

UPDATE

PREZENTUJE
benchmark pl



Smartwatch

Na co zwrócić uwagę? s. 6



Drony

Bezzałogowe obiekty
pożądania s. 18

BATTLEFIELD™

Zapowiedź
gry s. 28

HARDLINE

Zobacz magazyn
w rozszerzonej
rzeczywistości

TAP2C
www.Tap2C.com



Innowacja druku w firmie

Kup i odbierz

do 200 zł

3 LATA*
GWARANCJI

*po rejestracji na www.brother.pl



www.innowacjadruku.pl

Promocja dotyczy urządzeń: MFC-J4420DW, MFC-J4620DW, MFC-J5320DW,
MFC-J5620DW, MFC-J5720DW. Pamiętaj o zachowaniu dowodu zakupu.

Czas trwania promocji: 12.01 - 28.02.2015 r.



Zeskanuj kod i odwiedź
nasz profil na facebooku:
[facebook.com/magazyn.update](https://www.facebook.com/magazyn.update)



Zeskanuj kod i zobacz
UPDATE w wersji online

W oczekiwaniu na MWC 2015



W najbliższym czasie czeka nas sporo gorących premier gier. Wystarczy tylko wspomnieć kilka tytułów, które zostaną w tym roku oddane w ręce graczy: Project CARS, Wiedźmin 3: Dziki Gon, Grand Theft Auto V czy Battlefield Hardline po którego becie pady i klawiatury jeszcze stygną. Nerwowe oczekiwanie mogą umilić nam już dostępne w sprzedaży Dying Light i Dragon Age: Inkwizycja, o których możecie przeczytać w tym wydaniu.

Entuzjaści sprzętu, szczególnie tego mobilnego, z którym praktycznie się nie rozstajemy, z pewnością kierują już swoją uwagę na targi Mobile World Congress, które rozpoczną się drugiego marca w Barcelonie. Możemy spodziewać się prezentacji nowych ubieralnych gadżetów, które po początkowych trudnościach, podbijają kolejne rynki. Jak się okazuje, również Polacy masowo ruszyli do sklepów z elektroniką i wydali w ubiegłym roku ponad 40 milionów złotych na

różnego typu smartwache, smartbandy i inne „smart” gadżety stanowiące element naszej garderoby. Oczywiście nie zabraknie premier flagowych smartfonów. Samsung już od kilku tygodni podgrzewa atmosferę, a mniej lub bardziej oficjalne przecieki na temat S6, dają nadzieję na spory powiew świeżości.

W tym numerze poświęciliśmy sporo uwagi dronom, które coraz liczniej latają nad naszymi głowami. Niedawno wykorzystywane wyłącznie przez wojsko, później wyparty helikoptery z planów filmowych, dziś są wykorzystywane do relacjonowania niemal wszystkich ważnych wydarzeń, o czym mogliśmy się niedawno przekonać przy okazji spektakularnego pożaru mostu Łazienkowskiego. Ze względu na stosunkowo korzystną cenę półprofesjonalnych zestawów, powstaje coraz więcej firm świadczących usługi z wykorzystaniem drona, dlatego nagrywanie filmu „z lotu ptaka” nie powinno już nikogo dziwić.

Piotr Potarzycki
redaktor prowadzący

Update dostępny jest na:



TECHNOLOGIE NOWOŚCI W WINDOWS 10

Gdy wszyscy czekali z niecierpliwością na prezentację systemu Windows 9, Microsoft udostępnił publicznie testową wersję - Windows 10.



S. 16

GRY DYING LIGHT

Hordy nieumarłych i dziesiątki przyjemnych sposobów na ich eksterminację. Tak w skrócie można określić produkcję studia Techland.



S. 30

GRY Z WIZYTĄ W CD PROJEKT RED

Na początku stycznia mieliśmy okazję uczestniczyć w akcji "hands on Witcher 3".



S. 34

spis treści

Newsy	4
Zegarek prawdę Ci powie	6
Kupujemy smartwatcha - PRZEGLĄD MODELI	10
Dźwięk bez kabli	12
Gear VR - rzut oka przez gogle	14
Nowości w Windows 10	16
Drony - bezzałogowe obiekty pożądania	18
Kupujemy drona - PRZEGLĄD MODELI	20
Zrób to sam - NAPRAWIAMY DRONA	22
Nieloty wśród dronów	23
Dragon Age Inkwizycja - RECENZJA GRY	24
Battlefield Hardline - ZAPowiedź GRY	28
Dying Light - RECENZJA GRY	30
Z wizytą w CD Projekt Red	34
Sprzęt dla graczy - PRZEGLĄD URZĄDZEŃ	38
Premiery gier	42

UPDATE

Redaktor prowadzący: Piotr Potarzycki, **Redaktorzy:** Marcin Jaskólski • Mariusz Ignar • Robert Matuszak • Maciej Piotrowski • Tomasz Duda • Maciej Słaboszewski • Dawid Kosiński

Project Manager: Magdalena Szmatuła, tel.: 660 546 133, e-mail: magdalena.szmatula@benchmark.pl, Kamil Szarzyński, tel.: 698 384 126, e-mail: kamil.szarzynski@benchmark.pl

Dyrektor Operacyjny: Sebastian Jaworski, tel.: 606 942 501, e-mail: sebastian.jaworski@benchmark.pl, **Korekta:** Marcin Bieńkowski, **Foto:** Mateusz Sołtysiak, **Projekt i skład:** Kuba Kuczma

Wydawca: Benchmark Sp. z o.o., ul. Wolczyńska 37, 60 - 003 Poznań, NIP: 779-232-24-08, **Prezes Zarządu:** Sławomir Komiński

Redakcja zastrzega sobie prawo do skracania i opracowania edytorskiego nadesłanych tekstów. Tekstów nadesłanych nie zwracamy. Nadesłanie tekstu nie jest równoznaczne z jego opublikowaniem.

Redakcja nie odpowiada za treść zamieszczanych reklam, podane ceny mają jedynie charakter informacyjny i nie stanowią oferty handlowej w rozumieniu Art. 66 par.1 Kodeksu Cywilnego.

Masz smartfona? MOZESZ MIEĆ WIĘCEJ!

Publikujemy znaczki:



To dzięki nim możesz zobaczyć film, galerię czy posłuchać dźwięku związanego z danym tematem.



Pobierz darmową aplikację **Tap2C** z AppStore lub Google Play.



Aplikację Tap2C zeskanuj kod z pierwszej strony.



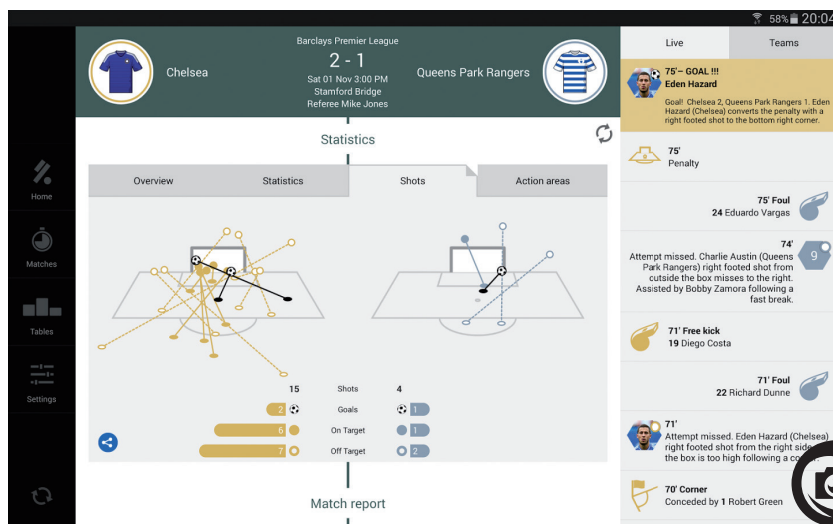
Następnie szukaj zdjęć ze znaczkami przedstawionymi powyżej. Korzystając z aplikacji najedź kamerą smartfona nad znaczek.



Gdy na ekranie telefonu pojawi się odpowiedni symbol, naciśnij go by zobaczyć więcej.



www.tap2c.com



MOBILE

EKSTRAKLASA NIEŚMIAŁO ZAWITAŁA DO KICKA

Chociaż nasza rodzima Ekstraklasa nie zalicza się do najbardziej widowiskowych lig piłkarskich to jednak jej sympatyków i obserwatorów jest całkiem sporo. W minionym tygodniu obudziła się ona z zimowego snu, o czym postanowił przypomnieć Samsung. Nie zawsze mamy czas na to, aby śledzić zmagania piłkarzy. W takim przypadku zazwyczaj sięgamy do Internetu, gdzie sprawdzamy wyniki spotkań. W dobie smartfonów istnieją jednak lepsze sposoby na to, aby być na bieżąco. Jednym z nich jest aplikacja KICK rozwijana właśnie przez Samsunga. KICK aktualizuje dane i obraz w czasie rzeczywistym, a następnie dostarcza najważniejsze informacje użytkownikowi. Prócz relacji oraz statystyk drużyn i zawodników użytkownicy będą mogli przeczytać również najnowsze informacje z boisk polskiej Ekstraklasy. **Prezentowanych danych jest tu naprawdę sporo i chociaż sama aplikacja nie jest nowością to zapewne cieszyć może, że od teraz dostępna jest w polskiej wersji językowej.** Niestety nie wszystkie dane związane z Ekstraklasą są jeszcze dostępne.

ZOBACZ INTERFEJS PROGRAMU

Blizzard przekaże 1,9 mln dolarów na walkę z wirusem Ebola - wszystko dzięki graczom World of Warcraft

TECHNOLOGIE

KONIEC RAPIDSHARE – WSZYSTKIE DANE BĘDĄ DOSTĘPNE DO 31 MARCA

Kolejna platforma udostępniania plików zostanie zamknięta. Nie potwierdzono jak dotąd czy jest to decyzja biznesowa, czy też zamknięcie jest spowodowane problemami prawnymi. Wiemy natomiast, że we wtorek, 31 marca 2015 roku wyłączone zostaną wszystkie serwery serwisu RapidShare. Na przestrzeni trzech ostatnich lat swoją działalność zakończyło, co najmniej kilka platform służących do wymiany plików w sieci. Jedną z nich był Megaupload, który został zamknięty w wyniku problemów prawnych – wytwórnie filmowe i muzyczne połączyły siły w walce z serwisem Kima Dotcoma i (przynajmniej na jakiś czas) wygrali. Wygląda na to, że zlekceważenie zamknięcia Megaupload nie wyszło właścicielom serwisu RapidShare na dobre. Wchodząc na stronę główną, użytkownicy RapidShare są zachęceni do utworzenia kopii zapasowych swoich plików, gdyż po zamknięciu serwisu wszystkie dane zostaną bezpowrotnie utracone.





TECHNOLOGIE

USB 3.1 – GDY 5 GB/S TO ZA MAŁO

Kolejni producenci przygotowują się do wydania płyt głównych z portami USB 3.1, oferującymi 2-krotnie wyższą przepustowość w porównaniu do USB 3.0 (10 Gb/s zamiast 5 Gb/s). Jeszcze w lutym swój model ma zaprezentować firma ASUS, a propozycje innych firm czekają "tuż za rogiem". Tajwański producent przygotowuje dla nas kilka modeli, a jednym z nich ma być Z97-A/USB 3.1 - nieco zmodyfikowana wersja zwykłego Z97-A. **Na rynku już jest dostępna płyta Biostar GAMING Z97X (dwa porty USB 3.1 na tylnym panelu z kontrolera ASMedia ASM1142), a niebawem na sklepowych półkach pojawią się też modele od MSI - Z97A Gaming 6 i X99A Gaming 9 ACK.**

TECHNOLOGIE

BĘDZIESZ MÓGŁ SPISAĆ FACEBOOKOWY TESTAMENT

Facebook ma twardy orzech do zgryzienia. Musi bowiem utrzymać równowagę pomiędzy poszanowaniem prywatności zmarłych, a oczekiwaniami pogrążonych w żałobie przyjaciół i członków rodziny. Do tej pory konto zmarłego było blokowane. Nowa funkcja Legacy Contact pozwoli osobie, którą użytkownik wybierze, zarządzać jego kontem (przynajmniej częściowo) lub trwale usunąć wszystko po jego śmierci. **Osoba ta będzie mogła, na przykład, napisać post w imieniu zmarłego, ogłaszać w nim szczegóły pogrzebu, zaktualizować zdjęcie profilowe i tło, pobrać archiwum postów i zdjęć oraz dodać dopisek przed imieniem**, wskazujący na to, że zmarłego nie ma już wśród nas. Nasz Legacy Contact nie będzie jednak wszechmocny. Nie będzie miał możliwości zalogowania się jako zmarły i zmiany ustawień, jak i nie będzie miał dostępu do naszych wiadomości. Możemy też zadeklarować, aby nasze konto zostało bezwzględnie usunięte.

NEW NINTENDO 3DS JEST JUŻ W POLSCE

New Nintendo 3DS i New Nintendo 3DS XL to przede wszystkim bardziej wydajny procesor, nowe opcje sterowania, ulepszony widok 3D i wydłużony czas pracy na jednym naładowaniu. Japoński gigant zadbał o to, by nowe handhedy były kompatybilne wstecz, dzięki czemu bez problemu zagramy we wszystkie gry wydane na 3DS. Jednocześnie jednak producent tworzy tytuły, których jakość w stu procentach docenimy jedynie na New 3DS. Przykładem takiej gry może być Xenoblade Chronicles X - tytuł ten trafi wyłącznie na New 3DS/New 3DS XL.

Są jednak produkcje, które pojawiają się na obydwu platformach, ale na New mają po prostu wyglądać lepiej. Nowe handhedy Nintendo są już dostępne na polskim rynku, ich ceny rozpoczynają się od 830 złotych za New 3DS i od 1100 złotych za New 3DS XL (z grą w zestawie).





ZŁE

GŁA

REK

**PRAWDE
CI POWIĘ**

Smartwatch to nie zegarek. Stwierdzenie śmiało, ale po dłuższym zastanowieniu prawdziwe. Mimo to większość osób tak właśnie postrzega te gadżety, przy okazji zwracając uwagę na ich wysoką cenę: „Mam wydać 1 000 zł na plastikowy zegarek? Chyba podziękuję.” Czy rzeczywiście smartwatche nie mają żadnych wyraźnych atutów, które przydają się na co dzień? Czy są zbędnymi gadżetami i dziełem rozdmuchanego marketingu? Moim zdaniem nie. Oto co mogą zaoferować użytkownikowi.

Dyskretne powiadomienia to podstawa

Wyświetlanie aktualnej godziny to zaledwie jedna z wielu funkcji smartwatcha i z pewnością nie najważniejsza. Tak naprawdę jego głównym zadaniem jest odbieranie powiadomień z telefonu i prezentowanie ich na nadgarstku użytkownika. Na tym opiera się cała idea smartwatcha niezależnie od tego ile kosztują, kto je produkuje i jaki system operacyjny nimi zarządza. Innymi słowy powinny stanowić niejako przedłużenie smartfona – coś w rodzaju miniaturowego komputera lub terminalu, który nosimy na ręce i spoglądamy na niego gdy chcemy błyskawicznie sprawdzić kto do nas dzwoni lub pisze. Smartfon może w tym czasie spoczywać w kieszeni, plecaku, bagażniku samochodu lub w innym pokoju. Wymagane jest połączenie Bluetooth, ale kupić można też modele, które są niemal zupełnie niezależne od telefonu (mają swój własny slot kart SIM i bezpośredni dostęp do internetu).

Idealne dla aktywnych

Od nowoczesnych smartwatchy należy oczekiwać jednak czegoś więcej, niż tylko informowania użytkownika o nadchodzących wiadomościach tekstowych lub innych interakcjach. W ostatnich latach nastąpił znaczący wzrost popularności różnych form aktywności fizycznej. Coraz więcej ludzi biega, jeździ na rowerze lub chodzi do siłowni. Niezależnie od tego czy celem jest perfekcyjna budowa ciała, czy zaledwie zrzucenie kilku zbędnych kilogramów, smartwatch może w tym realnie pomóc. W jaki sposób? Otóż większość modeli



KUPUJĄC ZWRÓĆ UWAGĘ NA:

Czas pracy na baterii to z mora niemal wszystkich smartfonów. W przypadku smartwatchy sytuacja wygląda jeszcze gorzej, dlatego powinniśmy wyrobić sobie nawyk ładowania zegarka przed snem. Z tego względu warto zwrócić uwagę na sposób podłączania urządzenia do ładowarki. Zdecydowanie najlepiej sprawdzają się tak zwane ładowarki bezprzewodowe wykorzystujące zjawisko indukcji. W przypadku modelu Moto 360 rozwiązanie to jest niemal idealne, gdyż po położeniu zegarka na dedykowanej podstawie, smartwatch przechodzi w tryb zegarka biurkowego.



SPRAWDŹ
FUNKCJONALNOŚĆ
SMARTWATCHA

Samsung Gear S - czyli telefon w zegarku

To nie jest scenariusz do filmu science fiction lub kolejnej części przygód agenta Jej Królewskiej Mości. Obecnie możemy mieć pełnoprawny telefon w zegarku. Nosi on nazwę Samsung Gear S i kosztuje około 1300 zł. Tanio nie jest, ale w zamian otrzymujemy duży, dotykowy, zakrzywiony wyświetlacz Super AMOLED, dobry procesor, krokomierz, pulsometr, a nawet slot kart nano SIM. Możemy więc ze spokojem zostawić smartfona w domu i nadal prowadzić rozmowy telefoniczne, odbierać i wysyłać SMS'y, używać nawigacji, utrzymywać łączność z internetem i nadzorować wysiłek fizyczny z aplikacją S Health. Wszystko to w ładnej, wodoszczelnej obudowie. Zegarek wyposażono w mikrofon i głośnik, ale nie trzeba z nich korzystać. Równie dobrze możemy podłączyć bezprzewodowy zestaw Bluetooth i przez niego rozmawiać lub zwyczajnie posłuchać muzyki. Latem na plaży lub zimą w górach Gear S może przydać się do pomiaru intensywności światła ultrafioletowego - jeśli wynik będzie wysoki będziemy wiedzieli o konieczności użycia mocniejszego filtra UV. Gear S działa pod kontrolą mobilnego systemu Tizen. Od Android Wear oraz Watch OS różni się przede wszystkim wyglądem i sposobem obsługi. Czy jest od nich lepszy? Na to pytanie nie ma jednoznacznej odpowiedzi, wszystko zależy bowiem od preferencji użytkownika. Ja na co dzień jestem użytkownikiem systemu Android Wear, a mimo to muszę przyznać, że w porównaniu do Tizena jest on znacznie mniej intuicyjny w obsłudze i po prostu nudniejszy. Interfejs Samsunga jest nowoczesny, kolorowy i bardzo prosty w obsłudze.

cena od 1399 zł



dysponuje krokomiernikiem, a te bardziej zaawansowane również pulsometrem i czujnikiem wysycenia krwi tlenem. Możemy więc wykorzystać specjalne aplikacje zainstalowane w smartfonie by odpowiednio zaplanować swój trening i kontrolować ilość spalonych kalorii. Na tym jednak nie koniec. Topowe urządzenia wyposażone są też we własny odbiornik GPS, który pozwala zostawić smartfona w domu i zapisywać trasę bezpośrednio na zegarku.

Obudowa musi wytrzymać trudny eksploatacji, więc niezależnie od jej wyglądu powinniśmy wybierać tylko te smartwatche, które są wodoszczelne. Nie boją się one deszczu, można z nimi brać prysznic, a niektóre wytrzymają nawet kąpiel w basenie.

Kwestia wyboru

Wiemy już, że inteligentne zegarki mogą zaoferować użytkownikowi znacznie więcej niż tylko wyświetlanie czasu i daty. Pytanie tylko jakie modele są tak naprawdę opłacalne w zakupie? Na jakie różnice powinniśmy zwracać uwagę? Oto kilka przykładów urządzeń, które z różnych powodów wyróżniają się z tłumu. ◀ *Tomasz Duda*



KUPUJĄC ZWRÓĆ UWAGĘ NA:

Zegarek powinien dobrze komponować się zarówno z codziennym strojem jak i formalną kreacją. Nie każdy model smartwatcha jest na tyle uniwersalny, ale jeśli możliwa jest wymiana paska na dowolny kupiony u zegarmistrza lub w salonie jubilerskim, to będziemy mieli dużo większe pole do manewru.



SPRAWDŹ
FUNKCJONALNOŚĆ
SMARTWATCHA



cena od 999 zł

SYSTEMY W SMARTWATCHACH O CZYM WARTO PAMIĘTAĆ?

Może wydawać się że większość „inteligentnych” zegarków ma podobne funkcje i w zasadzie jest to prawda. Wszystkie służą przecież do wyświetlania powiadomień i czasu, a znaczna część z nich ma też krokomiernik i pozwala choćby w prosty sposób odbierać lub odrzucać połączenia telefoniczne. Różnice są jednak zauważalne. Obecnie wśród zaawansowanych zegarków wyróżnić można trzech głównych graczy tworzących kompleksowe platformy programowe. Jest to Google ze swoim systemem Android Wear, Samsung, który stosuje u siebie głównie Tizena oraz Apple z systemem Watch OS. Wybierając jeden z nich możemy natychmiast zawęzić listę smartfonów z którymi nasz zegarek będzie w stanie się porozumieć. Nikogo nie zaskoczy chyba to, że Watch OS będzie kompatybilny tylko z iPhone'ami (i to tylko tymi nowszymi - od generacji 5 wwyż). Z kolei smartwatche z Tizenem od Samsunga dogadają się jedynie ze smartfonami tego właśnie producenta, więc jeśli macie np. sprzęt od LG, to zapomnijcie o nich (lub wymieńcie telefon). Znacznie bardziej uniwersalny jest Android Wear. Z założenia ma komunikować się bez problemu z większością współczesnych smartfonów z Androidem 4.3 i nowszym, niezależnie od producenta sprzętu. Jest to ogromny atut, gdyż kupując smartwatcha nie

Motorola Moto 360 – gdy priorytetem jest styl

Jedni wolą zegarki prostokątne, a inni bardziej klasyczne, okrągłe. Moto 360 jest jednym z pierwszych smartwatchy, które otrzymały kolisty wyświetlacz. Nie jest on co prawda idealnie okrągły, gdyż w dolnej części umieszczono trochę elektroniki i niestety panel LCD trzeba było przyciąć, ale wielu entuzjastów smartwatchy pokochało „motkę” od pierwszego wejrzenia. Powód jest jeden – łączy ona w sobie elegancję klasycznego czasomierza z funkcjami nowoczesnego smartwatcha. Moto 360 prezentuje się naprawdę świetnie na nadgarstku, ponadto wykonana jest z dobrej jakości materiałów (częściowo metalowa koperta i skórzany pasek). Działa pod kontrolą systemu Android Wear ze standardowym interfejsem, więc oferuje podobne funkcje jak np. LG G Watch R lub Sony SmartWatch 3. Ma wbudowany miernik tętna, więc może być pomocna w czasie treningu, ale w przeciwieństwie do Samsunga Gear S nie ma własnego slotu kart SIM, więc nie można z niej dzwonić bez łączności ze smartfonem.

musimy rozważyć zmiany smartfona. Kolejną różnicą jest różnorodność i dostępność oprogramowania projektowanego na zegarki. W zdecydowanej większości można zastąpić tak proste elementy jak domyślna tarcza zegarka, ale nie wszystkie pozwalają doinstalować np. nową klawiaturę, aplikację do zdalnego sterowania migawką aparatu w podłączonym smartfonie, kalendarz, przeglądarkę internetową oraz inne narzędzia. Pod tym względem dobrze wypada Tizen w modelu Gear S, który wprost po wyjęciu z opakowania daje dostęp do większości przydatnych programów (choć wybór dodatków w sklepie mógłby być nieco większy). Android Wear po pierwszym uruchomieniu ma bardzo skromną funkcjonalność, ale ze sklepu Google Play możemy pobrać coraz więcej darmowych i płatnych aplikacji. Zagadką pozostaje poniekąd zegarek Apple Watch. Prawdopodobnie będzie on dysponował szeregiem preinstalowanych narzędzi, ale oferta sklepu jest jeszcze nieznaną. Różnice zauważalne są też w samym sposobie sterowania smartwatchami. Na przykład Android Wear opiera się w znacznej mierze na komendach głosowych, powiązanych z wyszukiwarką oraz innymi usługami Google. W polskiej wersji nie wszystkie komendy działają, ale możemy na przykład bez problemu podyktować SMS'a. W Tizenie mamy do czynienia z podobną usługą, która w tym przypadku nazywa się S Voice i jest autorskim rozwiązaniem od Samsunga, ponownie bez wsparcia dla języka polskiego. Poza tym większością topowych smartwatchy sterujemy dotykowo (palcem po wyświetlaczu). Tylko najtańsze modele takie jak np. Goclever Chronos Eco nie mają warstwy dotykowej, więc sterowanie odbywa się za pomocą klawiszy. Interfejs to element, który bezpośrednio wpływa na komfort obsługi. Moim zdaniem pod tym względem wygrywa Tizen, który jest najprostszy do opanowania, najbardziej intuicyjny i przy okazji wygląda najnowocześniej. Android Wear pozostaje pod tym względem daleko w tyle. Wizualnie dobre wrażenie robi też Watch OS, ale pojawiają się głosy, że obsługa za pomocą małego pokrętła nie jest zbyt komfortowa.



KUPUJĄC ZWRÓĆ UWAGĘ NA:

Certyfikat IP określa stopień ochrony urządzenia przed czynnikami zewnętrznymi. Zegarki są szczególnie narażone na warunki atmosferyczne, gdyż przez większą część roku nie chroni je nasza odzież. Przy wyborze zegarka warto zwrócić uwagę na drugą cyfrę – im większa wartość tym lepsza ochrona przed wnikaniem wody.



Autor tekstu Tomasz Duda

Szef działu Mobile portalu benchmark.pl. Na jego biurku wiecznie piętą się stos smartfonów do przetestowania. Pracę umila sobie (i innym) przy dźwiękach muzyki, a w wolnych chwilach fotografuje przyrodę.

Apple Watch – czy odniesie sukces iPhone'a?

Prawdziwa gratka dla miłośników firmy spod znaku nadgryzionego jabłuszka. To zupełnie nowy produkt w ofercie Apple który ma stanąć w szranki z największymi konkurentami. Producent zastosował w tym przypadku własny system Watch OS, więc mamy do czynienia z zupełnie innym interfejsem niż w Androidzie i Tizenie. Urządzenie jeszcze nie ukazało się oficjalnie na rynku polskim, więc trudno pisać coś więcej na temat komfortu użytkowania i różnorodności oprogramowania. Niektórzy dziennikarze mający kontakt z tym zegarkiem twierdzą jednak, że obsługa za pomocą kontrowersyjnego pokrętła jest mniej wygodna niż wyłącznie za pomocą ekranu dotykowego. Zegarek jest jednak elegancki i daje do wyboru szereg pasków ze sprytnie zaprojektowanym systemem wymiany.



LG G Watch R

SmartWatch, który wyróżnia się przede wszystkim wyglądem. Jest to jedno z niewielu tego typu urządzeń, które stworzono w konwencji zegarka z okrągłą tarczą. Niepozorna obudowa skrywa jednak bardzo mocną, jak na tego typu gadżet, specyfikację z procesorem Qualcomm Snapdragon 400 na czele. Producent pokusił się też o skórzany, wymienny pasek oraz obudowę z certyfikatem IP67 zapewniającą całej konstrukcji odporność na szkodliwe działanie wody.

CENA OD **999** ZŁ



ZOBACZ
PRZYKŁADOWE
TARCZE



SMARTWATCH LG G WATCH

Pierwszy SmartWatch firmy LG, który jak na debiutanta, może pochwalić się naprawdę wieloma atutami. Do takowych z pewnością zaliczyć trzeba czterordzeniowy procesor, którego nie powstydziliby się niejeden smartfon. Pracujące pod kontrolą systemu Android Wear urządzenie oferuje bardzo dużą płynność działania i bezproblemową współpracę z kompatybilnymi smartfonami. Na uwagę zasługuje też wysoka jakość wykonania oraz wodoszczelna obudowa.

CENA OD **659** ZŁ



SMARTWATCH GOCLEVER CHRONOS ECO

Goclever Chronos Eco jest jednym z najtańszych „sprytnych zegarków” dostępnych na rynku, ale pod niektórymi względami przewyższa konkurencję. Przede wszystkim może realnie pracować na jednym naładowaniu nawet 2 tygodnie, czyli kilkakrotnie dłużej, niż reszta stawki. Tak dobry wynik zawdzięcza monochromatycznemu wyświetlaczowi, który jest bardzo czytelny i kontrastowy zarówno w pełnym słońcu, jak i przy słabym oświetleniu domowym (nie trzeba nawet włączać podświetlenia). Obudowa jest lekka ale dość solidna i wodoszczelna.

CENA OD **199** ZŁ



SMARTWATCH SAMSUNG GEAR 2

Samsung Gear 2 to jeden z najbardziej funkcjonalnych smartwatchy. Urządzenie trudno nawet nazwać zegarkiem, gdyż wyświetlanie aktualnej godziny to zaledwie jedna z jego wielu funkcji (i dla wielu osób nawet nie najważniejsza). Gear 2 dysponuje wbudowanym aparatem z funkcją nagrywania filmów HD, pulsometrem i krokomierzem (opcje dla sportowców), a nawet nadajnikiem podświetlenia. Ten ostatni może być wykorzystany do kontrolowania telewizorów, dekoderek, a nawet klimatyzatorów.

CENA OD **899** ZŁ

SMARTWATCH SONY SMARTWATCH 3

Najnowszy inteligentny zegarek Sony, którego niewątpliwym atutem jest współpraca z praktycznie każdym smartfonem pracującym pod kontrolą systemu Android 4.3 i nowszym. SmartWatch wyposażony został w 1,6 calowy ekran o rozdzielczości 320 x 320 pikseli oraz czterordzeniowy procesor z zegarem 1,2 GHz i 512 MB pamięci RAM, co zapewnia bardzo płynną pracę. Tradycyjnie już producent zamknął wszystko w obudowie odpornej na szkodliwe działanie wody i kurzu.

CENA OD **1 199** ZŁ



Jakość dźwięku to rzecz bardzo subiektywna. Nie ma większego znaczenia, że w warunkach laboratoryjnych pomiary wykonane przez superczułe przyrządy wykazały wyższość jednego urządzenia nad innym. Jeśli dźwięk z głośników sprawia nam przyjemność, to więcej do szczęścia nie potrzeba. Prawda? Otóż... nie do końca.

Osób które mają audiofilskie podejście do muzyki jest znacznie mniej niż ludzi, dla których priorytetem jest funkcjonalność, a wszystko dzięki temu, że zaczynamy pozbywać się kabli.

Wiele pomieszczeń, jeden system audio

Wyobrażacie sobie sytuację w której podłączacie smartfona do kina domowego lub stacji dokującej 10-metrowym przewodem, umożliwiającym zdalne sterowanie odtwarzaczem z drugiego pokoju? Brzmi absurdalnie. Na szczęście żyjemy w czasach rosnącej popularności łączności Bluetooth, WiFi, NFC i innych rozwiązań bezprzewodowych. Ich podstawową zaletą oprócz braku łączących się kabli jest możliwość wygodnego, zdalnego sterowania za pomocą smartfona lub tabletu i tworzenia cyfrowych ekosystemów dźwiękowych w domu.

Dobrym przykładem jest system Samsung Multiroom. Nie ważne czy mamy jeden lub kilka głośników w danym pokoju, a może wiele głośników w różnych pomieszczeniach w domu – możemy je wszystkie kontrolować z poziomu pojedynczego smartfona. Wystarczy podłączyć tak zwanego „huba” do domowego routera, a głośniki będą komunikowały się za jego pośrednictwem ze smartfonem. Jeśli tylko zechcemy, to w kuchni posłucha-

DŹWIĘK BEZ KABLI

my rocka z biblioteki domowej, a w salonie jazzu ze stacji internetowej.

Dzięki architekturze łączności WiFi możliwe jest łatwe wzmacnianie sygnału przez „repeatery”. Mamy więc pewność, że dźwięk odtwarzany będzie w najwyższej możliwej jakości nawet gdy głośnik znajduje się na przykład dwa piętra wyżej. Wyobrażacie sobie wiercenie dziur w ścianach i przeprowadzanie kabli? W podobny sposób można zbudować zestaw z wielokanałowym dźwiękiem przestrzennym (surround).

Dźwięk wokół telewizora

Na sklepowych półkach pojawia się coraz więcej tak zwanych „soundbarów”. Co to za wynalazek? Otóż w większości domów telewizory stoją na szafce RTV lub wiszą na ścianie. Przestrzeń pod nimi można zatem efektywnie wykorzystać do ustawienia systemu audio, który jest znacznie lepszy od standardowych głośników w telewizorze. Nie trzeba przy tym martwić się o ich wygląd – soundbar to długa, płaska i elegancka listwa, którą montujemy pod dolną ramką TV. W jej wnętrzu umieszczonych jest zazwyczaj kilka rodzajów głośników od niskotonowego, aż po sopranowe, a całość łączy się z telewizorem bezprzewodowo przez Bluetooth lub Wi-Fi. Nie ma więc mowy o szpecących kablach.

Niektóre soundbary cechują się naprawdę potężnym dźwiękiem i mimo swoich niepozornych rozmiarów mogą nagłośnić duży pokój. Często współpracują z dodatkowym, aktywnym subwooferem (również bezprzewodowym), który dostarcza porcję mocnego, miękkiego basu w czasie słuchania muzyki, oglądania filmów lub grania na konsoli. Co ciekawe w systemie Samsunga możliwe jest dołączenie soundbara do wspomnianego wyżej zestawu Multiroom, więc dodatkowe dwa głośniki bezprzewodowe mogą znajdować się za słuchaczem, zapewniając dźwięk przestrzenny. Do nowych, zakrzywionych telewizorów UHD przeznaczone są specjalne, również zakrzywione soundbary, a w przyszłości mają pojawić się też listwy zmieniające kształt z płaskich na wygięte i odwrotnie - takie telewizory już istnieją. Komplet głośników bezprzewodowych to realna alternatywa dla klasycznych zestawów kina domowego. Mogą pracować z powodzeniem w trybie wielokanałowym, a później zostać rozdzielone na kilka innych pokoi i odtwarzać w nich różną muzykę.



SERWISY STREAMUJĄCE

Serwisy takie jak Google Play Music, Spotify czy Deezer zapewniają dostęp do pokaźnej kolekcji utworów muzycznych. Wystarczy wyszukać ulubionego wykonawcę, wybrać pożądany album i kliknąć przycisk play. Jedywym wymogiem jest aktywne połączenie z Internetem. Do wyboru mamy miesięczny abonament premium za kilkanaście złotych lub darmowe konto z reklamami i gorszą jakością dźwięku. Jeśli umieścimy nasz smartfon w stacji dokującej lub sparujemy z siecią bezprzewodową, to ulubione dźwięki zaczną wydobywać się z naszego systemu audio, a playlista utworów praktycznie nigdy się nie skończy.

Taka uniwersalność nie byłaby możliwa, gdyby nie łączność bezprzewodowa i oprogramowanie, które tym zarządza.

Dodatek do smartfona

Współczesne smartfony odgrywają bardzo ważną rolę w domowym systemie nagłośnienia. Powód jest bardzo prozaiczny – telefon z biblioteką muzyki zapisaną w pamięci urządzenia, mamy niemal zawsze przy sobie, dlatego jest on idealnym terminalem do obsługi peryferyjnych urządzeń bezprzewodowych. Warto jednak pamiętać o tym, że nie każdy potrzebuje bardzo rozbudowanego systemu multimedialnego. Niekiedy wystarczy mała stacja dokująca z łącznością Bluetooth i dobrymi głośnikami by móc komfortowo słuchać muzyki. Sprzęt tego typu dysponuje najczęściej złączem przewodowym, które pozwala np. ładować baterię smartfona w czasie słuchania muzyki. Warto skupić uwagę na modelach wspierających łączność NFC, która skonfiguruje połączenie Bluetooth automatycznie (wystarczy przyłożyć smartfon w odpowiednim miejscu na stacji). W sklepach możemy również spotkać bardziej zaawansowane i jednocześnie droższe modele wykorzystujące wzmacniacze lampowe. Warto do nich dopłacać jeśli priorytetem jest dla was najwyższa jakość dźwięku. Czy stacja powinna obsługiwać strumieniowe radio internetowe lub muzykę z takich usług jak Spotify? Nie koniecznie - w końcu tę funkcję przejmuje smartfon. Systemy audio rozwijają się w szybkim tempie dzięki miniaturyzacji, popularności smartfonów oraz dostępności usług streamujących muzykę. Poszczególne modele są bardzo zróżnicowane cenowo i funkcjonalnie, ale jedna cecha wydaje się być wspólna, przewody odchodzą do lamusa. ← Tomasz Duda

NAJPOPULARNIJSZYM TYPEM ŁĄCZNOŚCI BEZPRZEWODOWEJ W SYSTEMACH AUDIO JEST BLUETOOTH. WARTO WYBRAĆ SPRZĘT Z KOMUNIKACJĄ ZBLIŻENIOWĄ NFC, KTÓRA PRZEPROWADZI CAŁĄ KONFIGURACJĘ ŁĄCZNOŚCI BT AUTOMATYCZNIE, WŁĄCZNIE Z INSTALACJĄ DEDYKOWANEGO OPROGRAMOWANIA



Bardzo trudno opisać wrażenie jakie robi wejście do rzeczywistości wirtualnej. Większość osób, które po raz pierwszy użyły gogli Samsung VR miały na ustach jedno **wspólne słowo: „WOW”**. Uniwersalne określenie, którego nie trzeba chyba tłumaczyć.



PANEL DOTYKOWY, PRZYDATNY W CZASIE OBSŁUGI NIEKTÓRYCH GIER I APLIKACJI LUB PRZEWIJANIA ELEMENTÓW MENU



PODŁUŻNY KLAWISZ +/- DO REGULACJI GŁOŚNOŚCI, A NAD NIM PRZYCIŚK WSTECZ



SENSOR ODLEGŁOŚCI WYKRYWAJĄCY OBECNOŚĆ GŁOWY I ZATRZYMUJĄCY ODTWARZANIE W CHWILI ZDJĘCIA GOGLI



NA GÓRNEJ POWIERZCHNI ZNAJDZIEMY „ROLKĘ” KTÓRĄ OSOBY Z WADĄ WZROKU MOGĄ SKORYGOWAĆ DIOPTRIE DOSTOSOWUJĄC ODLEGŁOŚĆ SOCZEWKI OD OCZU

GEAR VR

RZUT OKA PRZEZ GOGLE



Gear VR nie jest autonomicznym urządzeniem, lecz akcesorium przeznaczonym do smartfona Samsung Galaxy Note 4. Z jednej strony ponarzekać można na cenę - gogle po oficjalnej premierze w Polsce będą kosztować około 800 zł, a za smartfona zapłacimy w tej chwili średnio 2 800 zł, co z pewnością może odstraszać, ale pamiętajmy o jednym – nie kupujemy Note 4 do Gear VR tylko odwrotnie. Gdy już jesteśmy właścicielami świetnego smartfona, to późniejsze dokupienie gogli nie brzmi aż tak strasznie.

Note 4 pełni w tym tandemie rolę pierwszoplanową. Jest wyświetlaczem, zapewnia moc obliczeniową oraz daje dostęp do sklepu z oprogramowaniem. Sam Gear VR ma za zadanie utrzymywać smartfona na głowie i kierować obraz do oczu użytkownika za pośrednictwem specjalnie ustawionych soczewek. Oczywiście ma też w sobie trochę elektroniki np. sensor odległości wykrywający obecność głowy i zatrzymujący odtwarzanie w chwili zdjęcia gogli.

Sprzęt jest bardzo istotny, ale tak naprawdę nie znaczy on nic bez odpowiedniego oprogramowania. Dlatego w smartfonie zainstalowana musi być aplikacja Oculus dająca dostęp do sklepu z materiałami obsługiwanymi przez gogle. Oferta Oculus dla Gear VR rozszerza się z miesiąca na miesiąc. Oczywiście znaczną część oprogramowania stanowią tak zwane „dema”, czyli skrócone i często uproszczone wersje, które mają zachęcić do późniejszego kupna lub pobrania pełnej wersji. Wybór jest jednak szerszy niż jeszcze dwa miesiące temu.

W zależności od tego jaką aplikację uruchomimy możemy obejrzeć: film sferyczny (obraz otacza użytkownika, niezależnie od tego, w którą stronę obróci głowę), film klasyczny siedząc w bardzo realistycznej sali kinowej lub na



ZOBACZ REAKCJE
UŻYTKOWNIKÓW

powierzchni Księżyca, a nawet w niektórych przypadkach wcielić się w rolę jednego z bohaterów.

Graliście kiedyś w Temple Run? Jeśli tak, to wiecie, że ma proste zasady, ale można w nią grać godzinami. Problem w tym, że rozgrywka na małym ekranie smartfona jest po prostu płaska i zdecydowanie nie pozwala zatopić się w świecie gry. Wyobraźcie sobie, że uruchamiacie ją na Gear VR, zakładacie okulary na głowę i nadal biegniecie po dobrze znanej, wąskiej ścieżce, ale tym razem macie świat gry wokół siebie. Ruszając głową możecie rozglądać się na boki, a także w górę i w dół, a przy pomocy touchpada na obudowie lub dodatkowego kontrolera Samsung SmartPhone GamePad będziecie skakać oraz zmieniać linię biegu. W niektórych przypadkach wrażenia są tak realistyczne, że mogą wystąpić niepożądane objawy, na przykład zawroty głowy i dezorientacja.

Co przyniesie przyszłość w kwestii VR? Widzę przynajmniej dwa zastosowania dla Samsunga Gear VR, które obecnie wciąż są mocno zaniedbane. Pierwszym z nich są wirtualne wycieczki z przewodnikiem. W sklepie internetowym kupiłbym lub wypożyczył np. półtoragodzinne zwiedzanie Wersalu lub Zamku Książ z przyległościami i oczami turysty zwiedzałbym wszystkie interesujące miejsca, od czasu, do czasu zatrzymując się by posłuchać tego co ma do powiedzenia przewodnik. W takiej wycieczce bez większego problemu można byłoby umieścić znaczniki po spojrzeniu, na które wysuwałyby się np. dodatkowe opisy z Wikipedii.

Drugą wciąż zaniedbaną kwestią jest rzeczywistość rozszerzona. Wykorzystując tylną kamerkę smartfona Galaxy Note 4 można wyświetlić obraz otaczającego świata na ekranie gogli w 60 kl./s. Tu pojawia się pole do popisu dla twórców aplikacji użytkowych, które będą nakładały na ten obraz dodatkowe elementy np. mapę miasta, informacje o znanych miejscach, na które właśnie patrzymy, czy nazwy widocznych na niebie gwiazdozbiorów.

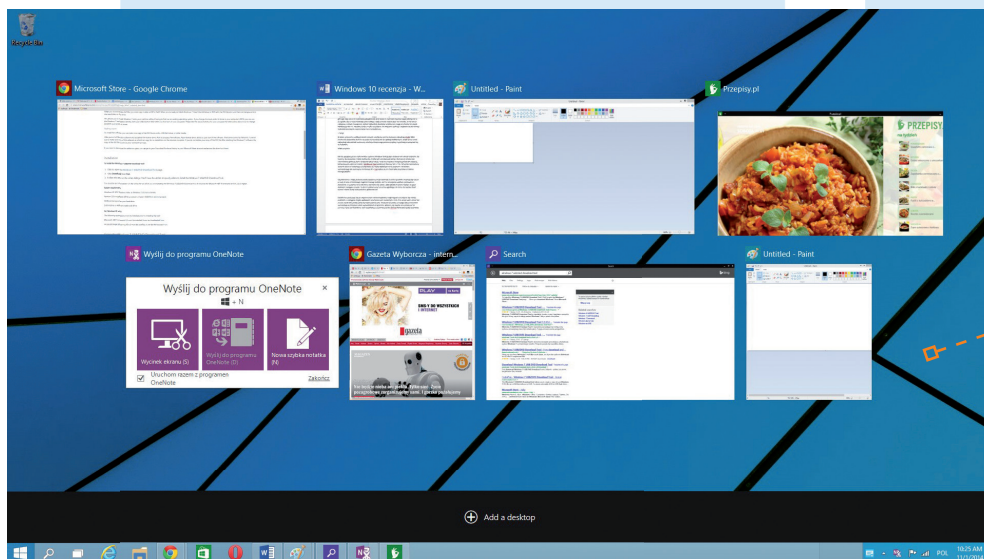
Jakość obrazu jest z pewnością kwestią kontrowersyjną. Samsung Galaxy Note 4 to bardzo nowoczesny smartfon z dużym wyświetlaczem Super AMOLED o rozdzielczości aż 2560 x 1440 px. Po jego wpięciu w gogle Gear VR ekran zostaje podzielony na dwie części (dla lewego i prawego oka). Są one niemal identyczne, ale symulują obraz widziany pod nieco innym kątem. Realnie więc 2560 px podzielone przez dwa daje 1280 px (rozdzielczość w pionie nie jest dzielona). Dodatkowo obraz ten zostaje mocno powiększony przez soczewki. Zamiast bardzo ostrego i szczegółowego obrazu klasy „retina” mamy więc do czynienia z czymś na kształt jakości 480 p (może nieco lepszej). Mogłoby być lepiej gdyby matryca nie miała subpikseli w układzie PenTile RGBG lecz klasycznym RGB, wtedy realna gęstość byłaby większa, a obraz bardziej szczegółowy. Ogólnie jednak nie jest źle. Obraz w większości sytuacji jest bardzo płynny, kolory nasycone, kontrast bardzo wysoki, a opóźnienia w stosunku do ruchu głowy znikome. Jakość dźwięku zależy od odtwarzanych materiałów i ich stopnia kompresji.

Czy warto kupić Gear VR? Moim zdaniem jeśli już używasz na co dzień smartfona Galaxy Note 4, to odpowiedź brzmi: tak! Jest to jedno z najciekawszych akcesoriów przeznaczonych do oglądania filmów i grania. Jeśli w przyszłości dojdą takie elementy jak np. wirtualne wycieczki po najciekawszych miejscach na świecie lub programy wykorzystujące rzeczywistość rozszerzoną do pracy, nauki i zabawy, to sądzę, że przyszłość gogli Samsunga będzie świetlana. ← Tomasz Duda

7+8=10

NOWOŚCI W WINDOWS 10

Gdy wszyscy czekali z niecierpliwością na prezentację systemu Windows 9, Microsoft udostępnił publicznie testową wersję – Windows 10. Na temat domniemanej przyczyny pominięcia „dziewiątki” krąży wiele mniej lub bardziej wiarygodnych teorii, jednak umówmy się, to tylko nazwa, która ma znaczenie wyłącznie dla deweloperów i działu marketingu. Zobaczcie jakie zmiany czekają nas – użytkowników okienek.



Powrót Menu Start

Mimo że ekran startowy w Windows 8 miał dokładnie taką samą funkcjonalność jak klasyczne Menu Start, wielu użytkowników nie potrafiło z niego korzystać. Z tego powodu Microsoft postanowił pójść na rękę tradycjonalistom i stworzył nowe Menu Start. Znacznie różni się ono od swojego pierwowzoru, gdyż dodano do niego kilka rozwiązań wprost z ekranu kafelkowego Windows 8. Menu Start znane z Windows 7, umożliwia szybkie uruchamianie programów, wyszukiwanie ich oraz wyłączenie komputera. W najnowszej wersji systemu dodano integrację z usługą Bing, umożliwiającą przeszukiwanie nie tylko zasobów komputera, ale również stron internetowych. W prawej części Menu będziemy mieli możliwość przypięcia różnej wielkości kolorowych kafelków.



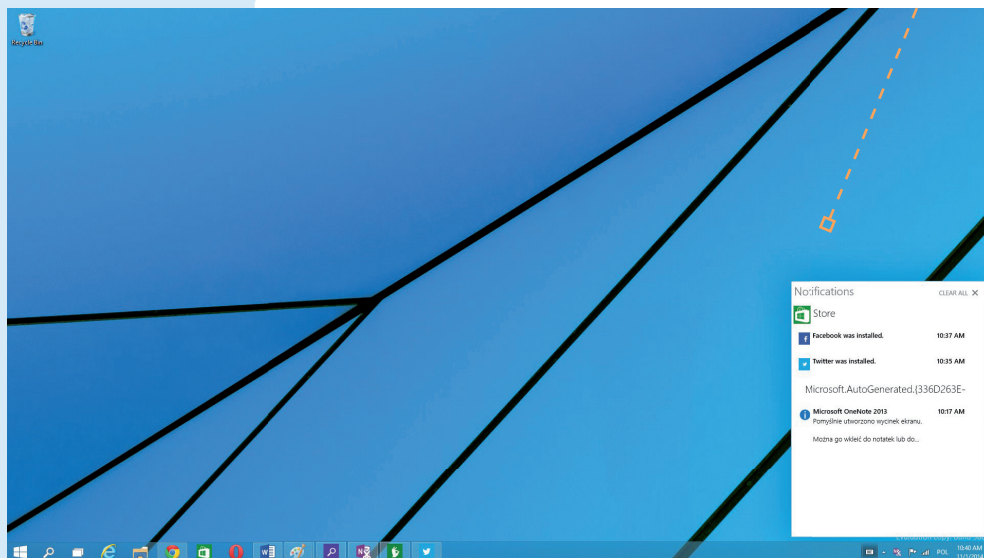
ZOBACZ
INTERFEJS
WINDOWS 10 TP

Wiele pulpitów

Bardzo pożądaną, przez wielu użytkowników systemu Windows, funkcją są tak zwane wirtualne pulpity. Do tej pory, by skorzystać z takiej możliwości, trzeba było zainstalować jedną z dystrybucji Linuksa lub odpowiednią aplikację, która dodawała taką funkcję. Teraz by powiększyć dostępną przestrzeń roboczą, konieczne jest wybranie kombinacji klawiszy Win + Tab. Wówczas wyświetlony zostanie ekran umożliwiający przełączanie się między aplikacjami oraz pulpitemi. Od ekranu wyświetlanego w dotychczasowych wersjach Windowsa, będzie się on różnił tylko przyciskiem dodania nowego pulpitu. Gdy klikniemy w niego, kolejne pulpity będziemy mogli dodawać za pomocą kafelka znajdującego się po prawej stronie. Dodatkowo poruszając się po wspomnianym ekranie będziemy mogli najpierw przełączać się między pulpitemi, a następnie między aplikacjami uruchomionymi na każdym z nich. Przy okazji warto opisać też zmiany na ekranie przełączania się między aplikacjami. Teraz jest on płaski, a na całej jego powierzchni wyświetlają się miniatury okien wyświetlanych programów. Możemy się między nimi przełączać za pomocą myszy lub klawiatury.

Testowa wersja mobilnych okienek

Testowa wersja systemu Windows 10 pojawiła się również na smartfony, choć na tę chwilę skorzystać z niej mogą tylko nieliczni. Być może za jakiś czas pojawi się na wszystkich smartfonach pracujących obecnie pod kontrolą Windows Phone 8, ale na tę chwilę możliwości nowych mobilnych okienek sprawdzić mogą właściciele następujących urządzeń marki Nokia: Lumia 630, Lumia 635, Lumia 636, Lumia 638, Lumia 730 oraz Lumia 830. Do zainstalowania testowego Windows 10 wystarczy darmowa aplikacja Windows Insider. Producent zaznacza, iż system jest jeszcze rozwijany i zawiera niedociągnięcia. Jeśli komuś się nie spodoba, to można będzie wrócić do wcześniejszej wersji. Wydaje się jednak, że jest to dobra okazja do tego, aby sprawdzić, jakie nowości są szykowane.



Windows 10 wcześniej niż przewidywaliśmy?

Wedle informacji udzielonych przez Microsoft już kilka miesięcy temu, Windows 10 ma mieć swoją premierę jesienią tego roku. Jest jednak duże prawdopodobieństwo, że gigant z Redmond wyda nowy system dwa miesiące wcześniej. Wedle tej coraz bardziej prawdopodobnej teorii Windows 10 byłby gotowy już w czerwcu. Do konsumentów trafiłby zaś w okolicach końca sierpnia. Wśród wielu głosów tłumaczących zmianę decyzji Microsoftu, najczęściej powtarza się informacja, że producent chce zdążyć na... gorączkę zakupów przed rozpoczęciem nowego roku szkolnego. Nie jest bowiem tajemnicą, że Windows to podstawowe narzędzie nie tylko w wielu przedsiębiorstwach, ale również dla uczniów. Wpływ na szybsze uporanie się z bolączkami testowego Windows 10 ma bez wątpienia również program Windows Insider. Dzięki niemu producent otrzymał ponad 2 mln darmowych testerów, a sam mógł zająć się poprawianiem błędów.

Centrum powiadomień

Centrum powiadomień można włączyć klikając w ikonę karty znajdującą się po prawej stronie paska zadań. Wówczas wyświetli się nam okno, w którym zobaczymy najnowsze powiadomienia pochodzące z różnego rodzaju aplikacji, poczty czy kalendarza. Po wejściu w ustawienia komputera możliwe jest wyłączenie możliwości wysyłania powiadomień dla poszczególnych aplikacji oraz ustawienie zakresu godzin, w których nie będą wyświetlane jakiegokolwiek notyfikacje. Jest to bardzo przydatne narzędzie, bez którego nie może obyć się żaden nowoczesny system mobilny. Tym bardziej dziwne jest, że zabrakło go w Windows 8, a Windows Phone 8 zyskał je zaledwie kilka miesięcy temu. Rozwiązanie to zbiera informacje przede wszystkim z aplikacji kafelkowych. Dlatego nawet jeśli nie używamy kafelkowej wersji Skype'a czy Facebooka, warto je zainstalować. Wówczas powiadomienia z tych programów będziemy mieć pod ręką i być może z czasem zaczniemy ich regularnie używać. Sama obsługa centrum powiadomień jest bardzo prosta, dokładnie tak jak w innych systemach operacyjnych. Po otwarciu go możemy kasować ujrzone powiadomienia przeciągając je w za pomocą myszy w prawo lub skorzystać z przycisku, który skasuje wszystkie wyświetlane powiadomienia za jednym zamachem.



W przypadku większości dronów, ze względu na ich symetryczny kształt, trudno zlokalizować pozycję względem operatora. **Dlatego na spodzie montowane są zielone i czerwone diody** ułatwiające rozpoznanie kierunku lotu drona, analogicznie jak w samolotach.

DRONY

BEZZAŁOGOWE OBIEKTY POŻĄDANIA

Jeszcze kilka lat temu mało kto spodziewał się, że drony będzie można kupić w sklepie z elektroniką, a ich przeznaczenie będzie zgoła odmienne od śledzenia rozśpiewanych panów z turbanem na głowie. Wystarczy wspomnieć, że obecnie w ofercie wielu fotografów ślubnych możemy znaleźć usługę filowania z użyciem drona.

Zacznijmy od początku, potoczne określenie „dron” oznacza najczęściej bezzałogowy statek latający napędzany najczęściej silnikami elektrycznymi. Jak się okazuje definicja ta jest bardzo pojemne gdyż, zmieściła zarówno urządzenia wojskowe mogące pełnić misje bojowe jak i niewielkie zabawki za kilkaset złotych sterowane smartfonem. To właśnie spadki cen, wywołane zapewne dynamicznym postępem technologicznym, przyczyniły się do upowszechnienia dronów do tego stopnia, że zainteresowało się nimi nawet Ministerstwo Infrastruktury i Rozwoju. Obecnie operator drona musi posiadać świadectwo kwalifikacji UAVO (Unmanned Aerial Vehicle Operator), które wydaje Urząd Lotnictwa Cywilnego po zdaniu państwowego egzaminu. Trwają jednak prace nad rozporządzeniem wymuszającym odbycie płatnego szkolenia, które obecnie nie jest obligacyjne. Jest jednak pewna luka – powyższe przepisy dotyczą wyłącznie lotów komercyjnych. Można się zatem spodziewać masowych zgłoszeń na państwowy egzamin organizowany przez ULC.

Efektowne ujęcia, zarezerwowane do niedawna wyłącznie do filmowania z poziomu helikoptera, w połączeniu z stosunkowo niskim kosztem inwestycji sprawiają, że jak grzyby po deszczu powstają kolejne firmy świadczące usługi multimedialne z wykorzystaniem drona. W tym przypadku mówimy o heksakopterach, a nawet oktokoptykach, czyli dronach napędzanych sześcioma lub ośmioma wirnikami. Tak duża liczba silniczków elektrycznych zapewnia większą nośność, przez co całkowita masa drona (wraz ze sprzętem nagrywającym) może przekraczać kilkanaście kilogramów. Większa waga urządzenia wbrew pozorom jest w tym przypadku sporym atutem, gdyż cięższy obiekt jest mniej podatny na podmuchy wiatru. Tego typu profesjonalne maszyny wyposażone są w uchwyty na lustrzanki, z mechaniczną stabilizacją eliminującą nawet najmniejsze drgania oraz w żyroskop niwelujący skutki przechyłu drona. W odróżnieniu od amatorskich dronów, które z reguły mają wbudowaną kamerę przeciętnej jakości, użytkownicy multikoptyków mogą przytwierdzić praktycznie dowolny model lustrzanki czy kamery i za ich pomocą

nagrywać dobrej jakości obraz z perspektywy kilkudziesięciu metrów nad ziemią. Funkcjonalność drona w dużej mierze zależy od konsoli sterowania. Kluczowym elementem są mechaniczne joysticki, które zapewniają niezbędną w przypadku sterowania dronem precyzję. Panele dotykowe w profesjonalnych zastosowaniach nie mają racji bytu. Często możemy również skorzystać z predefiniowanych makr, które umożliwiają wykonanie określonego manewru, na przykład obrót o 360 stopni, ruch w poziomie dający efekt tak zwanego „slidera” lub ruch po okręgu. Niesamowity efekt daje również lot zgodnie z wytyczoną wcześniej trasą. Na dużym ekranie komputera możemy wyznaczyć tak zwane „checkpointy” (korzystając z wirtualnej mapy interesującego nas terenu) przez które przeleci dron na określonej wysokości i wykona wybraną akcję. Następnie już w terenie wystarczy wczytać trasę i włączyć autopilota, a dron



DRONY DLA WOJSKA

W prawdzie o uzbrojeniu służb wojskowych danego kraju nie wypada zbyt dużo pisać, ale nie jest tajemnicą, że Wojsko Polskie na poważnie zainteresowało się wykorzystaniem dronów do realizacji swoich celów. Przetomowym momentem była modernizacja armii związana ze stacjonowaniem naszych wojsk w Iraku i Afganistanie. Przykładowym urządzeniem jest dron rozpoznawczy ScanEagle wyposażony w dobrej jakości sprzęt wizyjny oraz czujniki wykrywające chemiczne i biologiczne skażenia i inne anomalie. Bezzałogowy samolot napędzany jest silnikiem tłokowym przekazującym moc na dwupłatowe śmigło pchające. ScanEagle startuje z pneumatycznej katarpulty, która nadaje mu prędkość 25 m/s. Jego waga startowa to około 18 kilogramów.



ZOBACZ
JAK STARTUJE
SCANEAGLE

sam nakręci wybrane ujęcie i wróci do punktu początkowego. Kolejnym ważnym elementem składającym się na efekt końcowy jest podgląd nagrywanego obrazu, czyli mówiąc krótko możliwość odpowiedniego kadrowania. W zależności od zaawansowania naszego zestawu możemy korzystać z wyświetlaczy lub gogli, wykorzystujących wirtualną rzeczywistość, które przekazują obraz w czasie rzeczywistym. To drugie rozwiązanie umożliwia kontrolowanie drona ze znacznej odległości, a nawet skierowanie go poza zasięg naszego wzroku. Ponadto nagrywając nawet w pełnym stożku podgląd obrazu będzie zawsze świetnie widoczny. Ostatnią kwestią jest pojemność baterii, w końcu kilka silniczków elektrycznych może mieć spore zapotrzebowanie na energię. Wszystko zależy od wysokości na jakiej lata dron, a także ilości wykonywanych manewrów.

Teoretycznie najmniej energii elektrycznej zużywane jest na nieruchome „wiszenie” w powietrzu oraz obniżanie pułapu. Zapewne zastanawiacie się co stanie się, gdy na wysokości 100 m wyczerpią się baterie i wszystkie silniczki po prostu staną. Brzmi jak fragment scenariusza średniej klasy filmu katastroficznego, jednak w przypadku drona nie ma mowy o powolnym ślizgu w poszukiwaniu siły nośnej niczym szymbowiec. Dron po prostu spadłby niczym kilkunastokilogramowy głaz. Na szczęście w pamięci płyty głównej nawet półprofesjonalnych urządzeń zapisane są algorytmy bezpieczeństwa chroniące drona przed uszkodzeniem. Dla przykładu po wykryciu niskiego poziomu baterii nasz pojazd latający rozpocznie procedurę awaryjnego lądowania w miejscu nad, którym aktualnie się znajduje. Analogicznie nie da się wystartować jeśli poziom baterii jest zbyt niski, sygnał bezprzewodowy zbyt słaby lub zostanie wykryta jakakolwiek usterka. ◀ Piotr Potarzycki

Parrot®

KONTROLER SKYCONTROLLER

Funkcyjny i zaawansowany technologicznie dron to dopiero połowa sukcesu. Bardzo ważną rolę pełni również panel sterowania, którego precyzja wpływa na jakość ujęć i płynność lotu. W półprofesjonalnych zastosowaniach ekrany dotykowe tabletów nie sprawdzają się zbyt dobrze. Zdecydowanie lepiej używać sprzętowych, bardzo czułych kontrolerów, a ekrany smartfonów i tabletów sprowadzić do roli wyświetlacza prezentującego podgląd obrazu w czasie rzeczywistym. Urządzenie Skycontroller daje nam coś więcej – dwuzakresowa antena WiFi zwiększa maksymalny zasięg zdalnej kontroli do aż dwóch kilometrów.

CENA OD **1 599** ZŁ



ZOBACZ BEBOPA
W AKCJI



DRON BEBOP DRONE

Parrot Bebop to godny następca świetnie znanego AR.Drone 2.0. Tym razem francuski producent stworzył urządzenie skierowane do półprofesjonalnych zastosowań. Dwie anteny dwupasmowe Wi-Fi, umożliwiają obsługę dwóch częstotliwości 2,4 GHz i 5 GHz w trybie MIMO, gwarantując zasięg do aż dwóch kilometrów. Trzyosiowa stabilizacja kamery Full HD w połączeniu z zaawansowanym procesorem graficznym opartym na czterech rdzeniach gwarantują świetną jakość nagrywanych materiałów oraz ich transmisję strumieniową w czasie rzeczywistym do smartfona operatora.

CENA OD **2 099** ZŁ





ZOBACZ
WIDEORECENZJĘ
AR. DRONE 2.0

➔ DRON

PARROT AR.DRONE 2.0

AR.Drone 2.0 marki Parrot to dobrej klasy quadcopter sterowany za pomocą smartfona lub tabletu. Cztery wirniki zapewniają stabilny lot drona i pozwalają podnieść go na wysokość do 100 metrów. W zestawie znajdziemy styropianowy korpus chroniący wirniki, przeznaczony do lotów wewnątrz budynków oraz mniejszy, do użytku na zewnątrz. Oprogramowanie pozwala precyzyjnie wybrać parametry lotu, zaplanować trasę, a nawet wykonać spektakularny flip. Podgląd obraz z dwóch kamer na ekranie tabletu ułatwia omijanie przeszkód.

CENA OD **1 299** ZŁ

➔ KAMERA

GO PRO HERO BLACK 4

Hero 4 Black to najbardziej zaawansowana kamera sportowa marki GoPro. Obsługuje wysokie rozdzielczości i jest przy tym poręczna oraz wytrzymała. Nagrywa wideo w trybach 4K/30p, 2,7K/50p i Full HD/120p oraz robi zdjęcia o rozdzielczości 12 Mpx. Zaawansowani użytkownicy docenią możliwość ręcznego dostosowania parametrów obrazu. Kamera poradzi sobie także pod wodą (do 40 m) oraz nocą (tryby Night Photo i Night Lapse).

CENA OD **2 299** ZŁ



➔ DRON

PHANTOM 2

Phantom 2 Vision+ to niewielki dron wyposażony w kamerę Full HD z trzyosiowym stabilizatorem Gimbal. Akumulator o pojemności 5200 mAh zapewnia do 25 minut lotu z aktywną transmisją obrazu na sparowany smartfon znajdujący się w odległości maksymalnie 700 metrów. Wbudowany odbiornik GPS oraz zestaw czujników ułatwia sterowanie dronem, a na wypadek zakłóceń komunikacji umożliwi bezpieczny powrót i lądowanie w punkcie początkowym. Maksymalna prędkość poziomego lotu to 15 m/s.

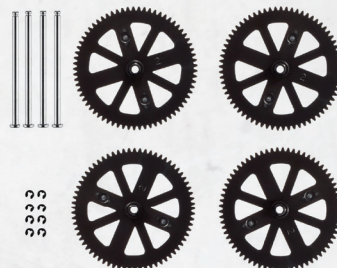
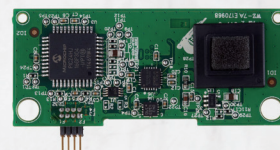
CENA OD **4 499** ZŁ

ZRÓB TO SAM

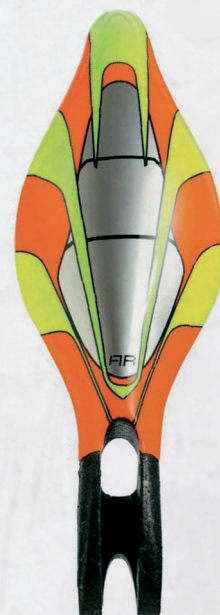
W teorii sterowanie dronem, nawet w celach zarobkowych, wydaje się być niesamowitą zabawą – spełnieniem marzeń z dzieciństwa, nic tylko znaleźć urokliwy plener i rozpocząć jego eksplorację z powietrza. Nasz zapał bardzo szybko zweryfikuje jednak bezlitosna fizyka. **Upadki dronów są nieuniknione, nawet jeśli obchodzimy się z nimi ostrożnie.**

Choć trzeba przyznać, że w przypadku profesjonalnych zestawów za kilka tysięcy złotych zdarza się to zdecydowanie rzadziej. Rozpatrzmy przypadek nieco tańszego, a przez to dostępnego dla szerszego grona odbiorców modelu AR. Dron 2.0 marki Parrot. Jego modułowa konstrukcja sprawia, że postępując się podstawowymi narzędziami jesteśmy w stanie wymienić praktycznie każdy uszkodzony komponent – od złamanego wirnika po przepaloną płytę główną. Bez trudu znajdziemy w internecie sklepy sprzedające oryginalne części zamienne oraz poradniki w formie filmików pokazujące niezbędne czynności krok po kroku.

Warto więc do swojej walizeczki dołożyć oprócz zapasowej baterii, komponenty najbardziej narażone na uszkodzenia oraz śrubokręt.



Pancerz chroniący obracające się topatki, **dedykowany do lotów wewnątrz pomieszczeń**, w których występuje znacznie większe ryzyko zderzenia z wystającymi elementami.



NIELOTY WŚRÓD DRONÓW



Być może wyda się to dla niektórych dziwne, ale nie każdy dron potrafi latać. Coraz częściej określenie to stosuje się w odniesieniu do zyskujących popularność zdalnie sterowanych robotów i pojazdów. Większość z nich podobnie jak latający bracia jest wyposażona w kamerki przekazujące obraz w czasie rzeczywistym na ekran smartfona lub tabletu, jednak w tym przypadku ma to za zadanie głównie ułatwić zdalne sterowanie pojazdem, a nie nagrywanie wysokiej jakości obrazu. Większy nacisk kładziony jest na zapewnienie dobrej zabawy i współzawodnictwa.

PARROT ROLLING SPIDER

To hybryda pojazdu kołowego z unoszącym się w powietrzu. Sprytna konstrukcja sprawia, że cztery wirniki wprawiają w ruch drona, który po dojechaniu do ściany może poruszać się po niej pionowo, a następnie kontynuować podróż po suficie. Po odczepieniu stelaża niewielki dron może swobodnie latać, na krótkich dystansach.



cena od 399 zł



ZOBACZ
MINIDRONY
W AKCJI

PARROT JUMPING SUMO

Mimo swojej nazwy jest niezwykle zwinny. Dwa duże koła pozwalają mu rozpędzić się do prędkości 2 m/s, a dodatkowo dzięki sprężystej budowie chronią kadłub przed uszkodzeniami mechanicznymi. Tajna broń w postaci wysuwanego kolca umożliwia skok na wysokość kilkudziesięciu centymetrów. Oprócz tego użytkownik ma do dyspozycji kilka zdefiniowanych trików, którym towarzyszy zabawny dźwięk.



cena od 599 zł



Dragon Age to seria przez wielu otoczona niemal kultem, a przynajmniej jej pierwsza część. Po średniej i wzbudzającej do dziś wielkie kontrowersje „dwójce” nadejście Inkwizycji, czyli pełnoprawnej trzeciej odsłony po prostu musiało wzbudzać ogromne nadzieje.

Kilka przedpremierowych pokazów jeszcze mocniej podkręciło atmosferę wokół Inkwizycji, która coraz śmielej typowana była na godnego następcę „Początku”. Co więcej, z każdą kolejno ujawnianą informacją oczekiwania

graczy rosły. Mając to na uwadze postanowiliśmy zmierzyć się z Inkwizycją we dwójkę - Maciej, nasz redakcyjny sceptyk i ogromny miłośnik rozbudowanych gier RPG, szczególnie tych ze starszszkolnym zacięciem, zajął się wersją PC, ja zaś – jak przystało na starego zgreda ponownie zakochanego w konsolach (tym razem next-genach) z wielką chęcią przygarnąłem edycję PS4. Jako, że fabuła stanowi praktycznie najważniejszy element gier tego typu, nie zamierzam wam za dużo zdradzać. Dość powiedzieć, że sam tytuł sugeruje dość wyraźnie wokół czego skupia się tutaj akcja. W bardzo dużym

uproszczeniu naszym celem jest odbudowanie mocno podupadłej Inkwizycji oraz oczywiście wyplenienie wszelkiego zła. Brzmi banalnie, ale w rzeczywistości jest to o wiele bardziej skomplikowane. Fani poprzed-



**INKWIZYCJA
ZDOBYŁA PONAD**

90

**NAGRÓD
W 2014 ROKU**



nich odsłony gry z całą pewnością docenią fakt, że fabuła garściami czerpie z historii Thedas. Z drugiej jednak strony wątek główny jest prowadzony w ten sposób, że nawet osoby, które właśnie od tej części Dragon Age rozpoczęły swoją przygodę z serią bez problemu się w niej odnajdą. Ewentualnie luki w naszej wiedzy możemy uzupełnić czytając liczne pamiętniki czy notatki rozrzucone po świecie gry. Jak przystało na erpęga z krwi i kości w Inkwizycji nie mogło zabraknąć opcji samodzielnej kreacji naszego bohatera i trzeba przyznać, że spektrum dostępnych tu możliwości jest



Maciej Staboszewski (redakcyjny sceptyk)

Pierwsza odsłona Dragon Age moim zdaniem była jednym z lepszych RPG w swoim czasie. Oferowała złożoną fabułę, taktyczną walkę i ciekawy, wręcz czarujący świat. Kontynuacja niestety poszła w niewłaściwym kierunku, upraszczając wiele elementów do granic możliwości. Przez co spora część graczy uznała ją za porażkę.

Trójka to w wielu aspektach powrót do korzeni, ale też swego rodzaju mariaż dwóch poprzednich części gry. Mamy więc tutaj ogromy świat, dobrze rozpisaną fabułę, mnóstwo pobocznych zadań, wiele smaczków dla fanów, ale i uproszczoną walkę, nieco sztampowe dialogi oraz masę problemów technicznych, do których jeszcze powrócę.

Ogromny świat i niezliczone ilości zadań sprawiają, że na nudę trudno tutaj narzekać. W trakcie zabawy przez cały czas mamy wrażenie, że jesteśmy częścią czegoś większego, a nasze dokonania mają znaczenie. I tak faktycznie jest, bo wraz z zaliczaniem kolejnych misji rosną wpływy Inkwizycji, której członkiem stanowi nasza drużyna. Momentami oczywiście akcja nieco zwalnia, szczególnie jeśli zdecydujemy się na wykonanie jakiegoś pobocznego zadania. Te ostatnie są istotne o tyle, że wyjaśniają w dużej mierze motyw postępowania postaci, które napotkamy w trakcie naszej przygody. W moim odczuciu misje dodatkowe często są ciekawsze od wątku głównego, dlatego też jeśli lubicie się zagłębiać w fabułę gry to zdecydowanie polecam wam ich wykonanie.

doprawdy imponujące. Można zdefiniować absolutnie wszystko, co tylko przyjdzie nam do głowy włączając w to takie drobiazgi jak np. ułożenie kości policzkowych czy położenie nosa. Kilku moich znajomych, zapalonych fanów RPG tylko na tym procesie spędziło kilka godzin! Następnie zostajemy rzućeni w sam wir akcji, co jest dość ciekawe, bo tak naprawdę nie mamy jeszcze pojęcia kim tak naprawdę jest nasza postać, jaki jest cel i co my właściwie tutaj robimy. Co prawda odpowiedzi na powyższe pytania dostajemy relatywnie szybko, ale jak można się tego było spodziewać – nie wszystko

jest takie oczywiste, a wiele wstępnych założeń okazuje się błędnych. Nie jest to nic nowego, ale panowie ze studia Bioware całkiem sprytnie zonglują wątkami i różnymi pomniejszymi wydarzeniami, przez co gracz nigdy tak do końca nie jest pewien czy to co widzi / słyszy jest pełną historią, czy za chwilę okaże się, że jest w niej jeszcze drugie dno. I za to twórcom należą się duże brawa. Świat gry jest jednym z najmocniejszych punktów Dragon Age: Inkwizycja. Imponujące są nie tylko jego rozmiary, ale i fakt, że właściwie nie ma tutaj większych polaci terenu, które sprawiają wrażenie, że

zostały dodane tylko w formie „zapychacza”. Wszystkie krainy dostępne w grze mają swój cel, problemy i można rzec, że żyją swoim życiem. Choć oczywiście w pewnym momencie da się zauważyć lekką powtarzalność to nie jest ona tak oczywista jak w innych produkcjach tego typu. I tu kolejne duże brawa dla panów ze studia Bioware. Szkoda, że podobnego podejścia koncepcyjnego nie zastosowano przy projektowaniu systemu rozwoju postaci, który niestety jest bardzo uproszczony i praktycznie żywcem przeniesiony z poprzedniej odsłony gry. Podobnie jak i sama walka, która przywodzi na myśl produkcję MMORPG, a nie klasyczne RPG. Wynika to głównie z faktu, że pauza taktyczna robi tutaj jedynie za zbędny dodatek, bo jej funkcjonalność jest bardzo mała. Szkoda, ten element zawsze był dla mnie bardzo interesującym rozwiązaniem. Konsolowe Dragon Age wygląda wyśmienicie. Oczywiście można czepiać się drobnych błędów czy miejscami zbyt dużej mgły przysłaniającej obiekty znajdujące się na dalszym planie, ale i tak jest to bardzo wysoki poziom. Może nie pecetowy, ale różnic aż tak wiele w przypadku Inkwizycji nie ma. Doskonale są wszelkie efekty świetlne – od czarów po przenikające przez korony drzew promienie słoneczne. Na mnie osobiście największe wrażenie zrobili pancerze, broń i twarze mojej drużyny, które w czasie

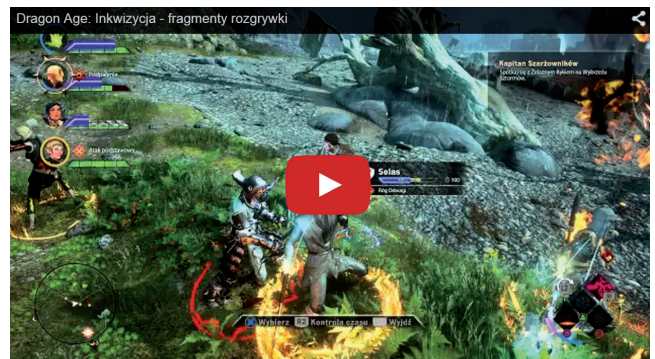
walki powoli zachlapywane były krwią naszych oponentów. Po większym starciu kompani wyglądali jakby dopiero co wyszli z rzeźni. Nie mam też większych zastrzeżeń do oprawy dźwiękowej gry. Dobór głosów do poszczególnych postaci uważam za wyjątkowo udany, przynajmniej w większości wypadków. Wszelkie dźwięki otoczenia czy odgłosy walki też wypadają nieźle. Nieco blado na tym tle brzmi za to ścieżka muzyczna, bo poza utworem przewodnim chyba nic nie wpadło mi tak w ucho, żebym zwrócił na to uwagę. Chlubnym wyjątkiem są tu pieśni bardów.

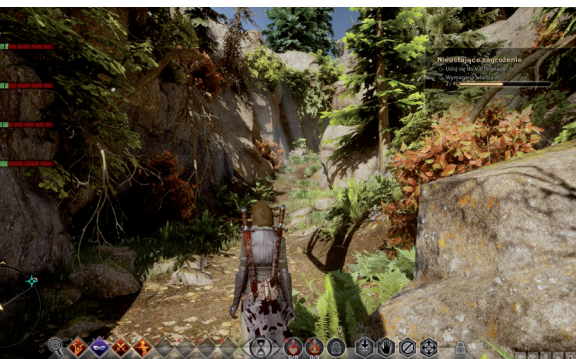
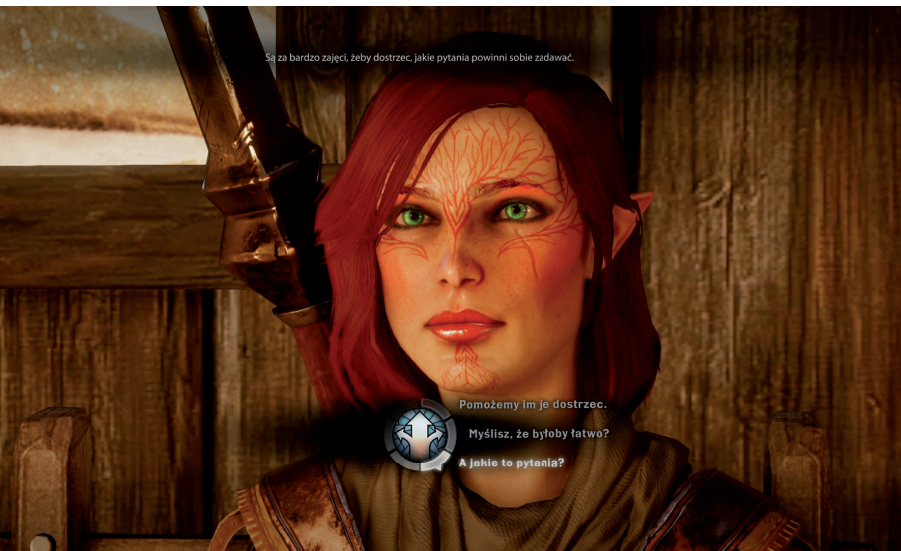
Na koniec moich trzech groszy dotyczących wrażeń z rozgrywki nie mogę nie wspomnieć o trybie wieloosobowym. Tak, w Dragon Age: Inkwizycja takowy się znajduje, choć mało kto o tym w ogóle wspomina. Jako fan sieciowych potyczek w Mass Effect 3 nie mogłem sobie odmówić jego sprawdzenia. I coś...trochę się zawiodłem. Nie chodzi tu nawet o to, że kooperacja przypomina tu trochę bardziej rozbudowane Mass Effect 3 z przechodzeniem pomiędzy lokacjami. Zbyt dużo rzeczy po prostu nadal tu nie gra – od widocznych błędów w kolizji obiektów, po zrywanie połączenia i ogólne kłopoty ze znalezieniem gry. Dość powiedzieć, że na 10 prób udało mi się dostać do gry tylko raz!

← *Maciej Staboszewski*



ZOBACZ
ROZGRYWKĘ
DRAGON AGE
INKWIZYCJA





Gra napędzana jest przez dobrze nam znany silnik: Frostbite 3. Dzięki niemu rozgrywka, a szczególnie zmienne warunki atmosferyczne, wyglądają naprawdę dobrze.

Maciej Piotrowski (stary zgRED)

Nazwijcie mnie odszczepieńcem, ale mi *Dragon Age II*, pomimo całej masy uproszczeń całkiem się podobał. Dlatego do „trójki” podchodziłem z dużo większym luzem niż zagorzali fani *Dragon Age* i potężnych, rozbudowanych erpegów. Nie miałem też jakichś wybujałych oczekiwań, chciałem tylko intrygującej opowieści, ciekawych postaci, otwartego świata i...kolejnych romansów. Tu chyba jednak nie będę oryginalny, bo choć mało kto o nich szerzej wspomina to wiadomo, że większość grających w *Dragon Age* czeka tylko na pierwsze oznaki rodzących się uczuć. *BioWare* uczy się na błędach. Może nie wszystkich, bo ciężko pogodzić niektóre rozwiązania jednocześnie na konsolach i komputerach, ale w miarę sprawnie udaje im się lawirować między platformami. Mogłem się o tym naocznie przekonać, bo swoją zabawę z *Inkwizycją* rozpocząłem od wersji PC. Po przebrnięciu przez niesamowicie rozbudowany, ale i w moim odczuciu mało intuicyjny kreator postaci wpadłem w sam środek niezwykłych wydarzeń i z miejsca oczarowany zostałem światem gry i jego wykonaniem. Kilkadziesiąt minut „ochów i achów” później poczułem jednak, że coś mi tu nie gra. Jakoś ciężko mi było opanować stworzonego maga na polu walki. Dopiero przeskok na konsolę uzmysłowił mi, że problem leżał w specyficznym celowaniu. Dużo szybciej odnalazłem się w nim na Playstation 4. O ile uproszczony system walki skupiający się tak naprawdę na jednym podstawowym ataku wspomaganym co jakiś czas ładującymi się umiejętnościami specjalnymi nie był dla mnie jakimś wielkim zaskoczeniem, o tyle przeladowanie mapy zadaniami już tak. Nie zrozumcie mnie źle, początkowo byłem wniebowzięty, że jest aż tyle do zrobienia, zobaczenia i przeżycia. Nieco później jednak, gdy pierwszy zachwyt minął zacząłem dostrzegać bezcelowość bądź nijakość niektórych misji. Za to miłą odskocznią są *Astraria* - specjalne artefakty pozwalające spojrzeć w niebo, na gwiazdy. Każde z nich stanowi swoistą, czasami nawet całkiem trudną łamigłówkę polegającą rysowaniu konstelacji według wskazanego wzoru. Bywa, że trud się opłaca, bo w zamian otrzymujemy miejsce ukrycia skarbu, a z niego potrafią wysypać się unikalne przedmioty.

BATTLEFIELD™

HARDLINE

CZYLI POLICJANCI I ZŁODZIEJE

Weź udział w napadzie jak stary wyjadacz

Ciężarówka z gotówką stoi porzucona na parkingu. Masz tylko kilka sekund, aby wypchać plecak forsą, nim pojawi się policja. Pędząc do windy, pozostawiasz za sobą wirujące w powietrzu banknoty.

Po dotarciu na dach twój kolega zjeżdża na linie, a ty postanawiasz skoczyć z krawędzi budynku. Otwierasz spadochron. Cudem unikasz gradu pocisków. Od razu po wylądowaniu biegniesz ile sił w nogach do furgonetki, którą masz uciec. Wyją syreny. Gliny są tuż-tuż. Nagle zauważasz ogromny dźwig, walący się z hukiem na ziemię. Tak właśnie wygląda codzienność gracza w Battlefield Hardline.

Jeśli chcesz dołączyć do znajomych na miejscu zbrodni, musisz koniecznie dodać do swojej biblioteki gier Cyfrową Edycję Specjalną Battlefield Hardline. Włącz się do akcji na ulicach i ciesz się doskonałą zawartością, wystarczającą na dziesięć tygodni ciągłej gry. Nie pozwól, aby ominęło cię szaleństwo w trybie online z nowymi rodzajami broni, sprzętu i opcji personalizacji. Ponadto co tydzień otrzymasz nowy pakiet bojowy.

PREMIERA
ZAPLANOWANA
JEST NA

19

MARCA 2015

Emocjonująca kampania w świecie gliniarzy i przestępców

Wciel się w detektywa Nicka Mendozę i przeżyj niesamowitą przygodę rodem z serialu kryminalnego. Fabułę opracowali twórcy z Visceral, odpowiedzialni między innymi za trylogię Dead Space. Poprowadź ekipę i stosuj nowe taktyki, by śledzić poczynania przeciwników, zdobywać nakazy aresztowania i obezwładniać wrogów.

Battlefield bardziej dynamiczny niż kiedykolwiek

Najnowsza odsona serii Battlefield ponownie rzuci graczy prosto w wir walki – tym razem nie wezmą jednak udziału w konflikcie militarnym, a staną po dwóch stronach prawa. Dokonaj napadu doskonałego i zwieź z kasą, zjeżdżając po linie między budynkami, albo bierz udział w widowiskowych pościgach policyjnych i walcz z gangsterami. Niezależnie od tego, po której stronie się opowiesz, wartka akcja sprawi, że nie będziesz się nudzić. Gra pozostaje przy tym wierna duchowi całej serii. Dzięki możliwości niszczenia elementów otoczenia,



ZOBACZ
ROZGRYWKĘ
BATTLEFIELD





nowoczesnemu uzbrojeniu, wyczynowym pojazdom i starciom na wielką skalę nawet weterani serii poczują się jak w domu.

Nowe tryby, gadżety i strategię

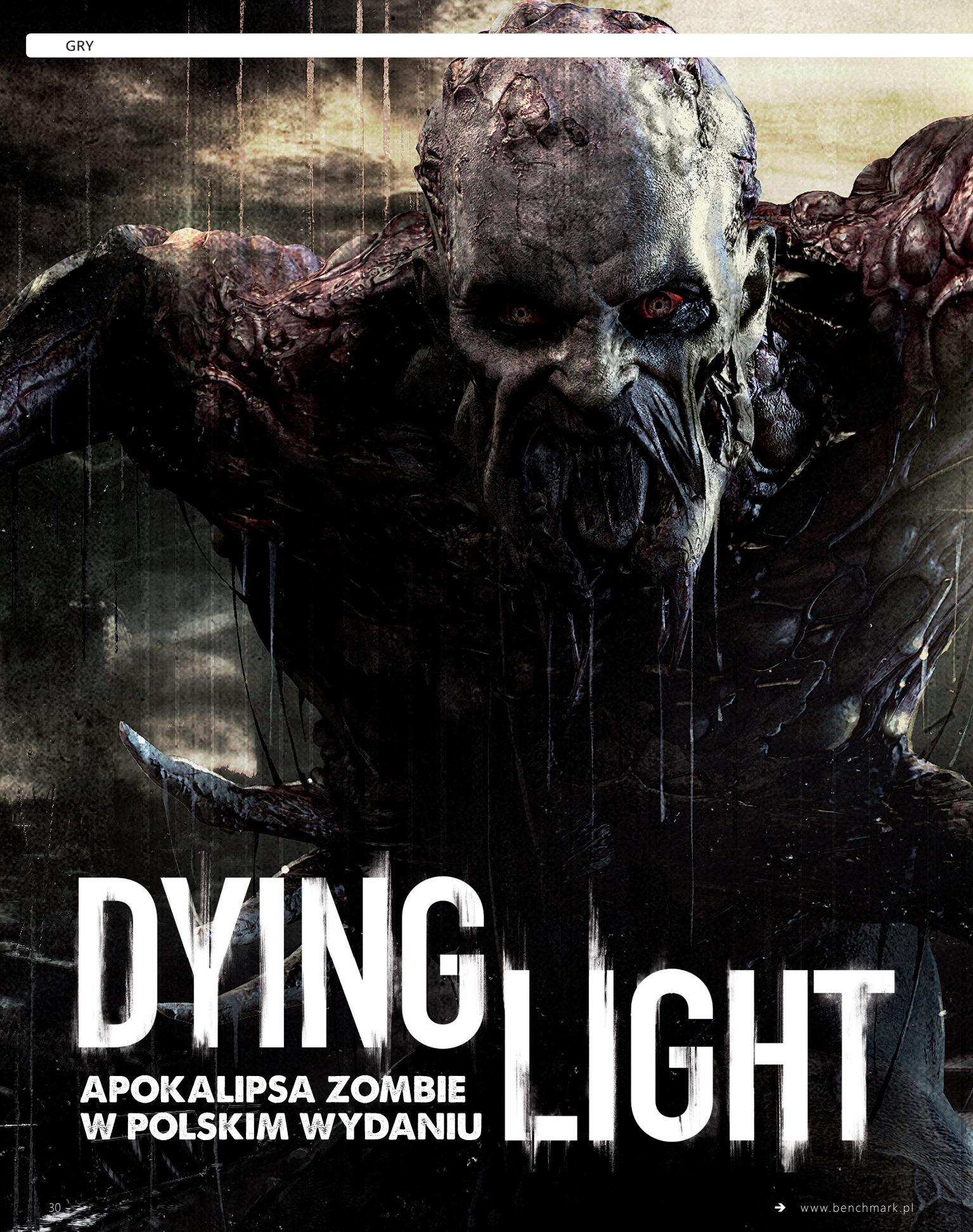
Oprócz trybów gry znanych z poprzednich części, takich jak „Podbój”, Battlefield Hardline oferuje cztery zupełnie nowe tryby. Kradnij kasę z opancerzonych ciężarówek i wymykaj się glinom w „Napadzie” lub walcz o kontrolę nad skrzynią tępów w „Krwawej forsie”. Wybierz „Fuchę”, by ścigać gangsterów z zawrotną prędkością lub ratuj zakładników w trybie „Na ratunek”. ←



Beta testy Battlefield: Hardline przyciągnęły ponad 6 milionów graczy

Seria Battlefield cały czas ma się bardzo dobrze, o czym najlepiej świadczy przebieg otwartych testów bety najnowszej odsłony tytułowanej Hardline. Zgodnie z planami producenta, 3 lutego wystartowały owe testy gry. Bardzo szybko okazało się, iż wzbudziły one ogromne zainteresowanie. Twórcy pochwalili się, iż Battlefield: Hardline przetestowało ponad 6 milionów graczy. Wynik naprawdę świetny, którym nie pogardziłoby zapewne sporo gier z długim stażem na rynku. Tak duże zainteresowanie ma swoje odzwierciedlenie w licznych komentarzach na forach i w mediach społecznościowych. Mimo, że do premiery zostało już tylko kilka tygodni producent w oficjalnym komunikacie obiecał wprowadzenie poprawek, o które najliczniej proszą gracze z całego świata.





DYING LIGHT

**APOKALIPSA ZOMBIE
W POLSKIM WYDANIU**



Hordy nieumarłych i dziesiątki przyjemnych sposobów na ich eksterminację. Tak w skrócie można określić produkcję studia Techland. I jeszcze jedno, parkour!

Temat zombie z całą pewnością do świeżych pomysłów się nie zalicza, ale trudno odmówić mu pewnego uroku. W końcu masakrowanie hord nieumarłych na przeróżne, często bardzo kreatywne sposoby dostarcza wiele frajdy. Ludzie z rodzimego studia Techland zdają sobie z tego doskonale sprawę, w końcu mają już w tym temacie spore doświadczenie. Chyba każdy fan gier FPP przynajmniej kojarzy taki tytuł jak Dead Island, które zostało stworzone przez wspomnianą firmę. Nawiązanie nie jest przypadkowe, bowiem Dying Light, pomimo że to zupełnie nowa produkcja czerpie garściami ze swojego poprzednika. Na całe szczęście nie skończyło się jedynie na kolokwialnym odgrzaniu kotleta. Dostaliśmy niezłe przemyślaną i dobrze zrealizowaną grę, która zapewnia przeciętnie około kilkadziesiąt godzin zabawy na wysokim poziomie.

Fabula Dying Light raczej nikogo nie rzuci na kolana, ale z drugiej strony chyba żaden gracz nie spodziewał się dostać tutaj literackiego arcydzieła. W mojej ocenie ten aspekt i tak wypada całkiem niezłe na tle konkurencji. W DL wcielamy się w postać agenta działającego pod przykrywką, którego misja zasadniczo sprowadza się do infiltracji. Oczywiście jak to zwykle bywa, nic nie jest tak proste i oczywiste jak się nam początkowo wydaje. Sprawy komplikują

się dość szybko, a nieumarli okazują się nie być jedynym wrogiem, na którego poczynania musimy bacznie zwracać uwagę. Akcja Dying Light rozgrywa się na ulicach (i nie tylko) tureckiego miasta Harran, które z oczywistych względów zostało objęte kwarantanną. Niesie to za sobą szereg przeróżnych, ale zazwyczaj logicznych następstw, które dość zręcznie wpleciono w główny wątek. Nie ma tutaj jednak mowy o nudzie, bo zawsze jest co robić i wcale nie oznacza to, że musimy podążać ścieżką z góry ustaloną przez autorów tytułu. Nic bardziej mylnego. Dying Light to sandbox pełną gębą, a więc mamy pełną swobodę działań.

DZIĘKI GEFORCE GTX 970
UZYSKALIŚMY ŚREDNIO

70 kl./s
W NAJWYŻSZYCH
USTAWIENIACH

Główny wątek to nie wszystko. Gra oferuje bardzo pokaźną liczbę zadań pobocznych, które można podzielić na fabularne i wyzwania. Te ostatnie dostarczają sporo frajdy. Mi szczególnie do gustu przypadł „bieg na czas”, który jak sama nazwa wskazuje polega na dotarciu do określonego miejsca w założonym limicie

czasowym. Poziom trudności tych wyzwań jest dobrze wyważony. Choć wymaga od gracza doskonałej znajomości mechaniki rozgrywki oraz skupienia, to jednak wybacza drobne błędy. Oczywiście za wykonanie dodatkowych misji otrzymujemy nagrody, które zazwyczaj są warte zachodu (unikalne przedmioty, spora ilość pieniędzy). Trochę słabiej wypadają zadania fabularne, które najczęściej sprowadzają się do scenariusza „znajdź, zabij, wróć”. Zabawa przy Dying Light jest przednia, o ile jesteście w stanie przymknąć oko na pewne uproszczenia w rozgrywce i relatywnie wysoce poziomu trudności, szczególnie na początku zabawy. Ta ostatnia na dobre rozkręca się w momencie, kiedy zapadnie zmrok. O ile za dnia dość swobodnie poruszamy się po mieście wybierając sobie potyczki, które chcemy stoczyć, o tyle w nocy role się odwracają. Teraz to my jesteśmy zwierzyną, a nieumarli ochno na nas polują. Dodatkowo nie są to jakieś niemrawe ledwo poruszające się potwory, ale zwinne bestie, które bez problemu dorównują nam siłą, a często w tym aspekcie nas przewyższają. Pozostaje ucieczka i przeczekanie nocy w którymś z bezpiecznych azylów. Chyba w żadnej innej grze nie wyczekałem świtu jak tutaj. I choć sama noc trwa tu zaledwie kilka minut klimat aż emanuje z monitora, a do tego przez prawie cały ten czas towarzyszy nam uczucie grozy i niepewności. Doprawdy rewelacyjny pomysł, za który autorom należą się słowa uznania. Żeby nie było tak strasznie i ponuro nasz bohater po pierwsze cały czas się rozwija, a po

drugie mógłby zapewne podbić YouTube filmikiem prezentującym parkour. Przeskakiwanie przez wysokie ściany czy wspinanie na słupy to dla nas niewielki problem. Nadal jednak należy uważać na dłuższe skoki np. między budynkami, bo jeśli przecenimy nasze możliwości to najpewniej spotka nas bolesna śmierć. Oczywiście jak już wspomniałem nasza postać rozwija się w zależności od naszego stylu gry. Im częściej wykonujemy daną czynność tym lepiej będziemy ją wykonywać (zdobywając doświadczenie w stosownej dziedzinie).

Podobnie więc jak w rzeczywistości – „praktyka czyni mistrza”. Oczywiście walki nie da się całkowicie uniknąć, ale na całe szczęście autorzy udostępnił nam bardzo pokąźną ilość wszelkiego oręża, w którym zdecydowanie przeważa broń biała (choć oczywiście jest również i palna) - pałki, kije, piły i praktycznie wszystko o czym byście nie pomyśleli. Naturalnie broń można ulepszać na przeróżne sposoby, dzięki czemu zyska dodatkowe właściwości. Musimy jednak najpierw znaleźć lub kupić stosowny schemat. Należy jednak pamiętać, że podobnie jak w realnym świecie, nic tutaj (no prawie) nie jest niezniszczalne.

Na koniec warto jeszcze wspomnieć nieco o trybach zabawy sieciowej. Mamy tutaj standardową kooperację oraz coś na wzór *Evolve* w wydaniu z zombie. Ten pierwszy nikogo nie zaskoczy, ot możemy wykonać wszystkie misje z innymi graczami, co oczywiście umila zabawę, ale ujawnia również mały zgrzyt w tym systemie. Wątek fabularny został stworzony z myślą o jednym bohaterze i to się nie zmienia w trybie wieloosobowym. Graczy jest więcej, a wszystkie interakcje i zadania wyglądają jakbyśmy bawili się sami. Oczywiście to tylko formalność, ale warto ją mieć na uwadze. Zdecydowanie lepiej prezentuje się tryb zabawy, w którym wcielamy się w postać nocnego tawcy, którego zadaniem jest ochrona gniazd-wylęgarni i eliminacja próbującego je zniszczyć gracza bądź graczy, w zależności od tego do jakiej gry dołączy się nasz zombiak. Co najważniejsze jednak postać tawcy wydaje się niesamowicie potężna, znacznie silniejsza i szybsza od pozostałych. Musi jednak starać się pozostawać w mroku, bo każde spotkanie ze światłem UV latarki kogoś z przeciwnej drużyny, może zakończyć się dla niego bardzo boleśnie. Oczywiście w jego arsenale znajduje się sporo przydatnych, rozwijanych umiejętności, dzięki czemu zabawa potrafi być bardzo emocjonująca.

I to dla obu stron. ◀ *Maciej Staboszewski*

ZOBACZ
SCREENY
Z GRY





Maciej Piotrowski (stary zgRED)

Nie spodziewałem się, że Techlandowi uda się czarcia sztuka zerwania ze starymi, utartymi już schematami Dead Island. Po pierwszych zapowiedziach Dying Light byłem niemal pewny, że czeka nas kolejna powtórka z rozrywki, ubogacona jedynie nieco ciekawszym sterowaniem i lepszą grafiką. Tymczasem to co otrzymałem mile mnie zaskoczyło. Oczywiście podobieństw do poprzedniej serii Techlandu jest tu aż nadto, ale parkour w wykonaniu naszego bohatera zmienia tu w zasadzie wszystko. No dobrze – parkour i cyklicznie nadchodząca noc.

Wersja na Playstation 4, którą dane mi było ogrywać z wiadomych względów ustępuje graficznie edycji pecetowej. Nie zmienia to jednak faktu, że obecnie jest to jedna z najładniejszych gier na konsolę Sony. Oczywiście nie obeszło się bez drobnych błędów – a to gdzieś nasz cień zawisnie w powietrzu zamiast na ścianie, a to broń trzymana w rękach kolegi urosnie do niebocznych rozmiarów, a to znowu nasza postać przeniknie przez sufit pozwalając nam oglądać świat z perspektywy strategii 3D a nie strzelaniny. Wszystko to jednak drobnostki.

Dla mnie osobiście liczyło się tylko jedno – wreszcie poczułem, że spotykając zombie mam duszę na ramieniu. Oczywiście zimne poty wywoływały szczególnie nocne spacerki po mieście, gdy nieumarli zyskiwali na sile i zwinności, a na powierzchni pojawiali się piekielnie niebezpieczni nocni łowcy. Prawdziwa zabawa zaczęła się jednak dopiero wówczas, gdy z opanowanym przez zombie Harranem postanowiliśmy zmierzyć się we czwórkę.

Starym zwyczajem w trybie kooperacji jeden gracz niejako „prowadzi” swoją fabułę, a pozostali do niego dołączają. Oznacza to, że jedynie uczestniczą oni w wydarzeniach hosta bez możliwości zapisu nowego stanu gry. Wspólne skakanie po dachach, rozkładanie pułapek i eksterminacja nieumarłych daje niesamowitą frajdę. Dorzućcie do tego jeszcze możliwość „taktycznego” rozdzielenia się dla szybszego wykonania misji składającej się z różnych celów, a także specyficzny rodzaj zawodów kto w określonym czasie ubije najwięcej truposzy czy dotrze z punktu A do B. Najlepsze zostawiłem sobie jednak na koniec – nic nie jest w stanie przebić wspólnego uciekania nocą przed hordą przemierców, „strzelania” na prawo i lewo latarkami UV by choć na chwilę odeprzeć ich ataki i zyskać cenne sekundy w drodze do bezpiecznego schronienia.



Z WIZYTAŃ U

RED ów

Na początku stycznia w siedzibie CD Projekt RED w Warszawie mieliśmy okazję uczestniczyć w akcji "hands on Witcher 3", czyli po prostu mogliśmy położyć nasze ręce na już nie tak wczesnej wersji Wiedźmina 3: Dziki Gon. W ciągu trzech godzin udało nam się w dość ekspresowym tempie pokonać prawie cały prolog „Wieśka” oraz (w równie szybkim tempie) wykonać kilka zadań na wyspie Skellige. "Szybkie tempo" oznacza, że nie było zbyt wiele czasu by dokładnie eksplorować tereny, czy wykonywać wszystkie zadania poboczne.

Przejdźmy do konkretów, pamiętając równocześnie, że nie opisujemy finalnego produktu, a wersję beta. Każdy z nas otrzymał oddzielne stanowisko (można było grać na PC, Xboksie One oraz na Playstation 4) i na trzy godziny wsiąkliśmy w wiedźmiński świat. Graliśmy oczywiście na pecetach, ale nie omieszkaliśmy rzucić okiem na wersje konsolowe. Gra uruchamiała się automatycznie z ustawieniami wysokimi, choć można było ręcznie przeskoczyć o poziom wyżej (Uber). Swoją przygodę zaczęliśmy od prologu, który w początkowej fazie jest samouczkiem - zapoznaje nas z podstawami poruszania się, walki oraz używania znaków. Wszystko jest podobne do interfejsu zastosowanego w Wiedźminie 2 (ekwipunek wygląda na nieco bardziej uporządkowany). Pierwsze różnice wychwycimy w samej walce - REDzi dali sobie spokój z uciążliwym turlaniem przy unikach. W trzeciej części Geralt z gracją uskakuje przed ciosami, co jest zdecydowanie bardziej satysfakcjonujące, pozwala na szybszą i lepiej zaplanowaną kontrę. Ochronny znak Quen nie powoduje tak spektakularnych i męczących oczy efektów wizualnych jak w drugiej części gry. W grze częściej będziemy mogli efektywnie korzystać ze znaku Aksji. Efekty zastosowania Igni czy Aard wyglądają świetnie, jednak nie działają na każdym elemencie otoczenia. Próbowałem za

pomocą Aard wyrócić krowę, a za pomocą Igni podpalić to i owo, ale spaliło to na panewce. Coś podpalić jednak na pewno się da - choćby bagienne gazy, co pozwala na zadanie przeciwnikom dodatkowych obrażeń. Nowością są wiedźmińskie zmysły - za ich pomocą możemy lokalizować przedmioty, tropić zwierzynę bądź znajdować inne ślady. Dość szybko, bo przed walką z pierwszym poważnym przeciwnikiem, otrzymujemy też dostęp do kuszy. Dzięki niej możliwa staje się walka długodystansowa (znaki działają na ograniczonym obszarze) i czasami jest to jedyna opcja pokonania przeciwnika. Pomimo tego, że wiedźmini w książce nie postugiwali się kuszami, ani łukami, wprowadzenie gabriela do gry oceniam pozytywnie. Otwarty świat to z pewnością jedna z olbrzymich zalet gry. Koniec z utartymi, zamkniętymi ścieżkami Wiedźmina 2. Uwierźcie nam na słowo, że teren gry faktycznie jest olbrzymi. Poruszanie ułatwiają nam punkty szybkiej podróży oraz oczywiście Płotka - nasz rumak.

Dzięki niemu mogłem dostać się praktycznie wszędzie, chociaż poruszanie się nim w trudnym terenie, czy gęszcu, powodowało już pewne problemy. Próbowałem spaść razem z rumakiem z bardzo wysokiej góry, ale nie było takiej możliwości. Nie trzeba się lękać o zgubienie Płotki, zawsze można przy-

wołać ją gwizdnięciem. Działa to bardzo sprawnie i chyba tylko bardzo trudny teren powstrzymałby naszego konia od przybycia. Geralt potrafi teraz również pływać i nurkować, dzięki czemu może pokonywać kolejne bariery. Część zadań może wymagać od nas właśnie zanurzenia, gdyż na dnie zbiorników wodnych mogą na przykład kryć się składniki potrzebne do wykonania zadania. Pierwszy rzut oka na oprawę graficzną niestety nie wywołał u mnie efektu "WOW!". Ani drugi, ani trzeci rzut nie sprawił, że moje wytrzeszczone gałki oczne potoczyły się po podłodze. Nie-

stety, niedociągnięcia zauważone przez graczy w trailerze "Starsza Krew" się potwierdziły. Spodziewałem się, że oprawa graficzna Wiedźmina 3 wystrzeżi mnie w kosmos, a spotkał mnie zawód. Wynika to z tego, że graliśmy w starszy build gry, niż ten, na podstawie którego nagrano najnowsze trailery - tu już na szczęście gra wygląda widocznie lepiej. Porównałem oczywiście jak wygląda gra na PC oraz na konsolach. Nie miałem możliwości, ani czasu przeprowadzić szczegółowych porównań, ale nie dopatryłem się większych różnic, choć pamiętajmy, że posiadacze konsol nie otrzymają takich dodatków jak realistycznie renderowane włosy (NVIDIA Hairworks).

Po skończonej rozgrywce miałem naprawdę mieszane uczucia. Fabuła wciąga jak diabli, a poprawki w interfejsie poruszania, czy walki robią bardzo pozytywne wrażenie, podobnie jak otwarty świat i związane z tym możliwości. Czego bym oczekiwał po oprawie graficznej Wiedźmina 3 w wersji PC? Grafiki która pozwoli zachować świeżość przez kilka lat. Obrazu pełnego detali.

Ostrych jak brzytwa tekstur które będą świetnie wyglądać w rozdzielczości 2560 x 1440, a nawet 3840 x 2160 (4K / Ultra HD). Liczonych przez karty graficzne efektów cząsteczkowych, które jednak nie będą zarzynać sprzętu. Rozsądnie zastosowanej teselacji, która pozwoli zwiększyć szczegółowość obrazu, choćby na terenach nie pokrytych roślinnością. Reasumując - przed CD Projekt RED cztery miesiące wytężonej pracy i oby dobrze je wykorzystali.

PREMIERA
ZAPLANOWANA
JEST NA

19

MAJA 2015

Uwaga - artykuł zawiera spoilery! Jeśli nie chcesz psuć sobie zabawy i poznawać zawartość Wiedźmina 3 przed oficjalną premierą gry, nie czytaj drugiej części tego artykułu - umieściliśmy tam informacje, które zdradzają fabułę gry.

Temeria (PROLOG)

Geralt i jego przyjaciel Vesemir (doświadczony Wiedźmin, ktoś w rodzaju ojca dla Geralta, a także nieformalny przywódca grupy Wiedźmińskiej Szkoły Wilka) przemierzają Temerię by znaleźć dawno zaginioną miłość Geralta – czarodziejkę Yennefer z Vengerbergu. Ostatnimi czasy Geralt miał powtarzające się koszmary, w których widuje ją wraz z ich adoptowaną córką – Ciri. Podążając za tropem Yennefer, Geralt i Vesemir przybywają do wioski Biały Sad. Tutaj rozpoczyna się Twoja przygoda. Grę rozpoczynamy w Wiedźmińskim Siedliszczu, czyli Kaer Morhen. Jest to pewien rodzaj retrospekcji połączonej z samouczkiem. W Kaer Morhen przebywamy razem z Vesemirem, Eskelem, Lambertem i małą Ciri. Jako, że to retrospekcja, można się zdziwić, że nie ma tam Coena (który zginął w trakcie bitwy pod Brenną, dlatego też nie ma go w części pierwszej gry), jednak pojawi się tam inna dodatkowa postać. Możemy obserwować trening Ciri i przy okazji samemu przypomnieć sobie podstawy sterowania. Po treningu szybko lądujemy w Temerii, którą przemierzamy razem z Vesemirem w poszukiwaniu Yennefer. Tu zaczyna się właściwa gra. Szybko nadarzy się okazja, by uratować wieśniaka przed wściekłym gryfem. Wiedźmini przepędzają bestie, ale rani ona Vesemira. Uratowany wieśniak wysyła ich do pobliskiej wsi. Tam szukamy śladów Yennefer w pobliskiej karczynie. Mamy okazję pokonwersować z lokalsami, a także poznać zasady gry w gwin-ta (krasnoludzka gra karciana). Nie miałem tyle czasu by odpowiednio ją zgłębić, ale prezentuje się ciekawie i rozgrywka powinna przynosić sporo satysfakcji. Na zewnątrz paru kmotków chce spuścić Geraltowi tomat, ale efekt tego jest wiadomy. Trop Yennefer prowadzi do nilfgaardzkiego posterunku. Znajduje się on kawałek dalej, po drodze możemy powalczyć z utopcami na bagnach, czy też między innymi pomóc

wieśniakowi odnaleźć jego wóz. Na posterunku rozmawiamy z dowódcą nilfgaardzkiego oddziału, który sprawia wrażenie rozsądnego człowieka. Może nam udostępnić informacje o pobycie Yennefer, ale za przystupę - dobrze się domyślicie, Geralt w zamian musi mu pomóc rozwiązać problem z gryfem. Na początku należy przepętać myśliwego, który znalazł ciała żołnierzy i podążać tropem ofiar gryfa do jego starego leża. Następnie odnaleźć zielarkę, która zdradzi nam lokalizację rośliny, która może zwabić gryfa. Traf chce, że jest to roślina podwodna, więc by ją zdobyć musimy się zamoczyć. Gdy już ją odnajdziemy wystarczy wrócić do Vesemira. Razem udacie się na lokację gdzie zwabicie gryfa, a Vesemir wręczy Geraltowi niewielką kuszę, tak zwanego gabriela. Doświadczeni toczy potworów nie czekają długo na przybycie bestii. Dzięki kuszy Geralt zyskuje przewagę nad potworem, który ucieka. Podążając jego tropem, Biały Wilk dociera do jego leża i kończy walkę. Wraca z trofeum do dowódcy "Czarnych", który wyjawia mu miejsce do którego udała się Yennefer.

Wyspy Skellige

Ta część gry toczy się kilka godzin po wydarzeniach z Prologu. Geralt powraca do Kaer Trolde po swoją nagrodę (w skrócie: Crach prosił Geralta o przystupę, którą Geralt wykonał). Crach zorganizował biesiadę by świętować

chwalebny powrót jego dzieci i namówić jarłów, aby udzielili im swojego wsparcia. Wielkie świętowanie na zamku właśnie się zaczyna. Geralt udaje się do komnat Cracha by porozmawiać i odebrać swoją nagrodę. Konwersację przerywa hałas dobiegający z sali biesiadnej. Nie wiadomo skąd i jak, na sali pojawiły się olbrzymie, wściekłe niedźwiedzie, które masakrują gości. Geralt wraz z Crachem muszą pokonać krwiożercze bestie. Po walce wściekli jarłowie żądają od Cracha odkrycia i ukarania winnych. Hjalmar Krzywogęby chce działać szybko i brutalnie, natomiast jego rozsądna siostra zamierza najpierw zbadać sprawę. Geralt może przyłączyć się do jednej z tych osób. Ja przyłączyłem się do siostry. Za pomocą wiedźmińskich zmysłów musimy zbadać salę balową, a następnie piwnice z trunkami. Gdy odkrywamy tożsamość sabotażysty, ten wskakuje na koń i ucieka. Czeką nas szalona gonitwa konna, która kończy się złapaniem, bądź odnalezieniem zwłok zdrajcy. Geralt wraca do warowni i tam może poprzeć wybór jednego z dwóch kandydatów na następcę władcy Skellige. Fabuła z pewnością jest jedną z najmocniejszych stron Wiedźmina 3. Grało się naprawdę doskonale i ciężko było mi zostawić Geralta - i to na parę długich miesięcy. O historię w grze naprawdę nie musimy się obawiać.

← Marcin Jaskólski



ZOBACZ
NAJNOWSZY
GAMEPLAY
DZIKIEGO GONU





Wiedźmin 3 będzie wykorzystywał technologię NVIDIA Hairworks, odpowiedzialną za realistyczne renderowanie włosów. Powiewająca na wietrze sierść pokonanego gryfa prezentuje się znakomicie.

ZASILACZ

BE QUIET! STRAIGHT POWER 10 CM 800 W

be quiet! Straight Power 10 CM zapewnia wydajność na najwyższym poziomie, bezkompromisową ciszę oraz bezpieczeństwo. Najnowszy wentylator SilentWings® 3, o średnicy 135 mm, zapewnia jeszcze cichszą pracę, a ulepszona technologia modułu zasilania gwarantuje sprawność na poziomie do 93%, czego potwierdzeniem jest certyfikat 80PLUS® Gold. Odpinany system kabli ułatwia ich konfigurację, a dzięki zastosowaniu podzespołów najwyższej jakości sprostą pracę w temperaturze 105° C.

CENA OD **669** ZŁ



OBUDOWA

BE QUIET! SILENT BASE 800

be quiet! Silent Base 800 oferuje perfekcyjną redukcję hałasu, znakomite właściwości chłodzące oraz rozległą przestrzeń dla zaawansowanych komponentów. Innowacyjna konstrukcja oraz wbudowane wentylatory Pure Wings 2 zapewniają doskonałe osiągi chłodzenia i odpowiednią cyrkulację powietrza. Dzięki elementom izolacji wyciszenia otrzymujemy gwarancję cichej pracy. Beznarzędziowy montaż, duża przestrzeń na sprzęt oraz system okablowania zapewniają komfortową funkcjonalność. Silent Base 800 to idealna propozycja dla systemów komputerowych dla graczy oraz innych systemów zaprojektowanych z myślą o ciszy.

CENA OD **549** ZŁ

➤ LAPTOP HP OMEN

Świat nowoczesnych technologii kręci się wokół urządzeń mobilnych, a uwagę przykuwają te o unikalnym wyglądzie i najlepszych parametrach. Firma HP wprowadziła na rynek wyjątkowy komputer dla miłośników multimedialnej rozrywki, łączący obie te zalety. Ten przeznaczony dla graczy laptop o odważnym designie w podstawowej konfiguracji jest wyposażony w 8 GB pamięci RAM oraz wydajną kartę graficzną NVIDIA GTX (4 GB). Za wydajność odpowiada także szybki dysk SSD 256 MB.

CENA OD **6 999** ZŁ



➤ MYSZKA HP X9000 OMEN

Mysz HP Omen to sprzęt, którego potrzebujesz do przeciskania się przez labirynty nieznanych korytarzy, pokonywania zdradliwego terenu i perfekcyjnych akrobacji w wirtualnej przestrzeni powietrznej. Ta mysz dla graczy, w odpowiednich rękach to potężna i groźna dla przeciwników broń. W każdej rozgrywce dysponujesz błyskawiczną prędkością reakcji i doskonałą precyzją ruchów.

CENA OD **199** ZŁ



➤ PLECAK HP OMEN GAMING 17,3"

Zabezpieczenie sprzętu i gotowość do bitwy w każdych warunkach. Pozwala zabrać ze sobą niezbędny ekwipunek prawdziwego gracza.

CENA OD **249** ZŁ

➤ SŁUCHAWKI HP H7000

Ciesz się mocą i subtelnością dźwięku na każdym poziomie. Bezprzewodowy zestaw słuchawkowy HP H7000 umożliwi słuchanie muzyki, pobieranie strumieniowe, granie i rozmawianie bezprzewodowo i bez pogorszenia jakości dźwięku.

CENA OD **199** ZŁ





➤ DYSK

WD GREEN 6 TB

Dzięki cichej pracy, niskiej emisji ciepła i zmniejszonym poziomom wibracji, napęd WD Green o pojemności do 6 TB sprawdzi się doskonale jako podstawowy lub dodatkowy dysk w komputerze. Jeśli priorytetem dla użytkownika jest wydajność, warto postawić na zestaw: niewielki dysk SSD na system i podstawowe aplikacje i pojemny, na przykład 6TB, WD Green na dane. Taka konfiguracja pozwoli stworzyć niesamowicie wydajny komputer, jednak bez konieczności wydawania fortuny na dyski SSD o dużej pojemności.

CENA OD **1 109** Zł

➤ DYSK

WD MY PASSPORT PRO 4 TB

Dyski My Passport Pro są zasilane za pomocą zintegrowanego przewodu Thunderbolt, pozwalającego osiągnąć prędkość do 233 MB/s, dzięki czemu transfer, edycja i tworzenie kopii zapasowych danych trwają wyjątkowo krótko. Inną ważną cechą tej zewnętrznej pamięci jest konfigurowalna przez użytkownika funkcja RAID, która umożliwia ustawienie napędu w tryb RAID 0 (stripping), zwiększający wydajność lub w tryb mirroringu (RAID 1) zwiększający bezpieczeństwo danych. WD My Passport Pro zawiera dwa 2,5-calowe dyski twarde zamknięte w smukłej obudowie z aluminium. Dyski dostępne są w wersjach o pojemności 2 TB i 4 TB.

CENA OD **1 947** Zł

➤ ROUTER

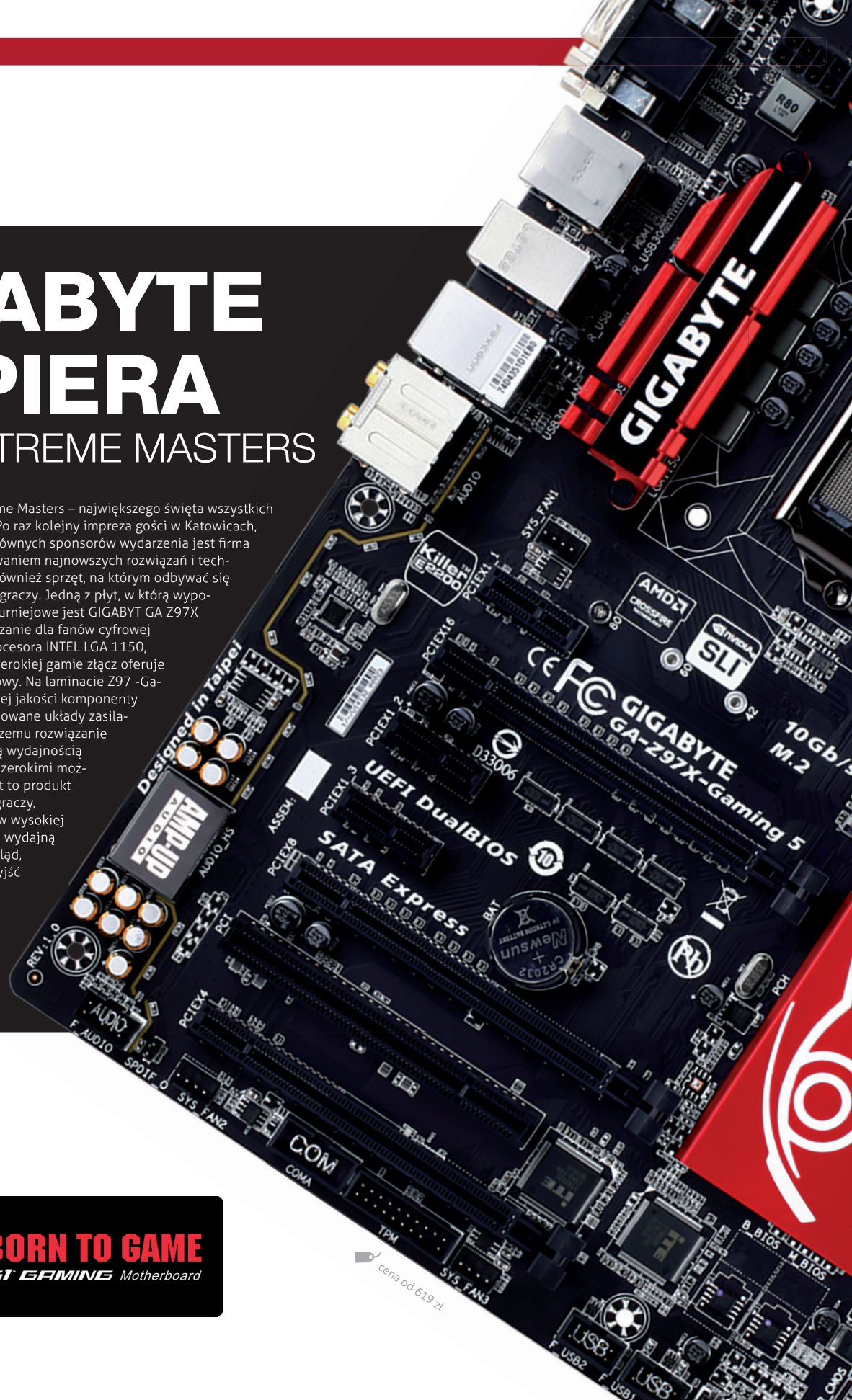
MOBILNY ROUTER LTE

Mobilny router LTE marki iBOX pozwala udostępniać internet LTE oraz 3G innym urządzeniom poprzez Wi-Fi. Dzięki wbudowanemu portowi WAN/LAN możliwe jest także podłączenie go do routera stacjonarnego, jako zapasowe łącze albo współdzielenie internetu „z kabla”, jako Access Point – rozwiązanie przydatne w domu i dla osób często podróżujących i korzystających z sieci hotelowych. Dzięki wbudowanemu Power bankowi (5200 mAh) zapewni wsparcie, gdy zabraknie energii w smartfonie czy tablecie.

CENA OD **449** Zł

GIGABYTE WSPIERA INTEL EXTREME MASTERS

Już wkrótce finał Intel Extreme Masters – największego święta wszystkich fanów gamingu na świecie. Po raz kolejny impreza gości w Katowicach, ale pierwszy raz jednym z głównych sponsorów wydarzenia jest firma GIGABYTE. Poza zaprezentowaniem najnowszych rozwiązań i technologii, GIGABYTE zapewni również sprzęt, na którym odbywać się będą rozgrywki najlepszych graczy. Jedną z płyt, w którą wyposażone zostaną komputery turniejowe jest GIGABYTE GA Z97X – Gaming 5 – idealne rozwiązanie dla fanów cyfrowej rozrywki. Płyta ma złącze procesora INTEL LGA 1150, dzięki formatowi ATX oraz szerokiej gamie złączy oferuje znaczne możliwości rozbudowy. Na laminacie Z97 – Gaming 5 znajdziemy najwyższej jakości komponenty półprzewodnikowe, zaawansowane układy zasilania oraz chłodzenia, dzięki czemu rozwiązanie to charakteryzuje się wysoką wydajnością działania, stabilnością oraz szerokimi możliwościami OC. Ponieważ jest to produkt skierowany do zagorzałych graczy, wyposażony został również w wysokiej jakości układy audio, a także wydajną kartę sieciową. Ciekawy wygląd, jak również szeroka gama wyjść audio/video, w połączeniu z atrakcyjną ceną, czynią ten produkt godnym szczególnej uwagi miłośników gier komputerowych i nowinek technologicznych.



 cena od 619 zł

PREMIERY GIER

Nadchodzące kilka najbliższych tygodni powinno wprowadzić Was w dobry nastrój, bo wreszcie coś zaczyna się ruszać w temacie długoocekiwanych hitów. Niestety nie obędzie się bez rozczarowań, gdyż właśnie dowiedzieliśmy się, że premiera Project CARS została przesunięta o kolejny miesiąc.



ZAPRASZAMY DO OBEJRZENIA PREMIER GIER



GRA: PS3/ PS4/ X360/ XONE / PC

BATTLEFIELD: HARDLINE

Choć może wydawać się to nieco dziwne seria Battlefield porzuca dotychczasowe pole bitwy i przenosi się na ulice wielkich metropolii, zastępując potężne starcia dwóch armii, dynamicznymi walkami stróżów prawa z gangsterami. Oprócz typowej dla serii kampanii fabularnej znajdziemy tu oczywiście rozbudowany tryb sieciowy z pościgami samochodowymi, napadami na banki czy odbijaniem zakładników. Emocji z pewnością nie zabraknie.

DATA PREMIERY: 19 MARCA 2015

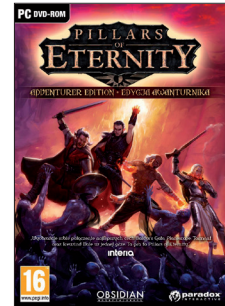


GRA: PS4

BLOODBORNE

Piekłnie trudna i z lubością poniżająca każdego próbującego zmierzyć się z nią śmiałka – oto opis idealnie pasujący do tej gry. Jakby nie patrzeć stoją za nią twórcy szalenie wymagającej serii Dark Souls, w której każde zwycięstwo okupić trzeba było potem, zszarpanymi nerwami i całym morzem śmierci bohatera. Czy w pogrążonym mroku, wiktoriańskim, XIX-wiecznym mieście ogarniętym zarazą czeka nas podobny los?

DATA PREMIERY: 25 MARCA 2015



GRA: PC

PILLARS OF ETERNITY

Baldur's Gate, Icewind Dale czy Planescape Torment to klasyka gatunku RPG w najczystszej możliwej formie i obiekt tęsknych westchnień wielu starszych graczy. Dawne wspomnienia odżyją zapewne właśnie za sprawą Pillars of Eternity, w której sięgnięto do dawnych sprawdzonych schematów – tworzenia własnej drużyny, bogatej, nieliniowej fabuły z wyrafinowanymi dialogami, rzutu izometrycznego i ciekawego świata fantasy. Jesteś gotów na przygodę?

DATA PREMIERY: 26 MARCA 2015



GRA: PC

Tego tytułu nie trzeba chyba nikomu przedstawiać – jedna z najbardziej wyczekiwanych produkcji ostatnich lat w końcu trafi w ręce pecetowych graczy. Czego można się po niej spodziewać? Z pewnością jeszcze lepszej oprawy graficznej. Oby tylko nie wiązało się to z potrzebą pilnej modernizacji komputera.

DATA PREMIERY: 24 MARCA 2015





WINGS
FOR LIFE
WORLD RUN
BIEGNIEMY DLA TYCH, KTÓRZY NIE MOGĄ



JEDYNY BIEG, W KTÓRYM GONI CIĘ META

TEGO SAMEGO DNIA **W TYM SAMYM MOMENCIE** NA CAŁYM ŚWIECIE

3 MAJA 2015, POZNAŃ
START 13:00

100% OPŁAT STARTOWYCH PRZEZNACZAMY
NA BADAŃIA NAD RDZENIEM KRĘGOWYM

ZAREJESTRUJ SIĘ
TERAZ


INFINITI

WINGSFORLIFEWORLDRUN.COM

BIEGNAJ Z NAMI:

POZnań*



rochstar
events

ams

naszemiasto.

BIEGANIE.pl

RUNNERS

Men'sHealth

Women'sHealth



PIĘKNY, PRZYJAZNY, FUNKCJONALNY



reddot design award
winner 2014



Zenfone 5[™]

**JUŻ OD 699,-
BEZ ABONAMENTU!**



Kamera 8MP
PixelMaster



Pełna
funkcjonalność
z ZenUI



Odporne na
zadrapania szkło
Gorilla Glass 3



Wyświetlacz HD
(1280x720) IPS
z kątem widzenia 178°