką. heheh!
- No w każdym razie to było dawno temu. Antybiotyki to świetny wynalazek.
- Nie został ci gdzieś przypadkowo stary szkolny mundurek? Zakładasz go jeszcze czasami?
- Nigdy nie próbowałaś myśleć?
- Na twoim miejscu nie jadłbym tyłu słodyczy, jeśli wiesz, o czym mówię...
- Nieźle żarełko, ale moja mama robi lepsze... A przy okazji – umiesz gotować?
- Islam nie jest znów taki tragiczny dla kobiety. Tobie, na przykład, byłoby do twarzy w burce.
- A twoje są prawdziwe?
- Wiesz, badania wykazały, że ziewa się też na skutek zmniejszonej ilości



tlenu. Ale tu duszno... No mów, mów. To co się stało z tą Anką?

- Pojęcia nie mam, o czym mam z tobą rozmawiać, może po prostu chodźmy do łóżka?
- A twoi rodzice to tak właściwie o czym myśleli, dając ci tak na imię?
- Przez ulicę należy przechodzić przepisowo. Stukniesz takiego, a potem odpowiadaj, kierowco, jak za człowieka...
- Długości nie było. Masz zwolnienie?
- Zamówiłaś butelkę TEGO wina?! Myślisz, że nazywam się Roman Abramowicz?
- Masz jakieś ładne koleżanki?
- Cholera, w więzieniu było lepsze żarcie, niż tutaj podają!
- Przesuń się, zasłaniasz mi ekran.
- Mój pitbull odgryzł kiedyś sasiadowi dwa palce, wyobrażasz sobie? Dobrze, że się nie zakrzusili.
- Jakby co, to dzwoń.

## SCREENSHOCK



Nadesłała: Brażej

– DZIĘKI TEMU KONTROLEROWI  
DO NOWEGO XBOXA CHCEMY  
DO GRANIA ZACHĘCIĆ TAKZE  
FEMINISTKI...



## RYCERZE TRZEJ: GRUNWALD 1410

Trójka rycerzy – Dobrowoj z Pyzdr, Krzesimir z Kalisza i Bzdziław z Pierdogrzmotów – siedzieli zakonspirowani w krzakach i obserwowały leżącą w dole, zieleniącą się łączkę.

– Co tam, panowie, widzicie? – zapytał Dobrowoj.

– Tannenberg po lewej – odparł Bzdziław.

– Hę? – intelligentnie zapytał Krzesimir. – Żydowina jakowegoś waćpan użrzałeś?

– To po naszemu Stębark – powiedział Dobrowoj z westchnieniem, wpatrując się w dal.

– To czego normalnie nie gada?! – rzekł wzburzony Krzesimir.

– Bo ma starą mapę – wyjaśnił Dobrowoj.

– Jak to starą? Czemu mam starą mapę...?! – oburzył się Bzdziław.

– Bo nową byś zaraz popsuwał, tak samo jak to było z onym mieczem – zarechotał Dobrowoj.

– Eee tam, sam się popsuł... – skonfundował się Bzdziław.

– Sam? A kto się tak débilnie założył, że głaz nadrzeczny na połowy przetnie? – zapytał Dobrowoj.

– No ja... Ale dużo nie brakowało – bąknął Bzdziław.

– Taa... niedużo. Głaz nadal cały. Za to miecz prawie idealnie na równe kawałki trzasnął – zamruczał złośliwie Dobrowoj.

– Bo to zły miecz był... – znów bąknął Bzdziław, w zakłopotaniu kręcząc wąsa na palcu. – Szczerbiec taki jakiś, niedorobiony, cały zielony, z Kitaju importowan, a w Kijowie na targu obok Złotej Bramy kupiony za garść denarów.

– Hmm... Coś mi tu jakby cytatami zaleciało – zadumał się Krzesimir.

– Fakt, mnie też – zgodził się Dobrowoj. – To pewnie przez Bzdziłowa, bo on ciągle dzisiaj bąka i bąka.

– Przepraszam – bąknął Bzdziław. – Jakoś tak niechcący... Pewnikiem to po tej wędzonej słoninie.

– A w ogóle to gdzie jesteśmy? Jak się ów wygwizdów, gdzie siedzim, zowie? – taktownie zmienił temat dyskusji Krzesimir.

– Grünfelde... chyba – zadumał się Bzdziław, wpatrując się w pożółkłą mapę.

– A w ryj chcesz, bastardzie?! – nasronął się nagle Krzesimir.

– Ale tak tu przeca stoi! – zaparł się Bzdziław.

– Co ci stoi? – zaśmiała się rubasznie Dobrowoj.

– Tak tu stoi napisane. Gre... Gris... Grun... Jakoś tak. Ale „felde” na pewno na końcu ma – odparł niespeszony Bzdziław.

– Wciórności, fasztowską mapę musiałeś tej ćwiercanalfabecie na kulawej chabecie dać? – zdenerwował się Krzesimir.

– Naszą dopiero mnisi malują, od bodaj 80 lat – wyjaśnił Dobrowoj. – Trudności obiektywne z logistiką, krótko mówiąc, mamy. Przetarg na jej stworzenie wygrał dominikanie jeszcze za wczesnego Łokietka, ale po paru latach chcieli,

żeby aneksus do umowy sporządzić, bo to pergamin trudno dostępny, inkaust importowany zdrożały wielce, granice się ciągną i wciąż zmieniają, a kopista chorowity płatne absencje u medykusa bierze nieustannie i na swoje za uzgodnioną cenę 10 dukatów za łokieć kwadratowy ni jak wyjść nie mogą. Do tego kontrole wykazały, że ich inkaust podejrzańie szybko blaknie, a i pergamin pośledni z odzysku kupowali. Tedy umowę zerwano, Kaźmierz Wielgi zlecił rozpisanie nowego przetargu, ale franciszkanie go zaraz oprotestowali u papieża, ponieważ...

– Ech, Polska! – zrezygnacją machnął ręką Krzesimir. – Z 600 lat pewnie minie, zanim zacznie być normalnie w tym kraju i skończą się owe przekręty oraz kłopotnie rozmaite... Ale do rzeczy! To pod onym Stębarkiem obóz fryców jest?

– A gdzie tam.

– To gdzie się ten ich średniowieczny Wehrmacht przyczaił?

– Pod Fri... Frin... Frige... – zająknął się Bzdziław. – FrigenaaaAAAAU!

Te ostatnie głoski wypowiedział już po dostaniu w pysk świeżo wypolerowaną rękawicą rycerską Krzesimira.

– Ale za tso?! – jęknął Bzdziław, trąc obolałą paszczę.

– Nie drąż tematu – filozoficznie stwierdził Krzesimir.

– Onej szkopskiej mowy słuchać nie lubię i tyle.

– Nie tseba było as tak motsno-zasepleni Bzdziław.



– Tseba... Tf... Trzeba, bośmy mieli obóz krzyżacki obserwować i cynk dawać Władkowi – odparł Krzesimir. – A my tu jeno w krzaczorach siedzim, gęby po próżnicy strzępim i krowie kupy niuchamy. A do tego nic nie widać i jeszcze zgyzgy zgyzgą.

– Hę? – intelligentnie zapytał Dobrowoj.

– No mówię, że zgyzgy zgyzgą... Tf... Gzyzgy gryzgą... Tf! Gzy gryzgą! Znaczy gryzg! O, ladaczna matka! Co to za porabantany język! – zdenerwował się Krzesimir.

– Słowiański – podpowiedział Dobrowoj.

– A mnie Bssdssisslaafff, miło mi – rzekł niewyraźnie Bzdziław i podał rękę do przywitania. Otrzymawszy ponowny cios wypolerowaną rękawicą rycerską, zwalił się całym swym jestestwem i cielesnością w najbliższą kępę pokrywy.

– Nie drąż tematu – oschle rzekł Krzesimir, patrząc na pytającą minę Dobrowoja.

– Nic tu po nas – powiedział więc Dobrowoj.

– Ano. Ruszajmy więc samowtór na to Frigenau mistrza wielkiego podglądać, a Bzdziacha tu ostawmy, bo i tak do niczego niezdatny – odparł Krzesimir.

– Może go jeno w większe krzaczory przeniesiem, bo go tu całkiem zdepczę, jak co do czego dojdzie – zaproponował Dobrowoj.

– Tutaj! W takiej dechami zabitej cośtam-feldzie coś się ma kiedyś działać? – parskanął drwiąco Krzesimir.

– W życiu!

## RÓŻNOŚCI

■ Leży pijany jak świnia facet na środku ulicy. Podchodzi do niego drugi, łapie za kołnierz i pyta:

– Marian! A gdzieś ty się tak nawalił?

– Na... Naw... aaali?? A jaaa tak leeeeżeę już trzyyy godziny, bo mmmmyślałem, że mnie samm... sammochód potracił.

■ Dzisiaj moja dziewczyna sypała, jak widzę naszą przyszłość. Pół godziny opowiadałem jej o teleportacji, komputerach kwantowych, zimnej fuzji, kolonizacji Księżyca,terraformowaniu Marsa, ochronie natury oraz zagrożeniach spowodowanych globalnym ociepleniem. Jak się później okazało, nie do końca zrozumiałem pytanie.

■ – Jak doszło do wypadku?

– Żona mnie wyrzuciła z naszego mieszkania!

– Ale czy to powód, żeby zaraz skać z okna?

– Nie rozumie mnie pan. Powiedziałem „żona mnie wyrzuciła”, a nie „porzuciła”!

■ Szefie, jakiś facet czeka na pana w sprawie niezapłaconej faktury, ale nie chciał się przedstawić.

– A jak wygląda?

– Tak, że chyba lepiej zapłacić...

■ Dzień dobry, kupiłem tutaj wczoraj u państwa tego żółwia stepowego i chciałbym go wymienić na innego...

– A czemu?

– Ten nie chce stepować...

■ Koleżanki podarowały mi ręcznik z nagim mężczyzną. Mężowi ręcznik się nawet spodobał. Ale facetowi kazał natychmiast spadać.

■ Eskimosi znają sto określeń na śnieg. Polacy – znacznie więcej, przynajmniej dopóki nie zaczną jeździć pługi.

■ Trzyletni chłopak, który zrobił swoją pierwszą w życiu babkę z piasku, został oskarżony o naruszenie 15 patentów Apple'a.

■ W rejonie Czarnobyla otwarto nowy sklep dla grzybiarzy. Mają koszyki, sieci, wnyki, dubeltówki...



## ZAGADKA

**Musisz odpowiedzieć na poniższe pytanie tylko za pomocą TAK lub NIE. Zatem... Czy twoim następnym słowem będzie NIE?**

Odpowiedź: It's a trap!)



## SCREEN NUMERU

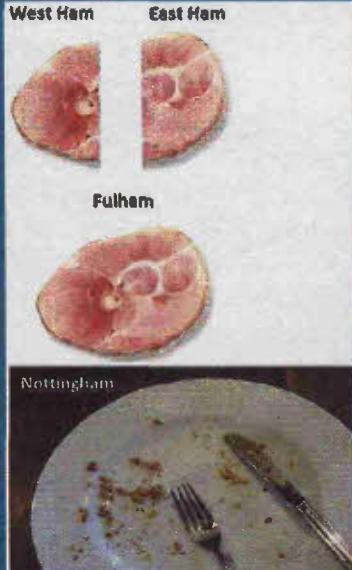


## O CZOM NIE WIERZĘ...



## ENGLISH CORNER

- War does not determine who is right – only who is left.
- Politicians and diapers have one thing in common. They should both be changed regularly for the same reason.
- The early bird might get the worm, but the second mouse gets the cheese.
- If 4 out of 5 people SUFFER from diarrhea... does that mean that one enjoys it?
- A bus station is where a bus stops. A train station is where a train stops. On my desk, I have a work station...



## DZIWNE, ALE PRAWDZIWE

- Kostkę Rubika można ułożyć w około 43 tryliony kombinacji.
- Ryzyko, iż zginiesz wypadku drogowym, idąc do kolektury totolotka, jest jakieś pięć razy wyższe niż szansa na to, że trafisz szóstkę. Tym niemniej w 1995 roku ta sama polska rodzina trafiła dwie szóstki w ciągu miesiąca. Prawdopodobieństwo wynosi ok. 1:17 000 000 000 000 000.
- W 1998 roku w niemieckiej wersji totolotka w jednym miesiącu trafiono aż 222 główne wygrane. W Polsce 30 marca 1994 roku padło „tylko” ponad 80 szóstek – ale za to w tym samym losowaniu. A że nie było wówczas gwarantowanej wysokości nagrody, okazało się, że koszty „świętowania” w wielu przypadkach znacząco przekroczyły otrzymaną kwotę.
- Średnio co 30 sekund w wypadku samochodowym ginie człowiek.
- 11.04.1954 został oficjalnie uznany przez naukowców z Cambridge za najnudniejszy dzień XX wieku.
- Czwartą najpopularniejszą obecnie religią w Anglii (licząc zarejestrowanych wyznawców) jest jedizm. Tak, chodzi o wyznawców filozofii Jedi!
- Naturalnie rude włosy posiada ok. 1-2% ludzkiej populacji.
- Więcej osób ginie w ciągu roku od uderzenia spadającego orzecha kokosowego niż w wyniku ataku rekina. A przy okazji – wiecie, jakie zwierzę zabija najczęściej ludzi w ciągu roku wskutek bezpośredniego ataku? Nie lew, nie rekina, lecz... pszczoły (!) i jadowite węże. Zaś z tych większych – hipopotam i bawół. (Nawet krowy w ciągu roku pozbawiają życia wielokrotnie więcej osób niż żarłaczki). Rekordzistą „niebezpośrednim” jest niewątpliwie komar



roznoszący malarię, w efekcie której umierają miliony ludzi rocznie.

- Ludzie o imieniu Jan teoretycznie mogą obchodzić imieniny 99 razy w roku.
- Statystycznie na każdych 10 prezydentów USA jeden ginie w zamachu.
- W 1896 roku śmierć w wypadku samochodowym poniosła pierwsza osoba. Była to kobieta potrącona przez pojazd jadący z prędkością ok. 7 km/h. Od tego czasu zginęło w ten sposób jakieś 40 milionów ludzi.
- Podczas obiadu człowiek łyka pożywienie około 250 razy.
- 960 podejść potrzebowało 69-letnia Koreańska, aby zaliczyć test praktyczny i zdobyć prawo jazdy.
- Jak myślicie, na ile sposobów można wykonać cztery pierwsze ruchy w szachach? 50? 100? 200? Otóż nie – aż 300. Miliardów.
- Serce przeciętnego człowieka uderza w czasie jego życia jakieś 3 miliardy razy.
- Największą liczbą, jaka posiada własną nazwę, jest centylion – to jedynka i 600 zer. Dla porównania liczba atomów we Wszechświecie to 1 z 80 zerami.
- Mniej więcej co 7 sekund rodzi się dziecko.

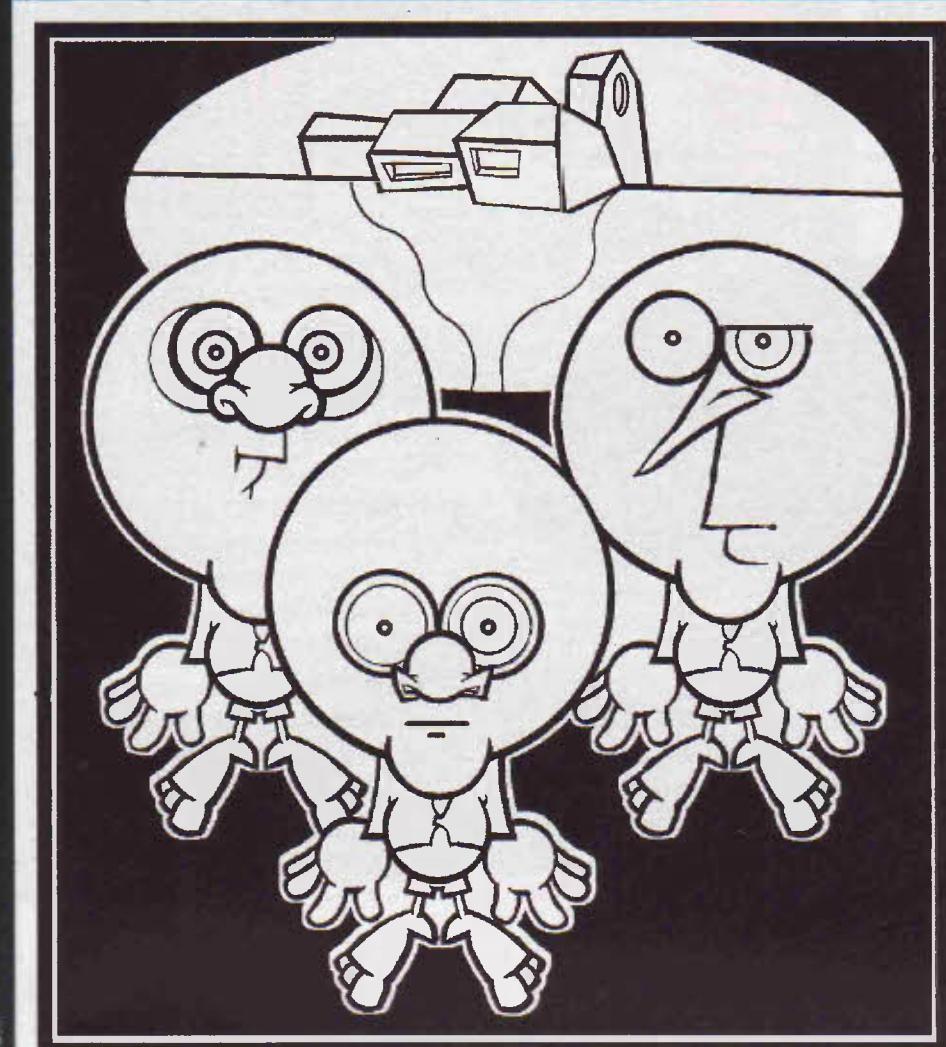
## TELEDURNIE(JE)

Czyli autentyczne i nieco dziwne odpowiedzi na pytania padające w teleturniejach.

- Jak nazywa się para aktorów odtwarzających rolę Barbary i Bogumiła w serialu „Noce i dnie”?
- Eeee, eeee, yyyy, yyyy (piiiii! – koniec czasu). Zapomniałem... Ale teraz już wiem!
- To proszę powiedzieć.
- ...dalej zapomniałem.
- Jak nazywa się używane w Rosji urządzenie do parzenia herbaty?
- Imbir!
- W kogo zamienił się Gustaw w „Dziadach”?
- Yyy...
- Dla ułatwienia powiem, że zaczyna się na literę K.
- W królika?
- Ile oczu ma cyklop?
- 11?
- Co odpada jaszczurce

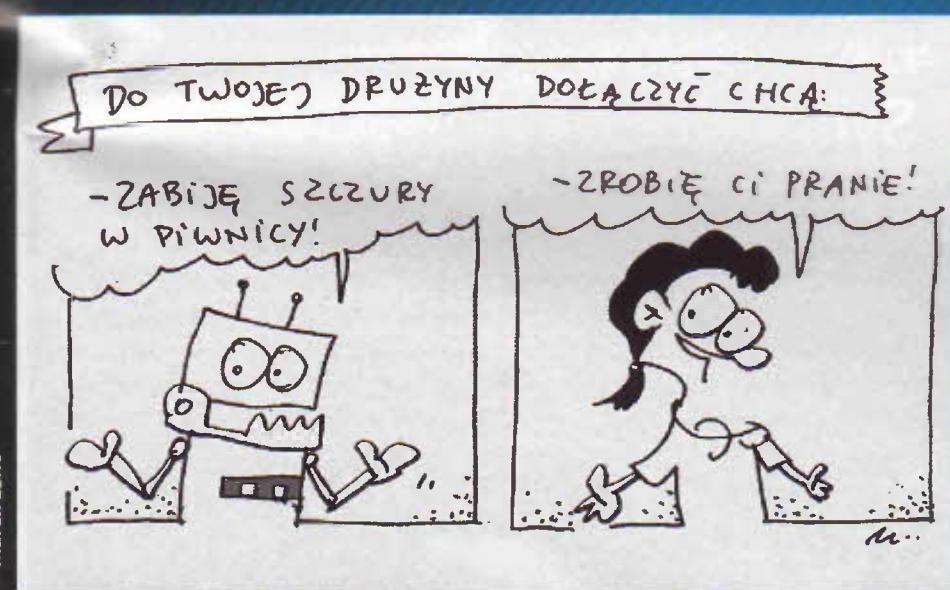
w odruchu obronnym?

- Zęby.
- – Co zwykle zakładasz na plażę?
- – Leżak.
- – Podaj nazwę czegoś, co przyjemnie nosić bezpośrednio na skórze.
- – Spodnie.
- – Postać z „Czerwonego Kapitana”.
- – Jaś i Małgosia.
- – Coś, co wywołuje krzyk.
- – Wiewiórka.
- – Podaj przykład sportu, w którym biorą udział zwierzęta.
- – Walka jeleni na rykowisku.
- – Nazwa czegoś, co robisz przed pójściem do łóżka.
- – Sen.
- – Coś, co chowasz do skarpetek, gdy idziesz pływać.
- – Nogi.
- – Znani bracia.
- – Bonnie i Clyde.
- – Coś, co znajdziesz w silniku odrzutowym.
- – Węgiel.
- – Która wyspa jest większa: Sri Lanka czy Grenlandia?
- – Yyyyy... Sri Lanka!!!
- – Jak brzmi polski tytuł serialu „Baywatch” z Pamela Anderson?
- – „Naga plaża”.
- – Jaka jest polska nazwa Kaliningradu?
- – Stalingrad.
- – Jak miał na imię pierwszy prezydent USA?
- – Churchill.
- – Kategoria „na literę T”. Co łączy książkę i żołędź?
- – (z uśmiechem na ustach) Trzustka!
- – Chodziło o treść...
- – Od kogo mamy taki prezent jak Pałac Kultury i Nauki?
- – Eee... od Francji.
- – Czym jest mul?
- – Dzieckiem konia i wołu.

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

PO LATACH POSZUKIWAŃ OSTATECZNEJ DROGI DO POZNANIA GRUPA ZMĘCZONYCH WĘDROWNYCH BUDDYJSKICH MNICHÓW POSTANAWIA ZADOWOLIĆ SIĘ POLNĄ DROGĄ DO SIERADZA.

© Blażej Wiśniewski



© Marek Lenc

## CHWILA REFLEKSJI

Umarł pewien facet. W zaświatach spotkał swego psa, któremu zmarło się sporo wcześniej. Ruszyli więc razem, aż dotarli do ogromnych złotych drzwi z wielkim napisem „Wszystko, czego pragniesz – serdecznie zapraszamy!”. Ale poniżej widać też „Zezwierzętami wstęp kategorycznie wzbroniony!”. Facet podrapał się po głowie, pomyślał i poszedł dalej. Szli długo i w końcu stanęli przed zwykłymi drzwiami, przy których siedział jakiś starzec.

- Przepraszam pana...
- Święty Piotr jestem.
- Aaaa... A co znajduje się za tymi drzwiami, święty Piotrze?
- A co ma być? Raj.
- Mogę tam wejść?
- Zapraszam.
- Z psem?
- Naturalnie.
- Co w takim razie było za tamtymi wielkimi drzwiami ze złota?
- Piekło. Do raju trafiają ci, którzy nie porzucają swoich przyjaciół.

## BĄDŹMY KREATYWNI! TATUUJĄC SIĘ



## GAMEPLAY

Czas leczy rany.  
I tego od dawna  
trzymają się twór-  
cy gier.



**Aero<sup>2</sup> i ograniczenia**

Na razie jedynie to zrywanie połączenia co 60 minut, ale możliwe je automatyczne wznowianie. W planach jest już jednak captcha, co pozwoli ograniczyć wykorzystanie sieci przez użytkowników robiących „backup internetu” – a tylko w marcu ściągnięto aż 2,1 miliona GB danych.

[www.aero2.pl](http://www.aero2.pl)

**Nielimitowane wideo**

Pierwszy z nielimitowanym dostępem do WWW był Play, teraz czas na Plusa i jego LTE. Podstawa wersja za 49,90 to tylko strony. Za 79,90 i 99,90 zł dostajesz dodatkowo 10 lub 20 godzin YouTube'a i ipli, a za 119,90 zł możesz z tych serwisów korzystać do woli.

[www.plusgsm.pl](http://www.plusgsm.pl)

**16 = 8,49**

W Samsungu S IV w wersji 16 GB prawie połowę pamięci flash zajmuje preinstalowane oprogramowanie, którego w dodatku nie da się w prosty sposób usunąć. Dla użytkownika zostaje 8,49 GB – na szczęście można posiłkować się kartami microSD, choć nie wszystkie aplikacje je lubią.

[www.samsung.com](http://www.samsung.com)



## Shield wyceniony

Przenośna, pracująca pod kontrolą Androida konsola Nvidii jest już oficjalnie dostępna w przedsprzedaży – za 349 dolarów. To co najmniej 1100 złotych, ale na razie i tak można ją zamawiać jedynie w Ameryce Północnej. Dla przypomnienia – ma bardzo wydajną Tegrę 4, 2 GB RAM-u i 16 GB pamięci flash, pięciocalowy dotykowy wyświetlacz o rozdzielcości HD, gniazda mini HDMI, micro-USB i mini-jack, a także moduły Bluetooth i Wi-Fi. Do tego pozwala uruchamiać gry pisane pod system Google'a oraz tytuły pęcetowe – wystarczy sprzęt z GeForce'iem streamujący na mały ekranik lub podłączony do Shielda telewizor.

[www.nvidia.com](http://www.nvidia.com)

**Genius Gila**

Do sklepów trafiła najnowsza gamingowa mysz Genusa. Ma 12 przycisków, sensor Avago ADNS-9200 o czułości 200-8200 dpi oraz pamięć na makra. Opcjonalne 4,5-gramowe ciężarki pozwalają na zmianę wag, a podświetlenie może przyjąć dowolny kolor z palety 16 milionów.

Cena: 219 zł  
[www.geniusnet.pl](http://www.geniusnet.pl)

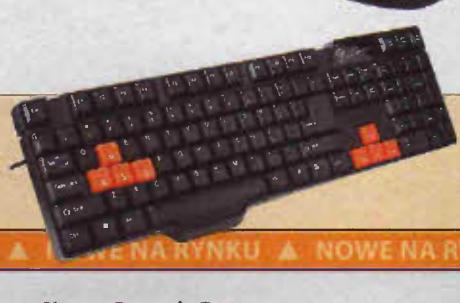
NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU

**Zalman ZM500 LX**

Najnowsze zasilacze Zalmanna przeznaczone są dla osób poszukujących niedrogich i stabilnych jednostek. Dostępne są w wersjach 500 i 600 W, w obu wypadkach zastosowano komplet niezbędnych zabezpieczeń i wymaganą przez karty graficzne mocną linię +12 V.

Cena: 189 zł za wersję 500 W, 209 zł za 600 W  
[www.zalman.com](http://www.zalman.com)

NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU

**Natec Genesis R11**

Ta niedroga, przeznaczona dla graczy klawiatura wyróżnia się nie tylko wyglądem, ale również wytrzymałością. Zastosowane membrany przeżyją 10 milionów naciśnień, a w zestawie jest także osiem pomarańczowych gumowych nakładek na WSAD i kursory.

Cena: 29 zł  
[www.natec.pl](http://www.natec.pl)



## 50 miliardów

Tyle aplikacji pobrano ze sklepu App Store. Szczęśliwiec, który przekroczył tą granicę, otrzymał kartę podarunkową o wartości 10 tysięcy dolarów. Większe wrażenie robi jednak 9 miliardów „zielonych” wypłaconych w sumie twórcom programów sprzedawanych w sklepie Apple'a. (Ciekawie, Steve Jobs był początkowo przeciwny idei). I jeszcze jedno. Piątka najpopularniejszych płatnych tytułów (Angry Birds, Fruit Ninja, Doodle Jump, Cut the Rope i Angry Birds Seasons) dowodzi, że iPhone to tak naprawdę przenośna konsola do grania. Podobnie zresztą jak iPad – wśród natywnych programów tabletowych w pierwszej piątce są cztery gry (Angry Birds HD, Angry Birds Seasons HD, Where's My Water?, Fruit Ninja HD).

[www.apple.com](http://www.apple.com)



## Gadżet numeru

### Symulator F1

Brytyjski sklep online Costco.co.uk wprowadził do oferty zestaw dla fanów realistycznej symulacji F1. Znajdują się w nim nie tylko trzy monitory, kierownica z force feedbackiem, system dźwiękowy 5.1 czy pęcet z Core i7, 16 GB pamięci RAM i high-endową kartą graficzną, ale przede wszystkim bolid w skali 1:1. O pieniądzach dżentelmeni wprawdzie nie rozmawiają, ale cena 90 tysięcy robi takie wrażenie, że nie można milczeć. Zwłaszcza że to 90 tysięcy funtów, czyli jakieś 450 tysięcy złotych. Plus koszt dostawy, ale to już grosze.

[bit.ly/RTAIQ6](http://bit.ly/RTAIQ6)

**Cooler Master N300**

Nowe obudowy serii N to propozycje dla osób szukających niedrogie, ale w pełni funkcjonalne „budy”. Nawet w tańszej „trzysetce” można zamontować aż osiem 120-milimetrowych wentylatorów, a także system chłodzenia wodnego z radiatorem o średnicy do 240 mm.

Cena: 171 zł  
[www.coolermaster.com](http://www.coolermaster.com)

## Windows Blue w wakacje



Tajemniczy Blue, nad którym obecnie pracuje Microsoft, dostał oficjalne oznaczenie 8.1 i będzie dostępny jako darmowe uaktualnienie dla posiadaczy Windowsa 8. 26 czerwca ma się pojawić jego wersja Preview, a największe zmiany to powrót Menu Start oraz opcja pominięcia Modern UI i rozpoczęcia pracy bezpośrednio na pulpicie. Ulepszony system skalowania interfejsu pozwoli na wykorzystanie wszystkich możliwości na wyświetlaczach o rozdzielcości mniejszej niż 1366 x 768, czego efektem ma być między innymi wysyp niedrogich (ok. 1200 zł) tabletów z ekranami o przekątnej 7-8 cali.

[www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU ▲ NOWE NA RYNKU

# Wydarzenie numeru Google I/O

To największa konferencja Google'a, na której w przeszłości zapowiadano choćby przeglądarkę, okulary czy tablet Nexus 7. W tym roku rewolucji zabrakło, zamiast tego mamy łączenie i ewolucję usług. Największe wrażenie zrobiło głosowe wyszukiwanie mające pojawić się w Chromie (wystarczy powiedzieć „Ok Google” i podyktować pytanie, także po polsku), ale to już znamy z Androida. Fajne są nowe mapy z lepszym wyszukiwaniem i zintegrowanym Google Earth, świeży chat w Google+, system umożliwiający automatyczne ulepszanie wrzucanych do tego serwisu fotek czy Gmail z Google Wallet (proste przesyłanie pieniędzy na maila jak w PayPalu). Ciekawym pomysłem jest Google Play, który pozwoli na multi i dzielenie się wynikami nie tylko na Androidzie, ale także na iOS-ie oraz w grach korzystających z przeglądarki. Potencjalnie niezłe są wydajne i do tego otwarte formaty zapisu zdjęć (WebP) oraz filmów (WebM), tyle że najpierw muszą się przyjąć jako standard. Zabrakło natomiast kolejnych Nexusów i Androida, ale za to na osłodę każdy z uczestników dostał własnego Chromebooka Pixel.

[www.google.com](http://www.google.com)

## Foto-komórka

Nokia Lumia 925 to następca bardzo dobrze przyjętego modelu 920. Smartfon pracuje pod kontrolą Windows Phone'a 8 i ma dwurdzeniowy procesor, a największa zmiana to zastosowanie aparatu PureView o rozdzielcości 8,7 Mpix z optyczną stabilizacją obrazu. Dodatkowo dzięki trybowi Nokia Smart Camera można zrobić dziesięć zdjęć w serii, a następnie edytować je przy pomocy narzędzi Best Shot, Action Shot i Motion Focus pozwalających wybrać najlepsze ujęcie lub połączyć kilka w jedno.

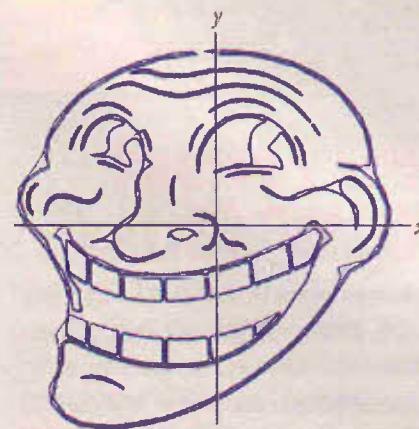
[www.nokia.pl](http://www.nokia.pl)



## Krzywa trolla

Istnieje, a jakże. By ujrzeć piękno matematyki, wystarczy w serwisie WolframAlpha wpisać frazę „troll curve” (jej równanie jest zbyt długie, by je tutaj podać) i wcisnąć Enter. Żeby nie było, że zajmujemy się tylko trollami, w ten sam sposób można zobaczyć krzywą twarzy Einsteina.

[www.wolframalpha.com](http://www.wolframalpha.com)



NARYNKU ▲ NOWE ▲

NOWE NA RYNKU ▲ DANE NA RYNKU ▲

### Maesy U2A

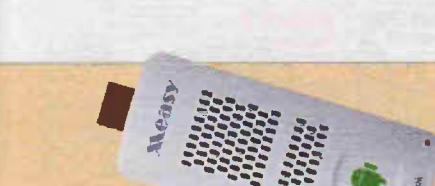
W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Philips 298X4QJSB

Monitor wyposażono w matrycę AH-IPS o przekątnej 29 cali i proporcjach 21:9. Rozdzielcość to 2560 x 1080, a dzięki funkcji multiview można wyświetlać naraz obrazy z dwóch źródeł podłączonych przez DP, HDMI lub Dual Link DVI.

Cena: 2049 zł  
[www.philips.pl](http://www.philips.pl)



NARYNKU ▲ NOWE ▲

NOWE NA RYNKU ▲ DANE NA RYNKU ▲

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Philips 298X4QJSB

Monitor wyposażono w matrycę AH-IPS o przekątnej 29 cali i proporcjach 21:9. Rozdzielcość to 2560 x 1080, a dzięki funkcji multiview można wyświetlać naraz obrazy z dwóch źródeł podłączonych przez DP, HDMI lub Dual Link DVI.

Cena: 2049 zł  
[www.philips.pl](http://www.philips.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

### Maesy U2A

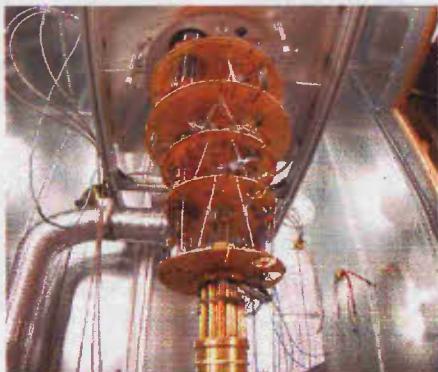
W niepozornej obudowie kryje się pracujący pod kontrolą Androida 4.1 komputerek z dwurdzeniowym procesorem 1,6 GHz. Dzięki USB 2.0., czytnikowi microSD oraz modułowi Wi-Fi pozwala zmienić zwykły telewizor w Smart TV i odtwarzać multimedia czy korzystać z netu.

Cena: 235 zł  
[www.measypolska.pl](http://www.measypolska.pl)

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)**Galaxy Note III przyłapany**

Choć premiera nowej wersji notatnika z OLED-owym ecranem o przekątnej 5,9 cala odbędzie się dopiero we wrześniu, pojawił się on już w bazie wyników AnTuTu. Wiadomo tyle – ma procesor 1,6 GHz i zdobył 27 914 punktów, czyli nieco więcej niż Galaxy S IV z procesorem Exynos 5 Octa.

[www.samsung.pl](http://www.samsung.pl)

**Kwanty, NASA i Google**

NASA i Google wspólnie zainwestowały w jedyny dostępny komercyjnie komputer kwantowy firmy D-Wave. Kosztuje skromne 10 milionów dolarów i będzie stał w nowym centrum obliczeniowym niedaleko siedziby Google'a w Mountain View. W niektórych zastosowaniach jest on nawet 11 000 razy szybszy od tradycyjnych chipów, ale największe wrażenie robi wygląd jego wnętrza. Musi być ono utrzymywane w temperaturze 20 mK (milikelwinów – bardzo blisko zera bezwzględnego, -273,15 °C).

[www.dwavesys.com](http://www.dwavesys.com)

**Amazon w Polsce**

Największa księgarnia świata udostępniła swoją wersję sklepu z aplikacjami w 200 nowych krajach, w tym w Polsce. Warto się nią zainteresować, gdyż codziennie pojawiają się w niej programy za darmo. Dodatkowo można już oficjalnie kupić tablety Kindle Fire HD.

[www.amazon.com](http://www.amazon.com)

**Koniec komórek**

Analitycy z IDC informują, że w pierwszym kwartale 2013 sprzedaż smartfonów była po raz pierwszy wyższa niż „głupofonów”. W sumie sprzedano 418,6 milionów komórek, z czego 51,6% stanowiła „inteligencja”. Trzej najwięksi producenci to Samsung (115 mln), Nokia (61,9 mln) i Apple (37,4 mln).

[www.idc.com](http://www.idc.com)

**Nie wiesz, co masz**

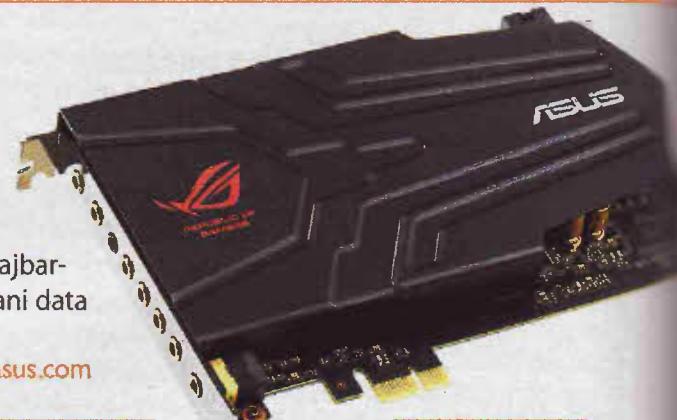
Według badań TNS smartfony są na świecie najpopularniejszym gadżetem wykorzystywanym do rozmów przez komunikatory, mediów społecznościowych i grania. Inteligentne aparaty posiada już 31% Polaków, choć niemal połowa (13%) nie zdaje sobie z tego sprawy.

[www.tnsglobal.com](http://www.tnsglobal.com)

**Dźwięk dla graczy**

Należący do serii ROG Xonar Phoebus Solo ma dedykowany wysokiej jakości wzmacniacz słuchawkowy, który poradzi sobie nawet ze sprzętem o impedancji 600 omów, obsługuje też głośniki – od zwykłego stereo do pełnego 7.1. Karta jest zgodna z Dolby Home Theater v4, a dodatkowym bonusem są profile dostosowujące dźwięk tak, by jak najbardziej pasował do FPS-ów, RTS-ów, RPG-ów lub samochodówek. Cena ani data premiery nie zostały jeszcze ujawnione.

[pl.asus.com](http://pl.asus.com)

**Dwurdzeniowy ZTE**

Grand X 2 In ma 4,5-calowy ekran HD, system Dolby Mobile i pracuje pod kontrolą Androida Jelly Bean. Najważniejszy jest jednak będący sercem tego smartfona dwurdzeniowy procesor Intel Clover Trail – taktowany zegarem 2 GHz, uzupełniony 1 GB RAM-u i 8 GB pamięci flash (plus maksymalnie 32 GB na karcie microSD). Co ciekawe, wbudowany aparat może zrobić w trybie seryjnym aż 24 zdjęcia w rozdzielcości 8 Mpix, a dzięki technologii WiDi obraz da się bezprzewodowo przesyłać np. do TV.

[www.ztepoland.pl](http://www.ztepoland.pl)

**Komunikacja od zielonych**

Wykorzystywane do growej komunikacji TeamSpeak, Ventrilo i Mumble mają nową konkurencję: Razer Comms. Dzięki centralnym serwerom (które zapewnia firma) nie trzeba się martwić o abonament czy prywatność, a zaawansowane algorytmy przetwarzania dźwięku pozwalają na redukcję szumów i echa. Obecnie znajduje się w fazie otwartych testów beta i można go używać za darmo.

[www.razerzone.com/comms](http://www.razerzone.com/comms)

**Hardkorowy oldskul**

Razer Atrox to kontroler typu Arcade Stick przeznaczony dla posiadających Xboxa 360 fanów starych bijatyk. Wykorzystano w nim dziesięć przycisków Sanwa, oryginalny kulkowy joystick tej firmy, a wymienna pokrywa, łatwy dostęp do wnętrza i specjalna konstrukcja obudowy pozwalają na prosty montaż dodatków. Atrox z konsolą łączy się kablem o długości 4 m, ma też standardowe złącze do headsetu. Cena jest również elitarna co samo urządzenie – 199 euro to ponad 800 złotych, czyli mniej więcej tyle co nowy X360.

[www.razerzone.com](http://www.razerzone.com)

**Nagrodzony ideal**

Monitor LG 27EA83, zdobywca nagrody w tegorocznej edycji plebiscytu TIPA Awards w kategorii „Najlepszy monitor fotograficzny”, jest już oficjalnie dostępny w Polsce. Wyposażyono go w 27-calowy panel IPS o rozdzielcości 2560 x 1440 oddający dzięki 10-bitowej głębi kolorów nawet delikatne zmiany barw. Jego cena to 2299 zł, czyli podobnie jak mniej profesjonalnej konkurencji.

[www.lge.pl](http://www.lge.pl)

**PC Format 07/2013**

Nowy numer PC Formatu przyda się tym, którzy nie zdążyli jeszcze zainstalować żadnego programu antywirusowego. Na płycie znajdziecie bowiem pakiet TrustPort Internet Security 2013, a także aplikacje do zarządzania hasłami i optymalizacji wydajności Windowsa. Jeżeli brakuje wam miejsca, nie martwcie się – w poradniku pokazujemy krok po kroku, jak korzystać z kilku lub nawet kilkunastu wirtualnych pulpitów. Dla tych, którzy nie lubią dużych komputerów, a nie chcą używać notebooka, testujemy płyty oraz obudowy w formacie mini-ITX i pokazujemy, jak z takich komponentów zbudować mały energooszczędnny sprzęt.

Jeżeli chcecie wybrać się na wycieczkę, nie zapomnijcie zabrać



smartfona. Dzięki odpowiednim aplikacjom zamieni się on w nieocenionego towarzysza podróży. Jeśli zaś zakładasz własnego bloga, sięgnijcie po nasz poradnik – jego autor dzieli się swoją recepcją na sukces w sieci.

Najnowszy numer PC Formatu w kioskach od 3 czerwca.

[Redakcja PCF]

**Creative A550**

Znana ze sprzętu audio firma Creative wprowadziła do sprzedaży dwa nowe zestawy głośnikowe, które powinny zadowolić nie tylko graczy, ale także fanów muzyki. A550 to model 5.1, A250 – 2.1. Oba wyposażone są w niewielki pilot przewodowy do regulacji głośności.

Cena: 269 zł za A550, 139 zł za A250  
[www.pl.creative.com](http://www.pl.creative.com)

**iiyama E2773HS**

Dzięki funkcji X-Res obraz na nowym dwudziestosiedmiocalowym monitorze Full HD od iiyama jest żywy i naturalny, choć sprzęt wyposażono w matrycę typu TN. Złącza VGA, DVI i HDMI pozwalają na podpięcie go nie tylko do peceta, ale także do konsoli czy tunera TV.

Cena: 1113 zł  
[www.iiyama.pl](http://www.iiyama.pl)

**40 lat Ethernetu**

Za datę narodzin tej technologii przyjmuje się 22 maja 1973 roku, a za ojca – Boba Metcalfe'a. Pierwotnie maksymalna prędkość transmisji wynosiła 10 Mbps. Na początku lat 90. wzrosła do 100 Mbps, pod koniec do popularnego obecnie 1 Gbps, a zatwierdzony jest już 40/100 Gbps.

[www.ieee.org](http://www.ieee.org)

**Opera jak Chrome**

Udostępniono już finalną wersję nowej androidowej Opery wykorzystującej silnik WebKit znany z Safari oraz Chrome'a, a nie własny Presto. Następne w kolejce są odsłony na iUrządzenia oraz pecetowa, ale póki co nie mają one ani daty premiery, ani otwartej bety.

[www.opera.com](http://www.opera.com)

**Ultraekran w ultrabooku**

Wyścig na liczbę pikseli dociera także do przenośnych pecetów. Samsung opracował przeznaczoną dla ultrabooków matrycę o przekątnej 13,3 cala i rozdzielcości aż 3200 x 1800, co daje gęstość na poziomie 276 ppi, czyli więcej niż w iPadach (264 ppi).

[www.samsung.com](http://www.samsung.com)

## Indukcyjne ładowanie

Speedlink Zone Induction Charging System to stacja dokująca pozwalająca na bezprzewodowe ładowanie dwóch padów do X360. W zestawie kosztującym 107 złotych znajdują się także akumulatory NiMh, które wystarczają na 32 godziny zabawy, a jednocześnie umożliwiają działanie całej tej indukcyjnej magii.

[www.impact.com.pl](http://www.impact.com.pl)



## 2 rdzenie i 3G

W tablet KM0973G firmy Kruger&Matz wbudowano modem 3G, dwurdzeniowy procesor Rockchip RK3066 oraz czterordzeniowy układ graficzny Mali-400. Działa na Androidzie 4.1, ma 1 GB RAM-u oraz 8 GB pamięci flash, którą można powiększyć za pomocą karty microSD. Cena to 950 zł.

[www.krugermatz.com](http://www.krugermatz.com)

## Woda w telefonie

Firma NEC wprowadziła do sprzedaży w Japonii pierwszego smartfona z chłodzeniem wodnym. Medias X N-06E pracuje pod kontrolą Androida i jest albo różowy, albo błękitny.

[www.nec.com](http://www.nec.com)



## Wirtualne 7.1

Kuven to nowe gamingowe słuchawki firmy Tesoro Technology USA Inc. Dostępne będą w wersji białej (Angel) i czarnej (Devil), a przetworniki o średnicy 50 mm zapewnią precyzyjne pozycjonowanie w przestrzeni oraz bardzo wysoką jakość odtwarzanej muzyki. Komunikację ze znajomymi umożliwi wbudowany mikrofon, a podpięcie słuchawek do smartfona – dołączony kabel. W zestawie znajduje się także karta USB, która razem z dodatkowym oprogramowaniem pozwala zmienić Kuveny w system 7.1. Premiera sklepową już w czerwcu, cena w Europie została ustalona na 70 euro, czyli około 280 zł.

[www.tesorotec.com](http://www.tesorotec.com)



## Ekstremalny Gigabyte

W przeciwieństwie do konkurencji, która póki co oferuje jedynie referencyjne karty GeForce GTX 780, Gigabyte pokazał wersję z własnym systemem chłodzenia Windforce 3X. Do tego w tym modelu, oznaczonym jako GV-N780OC-3GD, GPU pracuje z zegarem 954 MHz (1006 w trybie Boost), podczas gdy standardowo to 863/900 MHz.

[www.gigabyte.pl](http://www.gigabyte.pl)

IT'S YOUR LIFE,  
JUST TAKE IT



[www.facebook.com/krugermatz](http://www.facebook.com/krugermatz)

**Maxell Retro DJ**

Inspiracją dla słuchawek Retro DJ były gadżety z epoki kaset magnetofonowych. Mają metalowy pałąk, detale ze sztucznej skóry, a duże, miękkie gąbki gwarantują wygodę. Dzięki wtyczce 3,5 mm są zgodne z każdym sprzętem grającym.

Cena: 62 zł  
[mhb.maxell.eu/pl](http://mhb.maxell.eu/pl)

**Asus GeForce GTX 780**

GTX 780 jest wyposażony w ten sam układ co Titan, ale ma 2304 rdzenie CUDA i 3 GB RAM-u (Titan: 2688 i 6 GB). To wystarcza, by był nawet o 50% wydajniejszy niż GTX 680. Asus dodaje własne oprogramowanie GPU Tweak, test znajdziesz na stronie 114.

Cena: 2699 zł  
[pl.asus.com](http://pl.asus.com)

**Zotac GeForce GTX 780**

Swoją wariację na temat GTX-a 780 pokazał też Zotac. Także ona jest od strony sprzętowej identyczna jak standardowa, ale firma dodaje kupon na Splinter Cell Compilation (Double Agent, Conviction i nadchodzące Blacklist) i udziela na kartę pięcioletniej gwarancji.

Cena: 2630 zł  
[www.zotac.com](http://www.zotac.com)

# Audio na PC

**Zastuchał się: Paczanga**

Słuchać każdy może, trochę lepiej lub trochę gorzej. Sztuką jest takie dobranie sprzętu, by nie zgrzytać zębami – czy to z powodu średniej jakości, czy też ceny. I choć wpływ na to ma także źródło dźwięku – komputer, odtwarzacz, telefon – najwięcej da się zyskać lub stracić dzięki słuchawkom i głośnikom.

**Zestawy** słuchawkowe dodawane do prawie każdego urządzenia elektronicznego sprawiają, że wiele osób nawet nie próbuje czegoś nowego. Błąd! Zachęcam do eksperymentów – często za relatywnie niewielkie pieniądze można usłyszeć kolosalną różnicę.

## Zaczyna się od źródła

Niemal wszystkie komputery mają obecnie wbudowaną kartę dźwiękową, zazwyczaj na tyle dobrą, że nie bardzo jest sens kupować osobną. Zwłaszcza jeśli korzystasz głównie z głośników. Nieco inaczej wygląda sytuacja w przypadku słuchawek, które stawiają wyższe wymagania źródłom dźwięku, do

których są podłączone. Wiele modeli nausznego wymaga dodatkowo wydajnych wzmacniaczy, bez których granie tylko cicho, ale także bez polotu. Na szczęście w przypadku pęcetów stacjonarnych **dedykowane wzmacniacze znajdują się na pokładzie niemal wszystkich kart serii Asus Xonar**, z najtańszym DG za około 110 zł włącznie. Modele Creative'a można kupić za jeszcze mniej, np. Audigy SE w wersji OEM kosztuje około 90 zł.

W przypadku melomanów, dla których liczy się sam dźwięk, a nie opcje dla graczy, i użytkowników notebooków, warto się zainteresować **zewnętrzny-**

**mi kartami na USB.** Wybór masz tu naprawdę duży – szczególnie polecamy Maya U5 Audiotracka oraz E10 od FIIO. Z firm bardziej kojarzących się z komputerami niezłe są Xonar U1 Asusa oraz modele Creative'a od poziomu X-Fi Go! Pro.

Jeśli chodzi o sprzęt „kieszonkowy”, pod względem muzycznym najlepiej wypadają odtwarzacze Irivera oraz Apple'a, które bezproblemowo zgrywają się z większością słuchawek na rynku bez potrzeby grzebania w ustawieniach equalizera. **W przypadku tanich telefonów warto natomiast poszukać takich z dedykowanym procesorem**



Dobrym i taniem sposobem na pogodzenie muzycznych słuchawek z TS-em i Skype'em jest osobny mikrofon, np. Zalman ZM-MIC1.

**muzycznym** (jednym z pierwszych tego typu był Samsung Wave).

## Preferencje – ważna rzecz

Przed wyborem słuchawek warto zadać sobie pytanie, jakie są nasze preferencje – niezależnie od neutralności względem gatunku oraz twierdzenia,

## NA CO ZWRACAĆ UWAGĘ, KUPUJĄC SŁUCHAWKI

**CZUŁOŚĆ** – teoretycznie jak najwyższa, bo dzięki temu słuchawki brzmią głośniej. Mogą wtedy jednak bardziej szumieć na słabym sprzęcie.

**IMPEDANCJA** – jak najniższa. W przypadku modeli dokanałowych bezpieczne maksimum to 16 omów, w większych – 32 om. Jeśli będzie za duża w stosunku do mocy wyjściowej urządzenia (to problem zwłaszcza w przenośnych), słuchawki będą grały cicho.

**ZNIEKSTALCENIA HARMONICZNE** – im mniejsze, tym lepiej (od tego zależy wierne odzwierciedlenie dźwięku).

**DŁUGOŚĆ KABLA** – w warunkach domowych lepiej, by miał przynajmniej dwa metry, przy sprzęcie przenośnym nie potrzeba dłuższego niż metr.

**POŁACZONY WTYK** – zwiększa odporność na korozję, ale wbrew temu, co mówią reklamy, nie ma wpływu na jakość dźwięku.



## Słuchawki dokanałowe czy nauszne, a może głośniki?

że „słuchamy wszystkiego po trochę”. Jeśli na przykład lubisz muzykę kładącą duży nacisk na tony niskie, jak na przykład d'n'b, rap, r'n'b czy triphop, należy rozważyć urządzenia o „cieplej” czy też – jak mówią niektórzy – „ciemnej” barwie brzmienia. Od strony technicznej znaczy to tyle, że mają podbite pasmo basu (czyli częstotliwości niższe od 200 Hz), a także dolną „średnicę” (200-400 Hz), reszta jest natomiast mniej lub bardziej neutralna (czyli „średnica” zwykła – 400-2000 Hz, górska – 2-6 kHz oraz tony wysokie, od 6 do 20 kHz).

Jeżeli dużą wagę przywiążesz do tonów wysokich będących istotnym elementem muzyki rockowej, symfonicznej czy klasycznej (do tej kategorii należy także znakomita większość ścieżek dźwiękowych z filmów i gier), warto rozejrzeć się za słuchawkami o barwie „zimnej”, „analitycznej”. W tym przypadku lekko podbite zostają wysoka „średnica” oraz góra, a częstotliwości niskie stają się znacznie bardziej uporządkowane. Dzięki takim słuchawkom usłyszysz wyraźnie wszelkie smaczki, od subtelnego cieniowania

szczotkami na blachach perkusisty po mało satysfakcyjujące szelesty, których ktoś zapomniał się pozbyć przy remasteringu.

### Rozwiązania gamingowe

W przypadku słuchawek dla graczy barwa schodzi na dalszy plan. Pierwsze skrzypce gra scena muzyczna, czyli odwzorowanie głosów w przestrzeni. Ważne by była niewielka, by dźwięki pojawiały się tuż przy uchu, dzięki czemu będziesz mógł łatwiej lokalizować wroga i określić dzielący was dystans. Z drugiej strony trudno pogodzić duży nacisk na orientację w przestrzeni z realistycznym jej oddaniem przy nagraniach prosto z płyty kompaktowej – tu z kolei zaletą jest scena duża. Dlatego jeśli jesteś zarówno zapalonem fanem FPS-ów, jak i melomanem, warto rozważyć kupno osobnych słuchawek do grania, a osobnych do muzyki. Paradoksalnie będzie to rozwiązanie tańsze niż kupno dobrego uniwersalnego sprzętu. I jeszcze jedno. Wiele modeli przeznaczonych dla graczy wyposażono w złącze USB. Oznacza to, że jakość brzmienia odpowiada wbudowanemu w nie

## NA CO ZWRACAĆ UWAGĘ, KUPUJĄC GŁOŚNIKI

**STOSUNEK SYGNAŁU DO SZUMU** – im wyższy, tym lepszy, ale w typowych warunkach domowych wszystko powyżej 70 dB jest już ok.

**PASMO PRZENOSZENIA** – jak najbardziej zbliżone do słyszalnego dla człowieka (20 Hz - 20 kHz).

**DŁUGOŚĆ PRZEWODÓW** – jak największa, bo ułatwia rozstawienie w pokoju.

**POKĘTŁA** – minimum to regulacja głośności oraz natężenia tonów niskich i wysokich.

**DODATKOWE WYJŚCIA** – słuchawkowe, line in (jeśli zamierzasz podpinać np. odtwarzacz MP3 bez odłączania od peceta).

**MASKOWNICE** – ochronią głośnik przed kurzem oraz uszkodzeniami mechanicznymi

**OBUDOWY** – najlepiej drewniane, co pozytywnie wpływa na dźwięk.

### KONSTRUKCJA:

- w przypadku zestawu 2.0 ideałem jest wykorzystanie trzech przetworników, minimum to dwa;

- w zestawach 2.1 liczy się też jak największa średnica przetwornika w subwooferze, za to satelity mogą być jednodrożne, bo za niskie tony odpowiadają osobne pudło;

- w przypadku zestawu 5.1 dochodzi do tego jeszcze długość przewodów, bo te wszystkie głośniki trzeba jeszcze rozstać.



**chip, a nie karta dźwiękowa w komputerze.** Nie musi to być wadą, choć warto pamiętać, że często nie da się ich podpiąć do odtwarzacza czy telefonu ze standardowym mini-jackiem. Chyba że to model hybrydowy, w którym do zwykłych słuchawek dołączono osobną zewnętrzną kartę dźwiękową, którą da się bezproblemowo odłączyć.

### Czy wiesz, że...

W przypadku głośników warto zwrócić uwagę na tworzywo obudowy. Szczególnie w przypadku subwoofera lub dobrych modeli 2.0 nie podlega dyskusji, że drewno musi być! Istotnym parametrem jest też dynamika (często określana jako S/N, czyli stosunek sygnału do szumu – patrz: ramka Na co zwracać uwagę przy kupnie głośników). Kolejna sprawa to moc. Obecnie podawana zazwyczaj jako RMS, a nie magiczne PMPO, co oznacza, że kilka watów w zupełności wystarczy do słuchania przy peccie. I jeszcze jedno – jeśli często korzystasz ze słuchawek, war-

to, by głośniki miały gniazdo do ich podłączenia (i to sensownie umieszczone). To wygodniejsze niż podpianie bezpośrednio do komputera, zwłaszcza jeśli masz model bez regulacji głośności.

### Co i jak testowaliśmy

Test miał na celu wyłonienie **po pięć najlepszych modeli w kategorii głośników, słuchawek dokanałowych, nausznych i dla graczy**. Najważniejszy parametr to stosunek jakości do ceny, a dzięki podziałowi na trzy pułapki każdy powinien znaleźć coś dla siebie. I jeszcze jedno – zdajemy sobie sprawę z tego, że jakość w przypadku sprzętu audio to sprawa bardzo subiektywna – preferencje oceniających nie muszą się pokrywać z twoimi. Dlatego kandydaci byli dodatkowo poddawani weryfikacji przez anonimowe redakcyjne nietoperze doświadczalne. A teraz – by już nie przedłużać – zapraszamy do lektury pierwszych testów, gdzie w rolach głównych wystąpią słuchawki.

## ZA CO PŁACI SIĘ W HIGH-ENDZIE?

### JAK KUPIĆ TANIEJ, A RÓWNIE DOBRZE?

Bardzo często odpowiedzią jest kupienie tak zwanego „rebranda”. Rebrand występuje, gdy produkt skonstruowany przez X (zazwyczaj w tej roli występuje anonimowa fabryka z Azji) sprzedaje jako własna znana firma A, a następnie do oferty wprowadza go tańsza firma B. Nie zawsze jednak sytuacja jest tak oczywista. Weźmy choćby słuchawki Fisher Audio FA-004 oraz Brainwaz HM3. Wyglądarki niemal identycznie, ale różnica 10 zł wpływa znaczco na jakość brzmienia, bo HM3 ma dużo lepszy kabel, co od razu słychać. Co ciekawe, istnieje również znacznie tańszy rebrand tej konstrukcji w postaci Maxell Retro DJ. Ma wprawdzie znacznie gorsze przewody i wytłumienie, ale jeśli masz zacięcie do domowej roboty, wsadzając do środka płatki kosmetyczne (!) i wymieniając kabel, możesz stać się posiadaczem bardzo dobrego sprzętu za jeszcze mniejsze pieniądze.

Popatrzmy na przykładzie słuchawek Sennheiser Momentum Black. Ten model charakteryzuje się minimalistycznym designem i precyzyjną konstrukcją. Nie ma oszczędzania na materiałach – elegancka szczotkowana stal i naturalna skóra zamiast plastików i ekoiceraty. Nie cisną, nie odparzają uszu. Do tego kabel (a w sumie dwa, bo są wymienne, jeden z pilotem, drugi bez) zakończony wtykiem mini-jack, który można ustawić w pozycji prostej lub kątowej. Krótko mówiąc – elegancja i ergonomia ze znakiem jakości plus dwuletnia gwarancja na całość. Świadomie nie piszemy nic o jakości dźwięku – trzeba to po prostu usłyszeć samemu. Jeśli wydasz ok. 1200 zł.



## 1. miejsce Eco

## SoundMagic ES18

Cena: 50 zł | Dostarczył: mp3store | [www.mp3store.pl](http://www.mp3store.pl)

**Firma** Soundmagic potrafi dać konkurencji przyczepka w nos. Za około 50 zł wypuściła model, który bez problemu buriź mit o tym, że za jakość trzeba sporo zapłacić. ES18 pomimo „ciemnego” brzmienia potrafi w miarę

realistycznie oddać tony wysokie. Dodatkowo średnie charakteryzują się brakiem przekoloryzowania oraz lekkim wypchnięciem poza resztę pasm.

## PODSUMOWANIE

- + dobra separacja wszystkich częstotliwości • oddanie przestrzeni
- dołączone do zestawu gumki (marnują potencjał drzemiący w przetwornikach)

OCENA  
**8**

## 2. miejsce

## Cresyn C222E

Cena: 30 zł | Dostarczył: mp3store | [www.mp3store.pl](http://www.mp3store.pl)

**Pozytywne** zaokrąglenie cenowe. Sprzęt wart tyle co duża pepperoni okazał się poważnym zagrożeniem dla droższej konkurencji. Od strony czysto technicznej to słuchawki o „zimnym” brzmieniu nadającym „średnicy” lekkości. W sferze tonów niskich występuje punktowy bas. Wysokie zostały lekko podkoloryzowane, ale sprawiają sporo przyjemności.

## PODSUMOWANIE

- + dostępne w 10 wersjach kolorystycznych • wygodne • bardzo fajna cena – szczególnie w stosunku do oferowanych możliwości
- niewielka scena

OCENA  
**7+**

## 1. miejsce Optimum

## Brainwavz Beta

Cena: 100 zł | Dostarczył: filaudio.pl | [www.filaudio.pl](http://www.filaudio.pl)

**Idealny** nabytek dla osób nieprzepadających za wydawaniem dużych pieniędzy na słuchawki, a oczekujących wysokiej jakości. Bety charakteryzują się zrównoważonym, delikatnie „ocieplonym” brzmieniem z dobrze oddaną „średnicą”. Prezentacja sceny muzycznej także jest zadowalająca, bez problemu słyszać separację pomiędzy wokalem a instrumentami. Jak naszą cenę – brzmią wręcz znakomicie.

## PODSUMOWANIE

- + specjalne pianki „douszne” w zestawie • doskonały stosunek ceny do jakości
- podatne na uszkodzenia mechaniczne

OCENA  
**9**

## Słuchawki dokanałowe

**Określenie** to odnosi się do konstrukcji wkładanych głęboko do przewodu słuchowego. Dzięki temu eliminuje się swobodny obieg powietrza, a sprzęt lepiej tłumii dźwięki otoczenia. Można więc sobie pozwolić na niższy poziom głośności bez spadku szczegółowości (jak to ma często miejsce w modelach dousznych), co oszczędza słuch. Pod warunkiem, że masz dobrze dobrane silikonowe „gumki” lub – jeszcze lepiej! – specjalne, dostosowujące się do kształtu ucha gąbki. (Takowe ustrojstwa można też dokupić do już posiadanego sprzętu, co bardzo polecam – wydatek rzędu 20-30 zł, a komfort użytkowania wzrasta radykalnie). To podstawa, bo brak szczelności wpływa bardzo negatywnie na prezentację dźwięku, szczególnie basu.



Elementem wytwarzającym falę akustyczną jest przetwornik. W przypadku konstrukcji dokanałowej można wyróżnić dwa jego typy: dynamiczny oraz armaturowy. Pierwszy niezbyt odbiega od rozwiązań stosowanych w słuchawkach dousznych i nausznich. Jedyna różnica to wielkość, znacznie mniejsza w przypadku dokanałowych. Rozmiar membrany (zdecydowanie większy niż w przypadku armatur) wpływa na wyższą ilość tonów niskich w ogólnej charakterystyce brzmienia.

Armatury charakteryzują się większą czułością i niższym zapotrzebowaniem na prąd (dlatego też są często stosowane w aparatach słuchowych), z kolei niewielkie gabaryty membrany oraz specyficzna konstrukcja wpływają na dokładniejsze odwzorowanie wszystkich pasm. Płaci się za to mniejszą ilością basu (choć i tak raczej uchodzią one za lepsze) oraz do-

datkowymi złotówkami – zazwyczaj są dość drogie.

To dlatego do topowej piątki załapały się jedynie słuchawki z przetwornikami dynamicznymi. Najtańsze z armaturą, Soundmagic PL50, to wydatek ponad 220 złotych. Co teoretycznie nie byłoby problemem, ale trzeba wziąć pod uwagę, że PL50 wymaga znacznej wiedzy z zakresu nastawiania equalizera oraz wszelakich „ulepszaczy” dźwiękowych, by móc w pełni docenić walory brzmienia. Inaczej to tylko droga zabawka.

Ten typ przetwornika lepiej odwzorowuje wszystkie pasma. Oznacza to jednak również małą tolerancję na niedoskonałości źródła – nagle mogą się pojawić jakieś nieproszone szумy czy trzaski, których na innych konstrukcjach nie było słychać.

## 1. miejsce High-end

## Meelectronics SP51

Cena: 200 zł | Dostarczył: filaudio.pl | [www.filaudio.pl](http://www.filaudio.pl)

**Wielka** szkoda, że Meelectronics nie nazwali modelu SP51 kamelionem. Dzięki trzem parom wymiennych „śrubek” (które użytkownik wkręca w konstrukcję) da się dostosować go muzycznie do swoich potrzeb, głównie w sferze basu, który może być dominujący, wyważony lub minimalistyczny. Pozostałe pasma również zrealizowane wzorowo, a scena jest bez zarzutu.

## PODSUMOWANIE

- + możliwość „tuningu” dźwięku • ogólna jakość i uniwersalność przenoszenia
- istotnych brak

OCENA  
**9+**

## 2. miejsce

## Fischer Audio Eterna

Cena: 230 zł | Dostarczył: filaudio.pl | [www.filaudio.pl](http://www.filaudio.pl)

**Najdroższe** słuchawki na naszej liście i jedne z najlepszych. Dzięki masywnej obudowie Eterny uzyskały swój najważniejszy atut, czyli **największą scenę, jaką można usłyszeć w konstrukcjach dokanałowych** (nawet tych dwa razy bardziej kosztownych). Do tego oferują „ciepłe” brzmienie o wysokiej jakości tonów niskich i głęboki bas z dobrym wypełnieniem.

## PODSUMOWANIE

- + wygoda • jakość tonów niskich • scena porównywalna ze słuchawkami nausznymi
- rozmiar • potrzebują „chłodnego” źródła dźwięku, by pokazać, na co je stać

OCENA  
**8**

## 1. miejsce

Eco

## Superlux HD681

Cena: 99 zł | Dostarczył: mp3store | [www.mp3store.pl](http://www.mp3store.pl)

**Produkt** z Dalekiego Wschodu charakteryzujący się świetnym **stosunkiem możliwości do ceny**. Oprócz niezwykłej wygody słuchawki cechują się świetnym wyważeniem wszystkich pasm, dzięki czemu sprawują się dobrze zarówno przy rocku, jak i d'n'b. Rozsądny wybór dla poczatkujących, którzy chcieliby wyrobić sobie poprawny „wzorzec muzyczny” za niewielkie pieniądze.

## PODSUMOWANIE

- najlepszy stosunek ceny do możliwości
- trwałość • komfort użytkowania
- brak tłumienia • rozmiary, które dla wielu osób mogą się okazać za duże

OCENA  
**9**

## 1. miejsce

Optimum

## AKG K420

Cena: 160 zł | Dostarczył: mp3store | [www.mp3store.pl](http://www.mp3store.pl)

**Pałek** wzmocniony metalem jest prawdziwym „dobrym poczatkem lepszego”. Dzięki „jasnej” charakterystyce prezentują naturalnie brzmiące tony średnie oraz wysokie. Dodatkowo mają **niesamowity, długowybrzmiewający bas**, dzięki czemu zdobywają redakcyjny znaczek jakości. (Można też zainteresować się droższym o 100 zł K450, które prywatnie poleca Mac Abra).

## PODSUMOWANIE

- składany pałek • jakość dźwięku • lekkie i poręczne, ale solidnie wykonane
- nie dla tych, którzy oczekują dobrej izolacji od otoczenia

OCENA  
**9+**

## 2. miejsce

## Beyerdynamic DT235

Cena: 139 zł | Dostarczył: mp3store | [www.mp3store.pl](http://www.mp3store.pl)

**Słuchawki** renomowanej firmy z Niemiec mają niezwykle wygodne pady z materiału podobnego do weluru oraz pałek korzystający z patentu używanego w modelach studyjnych, co pozwala na **komfortowy wielogodzinny odsłuch**. Sfery audio to „ciemne” brzmienie z dominującą niską „średnicą” i porządną domieszką basu. Dużymi plusami są odseparowana góra oraz brak cofniętych średnich tonów.

## PODSUMOWANIE

- wygoda pozwalająca na wielogodzinne użytkowanie • wytrzymały pałek
- za długi kabel, jak na konstrukcję przenośną

OCENA  
**8**

## PODSUMOWANIE

- jakość dźwięku na poziomie dwukrotnie droższego sprzętu • unikatowe wzornictwo
- ścierające się logo • opadający przy gwałtowniejszych ruchach pałek

OCENA  
**9**

## Słuchawki nauszne

**Słuchawki** nauszne do dziś są uważane przez wielu „purystów hi-fi” za jedyne słuszne i – szczerze mówiąc – nie ma się im co dziwić. W przypadku jakiekolwiek konstrukcji wykorzystującej głośnik z przetwornikiem dynamicznym (jak fachowo zwą się te najpopularniejsze) zasada „rozmiar ma znaczenie” pozostaje niezmienna.

Ich budowa pomimo upływu lat i rozwoju technologii niewiele się zmieniła. W sumie to dokładne to samo co w modelach dokanałowych czy głośnikach. Różnicę stanowi wielkość membrany generującej pod wpływem prądu elektrycznego falę akustyczną. W użyciu są wprawdzie jeszcze przetworniki piezoelektryczne i uchodzące za najdoskonalsze elektrostatyczne, jednak nie spotyka się ich w interesującym nas przedziale cenowym. To właśnie te ostatnie znajdują się w najdroższych na świecie Orfeuszach, których wyprodukowano zaledwie 300. (Ich cena na rynku wtórnym zbliża się obecnie do 30 tysięcy dolarów, choć na pocieszenie w zestawie znajduje się również dedykowany wzmacniacz).



dźwięku zależy od szczelności (w tym przypadku przylegania do głowy).

Jeśli z kolei zależy ci na mobilności i w miarę wiernym dźwięku, idealnymi okażą się słuchawki półotwarte. Dzięki połączeniu najlepszych cech sprzętów otwartych oraz zamkniętych pozwalają na wierne odwzorowanie wszystkich pasm w terenie przy jednoczesnym zachowaniu wentylacji oraz możliwości rejestrowania wydarzeń dzierżących się w otoczeniu.

Po wyborze konstrukcji trzeba jeszcze zwrócić uwagę na impedancję oraz wydajność źródła dźwięku. Jeśli słuchawki będą posiadać tę pierwszą na poziomie 32 omów lub mniej, po razie się z nimi większość telefonów i odtwarzaczy. W przypadku wyższej będzie potrzebny zewnętrzny wzmacniacz, by całość „grała” pełną możliwości.

## 1. miejsce High-end

## Kruger &amp; Matz KM0880EB

Cena: 229 zł | Dostarczył: oksikom | [www.oksikom.pl](http://www.oksikom.pl)

## PODSUMOWANIE

- jakość dźwięku na poziomie dwukrotnie droższego sprzętu • unikatowe wzornictwo
- ścierające się logo • opadający przy gwałtowniejszych ruchach pałek

## 2. miejsce

## Cresyn C555H

Cena: 189 zł | Dostarczył: mp3store | [www.mp3store.pl](http://www.mp3store.pl)

**Firma** Cresyn po wielu udanych produktach low-endowych stworzyła **model będący kompromisem pomiędzy wysoką jakością dźwięku a potrzebą wyróżniania się z tłumu**. C555H charakteryzuje się szybkim, punktowym basem oraz wygładzoną niską „średnicą”. Tony wysokie cechuje duża szczegółowość, a mimo małej powierzchni potrafią z powodzeniem odseparować od otoczenia.

## PODSUMOWANIE

- rozmiary • składany pałek • idealne tony niskie
- delikatna konstrukcja

OCENA  
**8+**

## 1. miejsce Eco

## Ozone Attack

Cena: 100 zł | Dostarczył: Ozone | [www.ozonegaming.com](http://www.ozonegaming.com)

**Dotychczas** w tej kategorii niepodważalnie królował Creative Fatal1ty. Jednak Attack dzięki pancerzemu wykonaniu oraz charakterystyce dźwiękowej (dobra lokalizacja przeciwników oraz przyjemne brzmienie muzyki) **zmiotł z tronu lidera**. Jedyny aspekt, w jakim mu ustępuje, to mikrofon, który choć odznacza się dobrą jakością, posiada słyszalny w tle pogłos.

## PODSUMOWANIE

- + dobry stosunek ceny do możliwości
- solidność konstrukcji • uniwersalność
- mikrofon „zbiera” słyszalne szумy z otoczenia

OCENA  
**9**

## 2. miejsce

## Genius Cavimanus



**Rozwiązań** od firmy Genius przeczytawieniu, że modele symulujące dźwięk przestrzenny, posiadające wibracje oraz solidnie wykonany pałkto wydatek rzędu 200 zł. Cavimanus jest świetnym sprzętem do gier oraz filmów, ma także dobry mikrofon, a kosztuje o połowę mniej. W sferze muzycznej można jednak usłyszeć pewne przeklamanie wynikające z „rozdmuchanej” przestrzeni.

## PODSUMOWANIE

- + świetne odwzorowanie dźwięku w przestrzeni
- jakość nagrani z mikrofonu • solidność konstrukcji • wygodne umiejscowienie gałki regulacji głośności
- dyskusyjna przydatność wibracji
- nie są wskazane do słuchania muzyki

OCENA  
**8**

## 3. miejsce

## Tracer Teemo



**Dobre** rozwiązanie pozwalające na uprzyjemnienie czasu spędzanego przy komputerze. Podczas testów w grach dało się podać przybliżoną lokalizację obiektu, choć **do ideału trochę brakuje**. Za to muzycznie model Teemo sprawuje się **świetnie**, a lekki, elastyczny pałk umożliwi wielogodzinne sesje przy peccie. Mikrofon zapewnia przyzwoity poziom nagrań.

## PODSUMOWANIE

- + waga • wygoda • uniwersalność • chowany w obudowie mikrofon
- mało stabilne przy gwałtowniejszych ruchach głowy • nie nadają się do e-sportu

OCENA  
**7**

## Słuchawki dla graczy

Słuchawki gamingowe to urządzenia o specyficznej charakterystyce. **Najważniejsze w ich przypadku jest jak najlepsze kreowanie przestrzeni**, co ma ułatwić lokalizowanie wrogów nie tylko przy pomocy wzroku, ale również wtedy, gdy ich nie widać, bo akurat biegą dwie kondygacje wyżej. W praktyce oznacza to niewielką zazwyczaj scenę w przeciwieństwie do modeli muzycznych. Dodatkowo zaś próbują jak najwierniej pokazać źródło, dzięki czemu prościej wywnioskować zarówno to, gdzie coś się dzieje, ale także co konkretnie.

Oprócz tego dzięki generowaniu punktowego basu (od strony technicznej oznacza to podbicie niskiej „średnicy”) pozwalają rozwijać skrzydła wszelakim eksplozjom, strzałom czy rykom pięciusetkonnego silnika bez zaburzenia melodyi w tle. Oczywiście najczęściej takie zmiany prowadzą do przeklamań w sferze muzycznej (bas „konstruowany” na niskiej „średnicy” nie posiada bowiem odpowiedniej głębi). Modele wyselekcjonowane do grona najlepszych – a w szczególności Ozone Attack, który choć wcale nie najdroższy w zestawieniu, okazał się najbardziej uniwersalny – są w stanie generować dźwięk na przyzwoitym poziomie i umożliwiają czerpanie przyjemności również ze słuchania muzyki. Nie da się jednak ukryć, że pełną moc pokazują w grach oraz filmach.

Warto wspomnieć też o mikrofonie, który w coraz większej liczbie modeli da się albo całkiem odłączyć od korpusu, albo schować w muszli. Jeśli zależy ci na korzystaniu z niego w grach stawiających na komunikację pomiędzy graczy i komunikatorach pokroju Skype'a, warto – jeżeli tylko istnieje taka możliwość – dokonać odsłuchu przed zakupem, ponieważ nawet w sprzętach w cenie wyższej niż 100 zł występują czarne owce, które potrafią „zebrać” oto-



czenia wszystkie szumy i trzaski. **Mikrofon da się także dokupić osobno**, sensowne konstrukcje (jak np. Zalman ZM-MIC1 uchodzący za ideał wśród tych niedrogich) można dostać za mniej niż 20 zł. Jeśli zależy ci na jak najlepszej jakości nagrania przy użyciu mikrofonu, a nie posiadasz karty potrafiącej „oczyścić” dźwięk, warto pomyśleć o modelu podłączanym przez USB. Dużym plusem takiego rozwiązania jest cyfrowe przekazywanie fonii i jej automatyczna obróbka, dzięki czemu do komputera trafia już sygnał, którego nie trzeba poprawiać.

I jeszcze jedno. **W tym przedziale cenowym kupowanie zestawów 5.1 czy 7.1 z całą masą osobnych przetworników to raczej średni pomysł**. Lepiej zdać się na zwykłe stereo, bo odpowiednią przestrzeń i tak zapewni silnik gry lub karta dźwiękowa.

## 1. miejsce Optimum

## Creative Draco

Cena: 138 zł | Dostarczył: Creative | [www.creative.com](http://www.creative.com)

**Draco** ulepszył wszystko, czego brakowało Fatal1ty. Konstrukcyjnie mamy do czynienia z wygodnymi, znacznie trwalszymi słuchawkami. Pod względem dźwiękowym – z bardziej gamingowym odwzorowaniem obiektów w przestrzeni oraz **nie najgorszym brzmieniem muzycznym** (choć Attack jest lepszy). Dodatkowo odczepiany mikrofon cechuje się jeszcze wyższą jakością nagrań.

## PODSUMOWANIE

- + dobre odwzorowanie dźwięku w przestrzeni • dobra jakość nagrani wykonanych mikrofonem • odłączany mikrofon
- pod względem muzycznym to nie Attack

OCENA  
**9**

## 1. miejsce High-end

## Ozone Rage ST

Cena: 169 zł | Dostarczył: Ozone | [www.ozonegaming.com](http://www.ozonegaming.com)

**Rage** ST charakteryzuje się szczegółowością i dobrym odwzorowaniem przestrzeni, które pozwala na szybkie reagowanie w świecie wirtualnym, zaś odczepiany mikrofon oferuje wysokiej jakości nagrania bez zniekształceń. **Odznača się także ponadprzeciętnym dźwiękiem**, przynajmniej jak na standardy modeli przeznaczonych dla graczy.

## PODSUMOWANIE

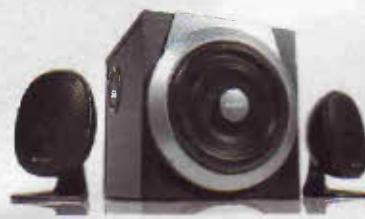
- + bardzo dobre odwzorowanie dźwięku w przestrzeni • odłączany mikrofon • także do muzyki • solidność konstrukcji
- brak znaczących wad

OCENA  
**9**

## 1. miejsce

Eco

A4Tech S500

Cena: 135 zł | Dostarczył: A4Tech | [www.a4tech.pl](http://www.a4tech.pl)

**Lider** przedziału eko, któremu nie wiele brakuje do klasy wyżej. Wykonany z plastiku (satelity) oraz drewna (subwoofer) zestaw z przetwornikami pokrytymi ochronną siatką jest bardzo solidny. **Charakteryzuje się równie dobrą separacją dźwięków i realizacją tonów niskich**, co skutkuje między innymi naturalnie brzmiącymi wokalami oraz instrumentami strunowymi.

## PODSUMOWANIE

- + dobre wyważenie wszystkich pasm dźwiękowych • możliwość regulacji tonów niskich i wysokich
- obudowa głośników satelitarnych wykonana z plastiku

OCENA  
**8+**

## 1. miejsce

Optimum

Tracer HI-CUBE Plus

Cena: 189 zł | Dostarczył: Tracer | [www.tracer.eu](http://www.tracer.eu)

**Największa** niespodzianka. **Zestaw w niepozornej cenie i o równie niepozornym wyglądzie** okazał się poważnym konkurentem dla modeli z wyższej półki. Dzięki wzorowej realizacji wszystkich pasm, ponadprzeciętnej separacji oraz dodatkom w postaci gniazda USB i na karty pamięci (pozwala na odsłuchiwanie muzyki bez pomocy komputera) oferuje najlepszy stosunek jakości i możliwości do ceny.

## PODSUMOWANIE

- + jakość dźwięku • opcje dodatkowe
- przy tej cenie brak

OCENA  
**9**

## 2. miejsce

Creative T3300

Cena: 175 zł | Dostarczył: Creative | [www.creative.com](http://www.creative.com)

**T3300** zapewniają dźwięk najbardziej zbliżony do oferowanego przez słuchawki gaminowe. Tony niskie krewowane są głównie na niskiej „średnicy”, przez co bas jest punktowy, a ta pierwsza (np. wokal) pozbawiona naturalności. Te wady stają się zaletami w przypadku filmów i gier, a do tego zestaw pozwala na niezłą lokalizację dźwięku w przestrzeni. **Polecam gracjom i miłośnikom kina.**

## PODSUMOWANIE

- + dobrze sprawują się w gamingu i filmach
- średnio radzą sobie z muzyką • obudowa głośników satelitarnych z plastiku

OCENA  
**8**

# Głośniki

**Mimo** że słuchawki są bardzo praktyczne i pozwalają cieszyć się muzyką w ruchu, dobrze jest pozbyć się kabli czy uciskających czaszkę pałków i dać się porwać delikatnemu brzmieniu „średnicy”, której końcowego kunsztu nadają grube basy i krystalicznie czysta góra. Ale głośniki to nie tylko komfort. Odbieranie dźwięku z odległości choćby metra wydaje się przyjemniejsze również dzięki temu, że duże przetworniki umożliwiają poczucie niskich tonów także przez skórę, co wpływa na immersję.

Do tego dochodzi jeszcze precyzja odwzorowania brzmienia. W konstrukcjach dwudrożnych (mających oddzielnego przetwornika do niskich oraz średnich i wysokich częstotliwości) i trzydrożnych (składających się z trzech głośników: niskotonowego, średnotonowego i wysokotonowego) stosuje się zwrotnice. Ich zadaniem jest rozdzielenie sygnału na dwa lub trzy pasma, co pozwala uzyskać dźwięk pozbawiony zniekształceń pojawiających się, gdy mamy do czynienia z rozwiązaniem typu „wszystko w jednym”.

**Znaczenie ma nie tylko wybór konkretnego zestawu. Nie mniej ważne jest jego odpowiednie ustawienie**, czyli skonstruowanie tak zwanej sweet spotu. W taki sposób określa się miejsce, w którym przecinają się fale z wszystkich kolumn – to właśnie tam powinna

znajdować się Twoja głowa, jeśli zależy Ci na maksymalnym wykorzystaniu posiadanej sprzętu. Gdy mamy dwa głośniki, wystarczy, że kolumny będą skierowane w naszą stronę i widziane z góry stworzą trójkąt równoboczny – z naszą czaszą jako jednym z wierzchołków. Tak samo ustawia się przednie w przypadku systemów 4.1 i 5.1. Centralny, jeśli jest dołączony, powinien znajdować się pomiędzy nimi, tam, gdzie monitor lub telewizor – idealnie na tej samej wysokości. Większy problem stanowi tył. Według jednej szkoły satelity powinny tworzyć kwadrat, w którego centrum znajduje się słuchacz. Według drugiej tylne głośniki to tak naprawdę boczne i umieszcza się je na poziomie uszu, ewentualnie nieco za słuchaczem – pod to rozstawienie przygotowuje się dźwięk w filmach.

Na sam koniec warto wspomnieć o umiejscowieniu subwoofera. Może się on znajdować gdziekolwiek – człowiek nie jest w stanie określić, skąd dobiegają niskie częstotliwości, i nie trzeba się przejmować żadnym sweet spotem. Jedyny wymóg to pozostawienie otwartej powierzchni, która pozwoli na swobodny przepływ vibracji wydobywających się z pudła rezonansowego. Dlatego lepiej trzymać go przed biurkiem niż pod nim, gdzie zamknięta przestrzeń i nogi blokują swobodne rozchodzenie się fal akustycznej.



## 1. miejsce

High-end  
Modecom MC-MHF60UCena: 260 zł | Dostarczył: Modecom | [www.modecom.eu](http://www.modecom.eu)

**Zwycięzca** całego zestawienia. Odznacza się ponadprzeciętną separacją źródeł dźwięku, bardzo dobrze oddanymi tonami wysokimi, celującymi niskimi oraz szczególną lepszą niż w tańszych zestawach 5.1. **W przypadku filmów i muzyki jest w stanie zadbać nawet melomanów.** Dla tego zestawu warto zainwestować w lepszą kartę dźwiękową.

## PODSUMOWANIE

- + bardzo wysoka jakość dźwięku
- w razie awarii pokrętła głośności nie da się korzystać z głośników (zamontowany w nim układ odpowiada za wszystko)

OCENA  
**9+**

## 2. miejsce

Zalman S400

Cena: 199 zł | Dostarczył: mp3store | [www.mp3store.pl](http://www.mp3store.pl)

**S400** to kompromis pomiędzy dozniami dźwiękowymi a przyciągającym wzrok designem. Brzmienie charakteryzuje się dobrze zrealizowanymi tonami wysokimi i przyjemną „średnicą”. Niskie częstotliwości występują w stopniu pozwalającym uzyskać neutralność. **Warto polecić ten zestaw miłośnikom muzyki klasycznej oraz rockowej**, ale fani basowych uniesień mogą poczuć lekki zawód.

## PODSUMOWANIE

- + możliwość powieszenia na ścianie
- rozmiary • tony wysokie
- tony niskie • brak maskownic na membrany w satelitach

OCENA  
**8**



# AMD APU A10-5700

Cena: 489 zł | Dostarczył: AMD | [www.amd.com](http://www.amd.com)

**PARAMETRY** • Podstawa: FM2 • Taktowanie: 3,4 GHz/4 GHz w trybie turbo • Liczba rdzeni/wątków: 4/4 • Wbudowana karta graficzna: AMD Radeon HD 7660D (taktowanie 760 MHz, 384 shaderów) • Obsługa pamięci: DDR3 (tryb dwukanałowy) • Maksymalne zużycie energii: 65 W

**APU** to nazwa zaprojektowanych przez AMD chipów łączących w jednym układzie procesor i kartę graficzną. Teoretycznie zapewnia to wysoką wydajność przy niskim poborze energii i lepszej niż u konkurentów cenie. Brzmi zachęcająco, dlatego nie dziwi, że właśnie **na nich oparty został pierwszy publicznie pokazany Steam Box - Xi3 Piston** (a także nowa generacja konsoli). Czy jednak taka koncepcja faktycznie ma sens, spraw-

dzieliśmy na przykładzie najmocniejszego układu, A10-5700.

Kryje on w sobie Radeon HD 7660D oraz dwa moduły Piledriver pozwalające na równolegle uruchomienie czterech wątków, oraz. Oczywiście **samo APU to za mało, potrzebne są także płyta główna, dysk twardy czy pamięć RAM**. Jako że nie mogliśmy wykorzystać naszej standardowej platformy testowej, w roli głównej

## NIE WSZYSTKO ZŁOTO, CO APU

Testowaliśmy jeden z dwóch topowych modeli APU, ale w ofercie znajduje się ich mnóstwo, oznaczonych nie tylko jako A10, ale również jako A8, A6 i A4. W dodatku panuje w tym wszystkim niezły bałagan, bo na przykład A6 może mieć dwa, trzy lub cztery rdzenie, Radeon HD 7540D lub HD 6530D – trzeba

być geniuszem, by bez ściągnięcia się w tym połapać. Z drugiej strony dla graczy i tak nie ma to znaczenia, bo do sensownego grania wystarczająco szybki jest jedynie A10 z HD 7660D. Niedługo na rynku ma się pojawić nowa generacja APU, z Radeonami HD 8000, i być może wtedy radę da także A8, ale testów jeszcze nie ma.

# Genius KB-G265

Cena: 110 zł | Dostarczył: Genius | [www.geniusnet.pl](http://www.geniusnet.pl)

**PARAMETRY** • Liczba przycisków funkcyjnych: 8 • Długość kabla: 1,8 m • Sposób podłączenia: USB • Częstotliwość próbkiowania: 1000 Hz • Inne: niebieskie podświetlenie, dwuportowy hub USB, 8 wymiennych klawiszy • Wymiary: 48 x 21 x 2,9-3,6 cm • Waga: 883 g

Ta gamingowa klawiatura to konstrukcja ze średniej półki cenowej i jakościowej. Napakowana jest kilkoma ciekawymi fizcerami, np. **funkcją anti-ghosting** (czyli możliwością wcisnięcia naraz wielu klawiszy – w tym przypadku 20 – a komputer reaguje na każdy z nich), dzięki czemu najbardziej skomplikowane rzeczyściówki nie będą nam straszne, czy opcję komunikowania się z peretem z częstotliwością 1000 Hz, a nie 125 Hz jak w zwykłych modelach.

Dodatkowo otrzymujemy osiem klawiszy funkcyjnych, gdzie nie znajdziemy nic nadzwyczajnego poza niebieskim podświetleniem zapewniającym komfort w nocy oraz przyciskiem dezaktywującym klawisz Windows. Podstawa pod nadgarstki jest stosunkowo krótki, przez co raczej nie spełnia swojej funkcji. **Nie sposób nie dostrzec wzorowania się na designie konstrukcji firmy Razer**. Zestaw zawiera osiem wymienionych przycisków w kolorze szarym

## ILE KOSZTUJE STEAM BOX

<b>APU</b>	AMD APU A10-5700 (489 zł)
<b>Płyta główna</b>	ASRock FM2A75M-ITX (300 zł)
<b>Pamięć RAM</b>	Kingston 4GB 1866 MHZ CL9 (165 zł)
<b>Dysk twardy</b>	Seagate 500 GB 2,5" (210 zł)
<b>Napęd optyczny</b>	DVD Lite-On iHDS118 (60 zł)
<b>Obudowa i zasilacz</b>	Chiftec FI-01W 200 W (240 zł)
<b>Suma</b>	<b>1464 zł</b>



wystąpił prototypowy egzemplarz komputerka Zotac ZBox Giga mający postać prostopadłościanu o wymiarach 22 x 22 x 9,5 cm (bez problemu można go zresztą wziąć za niewielką steamową konsole).

Na pierwszy ogień poszło **SimCity**. (Produkcja jest bonusem dla osób, które kupią APU). W przypadku A10 wyniki są bardzo dobre. Można grać nawet w rozdzielcości Full HD w wysokich detalach. Dopiero cieniowanie, oświetlenie oraz antialiasing powodują, że całość dostaje zadyszki. Następne w kolejce było **World of Tanks**. Tu sama wybrała średnie ustawienia, ale podobnie jak w SimCity da się podwyższyć rozdzielcość tekstur, obniżając szczegółowość cieni czy jakość wody. W ten sposób wygląd tytułu znacząco się poprawia i można się zmagać w 1920 x 1080 w około 35 fpsach (minimalnie 21, co też jest porządnym wynikiem). W przypadku **Torchlight II** wystarczył jeden test – 45 klatek w maksymalnych ustawieniach w zupełności wystarcza. Także **Shogun 2** działał sprawnie. Dopiero wysoke detale w FullHD okazały się wyzwaniem dla karty. **Dirt 3** posłużył do sprawdzenia, co najbardziej ją obciąża. Okazało się, że kluczowe są rozdzielcość oraz jakość tekstur. Wyglądzanie krawędzi miało na to mniejszy wpływ. Produkcja działała doskonale aż do wysokich detali: 40 klatek bez AA oraz 34 z antialiasingiem to dobry wynik. Niestety poziom ultra trzeba zostawić dla szybszych konstrukcji. **Metro 2033** okazało się wymagające, choć nie

oznacza to, że sobie nie pogramy. Całość na średnich ustawieniach była już wystarczająco płynna w rozdzielcości 1280 x 720 (48 fpsów). Wyniki w 3DMarkach potwierdzają, że **wydajność APU dorównuje niektórym tańszym kartom graficznym**. W końcu dogonienie kultowego Radeona 4850 wstydu nie przynosi, a o ileż mniejszy jest pobór prądu.

Rozwiążanie idealne? Prawie. **To dobra propozycja dla kogoś, kto chce stworzyć multimedialny komputer i grać na nim nawet w najnowsze tytuły** – choć nie zawsze w pełnych detalach. Do tego trudno ten sprzęt później rozbudować. Niby można zdać się na osobną kartę graficzną, ale po co wtedy kupować APU? Największy problem to cena, trzeba przecież kupić jeszcze płytę główną i szybkie pamięci RAM (w testowanym Zotacu siedziały układy 1866 MHz CL9 – przy wewnętrznych wynikach byłoby gorsze). W praktyce oznacza to jedno – konsepcja jest wprawdzie fajna i potencjalnie rozwojowa, ale **obecnie za te same pieniądze można mieć peceta z procesorem Intel i osobnym Radeonem, który będzie równie wydajny**, a do tego pozwoli na dalszą rozbudowę... ■ Tlges

## PODSUMOWANIE

+ da się pobrać w nowe tytuły • niski pobór prądu • przystępna cena APU

- brak możliwości poważnej rozbudowy • rozwija skrzydła dopiero przy szybkim (i drogim) RAM-ie

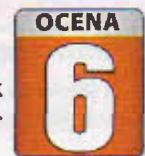


gółów takich jak dłuższa podstawa pod nadgarstki czy wyższe nóżki, gdyż fabryczne podnoszą urządzenie o śmieścne 7 mm. **To przyzwoity pod względem mechanicznym, a do tego ładny sprzęt**, do którego bardzo szybko się przyzwyczaiłem i przeboałem brak finalnych szlifów. Tyle że niczym nie zaskakuje, także ceną. ■ Crazy

## PODSUMOWANIE

+ gamingowy design • klawisze z anti-ghostingiem • obudowa z solidnego plastiku • nie ślizga się po blacie

- brzydki plastik • niezbyt udana próba zrobienia tańszego zamiennika Razer • brak jakiegokolwiek software'u • zbyt krótka podstawa pod nadgarstki



# Creative Sound Blaster

## Tactic3D Rage Wireless

**Słuchawki Sound Blaster Tactic3D Rage Wireless** szybko i łatwo łączą się z nadajnikiem USB, by móc odtwarzać bezprzewodowo na częstotliwości 2.4 GHz nieskompreśwany dźwięk pozbawiony opóźnień. Najlepsza jakość dźwięku przekazywana jest przez 50-milimetrowe przetworniki Full Spectrum.

Słuchawki wyposażone zostały w pełen pakiet technologii dźwięku SBX Pro Studio, gwarantujących czyste, przestrzenne i niezwykle realistyczne efekty audio. Interfejs sterujący dźwiękiem TacticProfile na komputerze PC i Mac pozwala na pełną indywidualizację ustawień EQ i brzmienia, które gracze mogą eksportować i dzielić się nimi w trybie on-line.

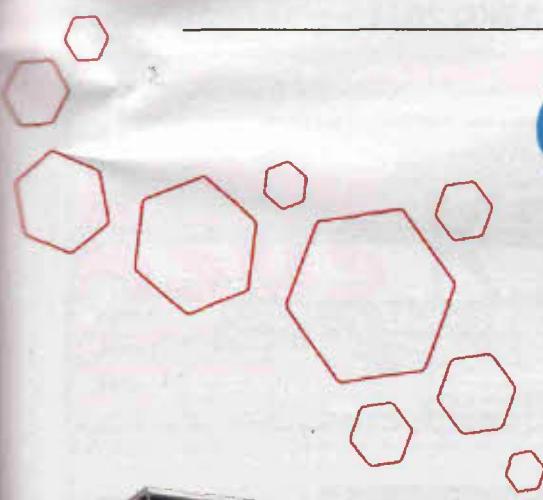
Do rozwiązań poprawiających jakość dźwięku dodano również technologię VoiceFX, która wykorzystując mnogość efektów, pozwala na zmianę głosu nadawanego przez mikrofon – odmienna intonacja czy akcent, to całkowita zmiana charakteru gracza, zależna od postaci, którą gra. Indywidualizacji podczas gry służy również system diod SB Prism – zapewniający gracjom wybór podświetlenia słuchawek spośród 16 milionów kolorów. Wbudowany akumulator wytrzymuje do 16 godzin gry.

■ Cena: 399 zł



# Creative Sound Blaster

## ZxR



**Konstrukcja serii kart Sound Blaster Z** opiera się na autorskiej technologii procesora dźwięku i głosu Sound Core3D, który zaprojektowany został tak, by harmonijnie współpracować z technologiami SBX Pro Studio i CrystalVoice, tworząc tym samym kompletną platformę audio, dostarczającą przestrzenny i pełen detali dźwięk, który każdy użytkownik może dostosować do swoich potrzeb.

Wśród technologii SBX Pro Studio znalazły się rozwiązania odpowiedzialne m.in. za efekty przestrzennego dźwięku 3D, korekcję strat wysokich i niskich częstotliwości w wyniku kompresji czy inteligentne dozowanie wzmacnienia i tłumienia, pozwalające uniknąć gwał-

townych zmian w poziomie głośności. Najbardziej zaawansowanym członkiem rodziny kart Sound Blaster Z jest model ZxR. Wyposażony on został w studyjnej jakości komponenty, takie jak zewnętrzne przetworniki cyfrowo-analogowe (DACs), gwarantujące stosunek sygnału do szumu na poziomie 124dB.

W zestawie oprócz podstawowej karty ZxR znalazły się również karta rozszerzająca DBPro, wyposażona w wyjście optyczne, dzięki któremu platforma zapewnia najwyższą jakość odtwarzanego dźwięku oraz zewnętrzny moduł kontroli dźwięku z wbudowaną parą mikrofonów wielokierunkowych, wejściem/wyjściem mikrofonowo-słuchawkowym oraz pokrętłem pozwalającym na wygodną regulację natężenia dźwięku.

■ Cena: 999 zł

Dostępność obu produktów w: sieciach sklepów MediaMarkt, Saturn, Komputronik, Agito, Vobis, Sferis oraz we wszystkich dobrych sklepach komputerowych w całej Polsce.

# Asus GeForce GTX 770 DirectCU II OC

Cena: 2190 zł | Dostarczył: Asus | [pl.asus.com](http://pl.asus.com)

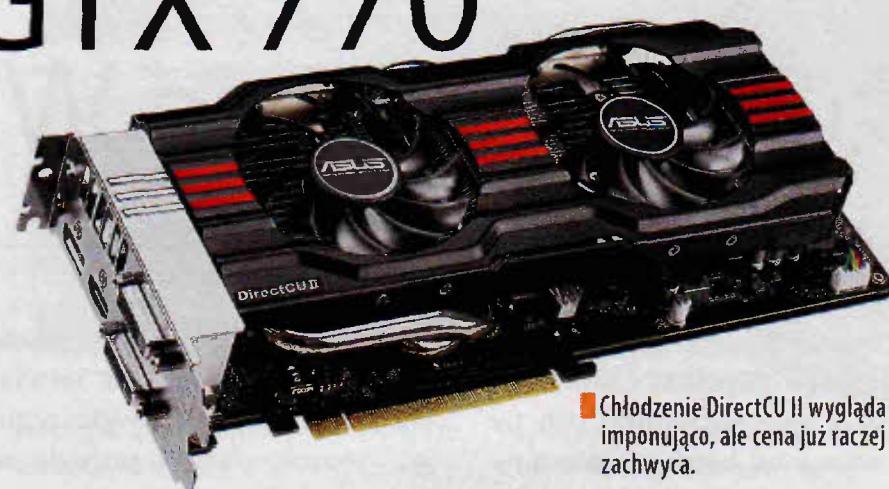
**PARAMETRY** • Taktowanie GPU: 1059 MHz (1111 MHz Boost) • Pamięć: 2048 MB GDDR5 • Taktowanie pamięci: 7012 MHz  
• Zużycie energii (maks./min.): 230/19 W • Dodatkowe zasilanie: 1 x 6, 1 x 8 pin • Chłodzenie: dwusłotowe • Wymiary: 26,7 x 11,7 x 4 cm • Waga: 875 g

**Gracze** zastanawiający się nad kupnem karty graficznej mogli się ostatnio czuć nieco skołowani, zwłaszcza jeśli są fanami Nvidii. Z jednej strony pojawiały się plotki, że na modele z nowymi GPU tej firmy trzeba będzie poczekać do 2014 roku, z drugiej – że pierwsze „siedemsetki” pojawią się przed wakacjami. Prawda, jak to zwykle bywa, leży pośrodku, co w tym przypadku oznacza, że obie wersje się sprawdziły.

Na rynek najpierw trafił GTX 780 (o którym ponizej), a kilka dni później 770. Ten ostatni to od strony sprzętowej lekko zmodyfikowany GTX 680, jeszcze niedawno topowa karta Nvidii. Modele referencyjne tych GTX-ów różnią się taktowaniem (GPU 1059 zamiast 1006

MHz, pamięci 7012 zamiast 6008 MHz) oraz znaną z Titana technologią GPU Boost 2.0 zapewniającą lepsze wykorzystanie mocy obliczeniowej niż wersja GTX 680. Ostatnia sprawa to nowy system chłodzenia, który zapewnia lepsze odprowadzanie ciepła, co przekłada się na cichsze działanie.

W testach mieliśmy model Asusa. Dzięki autorskiemu dwuwentylatorowemu coolerowi DirectCU II nie słysząc go nawet podczas benchmarków. Ich wyniki znajdziesz poniżej (powinny być identyczne z wersjami referencyjnymi, karta jest wprawdzie przygotowana do OC, ale pracuje ze standardowymi zegarami). Teoretyczna różnica między 770 a 680 to maksymalnie 16% (jeśli wziąć pod uwagę szybkość pa-



Chłodzenie DirectCU II wygląda imponująco, ale cena już raczej nie zachwyca.

GTX-a 680, jak i Radeona HD 7970 GHz Edition. A tak cenę ustalono na 2190 zł. Nie jest zła, jeżeli zestawi się ją z innymi kartami oferującymi podobną wydajność, ale sam czekałem na obniżki, choć większych należy się spodziewać dopiero pod koniec roku, kiedy AMD pokaże nowe Radeony.

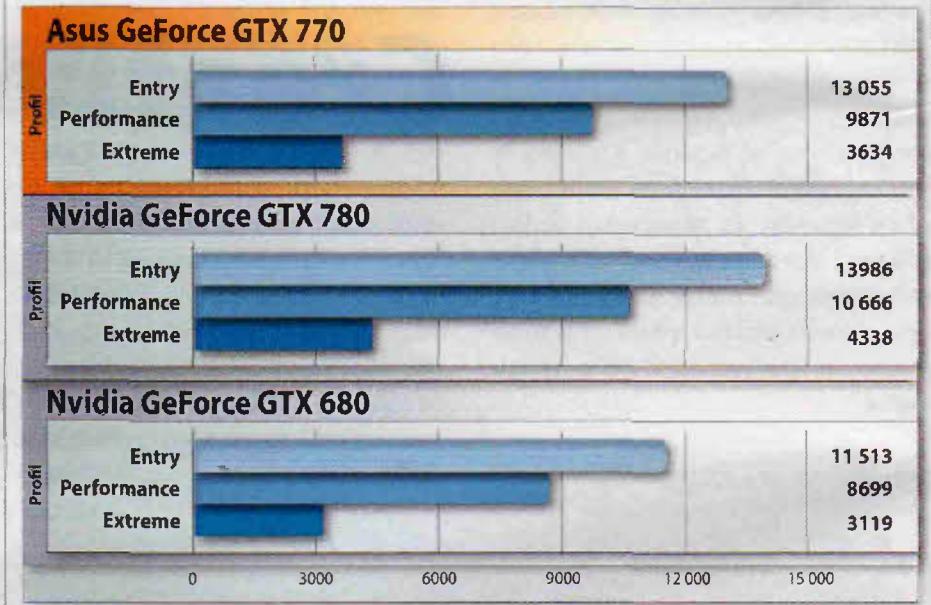
■ AI

## PODSUMOWANIE

- + bardzo wysoka wydajność • rozsądne zapotrzebowanie na energię
- automatycznie się podkręca • brak konkurencji
- dla entuzjastów z grubym portfelem • w zasadzie to lekko ulepszony GTX 680

OCENA  
**7**

## TEST WYDAJNOŚCI W 3DMARKU 2011



Platforma testowa  
Procesor: Intel Core i7-3770K, Płyta główna: Asus P8X77-V Pro, Karta graficzna: Radeon HD 7970 & GeForce GTX 680, Pamięć: Corsair Vengeance 2 x 8 GB, 1833 MHz, Dysk: Corsair Neutron GTX 120 GB & Seagate Momentus XT 500 GB, Obudowa: Cooler Master HAF X, Zasilacz: Chieftec BPS-850C, Cooler: Zalman CNPS12X

## PORÓWNANIE WYDAJNOŚCI W GRACH

Model	Asus GeForce GTX 770	Nvidia GeForce GTX 780	Nvidia GeForce GTX 680
<b>Rozdzielcość</b>			
Średnie detale			
1366 x 768	101	101	97
1920 x 1080	91	91	89
<b>Metro 2033</b> (liczba klatek animacji na sekundę)			
Wysokie detale			
1366 x 768	72	89	68
1920 x 1080	43	52	39
<b>Dirt 3</b> (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1366 x 768	159	157	159
1920 x 1080	159	153	159
Wysokie detale			
1366 x 768	140	139	141
1920 x 1080	119	123	113
<b>Shogun 2</b> (liczba klatek animacji na sekundę)			
Średnie detale			
1366 x 768	147	147	146
1920 x 1080	146	147	146
Wysokie detale			
1366 x 768	130	134	130
1920 x 1080	109	115	103

# Nvidia GeForce GTX 780

Cena: 2699 zł | Dostarczył: Nvidia | [www.nvidia.pl](http://www.nvidia.pl)

**PARAMETRY** • Taktowanie GPU: 864 MHz (902 MHz Boost) • Pamięć: 3072 MB GDDR5 • Taktowanie pamięci: 6008 MHz • Zużycie energii (maks./min.): 250/19 W • Dodatkowe zasilanie: 1 x 6, 1 x 8 pin • Chłodzenie: dwusłotowe • Wymiary: 27 x 11 x 3,7 cm • Waga: 900 g

**Drugi** „nowych” GeForce’ów to GTX 780. Od strony sprzętowej to Titan dla mniej bogatych – korzysta z tego samego chipa co obecnie najszybsza karta graficzna z jednym GPU, ale z nieaktywną częścią jednostek cieniujących (jest ich 2304 zamiast 2688) i teksturowujących (192 vs. 224). Nie wygląda to zbyt imponująco, ale sytuacja zmienia się diametralnie, jeśli za punkt odniesienia posłuży GTX 680. W porównaniu z nim GTX 780 ma znacznie więcej wszystkiego:

jednostek cieniujących (2304 vs. 1536), teksturowujących (224 vs. 128), rasteryzujących (48 vs. 32), a nawet pamięci (3 vs. 2 GB). Wolniejszy jest tylko zegar GPU (863 vs. 1006 MHz), ale przy całej reszcie nie powinno to mieć znaczenia.

Jak widać po wynikach testów (znajdziesz je powyżej, przy teście GTX-a 770), **780 zostawia konkurencję w tyle**. Szybciej pracuje jedynie Titan, ale kosztuje przecież około 4000 zł,



Karta świetna, ale o jakieś 700 zł za droga.

a tutaj mamy do czynienia z kartą tańszą o 1300 złotych, która nawet w 3DMarku 11 jest wolniejsza zaledwie o 9%. A tyle można bez większych problemów nadrobić lekkim podkręceniem GPU. Choć to w zasadzie i tak sztuka dla sztuki, bo i bez tego to bardzo wydajna karta. Ale dopóki konkurencja nie wymusi obniżki cen

o minimum 500-700 zł, radziłbym wstrzymać się z zakupami.

■ AI

## PODSUMOWANIE

- + świetna wydajność • rozsądne zapotrzebowanie na energię
- automatycznie się podkręca • brak konkurencji
- dla entuzjastów z bardzo grubym portfelem

OCENA  
**7**

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

# Thrustmaster Ferrari Vibration GT Cockpit 458 Italia Edition

Cena: 1200 zł | Dostarczył: Veracomp SA | [www.veracomp.pl](http://www.veracomp.pl)

**PARAMETRY** • Kompatybilność: PC, X360 • Kąt obrotu: 270° • Liczba przycisków: 10 (plus 2 manetki, krzyżak i 5-stopniowy przełącznik manettino) • Długość kabla: 2 m (baza) • Złącze: USB  
 • Wymiary: średnica 28 cm (kierownica) • Waga: 1,3 kg (kierownica), ponad 10 kg (baza)

**W czasie** naszych nieustających poszukiwań idealnej kierownicy do Xboxa 360 i Forzy Motorsport 4 natrafiliśmy na gigantyczny gabarytowo zestaw opatrzony równie obfitą nazwą – Thrustmaster Ferrari Vibration GT Cockpit 458 Italia Edition. Rozmiary pudła budzą respekt – to jeden z tych sprzętów, który ze sklepu transportować należy samochodem, a dotaszczone do domu okazuje się klamotem, jaki łatwiej pchać niż przenosić. To zasługa **świetnie wykonanej, bardzo ciężkiej, a tym samym wyjątkowo stabilnej bazy z pedałami i kolumną kierownicy**, którą da się dostosować do potrzeb i upodobań. Świecone są też metalowe pedały gazu i hamulca (brak sprzęgła) – ich twardość można modyfikować przy użyciu śrub.

Niestety dobre wrażenie psuje samo kółko. To element z czterokrotnie tańszej zestawu Thrustmaster Ferrari

458 Italia – kierownica, w której jedynym wysokiej jakości elementem są metalowe łożyska zmiany biegów. Cała reszta to gumowany plastik wyglądający dobrze tylko na zdjęciach. Sprzęt sprawuje się źle także w praktyce – **kąt obrotu to zaledwie 270 stopni, jedynie „force feedback” stanowią wibracje**, a całość łączy się z konsolą czy PC tylko przewodowo. Nie jest to naturalnie wyłączna wina Thrustmastera – współsprawcą nieśczęścia pozostaje Microsoft, który z niejasnych powodów nie zamierza pozwolić twórcom niezależnym wykorzystać prawdziwego sprzężenia zwrotnego, nie mówiąc o „łajerlesie”.

W tej sytuacji jednak nie można mieć dla urządzenia litości. Thrustmaster Ferrari Vibration GT Cockpit 458 Italia Edition kosztuje... 1200 zł, a po prostu nie ma startu do konkurencyjnych Logitechów. Warto dodać, że zestaw



Złożona zajmuje stosunkowo niewiele miejsca.

Ferrari 458 Italia bez „kokpitu” da się nabyć za 300 zł, a to i tak moim zdaniem przynajmniej o stóawkę za dużo. W tej sytuacji odradzam zakup – zawodowcom nie zapewni jakości, jakiej oczekują, a amatorzy bawić się będą lepiej Wireless Speed Wheel za jedną siódową cenę.

■ gem

## PODSUMOWANIE

- stabilna baza • metalowe pedały gazu i hamulca
- cała reszta • cena!

OCENA  
**3**

# Asus K56C

Cena: 2499 zł | Dostarczył: Asus | [pl.asus.com](http://pl.asus.com)

**PARAMETRY** • Procesor: Core i5-3317U 1,7 GHz • Grafika: GeForce GT 635M, Intel GMA HD • Ekrany: TN, 15,6 cala, 1366 x 768, matowy • Pamięć: 4 GB RAM, HDD 700 GB + 24 GB SSD • Komunikacja: USB 3.0, 2 x USB 2.0, HDMI, VGA, gniazdo audio słuchawki/mikrofon, LAN, Wi-Fi a/b/g/n • Napęd optyczny: combo DVD  
 • Deklarowany czas pracy na baterii: brak danych • Inne: pełna klawiatura, kamerka, • Wymiary: 38 x 26,6 x 2,1 cm • Waga: 2,3 kg

**Ultrabook** to według najpopularniejszej definicji notebook o grubości maksimum 21 mm, który kosztuje poniżej 2 tysięcy dolarów, pracuje na baterii od pięciu do ośmiu godzin, waży mniej niż 2 kg i ładnie wygląda. Jeśli trzymać się ścisłe powyższej charakterystyki, K56C to nie ultrabook – jest za ciężki. Wszystkie pozostałe warunki spełnia. A żeby było ciekawiej, w zamian za kilkadziesiąt gramów więcej dostajemy napęd DVD i bardzo atrakcyjny oraz wydajny, jak na tę półkę cenową, zestaw: procesor Core i5-3317U 1,7 GHz plus GeForce GT 635M.

K56C pozwala w natywnej rozdzielcości matrycy 1366 x 768 pobrać w Metro 2033 na ustawieniach „medium” ze średnią prędkością 25 fpsów. Naprawdę dobrze! Mniej wymagające produkcje będą śmigać na wysokich detalach. Shogun 2 wyciąga 25 klatek, Dirt 3 z kolei 28. Jeśli również w przypadku tych tytułów zadowolimy się średnimi ustawieniami, pójdu one odpowiednio z 40 oraz 33 fpsami. I to

wszystko w cenie 2,5 tysiąca złotych! Przy gamingowych potworach takie osiągi nie robią wrażenia, ale K56C to już typowy sprzęt dostępny dla zdecydowanie szerszego grona odbiorców – i da się na nim bez problemu grać.

Pod względem jakości wykonania oraz komfortu pracy nie sposób się przepiąć. Urządzenie jest estetyczne, obudowa ze szczotkowanego aluminium wydaje się trwała. Całość dobrze spasowano, a klawiatura nie ugina się. Podczas działania na wysokich obrotach lewa dolna strona się grzeje, metal zaś rozprowadza ciepło na inne części obudowy, ale nie przeszkadza to zbytnio. Najwyższą wydajność bateria jest w stanie zapewnić przez 45 minut, z kolei po włączeniu trybu oszczędności komputer działa do 5,5 h – co jest naprawdę przyzwoitym wynikiem.

To bardzo dobry i godny polecenia laptop. Jeśli jednak będziecie myśleć



Sensowny sprzęt dla mobilnych graczy w cenie, która nie budzi zgrozy.

o kupnie, sprawdźcie dokładnie oferty wszystkich sklepów, w niektórych można już trafić na model z jeszcze lepszą kartą graficzną – GT 740M. Ale nawet jeśli nie uda się wam znaleźć takiego, Asus K56C w powyższej konfiguracji jest i tak porządnym zestawem. ■ J.Lo

## PODSUMOWANIE

- świetny stosunek jakości do ceny
- można na nim sensownie pobrać w średnich detalach
- elegancki wygląd, niezłe wymiary
- mogliby być leższy

OCENA  
**8+**

# Asus VivoTab

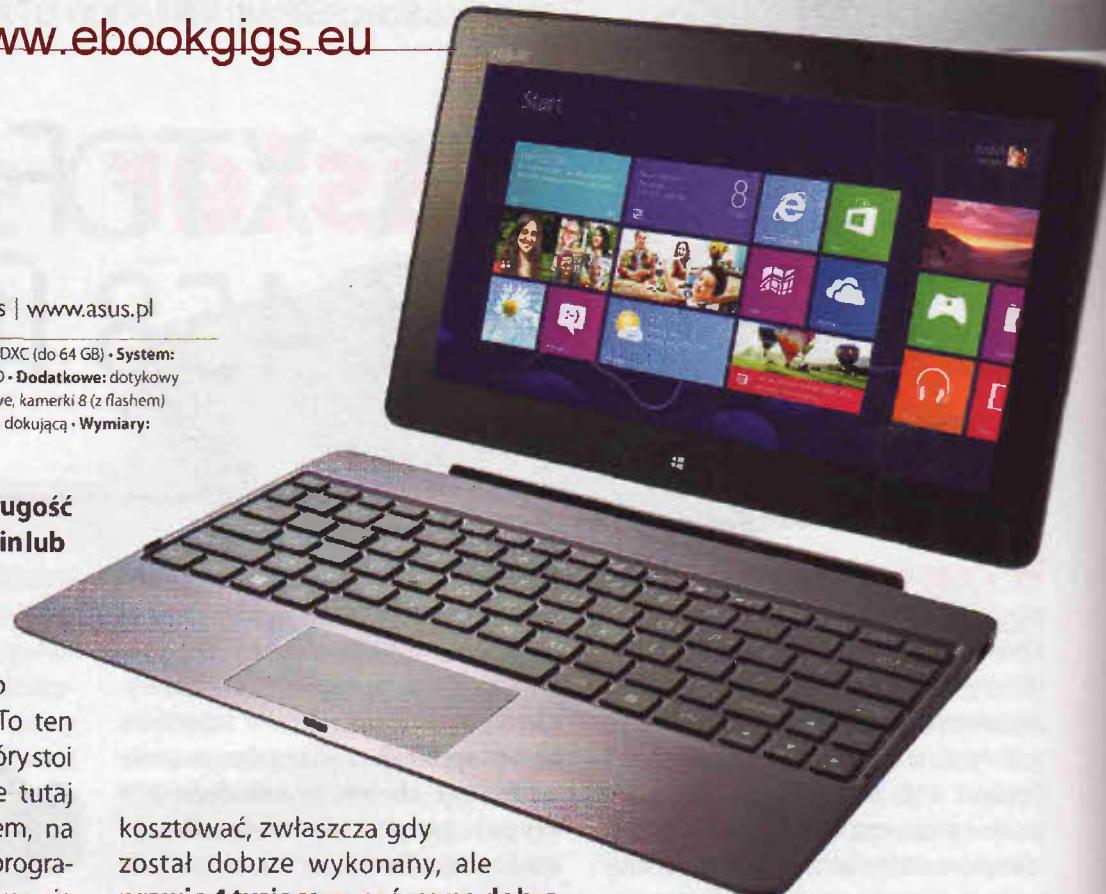
Cena: 3799 zł (z opcjonalną stacją dokującą) | Dostarczył: Asus | [www.asus.pl](http://www.asus.pl)

**PARAMETRY** • Procesor: Intel Atom Z2760 @ 2 x 1,8 GHz • GPU: PowerVR SGX 545 • Pamięć: 2 GB RAM, 64 GB SSD + microSDXC (do 64 GB) • System: Windows 8 • Ecran: IPS, 11,6 cala, 1366 x 768 • Połączenie: Wi-Fi b/g/n, Bluetooth 4.0, NFC, micro HDMI, czytnik kart microSD • Dodatkowe: dotykowy ekran multitouch, czujnik jasności, akcelerometr, żyroskop, kompas, NFC, głośniki stereo (2 x 2), mikrofon, złącze słuchawkowe, kamerki 8 (z flashem) i 2 Mpix, stacja dokująca z klawiaturą, touchpadem, baterią i dwoma gniazdami USB • Bateria: 10,5 h działania, 19 h ze stacją dokującą • Wymiary: 39 x 19 x 1 (2 ze stacją) cm • Waga: 675 g (1 kg ze stacją)

**Mielismy** już w testach średkowy model nowej serii tabletów firmy Asus, VivoTab Smart, a teraz dotarł do nas model topowy nazwany po prostu VivoTab (w komplecie z opcjonalną stacją dokującą zawierającą dodatkową baterię, podobną do tego, co znamy z pracujących pod kontrolą Androida Transformerów). Pierwsze wrażenie jest wręcz genialne – dawno nie mieliśmy w redakcji urządzenia, które tak wiele osób chciałoby sobie kupić (w każdym razie do momentu sprawdzenia ceny, ale o tym później). **Dzięki dyskowi SSD, całkiem niezłeemu procesorowi oraz Windowsowi 8 sprzęt działa szybko**, ponadto ma wysokiej jakości ekran, wygodną klawiaturę i niezły touchpada, który jednak dzięki dotykowemu wyświetlaczowi szybko idzie w odstawkę. Do tego stację dokującą da się w kilka chwil odczepić, a wtedy w rękach zostaje również sensowny tablet.

Dobre wrażenie sprawia także **długość pracy na baterii. Ponad 10 godzin lub niemal 20 w zestawie to świetny wynik**. Tym bardziej że można też liczyć na kilkanaście dni czerwienia, z którego VivoTab budzi się w ułamku sekundy. To ten poziom wygody i dostępności, który stoi za dominacją iPadów – tyle że tutaj mamy do czynienia ze sprzętem, na którym uruchomimy dowolne programy pisane pod Windowsa. Łatwo się wprawdzie przyczepić do niedużej pojemności SSD, bo na pliki użytkownika zostaje mniej więcej 32 GB, ale można to przeboleć, zwłaszcza że tablet ma miejsce na karty microSD (do 64 GB), a przez USB (w stacji dokującej są dwa pełnowymiarowe) da się podłączyć pendrive'a czy dysk zewnętrzny. Do tego Asus dodaje jeszcze trzyletni abonament do swojej chmury, WebStorage.

**Niestety wszystko rozbija się o cenę**. Rozumiem, że nowy sprzęt musi



kosztować, zwłaszcza gdy został dobrze wykonany, ale  **prawie 4 tysiące za coś, co na dobrą sprawę jest netbookiem z odłączaną klawiaturą i SSD, to jednak przesada**. Niemal identyczny VivoTab Smart, któremu w zasadzie brak jedynie złącza do podpięcia stacji dokującej z baterią, kosztuje obecnie ponizej 1700 zł. Do tego już za chwilę na rynek trafią świeże procesory Intel'a – nie dość, że szybsze, to jeszcze bardziej energooszczędne. Stąd też i ocena końcowa – niestety przy tej cenie to wprawdzie świetny pokaz możliwości technologicznych, ale

atrakcyjny jedynie dla osób nieliczących się z pieniędzmi. ■ AI

## PODSUMOWANIE

**+** szybkość działania • pełna wersja Windowsa 8 • możliwość rozszerzenia pamięci kartami microSD • nielimitowana pojemność w Asus WebStorage • świetna bateria • wygodna stacja dokująca z akumulatorem  
**-** cena • niezbyt wygodne korzystanie z tradycyjnych aplikacji w trybie tabletu (ale to problem Windowsa 8)

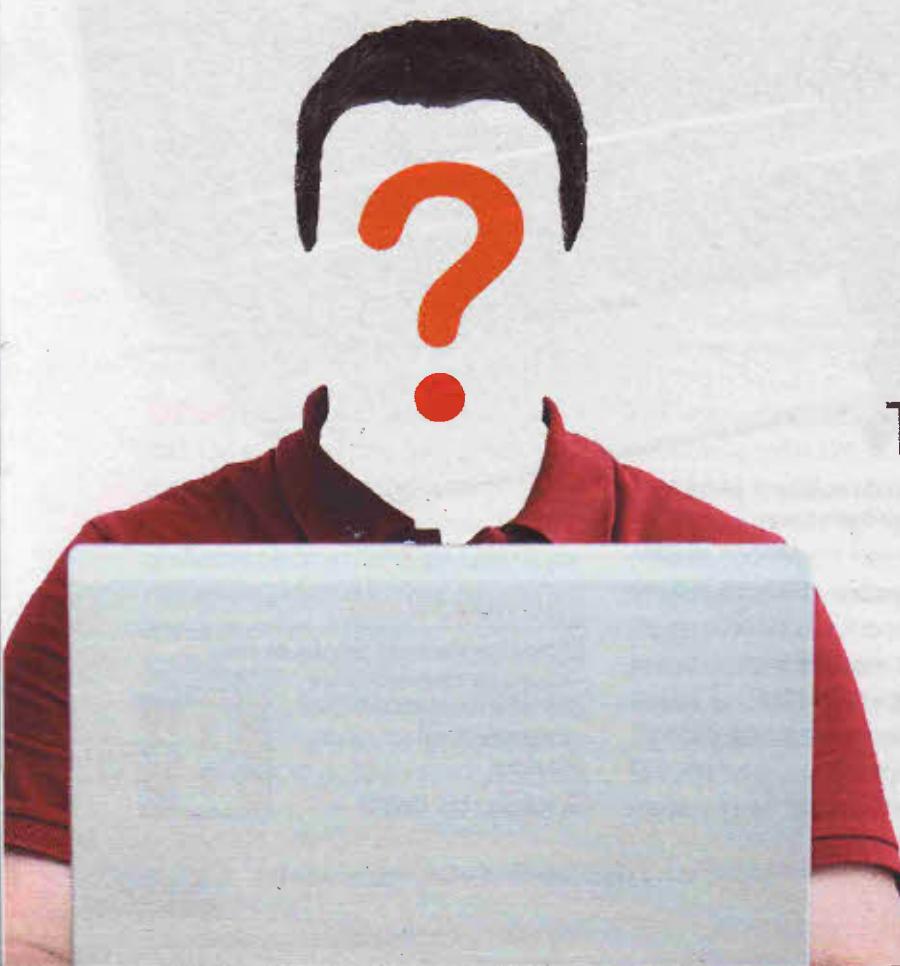
**OCENA**  
**6**

# Bądź anonimowy w sieci!

Wejdź na [www.migmail.pl](http://www.migmail.pl) i ciesz się wolnością.

 migmail.pl

Tymczasowa poczta **bez rejestracji**.



Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

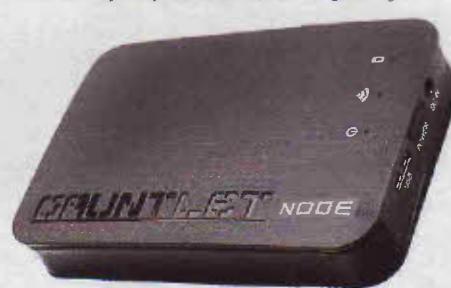
# Patriot Gauntlet Node

Cena: 360 zł | Dostarczył: Patriot | [www.patriotmemory.com](http://www.patriotmemory.com)

**PARAMETRY** • Pojemność: do 2 TB • Technologia: HDD/SSD • Sposób podłączenia: USB 3.0, Wi-Fi • Deklarowane transfery: Wi-Fi do 150 Mbit/s • Standard obudowy: 2,5 cala • Szybkość obrotowa: nie dotyczy • Inne: wbudowany akumulator, zewnętrzny zasilacz, wskaźnik naładowania, włącznik, możliwość połączenia z internetem • Wymiary: 18,5 x 8,6 x 2,5 cm • Waga: 190 g

**Kieszonkowy** na HDD, ale nietypowa, bo umożliwiająca dostęp do dysku z dowolnego urządzenia zgodnego z Wi-Fi. Za pomocą oprogramowania z Google Play czy Apple Store'a połączymy Gauntletów ze smartfonami lub tabletami.

Wbudowana bateria wystarcza wedle deklaracji na ok. pięć godzin pracy, w praktyce jednak działa nieco ponad dwie. Trochę mało. Fajną sprawą jest możliwość jednoczesnego przeglądania internetu oraz danych zgromadzonych na dysku – przez interfejs web łączymy Node'a z routera Wi-Fi i mamy nowy punkt dostępowy 2 w 1. Niestety zasięg urządzenia ogranicza się do 10 metrów, co w zasadzie pozwala korzystać z Gauntletów w ramach jednego pokoju lub w podróży. Prędkość transferów nie powala – przez sieć bezprzewodową to jedynie 2,5 MB/s w przypadku ściągania danych oraz 1,2 MB/s, gdy zapisujemy na dysk. Lepiej wyglądają transfery na USB 3.0 – tu model w obu przypadkach zbliża się do 100 MB/s, czyli dość standardowo. Przydałoby się też poprawić nad oprogramowaniem, gdyż



■ Wi-Fi w kieszonkach to ciekawe rozwiązanie – szkoda tylko, że sieć jest tak powolna.

w wersji dla Androida lubi się przywiesić. Aktualna cena to 360 zł – sporo, jak na polskie warunki, ale tutaj należy pamiętać, że jeżeli doliczymy koszt twardziela i porównamy np. z konkurencyjnymi zewnętrznymi dyskami Wi-Fi, może się to okazać bardziej atrakcyjnym finansowo rozwiązaniem. ■ J.Lo

## PODSUMOWANIE

- + obudowa na dysk z siecią Wi-Fi • dostęp ze smartfonów i tabletów • przepuszczanie sygnału zewnętrznych sieci • wbudowana bateria
- słaby sygnał Wi-Fi i powolne transfery • oprogramowanie sporadycznie się wieszka • bateria słabsza niż w deklaracjach • jak na polskie warunki, droga

OCENA  
**6**

# Seagate Desktop HDD.15 4 TB (ST4000DM000)

Cena: 642 zł | Dostarczył: Seagate | [www.seagate.com](http://www.seagate.com)

**PARAMETRY** • Pojemność: 4 TB • Technologia: HDD • Sposób podłączenia: SATA 6 Gbps • Deklarowane transfery: 180 MB/s zapis i odczyt • Standard obudowy: 3,5 cala • Szybkość obrotowa: 5900 obr./min • Inne: 64 MB pamięci cache • Wymiary: 14,6 x 10,2 x 2,6 cm • Waga: 408 g

**Tradycyjne** dyski twarde dawno już przegrali walkę z SSD, jeśli chodzi o wydajność, ale ich zaletą są dostępne pojemności oraz ceny. I to pomimo tsunami w Azji w 2011, które najpierw okazało się świetną wymówką do podniesienia tych ostatnich, a potem na długie miesiące zahamowało ich spadek. Na szczęście ta nienormalna sytuacja wreszcie się kończy, czego najlepszym przykładem jest testowany właśnie nowy 3,5-calowy Seagate.

Wygląda jak każdy inny dysk, ale w środku kryją się cztery talerze po 1 TB każdy, co w sumie daje aż 4 TB miejsca na dane. To nie pierwszy taki model na rynku, ale wcześniejsze kosztują fortunę. Za najtańszy WD trzeba dać ponad 1100 zł! Fakt, należy on do serii Black i kręci się z prędkością 7200 rpmów, teoretycznie jest więc szybki. W praktyce Seagate z 5900 obrotami okazuje się nieco wydajniejszy, osiągając maksymalne transfery rzędu 170 MB/s, podczas gdy WD dobija do 150 MB/s. A jeśli dodać do tego niższe zapotrzebowanie na ener-



■ Ogromna pojemność, dobre wydajność i cena.

gię i wysoką kulturę pracy, wychodzi na to, że niemal dwukrotnie tańszy ST4000DM000 to propozycja lepsza nie tylko ze względu na cenę. **Jeśli potrzebujesz dużo miejsca na dane, stanowi on obecnie najlepsze rozwiązanie** – i do tego najbardziej opłacalne. ■ A.I.

## PODSUMOWANIE

- + pojemność • ciche
- szybki, jak na HDD • bardzo sensownie wyceniony
- przy tej cenie brak

OCENA  
**9**

# Mach Xtreme ES SLC 32 GB

Cena: 200 zł | Dostarczył: eXtremeMem | [www.extrememem.pl](http://www.extrememem.pl)

**PARAMETRY** • Pojemność: 32 GB • Sposób podłączenia: USB 3.0 • Deklarowane transfery: brak danych • Wbudowana ochrona złącza: brak • Inne: zewnętrzny zasilacz • Wymiary: 70 x 17 x 8 mm

**Pamięć** USB przechowuje dane w komórkach. Te dzielą się na dwa typy: SLC, czyli single-level cell, i MLC – multi-level cell. Nie wchodząc w techniczne zawiłości, pendrive'y z SLC są generalnie szybsze, ale i droższe. MX-ES SLC zasadniczo pasuje do schematu, mimo że w zestawieniu z konkurencją jest tańszy – w tym przypadku **cena za gigabajt wynosi 6,25 zł**.

Jeśli chodzi o osiągi, zarówno zapis, jak i odczyt w przypadku dużych plików to ok. 165 MB/s – czyli bardzo dobrze. Gorzej radzi sobie z drobnicą. Tę czyta z szybkością 5,6 MB/s, co także stanowi niezły wynik, niestety zapis spada do marnego 0,04 MB/s. Mogło być lepiej, choć jak być może pamiętać z naszego megatestu w 04/2013, na tym sprawdzianie poległa większość testowanych przez nas pamięci, więc nie ma się co tym faktem tak bardzo przejmować. ■ J.Lo



■ Atrakcyjny wygląd, spora pojemność i niezłe osiągi. Gdyby jeszcze był ciut tańszy...

reszty, ale to oczywiście żadna wada. Na tle wszystkich pamięci USB, które przewinęły się przez redakcję, **Mach Xtreme ES SLC wypada naprawdę przywroicie**, lecz SanDisk Extreme nadal jest królem wydajności. ■ J.Lo

## PODSUMOWANIE

- + bardzo dobre prędkości odczytu i zapisu dużych plików • dobrze radzi sobie z odczytem drobnicy • świetny wygląd
- niezła cena, jak na SLC
- zapis małych plików mógłby być szybszy

OCENA  
**8**

# Toshiba Stor.e Canvio 1 TB

Cena: 314 zł | Dostarczył: Toshiba | [www.toshiba.pl](http://www.toshiba.pl)

**PARAMETRY** • Pojemność: 1 TB • Technologia: HDD • Sposób podłączenia: USB 3.0 • Deklarowane transfery: brak danych • Standard obudowy: 2,5 cala • Szybkość obrotowa: 5600 obr./min • Pamięć podręczna: 8 MB • Inne: kabel USB 3.0, oprogramowanie do kopii zapasowych i szyfrowania • Wymiary: 11,7 x 7,8 x 1,7 cm • Waga: 165 g

**Przenośny** dysk od Toshiba to urządzenie typowe dla tego segmentu – co nie znaczy, że słabe. Crystal-DiscMark pokazuje, iż sprzęt potrafi wyciągnąć po ok. 115 MB/s zarówno przy odczycie, jak i zapisie ciągłym, co odzwierciedla pracę z większymi plikami. W przypadku drobnicy jest oczywiście dużo gorzej – odczyt do 0,5 MB/s, zapis 1,2 MB/s. Na tle konkurencji nie są to jednak złe wyniki i Stor.e Canvio prezentuje się tu mniej więcej jak zewnętrzny twardziel Verbatim, którego testowaliśmy trzy numery temu.



■ Trochę szkoda, że na obudowie dysku zabrakło np. gumowej koszulki.

Kabel, który dostajemy w zestawie, jest co prawda bardzo krótki, ale koniec końców **to dobry sprzęt**. Na pewno sprawdzi się przy przenoszeniu lub magazynowaniu danych – a jeśli nie potrzebujesz aż 1 TB, na rynku są jeszcze mniejsze wersje. ■ J.Lo

## PODSUMOWANIE

- + przyzwoite transfery • atrakcyjna cena za gigabajt • estetyczny wygląd
- obudowa nie sprawia wrażenia pancernej

OCENA  
**8**

# Muzyka na żądanie

„Po co mi legalne MP3 na dysku?”, zapytał kiedyś: **Berlin**

**Nie każdy chce swoje ulubione płyty trzymać na półce, nie wszystkim podobało się kupowanie licencji na zabezpieczone DRM-ami pliki, które mogły przestać istnieć po upadku sprzedającego je sklepu. Jak słuchać muzyki legalnie i nie wydawać milionów na swoje hobby? Streamując.**

**Okazuje** się, że wielu konsumentów kultury potrzebuje serwisów proponujących dokładnie to, na co od dawna pozwalają strony z torrentami. Chcą czegoś posłuchać albo coś obejrzeć i mieć do tego dostęp akurat wtedy, gdy im się zachce, i niekoniecznie kiedykolwiek później. Dzięki wyjściu naprzeciw oczekiwaniom takiego klienta zachodnie serwisy z filmami na

życzenie mają się bardzo dobrze, a katalog giganta takiego jak Netflix (niestety jeszcze niedostępnego w Polsce) może zawstydzić nawet Pirate Baya.

Podobnie sprawa ma się ze stronami oferującymi streaming muzyki w zamian za miesięczny abonament – Spotify, Deezer czy Pandora to potężne marki stające się z roku na rok coraz



## Spotify

[www.spotify.com/pl](http://www.spotify.com/pl)

PC, Mac, Linux | iOS, Android, Windows Mobile (+ Kindle Fire, Palm, Symbian, BlackBerry)

Po zainstalowaniu (nie ma opcji słuchania z przeglądarki) Spotify jest dosyć prymitywny. Szczególnie kiedy przychodzi do szukania nowej muzyki – **chociaż ma ogromną bibliotekę dostępnych piosenek, trudno się do nich dobić, nie wiedząc, czego się szuka**. Najlepszym wyjściem są radia oparte o gatunki, artystów albo (co ważne!) nasze playlisty – puszczane w nich kawałki pasują klimatem i brzmieniem do tego, co znamy i lubimy.



Alternatywą są wtyczki, o które da się Spotify rozszerzyć – z poziomu programu instalujemy np. Earache Metalizera pozwalającego jednym kliknięciem wygenerować listę nawet 100 utworów heavy-, thrash- czy deathmetalowych albo np. newsletter serwisu Pitchfork dający możliwość odsłuchania od razu recenzowanych tam płyt. Jest w czym wybierać – od gier i aplikacji społecznościowych aż po karaoke oraz konkretne rekommendacje. Najłatwiej jednak namówić do korzystania z serwisu ogarniętych w temacie znajomych i patrzeć, co wygrzebała, obserwując stream ich aktywności albo subskrybując ich playlisty. **Spotify to nie najlepsze narzędzie do szukania nowych brzmień i zespołów, ale nadrabi to przystępnością interfejsu i tym, że w tej chwili jest po prostu największe**. A dzięki temu sporo – czasami nowości – ma wcześniej niż konkurencja.

- Aplikacja mobilna:** tylko premium (20 zł)
- Aplikacja desktopowa:** konieczna
- Słuchanie offline:** tylko premium
- Dodatkowe wtyczki:** tak
- Playlisty:** tak
- Radio:** tak

## wimp

[www.wimp.pl](http://www.wimp.pl)

PC, Mac | iOS, Android

Jeżeli poza słuchaniem swojej ukochanej muzyki interesuje was poznawanie nowych brzmień, bardziej przystępnego serwisu od WiMP-a w Polsce nie ma. Regularnie wypełniany jest on tematycznymi, przygotowanymi przez jego redaktorów – a nie użytkowników – playlistami. To profile artystów, utwory o czymś konkretnym (np. ludzie z zagranicy śpiewający o Polsce) czy przekroje historyczne („Lata, które ukształtowały rocka”).



Informacje o nadchodzących koncertach i innego rodzaju newsy wyświetlane na starcie zawsze ozdobione są odpowiednią listą piosenek, a wszystko to dobrze zastępuje nieobecne tu stacje radiowe innych serwisów. Mimo że eventy typu „album tygodnia” są świetne, to **chcąc znaleźć coś po gatunku, trudno dobić się do konkretów – WiMP ma mało kategorii i w większości są one sztampowane** (metal, rock, pop, indie, jazz), co sprawia, że pragnąc posłuchać sludge'u albo crustu, trzeba wiedzieć, czego się szuka. Niestety część osób zniechęcić się może topornością koniecznej do zainstalowania aplikacji (online dostępne są tylko 30-sekundowe sample) korzystającej z Adobe Air, która potrafi się przyciąć albo zapomnieć, w jakim momencie utworu jesteśmy. Wersja darmowa cierpi na tym szczególnie, bo reklamy potrafią odpalić się (z powodu błędu!) w trakcie słuchania, a czasami nawet wykrzaczyć program. Niemniej to świetna rzecz dla nie tak zaawansowanych albo co bardziej leniwy muzycznych odkrywców.

- Aplikacja mobilna:** tylko premium (20 zł)
- Aplikacja desktopowa:** konieczna
- Słuchanie offline:** tylko wersja mobilna
- Dodatkowe wtyczki:** nie
- Playlisty:** tak
- Radio:** nie

bardziej popularne. I nic dziwnego – niewielka suma upływająca regularnie z konta pozwala uzyskać dostęp do potężnej biblioteki płyt (największe mają ponad 20 milionów utworów!), które odpala się dwoma kliknięciami myszy. A jeżeli coś z niej zniknie albo czegoś po prostu nie ma? Trudno, w sklepach też niektórych krążków nie da się kupić, a i na torrentach wszystkiego nie ma.

### Trójca święta

Trzej główni gracze na polskim rynku to Spotify, Deezer i WiMP. Różnią się głównie kosmetyką, bo biblioteki płyt są niemal identyczne, a i ceny abonamentów premium oraz oferowane w nich usługi w gruncie rzeczy wyglądają

dają tak samo. Zasada zazwyczaj jest prosta: **za darmo można odtwarzać piosenki przetykane reklamami, za niecałe dziesięć złotych pozbyć się tych ostatnich, a za dwadzieścia otrzymać opcję słuchania muzyki na platformach mobilnych oraz w trybie offline.** Jedynie w przypadku Deezera sprawa ma się trochę inaczej – korzystać z niego bez płatnego da się przez pół roku, później wprowadzony zostaje limit dwóch godzin odsłuchu miesięcznie.

Używanie telefonu lub tabletu jako playera MP3 ułatwione w Polsce mają klienci Orange – taryfa Smart Plan Multi (od 89,90 zł/m-c) daje im dostęp do Deezera w wersji premium za dar-

mo. Play z kolei podpisał papiery z WiMP-em i mimo że w abonamencie i tak trzeba płacić za niego dwadzieścia złotych miesięcznie, podobnie jak Deezer w Orange nie zera on wtedy pakietu danych. Tylko Spotify nie może pochwalić się umowami z sieciami telefonicznymi (choć za granicą współpracuje z T-Mobile'em), ale poza tym aplikacja mobilna tego serwisu w niczym nie ustępuje konkurencji. W polskich warunkach ogromną zaletą jest też to, iż **wszystkie pozwalają na słuchanie muzyki offline (praktycznie bez ograniczeń) poprzez zapisanie jej na smartfonie**, ale w tej kategorii bezsprzecznie wygrywa Spotify, dzięki któremu da się zrobić to wygodnie także na komputerze.

Chociaż teoretycznie wszędzie znajdziemy to samo, każdy z wymienionych serwisów działa inaczej. Kierowane są one do różnych typów użytkowników i właśnie w wyborze odpowiedniego spróbuję was pomóc. Dodatkowo też, na czwartym miejscu, znajdziecie zagranicznego Groovesharka, który ma problemy z ustaleniem, czy chce być serwisem legalnym, czy raczej niekoniecznie. Mając jednak na uwadze to, że wielu zespołów w ofercie opisywanej wielkiej trójcy po prostu nie ma, lepszego (póki co: wciąż legalnego) uzupełnienia zwyczajnie się nie znajdzie i dla tego warto trochę miejsca mu poświęcić. Zostańcie więc na chwilę i posłuchajcie. **[CDA]**

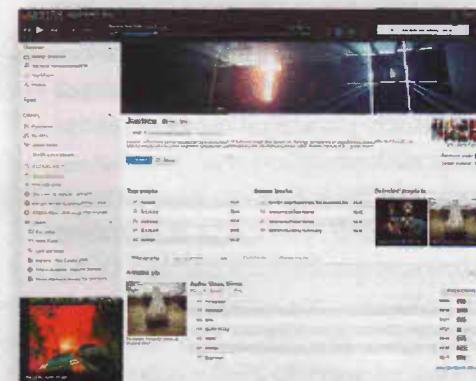


## DEEZER

[www.deezer.com/pl](http://www.deezer.com/pl)

PC, Mac, Linux | iOS, Android, Windows Phone, BlackBerry

O Deezerze warto wspomnieć głównie dlatego, że nie wymaga instalowania żadnej aplikacji i **pozwala słuchać muzyki bezpośrednio z przeglądarki**. Poza tym Orange jest w Polsce popularne i wiele osób może mieć go w wersji premium za darmo. To jednak najmniej przyjazny użytkownikowi serwis ze wszystkich opisywanych i chociaż ma sporo opcji, trudno się do nich na początku dokopać. Do tego w gruncie rzeczy działa niemal identycznie jak Spotify – da się tu tworzyć i udostępniać playlisty, a także rozszerzać funkcjonalność dodatkowymi wtyczkami (teksty piosenek, gry, rekommendacje). Umożliwia również słuchanie stacji radiowych opartych o zespoły czy gatunki, a w wersji płatnej ma też kilka niepotrzebnych i ledwo działających bajerów pokroju konsoli mikserowej.



**Deezerem warto się zainteresować w dwóch przypadkach – jeżeli ma się abonament w Orange (w tym również w byłej TP) albo nie ma się ochoty instalować żadnych klientów.** Interfejs jest wprawdzie koszmarny, serwis nie pozwala też słuchać muzyki offline użytkownikom przeglądarek innych niż Chrome. Bibliotekę ma jednak prawie identyczną jak konkurencja, a na telefonie jego aplikacja sprawdza się zdecydowanie lepiej od WiMP-a i na równi ze Spotify.

- Aplikacja mobilna:** tylko premium (20 zł)/abonament w Orange (90 zł)
- Aplikacja desktopowa:** nie
- Słuchanie offline:** tylko Chrome/wersja mobilna
- Dodatkowe wtyczki:** tak
- Playlisty:** tak
- Radio:** tak

## Grooveshark

[www.grooveshark.com](http://www.grooveshark.com)

PC, Mac, Linux | iOS (jailbreak), Android, BlackBerry, Palm, Nokia

Nie wiadomo, ile Grooveshark jeszcze pociągnie, bo od dawna **wojuje z wytwórniami, które traktują go jako problem natury pirackiej**. Szkoda, bo chociaż legalne słuchanie muzyki ze Spotify, Deezera i WiMP-a jest świetną alternatywą dla jej kupowania czy ściągania, ich biblioteki niewiele się od siebie różnią – brakuje w nich egzotycznych dziwactw (nikt nie podpisał odpowiednich papierków np. z japońskimi firmami). Grooveshark obchodzi to, pozwalając użytkownikom uploadować utwory w chmurę – dzięki temu znaleźć da się w nim rzeczy, jakich konkurencja nie ma.



Sprawia to, że jest naprawdę świetnym dodatkiem uzupełniającym ich bazy, **niestety z jakością dźwięku bywa w nim różnie**. Zaletę tego serwisu stanowi możliwość prowadzenia audycji na żywo z wybranymi przez nas piosenkami – na antenę wchodzi się jednym kliknięciem i w ten sam sposób odpala czyjas play-listę. Chiński pop, japoński noise rock, ścieżki dźwiękowe z gier – tego wszystkiego na Groovesharku pełno. Brakuje mu jednak stabilności Spotify czy przystępności WiMP-a. No i nie ma gwarancji, że chociaż dzisiaj jest legalny, jutro nie zniknie z internetu.

- Aplikacja mobilna:** tylko premium (ok. 30 zł)
- Aplikacja desktopowa:** nie
- Słuchanie offline:** tylko wersja mobilna
- Dodatkowe wtyczki:** nie
- Playlisty:** tak
- Radio:** tak



# Mobilna ofensywa AMD

■ Zobaczył przyszłość: Allor

**Pecety znajdują się na rozdrożu. Według danych firmy analitycznej IDC ich sprzedaż spada już od ponad roku, w pierwszym kwartale 2013 o rekordowe 13,9%. No ale do czego potrzebny jest teraz zwykłemu Kowalskiemu lepszy komputer? Do internetu wystarczą stary notebook lub nowy tablet.**

**Z faktem**, że desktopy to już nisza dla zawodowców oraz graczy wymagających najwyższej wydajności, pogodził się nawet Microsoft, inaczej nie ryzykowałby wprowadzenia Modern UI i wywalcenia Startu (przy okazji, jeszcze w tym roku w darmowym uaktualnieniu do 8.1 przycisk ma wrócić). Nieco inaczej do sprawy podeszli twórcy sprzętu. Nvidia równolegle z GeForce'ami rozwija mobilne Tegry. Firmy znane dotąd z produkcji notebooków mają w ofercie urządzenia mobilne – najczęściej pracujące pod kontrolą Androida. Czy to oznacza, że nie ma ratunku? **Czy jesteśmy skazani na Google'a i Apple'a, a – jak przewidują niektórzy analitycy – do 2017 roku sprzedaż tabletów będzie większa niż pecetów?** Nie byłbym tego taki pewny. Choć na kontrakt deskstopów nie ma co liczyć, firmy wcale nie odpuszczają sobie komputerów z Win-

dowsem na pokładzie. Koncentrują się po prostu na ich mobilnych wersjach. Dlatego właśnie Intel bardzo poważnie walczy już nie tylko o wydajność, ale także energooszczędność. To również jeden z głównych priorytetów AMD.

## Tabletowy Tamash

Nowa generacja przeznaczonych dla tabletów APU znanych pod kodową nazwą Tamash do sprzedaży trafi pod oznaczeniami A4 i A6, w obu przypadkach z dopiskiem Elite Mobility. Z jednej strony układy te są wystarczająco mocne, by umożliwić odpalenie Diablo III, są bowiem prawie ośmiokrotnie szybsze przy tworzeniu grafiki 3D niż konkurencja i posiadają pełne wsparcie dla DirectX 11.1 (co ciekawe, wykorzystywane przez niego rdzenie Jaguar – maksymalnie cztery – napędzają także PlayStation 4). Z drugiej zaś ulepszony system zarządzania

energią sprawia, że w mniej wymagających aplikacjach bateria standardowo stosowana w dziesięciocalowych tabletach powinna wystarczyć na 12 godzin pracy, zaś maksymalne zużycie energii do 8 W. I to pod kontrolą pełnej wersji Windowsa 8, z nawet ośmioma gigabajtami pamięci DDR3 na pokładzie, złączami USB 3.0 i opcją podpięcia zewnętrznego monitora o rozdzielcości do 2560 x 1600. A jednocześnie z takimi znymi z Androida czy iOS-a ułatwieniami jak trwającym

pokazywano zresztą pierwsze prototypy o grubości jakichś 16 milimetrów i wadze niewiele większej niż kilogram – działały bardzo sprawnie, choć hybrydy są wygodniejsze.

## Notebookowe Kabini i Richland

Dopoważniejszych zadań przeznaczone będą jednak układy kryjące się pod kodową nazwą Kabini. Do sprzedaży trafią pod oznaczeniami A4 i A6 z dopiskiem Quad-core, mimo że również

## Umarły stacjonarne PC, niech żyją mobilne PC!

mniej niż dwie sekundy wybudzaniem się z głębokiego uśpienia.

Oczywiście seria Tamash znajdzie się nie tylko na pokładzie zwykłych tabletów. Równie dobrze sprawdzi się w modelach hybrydowych wyposażonych w odłączane klawiatury. A także w cieniutkich notebookach z dotykowymi ekranami o przekątnej 10-13 cali zwanych przez AMD ultrathin, a przez Intel'a ultrabookami. Podczas prezentacji

w Tamashach mamy do czynienia z czterordzeniowcami wykorzystującymi Jaguary. Różnica to głównie dodatki. Jak na poważniejszy sprzęt przystało, pamięć RAM (typu DDR3) można będzie montować w dwóch gniazdach SODIMM, zintegrowany kontroler obrazu poradzi sobie z dwoma ekranami o rozdzielcości nawet 4096 x 2160 każdy, zaś mocniejsze wersje będą współpracować z osobną kartą graficzną. Wszystko to **przy czasie pracy na**



► Technologia AMD Turbo Dock pozwoli zwiększyć szybkość tabletu po dołączeniu podstawki z dodatkowym chłodzeniem.

baterii dochodzącym przy wykonywaniu mniej wymagających zadań do 11 godzin i maksymalnym zużyciu energii na poziomie 25 lub 15 W (odpowiednio dla A6 i A4).

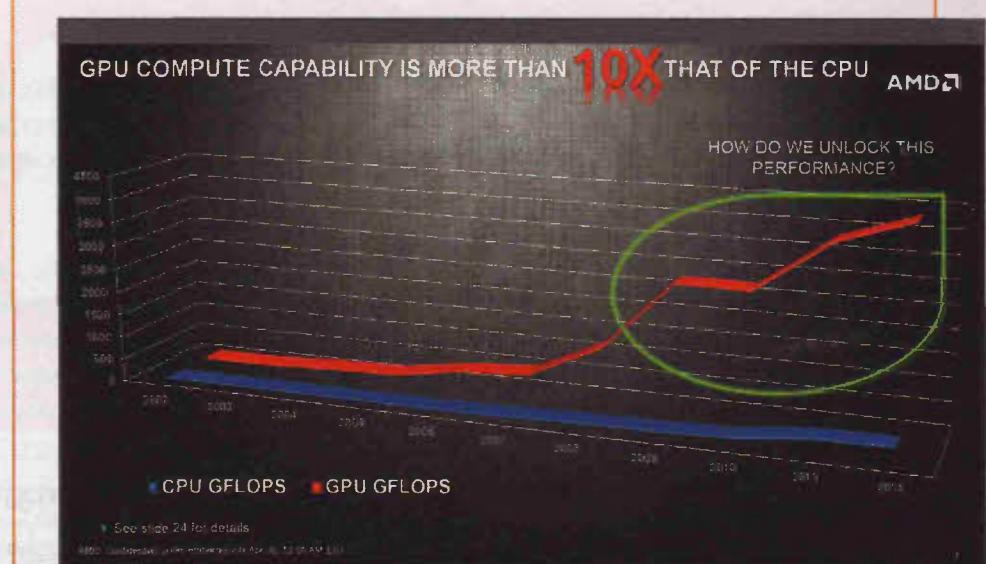
Jeśli to za mało, zostają jeszcze nowe układy A8 i A10 kryjące się za kodową nazwą Richland, których premierę przewidziano na początek czerwca. W tym przypadku zamiast Jaguarów zastosowano wydajniejsze rdzenie Piledriver współpracujące z dodatkową kartą graficzną dzięki technologii CrossFireX. A wszystko to przy czasie życia z dala od gniazdka dochodzącym do 13 godzin. Przewaga pod tym względem nad wolniejszymi A4 i A6 bierze się z możliwości zamontowania większej liczby ogniw. Richland trafić ma do notebooków z ekranami o przekątnej 14 i więcej cali maksymalne zużywających 35 W, choć w ofercie znajdą się także modele pobierające do 25 lub 17 W.

#### Pecety kontratakują

Kabini i Tamashe powinny sprawić, że na rynku pojawi się nowa generacja

pecetów, które będą nie tylko wydajne, ale przede wszystkim mobilne i energooszczędne. Co więcej, razem z układami premierę będą miały AMD Face Login i Screen Mirror. Pierwsza technologia to w zasadzie jedynie bajer, bo pozwala zalogować się z wykorzystaniem twarzy i mrugnięcia, a nie PIN-ów czy haseł (firma zapowiada również rozpoznawania gestów za pomocą kamery). Druga związana jest z bezprzewodowym przesyłaniem obrazu. Niby nic świeżego, ale najważniejsze są prawie czterokrotnie niższe opóźnienia (przynajmniej w teorii) niż w przypadku promowanego między innymi przez Intel'a standardu WiDi. Oznacza to, że już niedługo powinno dać się grać na TV bez płataniiny kabli ciągnącej się przez salon.

Z progużają, że klasyczne notebooki czy blaszaki androidowych tabletów nie pokonają, polemizował nie będę. Ale jeśli za podobne pieniądze już za chwilę będzie można kupić sprzęt z Windowsem, który poza przeglądaniem internetu pozwoli na zabawę w Diablo III na telewizorze, a po podłączeniu klawiatu-



#### hUMA i PlayStation 4

Potencjalnie najciekawsza nowość wprowadzona w świeżych układach kryje się w skrótwcu hUMA. Pochodzi od „heterogenicznego zunifikowanego dostępu do pamięci”, który umożliwia współdzielenie systemowego RAM-u przez CPU i GPU. Obecnie to niewykonalne – żeby karta graficzna mogła cokolwiek policzyć, trzeba najpierw utworzyć dla niej kopię danych, a potem zadbać o odebranie wyników. To nie aż tak banalne, jak by się wydawało, poza tym zmniejsza tempo procesu.

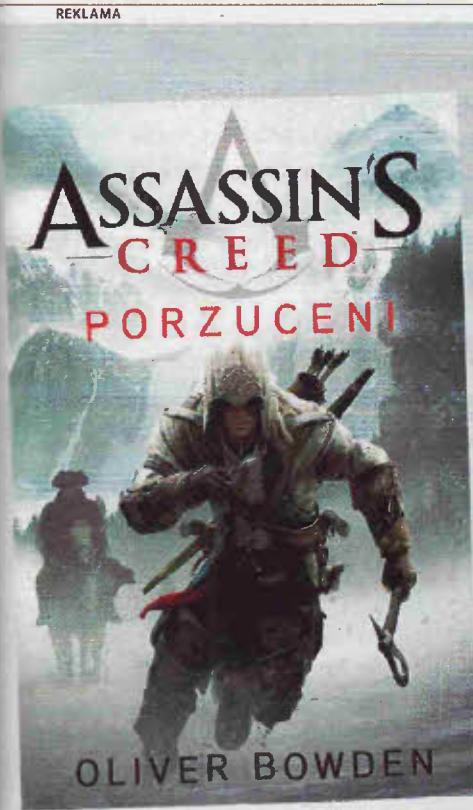
Jest o co walczyć, bo w zadaniach, które można wykonywać równolegle, różnicą w wydajności między najszybszymi CPU i GPU przekroczyła już 1000%, a mimo to nadal niewiele programów używa rdzeni graficznych. I tutaj właśnie na scenę wchodzi hUMA opracowywana przez AMD i głównych graczy na rynku sprzętu mobilnego: ARM, Imagination, Qualcomm, Texas Instruments czy Samsunga. A także Sony, bo to właśnie ta technologia pozwala na swobodne korzystanie z 8 GB pamięci, w którą będzie wyposażona PlayStation 4 – wspólne zarówno dla obliczeń, jak i generowania obrazu.

Problem w tym, że póki co na liście firm zaangażowanych w produkcję nie ma ani Nvidii, ani Intel'a, czyli tuzów rynku pecetowego. Pozostaje mieć nadzieję na to, że choć nie biorą w niej udziału, skorzystają z gotowego rozwiązania. Bo gdy dobrodziejsztwa hUMA spopularyzują się wśród autorów gier (a to ze względu na wygodę i wzrost wydajności – według szacunków do 300% – nastąpi raczej wcześniej niż później), nagle okaże się, że nawet znacznie mocniejsze tradycyjne konfiguracje nie dają rady.

ry nada się do poważniejszych zadań biurowych, śmiem twierdzić, że pogłoski o śmierci pecetów jako gatunku są przesadzone. Tyle że miejsce tradycyjnych konstrukcji zajmą mobilne. I wcale nie jest przesadzone, że w dalszej

perspektywie będą to akurat tablety, bo wielu analityków twierdzi, że w ciągu pięciu lat podstawowym komputerem osobistym stanie się... smartfon z przystawkami. Ale tym trendem zajmiemy się kiedy indziej.

[CDA]



**Jestem doskonałym szermierzem.  
I nieobce jest mi zadawanie śmierci.  
Nie czerpię z niego przyjemności. Mam  
do tego po prostu wrodzoną łatwość.**

Londyn, rok 1735. Haythama Kenwaya szkolono w posługiwaniu się mieczem, odkąd tylko był w stanie go unieść. Kiedy jego rodzinny dom zostaje zaatakowany, a uzbrojeni napastnicy mordują mu ojca i uprowadzają siostrę, Haytham bronią go w jedyny znany sobie sposób: zabija. Straciwszy rodzinę trafia pod opiekę tajemniczego nauczyciela, który szkoli go na śmiertelnie groźnego zabójcę. Pałający żądzą zemsty Haytham rusza szukać winnych, nie ufając nikomu i kwestionując wszystko, co dotąd mu wpojono. Pośród spisków i zdrad zostaje wciągnięty w odwieczne zmagania między asasynami i templariuszami.

19 czerwca na rynku

## Konkurs

**Do wygrania  
3x książka  
*Assassin's Creed: Porzuceni***

Napisz dlaczego to właśnie Ty powinieneś wygrać książkę  
I prześlij odpowiedź do nas  
SMS-em o treści: CA.AS.  
Twoja odpowiedź pod 7265

Najciekawsze odpowiedzi nagrodzimy.  
Już jeden SMS wystarczy, żeby zagrać o nagrody!  
Treść SMS-a nie może przekroczyć 160 znaków.  
Na Twoje SMS-y czekamy do 1 lipca 2013 r.  
Koszt wysłania 1 SMS-a to 2 zł (2,46 zł z VAT).  
Regulamin dostępny na [www.regulaminy.pl](http://www.regulaminy.pl)  
Usługa dostępna w sieciach: T-mobile, Orange, Play, Plus

# ACTION REDACTION

PISZCIE MAILE: [CDACTION@CDACTION.PL](mailto:CDACTION@CDACTION.PL) LUB LISTY: CD-ACTION, SUKIENNICE 6, 50-107 WROCŁAW

**Wakacyjne (tak, tak...) CDA to dobry czas na rozmaite refleksje i podsumowania. Dziś pokażemy zatem, jak widzą CDA różni ludzie. Dość niespodziewanie odżył temat płyci awatara, którym gramy. Nie zabraknie również kącika porad wujcia Smugglera. :) Zapraszam do lektury.**

## PLUSY, MINUSY

**✉** Piszę do Was jako życzliwy i wierny fan oraz czytelnik waszego czasopisma od numeru 01/2000. Ten list będzie krótkim bilansem, próbą generalnej oceny CD-Action i pewnymi drobnymi osobistymi pomysłami co do rozwoju magazynu. Przechodząc do rzeczy, zacznę od plusów: imponujący jest wasz stosunek ceny do jakości. Obserwując zagraniczne pisma branżowe, można was tylko szczerze podziwiać za gry, jakie umieszczacie. Sama jakość magazynu stoi na bardzo wysokim poziomie – wielki plus (jedynie ten nowy papier wydaje się nieco słabszy i mniej trwały).

Tylko ci się tak wydaje, serio.

**MJ:** Kaloryfer Kaloryferowego w stylu origami wychodzi z niego tak samo mocarny jak poprzednio.



Są to zdecydowanie wasze największe atuty, oczywiście oprócz samego faktu, że przetrwałeś 17 lat, jesteście niekwestionowanym liderem w branży i posiacie nie tylko czytelników, ale również żywą społeczność, która widzi w CDA coś więcej niż zwykłe czasopismo.

Oh, stop it you...

**MJ:** Bo ja wiem? Zawsze uważałyśmy CDA za normalne czasopismo. Podobnie jak Bugsa za normalnego królika.

**Teraz przejdę do minusów. Pierwszy dotyczy ważnej kwestii – recenzji. Według mnie są one tylko dość OK, poprawne, ale nic ponad to. Zwłaszcza porównując z tekstem sprzed lat, widać mały spadek poziomu. Brakuje mi w nich konkretów, zbyt wiele uwagi poświęca się ogólnym wrażeniom z gry, za mało jest rzeczowości i zwyczajnie suchich faktów, przez co czasami wychodzi masło maślane, a niektóre recenzje są nudne i zniechęcają do czytania.**

Nie, nie zamierzam udowadniać, iż nie masz racji, bo oczywistym jest, że to twój subiektywny odbiór tekstów. Tym niemniej staramy się, jak możemy, by tworzyć teksty ciekawe i zróżnicowane stylistycznie, nie ma u nas jakiegoś szablonu, wedle którego się pisze, nikt nie narzuca języka ani formy, więc IMO każdy powinien znaleźć autora, który mu pasuje i którego teksty czyta się mu fajnie. A same konkrety można znaleźć choćby na stronie danej gry. Zresztą recenzja, w której dominują „suche fakty”, zwykle też jest sucha(rem). Bo moim zdaniem w tym gatunku liczą się emocje, a potem fakty.

**Kolejnym zauważalnym, ale sporadycznym minusem jest wysoka subiektywność recenzowanią gier, zdarza się, że bardzo dobra produkcja jest niesprawiedliwie niską oceniona, bo akurat nie przypadła do gustu autorowi tekstu, np. rewelacyjny Rage (nie można od każdej gry wymagać otwartego świata), Just Cause 2 (!), Two Worlds II, Red Faction Armageddon itd.**

Kurczę, ale z założenia recenzja jest SUBIEKTYWNYM wrażeniem DANEGO autora. I może się okazać, że gra X nie pasuje mu, bo nie. (I do tego jego opinia

nie pokrywa się z twoją, zgroza!). I cóż z tego? Mnie się Max Payne 3 bardzo podobał, CormaCowiem zaś wcale. Po to są rozmaite gamewalkery i minirecenzje, żebyś mógł poznać opinie innych ludzi z redakcji. Tu nie Chiny, tu każdy ma prawo do swoich poglądów i niezgadzania się z cudzymi.

**MJ:** Tylko niech się potem nie zdziwi, gdy znajdzie w łóżku odciętą głowę konia, zostanie oskarżony o terroryzm i wywieziony do tajnego więzienia.

Aj tam, raz ci się zdarzyło 15 lat temu, a ciągle to przeżywasz...

**Niektóre wystawione oceny odstają od średniej światowej – nie bójcie się w razie wątpliwości wziąć również pod uwagę profesjonalnych recenzji i opinii z zewnętrz.**



Sorry, ale to jedna z większych bredni, jakie zdarza mi się czytać (pocieszam – nie tylko ty ją głosisz). Powiem dosadnie – mamy głęboko w... poważaniu CUDZE opinie. Po to kupujesz CDA, żeby poznać NASZE (a raczej naszego recenzenta) zdanie o tej produkcji. To, że średnia nota na świecie to 9/10, nie oznacza, iż nie damy 6/10, jeśli gra na to według autora tekstu zasługuje. Chyba nie chodzi o to, żeby „pływać z prądem” i oceniać na zasadzie „mnie się tam nie podoba, ale ponieważ wszyscy chwalą, to ja też dam 8+, nie będę się wychylał”. Albo „w tle leci heavy metal (albo hip-hop), którego nie cierpię (dla mnie 1/10), ale ponieważ wielu graczy słucha

## KOMIKSY CZYTELNIKÓW CDA



► Autor: Przemysław Świszcz



► Autorka: Paulina Różańska

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

takiej muzyki i będzie zachwyconych, to ogólnie za oprawę muzyczną dam 7/10"? Bo jeśli tak, może od razu wrzućmy pod recenzję średnią z Metacritica jako naszą ocenę? I nie dajmy ksywki autora, bo po co, liczy się przecież ŚREDNIA OCEN. Hm.

I chyba przyjemniej poczytać czasem recenzję INNA niż reszta, spojrzeć na tytuł oczami fana (albo anty-fana), zobaczyć, co się komuś podoba w grze, którą my mamy za kiszkę (albo nie podoba w produkcji, którą my kochamy). Tu postłużę się własnym przykładem – pochwałkiem ME3 i jego zakończenie, choć bardzo wielu pluło się na nie (i na mnie). Nikogo nie zmuszam do tego, by przyjął moją opinię za swoją, ale podzieliłem się dokładnie tym, co czułem, nie przejmując się późniejszym nieuniknionym „shitstormem”. Bo tak właśnie widzę recenzenczą uczciwość – pisać to, co się samemu myśli o produkcji, i wziąć na klatę reakcję czytelników.

MJ: Ewentualnie kaloryfer. I to taki żeliwny, żeby bardziej bolało. Tak się u nas w redakcji hartuje prawdziwych twardzieli.

**Co do pomysłów odnośnie do recenzji – proponuję oddzielną ocenę dla trybu single oraz oddzielną dla multi ( dodatkowa wskazówka dla graczy preferujących głównie tryb dla jednego gracza bądź sieciowy).**

Pomysł do rozważenia w grach, gdzie multi jest istotne.

**Bardzo przydatne byłoby również podawanie na samej górze średniej liczby godzin potrzebnych do ukończenia gry.**

To czasem się trudno określa, bo np. w erpegu można realizować wszystkie questy (albo jedynie główną linię fabularną), w FPS-y grać na easy albo nightmare. Dość często w samych recenzjach pojawiają się przecież frazy typu „kampanię można zaliczyć w 10 godzin”.

MJ: Można też wziąć pod uwagę dodatkowe czynniki wpływające na tempo gry: płaczące dzieci, zrzędząca żonę, trzy piwa, stanie na głowie, ciężkostrawny obiad, czapkę naciągniętą na oczy itd.



**Do drobniejszych minusów zaliczam również (od czasu do czasu) sposób odpisywania na listy – niewiedź zbyt niepoważny lub nawet minimalnie nieuprzejmy.**

Stara zasada AR głosi: „jaki list, taka odpowiedź, tylko bardziej”. Jeśli ktoś przesyła dumą wypowiedź, na pewno się nie doczekał mądrzej odpowiedzi. No i troszkę mnie zasmuciło – „minimalnie nieuprzejmy”? Ja czasem tu też rzygam żółcią i jadem, a ty to oceniasz jako lekką nieuprzejmość? Cholera, chyba się starzeję. :)

**Na koniec ocena CD-Action. Zawartość DVD – 9/10. Jakość i atrakcyjność wizualnapisma – 9/10. Recenzje i info z gier – 7/10. Ocena końcowa – 8+10 plus znaczek jakości.**

**Trespasser4**

Pasuje.

MJ: Osemka to dobra liczba, ma takie okrągłe, gładkie kształty i dwie dziurki.

**E-mail:** Często na was narzekają, żeście się zepsuli. Że to nie to samo co kiedyś. Że kiedyś to było lepiej. A wiecie, ja mam trochę innego pogląd. Moim zdaniem dorośnięcie. Pierwsze CDA czytałem 15 lat temu. Wtedy w całym piśmie interesujące były tylko recenzje. A i tak były zbyt obszerne, więc najciekawsze były oceny. Reszta to jakiś nudny (i długi) bełkot. Potem NL zaczęło robić się atrakcyjne. Z biegiem lat poczytny stał się Gamewalker. Potem zapowiedzi. Potem technikalia. Potem nie ma Gamewalkera, ale inne działały stały się zdatniejsze do czytania. Dzisiaj kupiłem najnowszy numer CDA. Gry, które kiedyś stanowiły ponad 50% fajności pisma, teraz odłożymy na zakurzoną półeczkę, a CDA całe zjadłem gamami. 15 lat temu niedużo było do czytania w CDA. Teraz wszystko. CDA jest znacznie lepsze niż kiedyś.

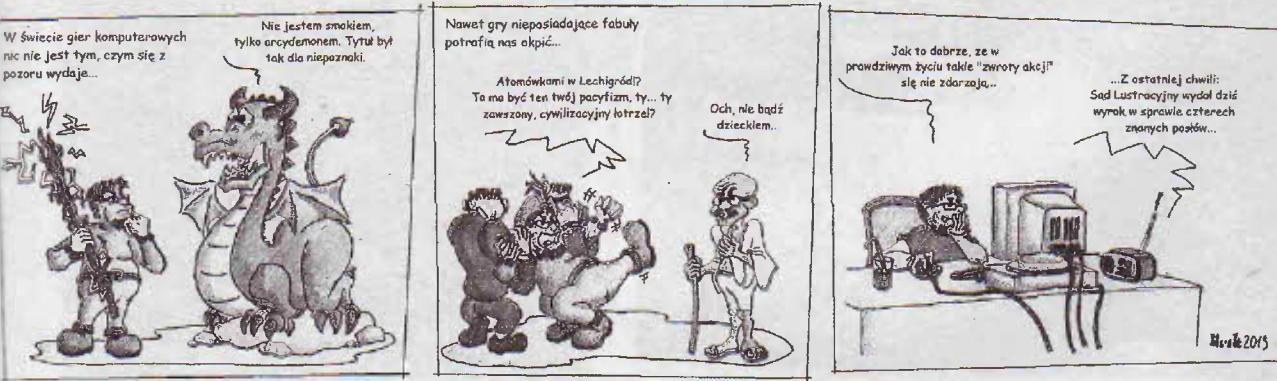
**Qaczek**

A może to TY dorosłeś? A najpewniej i ty, i my.

## PŁEĆ AWATARA

**E-mail:** Chciałbym poruszyć jedną kwestię. Wybieranie płci tworzonego bohatera. Argument, że skoro mamy gapić się przez X godzin na tylek naszej postaci, to lepiej, żeby był damski, do mnie trafia, ale w większości takich gier znajduje się on na samym dole ekranu, jeśli w ogóle.

To chyba zgodne z anatomią, że tyłek znajduje się raczej na dole. Co prawda znam i takich, którzy się



**Autor: Erik**

## KONKURS TRWA! NARYSUJ KOMIKS!

Oczekujemy komiksu w formie (najlepiej) jednego poziomego paska (1-4 obrázki). Technika wykonania – dowolna. Nie oznacza to jednak, że umieścimy na łamach coś stworzonego w 3 minuty długopisem na kartce wyrwanej z zeszytu. Tematyka również dowolna, ale byłoby miło, gdybyście starali się trzymać zagadnień związanych z pismem (gry, gracze, komputery, CDA). Czas trwania – nieograniczony. Autorom opublikowanych prac wyślemy upominki, a najbardziej utalentowani mogą zostać zaproszeni do stałej współpracy. Komiksy wysyłajcie w możliwie wysokich rozdzielcościach w załącznikach maili albo w listach na adres redakcji.

najwyraźniej głową zamienili z zadkiem, bo mają same \*\*\*iane pomysły...

**Dla mnie proces tworzenia bohatera, dobierania współczynników i wyglądu służy temu, by gracz mógł utożsamiać się z postacią, ba – BYĆ NIĄ. Może inni mają inaczej, ale ja mam problemy ze zidentyfikowaniem się z osobnikiem płci żeńskiej. A skoro wy takich problemów nie macie, to mam myśleć, że lubicie nosić damskie ciuszki... :)**

Tak. Masz myśleć. Myślenie ma przyszłość i warto trenować tę umiejętność. Poza tym ja się zwykle nie utożsamiam z postacią, ja nią po prostu gram. Ale pewnie nienormalny jestem. A zgodnie z twoją logiką – skoro wolisz kierować menem, „to mam myśleć, że wolisz facetów”? Kto moczem wojuje, na uremię ginie. :)

**Swoją drogą, jesteście świetni, robicie dobrą robotę, dajecie super pełniaki, łatwo się czyta wasze teksty, bla, bla, bla, pozdrawiam!**

**Kulik931**

Bla, bla, bla. I tyłek.

MJ: I pośladek blady. Czarny bez pomady.

**E-mail:** Szczero mówiąc, czytając w CDA wypowiedzi redaktorów twierdzących, że mając do wyboru faceta lub kobitkę, częściej wybierają niewiastę, marszczył brwiz memowym „orły?” kołaczącym podkopuł. Osobiście, będąc samcem i stożkiem przed wyborem płci, zawsze decyduję się na faceta. Dlaczego? Ano z prostego względu, że sam takowym jestem, a postać, którą kieruję, w której mam się wczuć, powinna mi ową wczwczę zapewnić także wizualnie. Chcę, aby mój awatar w grze był jak najbliższy mojej rzeczywistej osobie.



Heh, jakoś mimo wszystko myślę, że łatwiej mi się wpuścić w kobietę niż w mężczyznę typu Duke Nukem (bardziej zbliżony obwód bicepsu... i wyższe IQ).

**Z tego też względu zdecydowanie fajniej gra mi się w tytuły, w których bohaterem jest „zwykły koleżka” (Alan Wake, Max Payne, Silent Hill 2, GTA, Far Cry 3), niż kiedy developer wrzuca mnie w skórę wyszkolonego żołnierza, maszyny do zabijania – gdyż sam taki nie jestem.**

Jeśli Max to „zwykły koleżka”, to aż się boję pomyśleć, jak wyglądają ci mniej zwykłi. :)

**Kwestia tego, żeowi „normalni koleżkowie” wywijają piruety w zwolnionym tempie, strącając headshotami przeciwników, mimo że wedle fabuły nigdy wcześniej nie mieli gnata w ręku, jest dla mnie drugorzędna, to w końcu tylko gra, pewna umowność. A czekolwiek jest coś w tym stereotypowym schemacie „od zera do bohatera”, który pociąga, daje satysfakcję, ułudę tego, że „taki koleś jak ja, a taka fajna przygoda mu się trafiła!“.**

**Stąd też kobiece postacie w grach toleruję tylko wtedy, kiedy nie ma innego wyboru (Tomb Raider, BloodRayne). Chciałbym nawiązać do tezy postawionej w felietonie, że jako gracze cechujemy się seksizmem i że to nieładnie tkwić w średniowiecznym schemacie typu „galaktykę może uratować jedynie napakowany PAN Shepard, PANI Shepard powinna w tym czasie prać skarpetki”. Otóż mam taką przewrotną uwagę: redaktorzy (w tym sam Smg, jak dobrze pamiętam) argumentowali wybór kobiet w grach mniej więcej tak (cytuje z pamięci, ale sens jest zachowany na bank): „jak już mam spoglądać przez X godzin na tył bohatera, wolę, żeby to był przynajmniej tył miły w oglądaniu”. Czy właśnie TO, proszę was, nie jest seksizm? ;) Ba, patrzyc z prof. S. Jonalnej strony, to wręcz jakiś fetysz... ;)**

No jest, ale myślę, że nie taki, za jaki panie byłyby obrażone z założenia. Faceci patrzą na kobiety, kobiety na facetów, tak to już ten świat jest zasadniczo urządżony. Myślę, że większość niewiast

jednak, pomijając ten cały seksistowski podtekst obserwowania tylko wirtualnej postaci, woli facetów, którzy preferują kobiety. No i nawet wgapiając się w cztery litery takiej pani, udowadnam, że wcale nie uważam, iż kobieta powinna w tym czasie prać skarpety, a nie zbawiać świata. :)

**Podsumowując: pewien segment gier ma dość ściśle określonego odbiorcę, a ten określone preferencje. Nie dziwicie się, że w grach akcji wśród bohaterów przeważają faceci, nie dziwicie się, że w Simsach grają głównie dziewczyny. Stereotypy nie powstają z niczego, jedynie ostatnio panuje moda na to, by na siłę podważać ich zasadność.**

#### ROZKMINATOR

Stereotypy dość często są fałszywe (lub chociaż mocno uogólnione, w stylu „każdy Irlandczyk jest rudy”). Dlatego właśnie nazywamy je stereotypami... i dlatego właśnie czasem warto z nimi zawałczyć.

**Z mojego czysto babskiego punktu widzenia żał mi się czasem robi, gdy żeńskie postacie w grze mają piersi większe od głowy i są wcieleniem jakiegoś dziwacznego stereotypu „seksownej” kobiety albo modele są projektowane i animowane bez wyczucia. Biorąc jako przykład sławną serię Mass Effect, cóż z tego, że pani Shepard ma całkiem naturalną sylwetkę, jeśli nie potrafi złączyć nóg w kolanach, chodząc i biegając, a siada jak jakiś macho, co jest dość groteskowe, jeśli ubierzemy ją w sukienkę. Z kolei Liarze rozmiar biustu różnił się proporcjonalnie do numeru przy tytule, a Ashley Williams między drugą i trzecią częścią zafundowano pełną plastykę piersi, pupy i ust, zmieniając ją z żołnierza w lalkę. Po co tak właściwie? Tego nie wiedzą najstarsi górale.**

**Jakoś tak chciałoby się czasem zobaczyć i zasmakować odrobiny normalności oraz jakiegoś**



**zdrowego podejścia do obrazu kobiet w grach. Mam cichą nadzieję na to, że mężczyźni też nie po to grają, by się oglądać obciążonych lateksem krągłości, bo mnie jako babę średnio bawi pupa Mirandy wypełniająca połowę kadru w co drugim dialogu (skoro już przy Mass Effect jesteśmy).**

**Barbara „Yuhime” Wyrowińska**

#### PORADA

**Mam drobny problem. Gdy instaluję jakieś gry np. Torchlight II to od razu mi się nudzą. Z jakiś miesiąc temu żadna gra mi się nie nudziła. Ale jak gram w Arcania Gothic 4 to mogę tę grę powtarzać 50 razy i mi się to nie nudzi. Dlatego poczuję waszej pomocy.**

Oj, nie nudź. Sam trochę pokombinuj – np. ja jak piłem herbatę, to stale czułem silny ból w lewym oku. Pomyślałem, wyjąłem łyżeczkę ze szklanki i od razu pomogło. Ale skoro prosisz o pomoc, oto moja rada: poczebujesz słownika, zacznesz go czytać, to ci się nie będzie nucić.

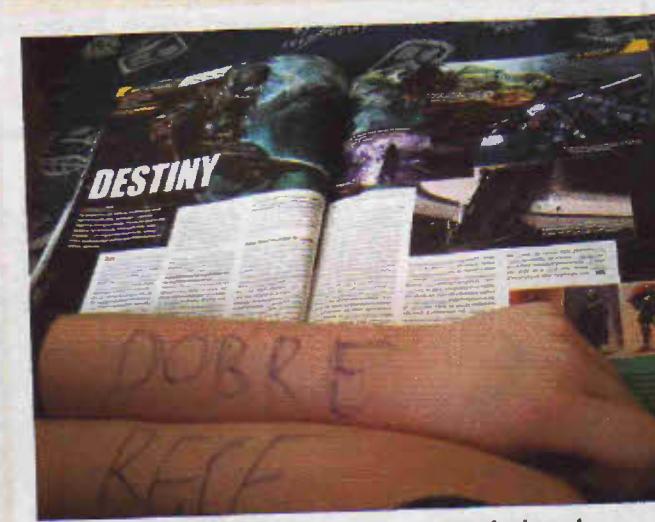
**MJ: Cholera, ją tu się produkuje, a chłopak powala mnie jednym zdaniem prostym. Spadam na wakacje.**

**NA LISTY ODPWIADALI  
SMUGGLER & MR. JEDI  
ZILUSTROWAŁ: MAREK LENC**

## CDA W DOBRYCH RĘKACH – KONKURS

Nasz konkurs trwa! Czytelniczki i czytelnicy, pokażcie się! Liczymy na fajne, niekonwencjonalne fotki z wami i CDA w roli głównej. Nieważne są wiek i uroda. Liczy się pomysł! Prace ślijcie na adres redakcji.

**PS „CDA w dobrych rękach” to coś więcej niż „moja fotka z CDA w ręku”... OK?**



**„Dobre ręce” potraktowano tu bardzo dosłownie...  
[Dawid Czart]**



**A tu mamy ładne ręce. [Edyta Wadowska]**

## NOWY KONKURS!

Wakacje? Zatem chcemy od was fotek na temat „Wakacje z CDA”! Liczymy jednak na coś więcej niż „ja z CDA gdzieś tam”. Konkurs trwa do końca września. Prace jak zawsze ślijcie mailem albo w listach na adres redakcji z dopiskiem „Wakacje”. Autorów wyróżnionych fotek nagrodzimy!

Więcej na: [www.ebookgigs.eu](http://www.ebookgigs.eu)

Wakacje coraz bliżej!

Zagraj o nagrody dla Ciebie i całej Rodziny.

# wakacyjna rozrywka

Każda nagroda to oddzielną rozsypankę.

Wybierz nagrodę dla siebie,  
ułóż wyraz z podanych liter i wyślij:

**CA.WYRAZ** np. CA.MORZE pod numer **7265**

Wszystkie rozsypanki pochodzą z kategorii WAKACJE.

## UWAGA! Nagroda specjalna

Wyślij dwa rozwiązania, a weźmiesz udział w losowaniu 3 nagród: dwóch wybranych nagród rzeczowych oraz nagrody specjalnej **3000 zł**.

**Wystarczy 1 SMS by wziąć udział w losowaniu nagród!**

By zagrać o rower dla Niej

**C I K E Z W A Y C**

	C					
--	---	--	--	--	--	--

By zagrać o rower dla Niego

**P M I K N G E**

		P			
--	--	---	--	--	--

By zagrać o kosiarkę

**O R Z I J E O**

E				
---	--	--	--	--

By zagrać o zestaw walizek

**K A Z E R**

		K	
--	--	---	--

By zagrać o telefon

**Y P A W S**

	S		
--	---	--	--

# 3000 zł

damski rower Romet Retro Lux  
wartość: 1500 zł



męski rower Arkus Delta  
wartość: 800 zł



kosiarka Bosch | wartość: 600 zł



zestaw walizek PUCCINI | wartość: 1200 zł



telefon Nokia Lumia 800 | wartość: 900 zł

Wszystkie nagrody rzeczowe można wymienić na równowartość w gotówce.

Na zgłoszenia czekamy do 5 lipca 2013 roku. Do zwycięzców zadzwoniemy.

Regulamin: [www.regulaminy.pl](http://www.regulaminy.pl). Koszt SMS-a: 2,46 zł (z VAT). Usługa dostępna w sieciach T-Mobile, Plus, Orange, Play.

# NA DVD

Wszystkie opisywane programy i gry zostały sprawdzone najnowszymi wersjami programów antywirusowych. Warto mieć na dysku C (niezależnie od tego, gdzie instalujesz grę lub aplikację) ok. 10 GB wolnego miejsca. W innym przypadku instalacja może nie zakończyć się pomyślnie.

## W SKRÓCIE

### PEŁNE WERSJE GIER

- R.U.S.E. PL
- The Book of Unwritten Tales PL
- Shank 2
- Afterbomb Madness PL

### PROGRAM

- Twine

### DEMO

- Symulator śmigłowców ratunkowych 2.0 (EN)

### MODULATOR

- Mody do Wiedźmina 2

### FREEWARE

- Blue Wish Resurrection Plus
- Crashed Lander
- Deepfall Dungeon
- Escaping the Dark Horror
- Genetos
- Hydorah
- Just Shoot
- Revelade Revolution
- Run Rabbit Run
- Slender: The Final Night
- Still Here
- Twisty's Asylum Escapades

### GALERIE

- Dominique Pamplemousse
- Symulator śmigłowców ratunkowych 2.0
- Zeno Clash

### E-BOOKI

- Trzeci cycek
- Armia ślepów
- Uspione królestwa

### GAMEPLAYE

- Anomaly 2
- Dominique Pamplemousse
- Metro: Last Light
- Remember Me
- Surgeon Simulator 2013

### ZWIASTUNY NA LUZIE BONUSY



### PEŁNA WERSJA GRY

# R.U.S.E. PL

GATUNEK: RTS

**16** PRODUCENT: EUGEN SYSTEMS  
OCENA W CDA: 8 (10/2010)  
MULTI: DO 4 OSÓB (1 NA 1, 2 NA 2)



PC: XP/VISTA/7, CPU 2.8 GHZ,  
2 GB RAM, GF 6000/ATI X1000,  
5,7 GB NA HDD

[Fragment recenzji]

**Najbardziej** pozytywnie zaskoczyła mnie w R.U.S.E. dynamika, z jaką rozgrywają się wydarzenia. Jak na aspiracje do bicia nie tylko grą taktyczną, ale i w pełni strategiczną, wszystko dzieje się nadzwyczaj szybko. Tu trzeba działać, działać, działać! W tajniki wprowadza nas kampania w zasadzie przez całą swoją długość (10-12 godzin zabawy w niespiesznym tempie). Osadzona w latach 1943-1945, rozpoczynająca się obowiązkowym chyba już in medias res (czyli: od środka) seria 23 zadań prowadzi nas ścieżką kariery wojskowej szybko awansującego majora Sheridana oraz kilku kręcących się wokół niego jednowymiarowych postaci.

Gra do działania wymaga połączenia z internetem, a także posiadania lub założenia konta w usługach Steam oraz Uplay. Kod nadrukowany jest na płycie.



## PEŁNA WERSJA GRY

**The Book of Unwritten Tales** PL

GATUNEK: PRZYGODOWA

12

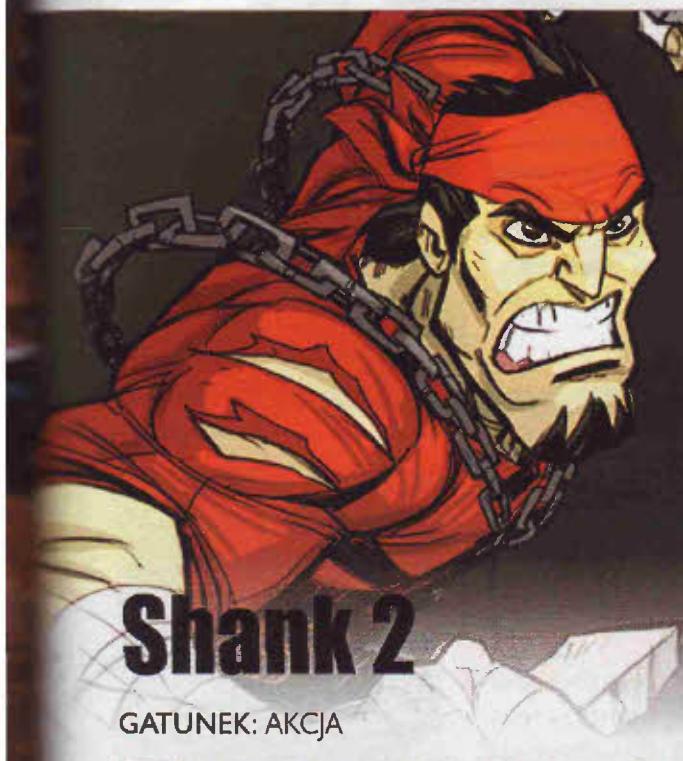
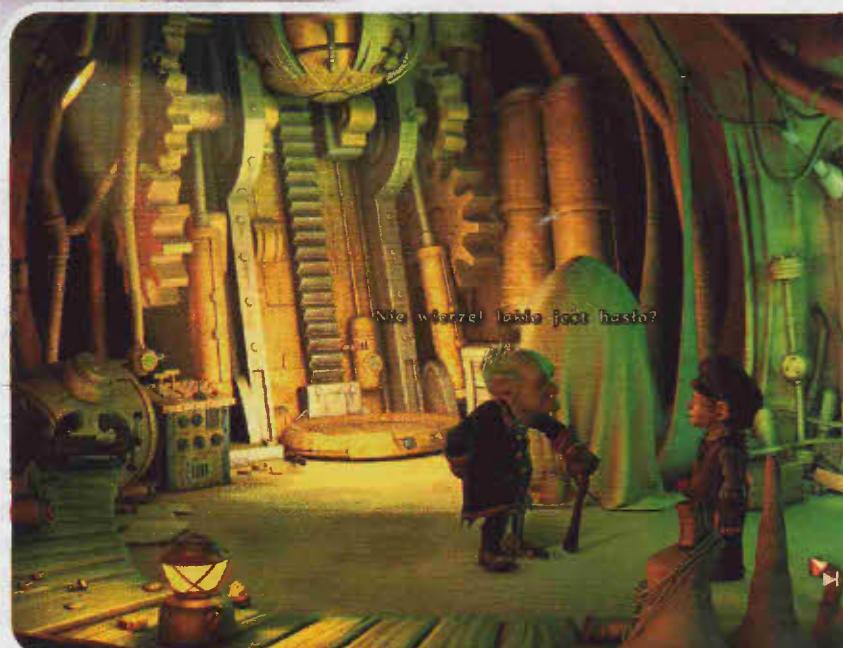
- PRODUCENT: KING ART
- OCENA W CDA: 9 (13/2012)
- MULTI: BRAK

- PC: XP/VISTA/7, CPU DWURDZENIOWY  
2 GHZ, 2 GB RAM, GF 6000/ATI X1000,  
5,9 GB NA HDD

[Fragment recenzji]

**Tytuł** kultywuje tradycję starych przygodówek LucasArts i Sierry, które nie dość, że sprzedawały nam dobrze skrojoną, ciekawą opowieść, to jeszcze robily to z niebywałą lekkością. TBoUT to nie tylko ciekawa, obfitująca w nieprzewidziane zwroty akcji fabuła. To przede wszystkim szereg cudaczych, przekomicznych osobistości, które ubarwiają opowieść i sprawiają, że z naszej twarzy nawet na moment nie znika uśmiech. Grafika to galeria małych dzieł sztuki. Tak dopracowanych, klimatycznych, zjawiskowych miejscówek nie miała do tej pory chyba żadna przygodówka. **Zignorowanie takiej produkcji byłoby grzechem śmiertelnym.**

[Eugeniusz Siekiera]

**Shank 2**

GATUNEK: AKCJA

18

- PRODUCENT: KLEI ENTERTAINMENT
- OCENA W CDA: 8 (04/2012)
- MULTI: CO-OP DLA 2 OSÓB

- PC: XP/VISTA/7, CPU DWURDZENIOWY  
2,4 GHZ, 1,5 GB RAM, GF 6800 ULTRA/ATI  
X1950 PRO, 1,7 GB NA HDD

[Fragment recenzji]

**Na pierwszy** rzut oka wydaje się, że dostaliśmy dokładnie to samo co wcześniej, tyle że z bohaterem biegnącym przez inne lokacje i szlachtującym inne niż poprzednio bitmapy. Diabeł tkwi jednak w szczegółach. Projektanci poszli po rozum do głowy i uprościli uniki. To – oraz fakt, że ciosy słabe, silne i dystansowe łączą się w płynniejsze kombinacje – sprawia, że gra jest szybsza i jeszcze bardziej efektowna niż poprzednio.

Widowiskowości dodaje jej również nowy system kontrataków. Czasami nieprzyjaciele upuszczają coś (kij bejsbolowy, topór, rurkę itp.), co po podniesieniu zastępuje ciężką broń Shanka, siejąc większe zniszczenie, ale szybko rozpada się nadwierżone czaszkami i żebrami pokonanych. Ze dwa razy w ciągu kampanii trzeba też położyć palec na spuście stacjonarnego karabinu maszynowego. Pod względem rozgrywki jako takiej **Shank 2 jest wyśmienity, a przy tym fantastycznie wygląda**, ciesząc oko zwłaszcza znakomitymi, soczystymi animacjami.

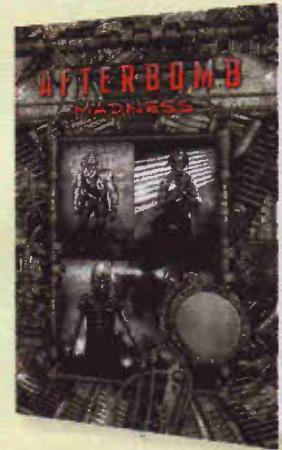
[CormaC]

Instalacja gry, zwłaszcza bibliotek DirectX, może długo trwać – nawet kilka-kilkanaście minut. Produkcja do działania wymaga połączenia z internetem, a także posiadania lub założenia konta w usłudze Steam. Kod nadrukowany jest na płycie.

## PEŁNA WERSJA

# Afterbomb Madness PL

**Groteskowa** gra fabularna oparta na kultowych motywach postapokaliptycznych, w której gracze wcielają się w Amerykanów żyjących w czasie III wojny światowej. Nadrzędnym celem jest przetrwanie w potwornych realiach zrujnowanego świata. Jednak aby tego dokonać, postacie – ambitni śmiałkowie silnie zdeterminowani do działania – będą musiały szukać sprzymierzeńców, wspierać różne społeczności i organizacje. Pasywność jest jak równia pochyla – prowadzi w prostej linii do upadku, odczlowiecznia i ponurej akceptacji eutanazji, jaką aplikują Ameryce Obcy i komuniści. Chwyć więc kości w garść i rozpoczęń rozgrywkę, by zwycięzać!



**Uwaga! To klasyczny system RPG, jakie zwykle drukuje się w formie książkowej, a nie gra instalowana na komputerze. Na naszej płycie w formie e-booka.**

## SPIS GIER FREEWARE

- BLUE WISH RESURRECTION PLUS
- CRASHED LANDER
- DEEPFALL DUNGEON
- ESCAPING THE DARK HORROR
- GENETOS
- HYDORAH
- JUST SHOOT
- REVELADE REVOLUTION
- RUN RABBIT RUN
- SLENDER: THE FINAL NIGHT
- STILL HERE
- TWISTY'S ASYLUM ESCAPADES

## E-BOOKI

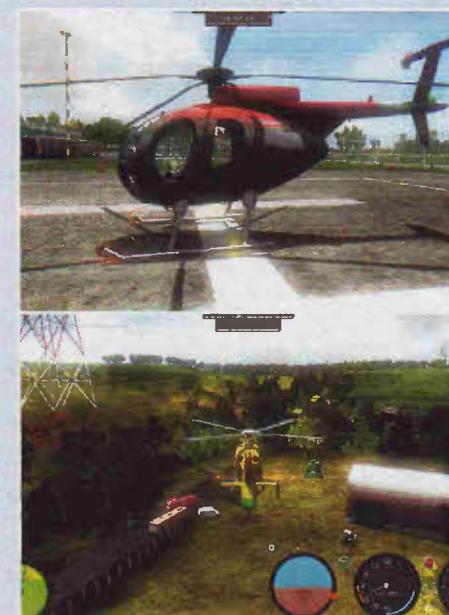
**W tym** wydaniu na płycie znajdziecie

następujące opowiadania:

- Emma Popik – „Trzeci cycek” (science fiction)
- Romuald Pawlak – „Armia ślepców” (fantasy w realiach historycznych)
- Marcin Królik – „Uśpione królestwa” (obyczajowe)

Życzymy przyjemnej lektury.

## DEMO



## Simulator śmigłowców ratunkowych 2.0 (EN)

GATUNEK: SIMULATOR

- PRODUCENT: PLAYWAY
- MIEJSCE NA HDD: 2,15 MB
- WWW.HELICOPTERSIM.COM

**Prosty** simulator dla niewymagających. Zadaniem gracza jest dotarcie za pomocą jednej z wybranych maszyn na miejsce wypadku czy katastrofy i zabranie poszkodowanych, a następnie dostarczenie ocalonych do szpitala. O ile start i lot nie są niczym skomplikowanym, o tyle lądowanie, zwłaszcza jeśli w okolicy znajdują się wysokie przeszkody terenowe, potrafi być już niemałym wyzwaniem. Recenzja gry w numerze. [Ghost]

## FREEWARE



## Run Rabbit Run

GATUNEK: PLATFORMOWA

- AUTOR: RUN RABBIT RUN TEAM
- MIEJSCE NA HDD: 100 MB
- WWW.RUNRABBITRUN.RU

**Bohater**, tytułowy królik, nie miał łatwego życia. Gdy oglądał telewizję, ktoś ukradł z jego domu wszystkie marchewki. To zmusza go do opuszczenia nory i konfrontacji z zabójczym światem. Jego zwiedzanie polega na przechodzeniu kolejnych etapów, w których musi przedostać się do następnej chorągiewki. To klasyczna dwuwymiarowa platformówka, gdzie oprócz umiejętności liczy się także wyczucie odpowiedniego momentu. Królik jest szybki i skoczny, sporą część planszy stanowią niewygodne platformy, a mordercze kolce natychmiast uśmiercają bohatera. Świecka kreska oraz dynamiczna i ciekawa rozgrywka to największe atuty produkcji. [Usagi]

## FREEWARE



## Deepfall Dungeon

GATUNEK: RPG

- AUTOR: RIK007
- MIEJSCE NA HDD: 108 MB
- WWW.DEEPFAIL.MOONFRUIT.COM

**Pora** jeździć do podziemi. Deepfall Dungeon w pełni to umożliwia, łącząc ze sobą styl Legend of Grimrock i grywalność dowolnego roguelike'a. Wcielając się w losowo generowanego bohatera, próbujemy przebić się do ostatniego poziomu, siekając jak najwięcej potworów i zbierając skarby. Najpoważniejszy mankament Deepfall Dungeon to jego trudność, na którą wpływają brak opcji zapisu gry, powolny rozwój postaci, trudne do zabicia maszki i randomowe potyczki. Z drugiej strony awatar z każdym levelem staje się silniejszy, ma możliwość zakupu umiejętności i przedmiotów oraz rzucania czarów. Słowniem: jest dobrze, ale śmierć w mrocznych czeluściach podziemi i tak boli. [Usagi]

## GALERIE



- Simulator śmigłowców ratunkowych

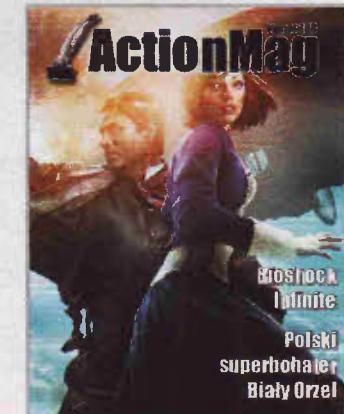
- Dominique Pamphile
- Simulator śmigłowców ratunkowych
- Zeno Clash II



## BONUS

## ActionMag

**E-zin** tworzony przez czytelników CD-Action. Na pewno nie będziecie narzekać na monotonię – autorzy tekstów poruszają się po takich obszarach jak psychologia, polityka, muzyka, literatura. Oczywiście nie zabraknie również recenzji książek, płyt i filmów oraz, rzecz jasna, gier.



## REDAKCJA

Redaktor naczelny: Jerzy Poprawa

Zastępca redaktora naczelnego: Maciej Kuc

Zespół redakcyjny: Daniel Bartosik, Michał Kuszewski, Tomasz Matusik, Aleksander Olszewski, Jacek Smoliński

Stali współpracownicy: Michał Armiłańczyk, Rafał Fluderski, Adam Jędrychowski, Grzegorz Karaś, Marcin Kępski, Kamil Krupiński, Marek Lenc, Paweł Musiałowski, Izabela Pogierska, Tymon Smektała, Maciej Smoliński, Michał Szwed, Błażej Wiśniewski, Mateusz Witczak

Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki

DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyk

## WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp.k.  
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak  
Wiceprezes: Tomasz Namysł

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański  
Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski  
Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski  
Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardaś  
Dyrektor biura reklamy: Ewa Kozłowska  
Dział reklamy pism komputerowych: Lidia Ukleja, tel. 22 516 35 02, Jakub Cudek, tel. 22 516 35 50, Agata Myśliuk, tel. 22 516 34 33  
Adresy e-mailowe pracowników biura reklamy:  
imie.nazwisko@bauer.pl  
[www.reklama.bauer.pl](http://www.reklama.bauer.pl)

## Sekretariat:

Dominika Dzisza-Józefiak  
71 341 20 83, faks 71 341 99 11

ul. Sukiennicka 6, 50-107 Wrocław

Reklamacje płyty DVD:  
Tomasz Matusik – tel. 71 341 20 83 w. 203  
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)  
tel. 22 517 05 31 (do 5)

Druk: Drukarnia BDN Sp. z o.o., Sp. K.  
Wykroty, ul. Wyzwolenia 54, 59-730 Nowogrodziec

# NOWA OFERTA PRENUMERATY NISKIE CENY!

\* OSZCZĘDZASZ  
PIENIĄDZE  
\* NIE OBCHODZĄ CIĘ  
PODWAŻKI CENY  
PISMA

**13 kolejnych wydań  
CD-ACTION**

w cenie 179 zł



**13 kolejnych wydań  
CD-ACTION x2**

w cenie 312 zł



**12 kolejnych wydań CD-ACTION  
+12 kolejnych wydań PC FORMAT**

w cenie 210,90 zł

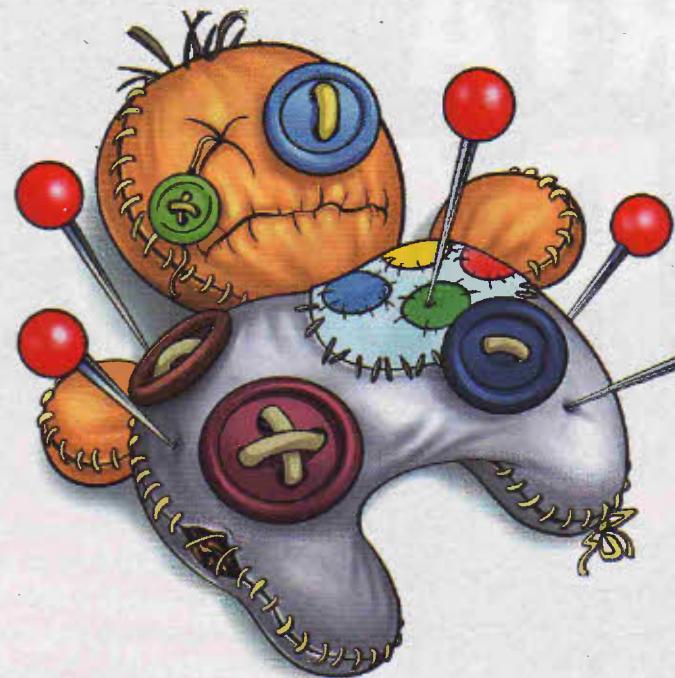


Sprzedaż numerów archiwalnych: [prenumerata@bauer.pl](mailto:prenumerata@bauer.pl)

## ZASADY

1. Prenumerata realizowana jest za pośrednictwem Poczty Polskiej. Każde wydanie wysyłane jest listem ekonomicznym. Termin pierwszej wysyłki uzależniony jest od terminu złożenia zamówienia. Prezenty wysyłamy osobno, przesyłką poleconą, po otrzymaniu zapłaty.
2. Wpłaty za zamówienie dokonujesz po otrzymaniu faktury pro forma. Faktury VAT wystawiamy po zapłacie, jeśli sobie tego życysz.
3. Pytania i reklamacje dotyczące zamówienia i jego realizacji: tel. 22 5170531 w godzinach 9.00-16.00 lub mailiem: [prenumerata@bauer.pl](mailto:prenumerata@bauer.pl)
4. Prosimy o pisemną zgodę na przetwarzanie danych adresowych w celu realizacji zamówienia oraz do celów marketingowych Wydawnictwa Bauer Sp. z o.o., Sp.k. Zachowuj Państwo prawo wglądu do swoich danych oraz możliwość ich poprawy.

Prenumeratę możesz zamówić: ■ telefonicznie, dzwoniąc na numer **67 354 16 05**  
■ e-mailem na adres [prenumerata@bauer.pl](mailto:prenumerata@bauer.pl) ■ na stronie [prenumerata.bauer.pl](http://prenumerata.bauer.pl)



# Szpie

## Lobby szyderców, czyli niepoprawnie o branży gier

Tym, którym się zdawało, że w nectie „hulaj dusza, ściągaj, co chcesz i ile chcesz”, wkrótce mogą zrzednąć miny, ponieważ są już zakusy, by wziąć nas za twarz i narzucić limity transferu. Formalnie powodem jest szybko rosnąca liczba pobieranych danych, a pomysł ma pomóc w utrzymaniu optymalizacji sieci. Deutsche Telekom zapowiada wprowadzenie takiego rozwiązania w usłudze szerokopasmowego internetu stacjonarnego na DSL. Na łączce o prędkości 16 Mb/s nałożony zostanie miesięczny limit 75 GB danych, na 50 Mb/s – 200 GB itd. Proponujemy zatem, żeby np. operatorzy kablowej narzucili ograniczenie godzin oglądania programów TV (za przekroczenie dodatkowy koszt), a kompy po 40 godzinach grania w miesiącu zwalniały o 75% (chyba że się dopłaci). Wszystko, rzec jasna, w imię postępu i optymalizacji. Bo przecież przyczyną tych działań nie może być trywialne „wycisnijmy z frajerów trochę więcej kasy”.

No i mamy GTA V w przedsprzedaży. W RTV Euro AGD możemy sobie kupić za 19 zł... kupon zniżkowy na grę w kwocie 19 zł. Bomba. Żeby nie było zupełnie bez sensu, dostajemy plakat gratis, więc jeśli ktoś się rozmyśli i rabatu nie zrealizuje, zostanie z grafiką formatu A3 za dwie duchy.

Różne rzeczy działy się z polonizacjami gier, ale takich jaj to jeszcze nie było. Polski wydawca Star Treka, Cenega, sugeruje, żeby grać... w angielską wersję językową, mimo że istnieje też rodzima. A to dlatego, że tłumaczenia dokonali developerzy. I zapewne w ramach „optymalizacji kosztów” wykorzystali do tego jakiś translator albo kogoś, kto jenzyk polski znać very very dobra. Krótko mówiąc, całość jest tak denna, że faktycznie lepiej już grać po angielsku, choćby ze słownikiem w ręku. Aby przybliżyć wam jej poziom, powtórzę pierwsze zdanie tego akapitu w podobnej stylistyce: „różne rzeczy działy

się w polonizacjami gier, ale takich jaj to jeszcze nie istniało”.

Mistrz Warren Spector, twórca fantastycznego Deus Exa (sprzed trzynastu lat), po obejrzeniu zwiastuna nowego Wolfenstein chlusnął w internecie żółcią na kolejnego „typowego, ciemnego, monochromatycznego FPS-a o niszczeniu gigantycznych nazistowskich robotów”. Ma już najwyraźniej dość tego niekończącego się strzelania do ogromnych hitlerowskich maszyn kroczących. Ileż można? Na swoje szczęście zdążył przeprosić i skierować zarzuty w stronę całej branży

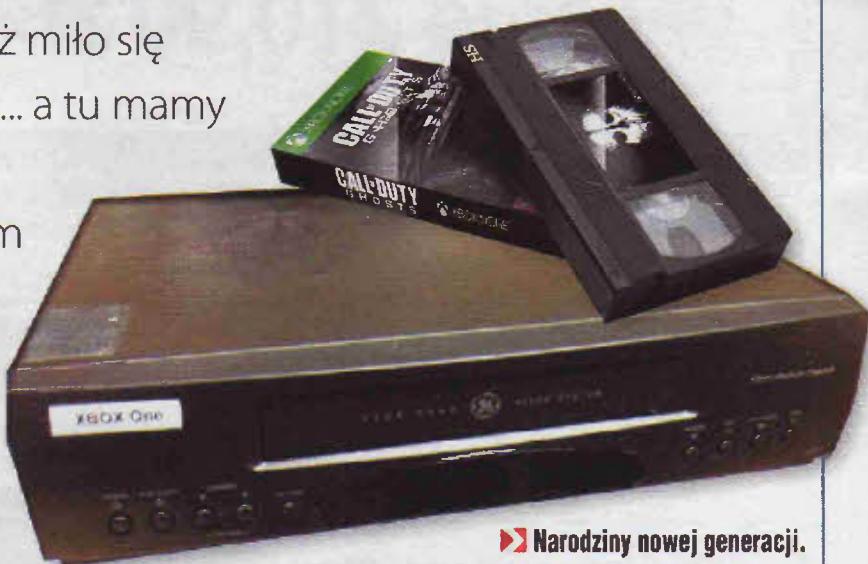
robiącej zbyt wiele FPS-ów w ogóle. Ale w ustach człowieka, który ostatnimi laty spłodził dwie nikomu niepotrzebne części gry o Myszce Miki, zabrzmiało to cokolwiek niepoważnie.

Co może robić oprogramowanie stworzone przez E-Sports Entertainment Association, organizację dbającą o cyberatletyczne fair play? Na przykład kopać po kryjomu bitcoiny. Zaszyty w aplikacji wykrywającej oszustwa graczy OpenCL.Miner, wykorzystujący do obliczeń karty graficzne użytkowników, do momentu wykrycia przez dociekliwych zdążyły wyfedrować w cyfrowych sztolniach niecałe dwie

wirtualne monety (ok. 700 zł). ESEA szybko się przyznała i przeznaczyła je na fundusz nagród dla graczy. Jak to mówią – „jak już się sprzedać, to chociaż za spore pieniądze”. Było warto?

Tego, że w środku kostki Curiosity sir Petera Molyneux będzie reklama jego nowej gry, można było się spodziewać. Ironią losu jest, że gość, który dostał się do jej środka jako pierwszy, zarejestrował się godzinę przed końcem „eksperymentu” i teraz stanie się wirtualnym bogiem graczy w Godzisie. Ale po tym właśnie poznać urodzonego szefa – inni się narobili, on zgarnął laury. [enki, Smg, Krigore, MQc]

„Łan”. Pamiętacie ten utwór Metalliki? Spokojny początek, szalona końcówka, trochę infantylny przekaz, ale za to całość świetnie sprawdzała się w Guitar Hero. Swego czasu eks-Qn'ik („MQc” jeszcze długo mi przez palce nie przejdzie) stwierdził nawet, że wygrywa ją kołami pociąg zmierzający do jego rodzinnych Kielc. I w tym wydaniu zapewne słuchało się go z większą ciekawością niż konferencji kolejnego Xboksa, z której wyniosłem głównie informację o tym, że jak podłączę konsolę do telewizora, będę mógł oglądać telewizję! Nieco więcej emocji transmisja wzbudziła zapewne w osobach oglądających ją na starych już X360 z Kinectem. Złośliwie zatrzymywał on stream w momentach, gdy prowadzący na ekranie wydawali nowemu Kinectowi głosowe komendy. Żeby chociaż miło się patrzyło na next-genowy sprzęt... a tu mamy – wypisz, wymaluj – kanciasty magnetowid z lat 80. Najlepszym podsumowaniem całego eventu jest fakt, że niedługo po nim akcje Sony wzrosły o ponad 9%. Xbox, go home.



► Narodziny nowej generacji.