

UPDATE

PREZENTUJE

bench
mark.pl



Ekspresy ciśnieniowe

na kapsułki - TOP 5 s. 36

showmax

NETFLIX

Serwisy streamingowe

Płać, żądam i oglądam s. 4



PREZENTOWY ZAWRÓT GŁOWY

Xbox One X - świetny wstęp do świata 4K s. 20 → Call of Duty WWII - recenzja gry s. 26



GOLD PHOENIX™

ZANURZ SIĘ W GRZE

Wybierz 28- calowy monitor 4K G-Master GB2888UHSU lub 32-calowy, zakrzywiony G-Master G3266HS i daj ponieść się emocjom Twojej ulubionej gry!

iivama
G-MASTER™
 MONITORS 4 GAMERS



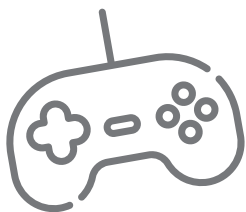
G-Master GB2888UHSU
Gold Phoenix



G-Master G3266HS
Gold Phoenix

Panel	TN LED / 4K 3840x2160	VA LED / Full HD 1920x1080
Czas reakcji	1ms, 60Hz	3ms, 144Hz
Funkcje	FreeSync™, OverDrive, Blue Light Reducer	
Interfejsy	VGA, HDMI, DisplayPort, USB	VGA, DVI, HDMI, DisplayPort
Audio	głośniki i wyjście słuchawkowe	

GMMASTER.IIVAMA.COM



Świąteczna rozgrywka



Ostatnie miesiące kończącego się już roku były naprawdę gorące. I to nie tylko z powodu premier długo wyczekiwanych tytułów Call of Duty: WWII oraz Star Wars: Battlefront II, których recenzje i pierwsze wrażenia z rozgrywki znajdziecie na kolejnych stronach, ale także za sprawą nowinek technologicznych. Microsoft zaprezentował swoją najmocniejszą konsolę do gier Xbox One X. Zdaniem producenta wskoczył tym samym na pozycję lidera w niekończącym się wyścigu o tytuł najlepszej konsoli. Ale czy jest tak w rzeczywistości? Maciej Piotrowski miał okazję pograć w ulepszone wersje znanych tytułów dedykowanych właśnie Xbox One X, jeszcze w dniu premiery. Swoje wrażenia jak i zarzuty względem najmłodszego dziecka Microsoftu umieścił w teście XONE X. Biorąc pod uwagę reklamy telewizyjne i miejskie billboardy można odnieść wrażenie, że we wspomnianym wyścigu (szczególnie przed Świętami) bierze udział wyłącznie Xbox One X oraz PlayStation 4 Pro od Sony. Martyna przypomina nam jednak o nieco mniej znanej w Polsce firmie, jaką jest Nintendo. Ich Switch nie przeżył tak bardzo muskułów jak sąsiad zza miedzy, bo umówmy się

specyfikacja techniczna nie powala, ale Nintendo od zawsze wygrywało pomysłowością i grywalnością swoich produkcji.

Nie samymi grami człowiek żyje,

o czym przypomina Mariusz w swoim tekście opisującym fenomen serwisów streamingowych, które coraz bardziej deptają po piętach tradycyjnym stacją telewizyjnym. Z pewnością jeszcze przez wiele lat „kablówki” będą nam oferowały abonamenty z setkami kanałów w jakości co najwyżej HD, jednak w obliczu swobody, jakości i ceny pakietów streamingowych ich los wydaje się być przesądzony.

Na koniec, w imieniu całej redakcji

życzę Wam radosnych i rodzinnych Świąt Bożego Narodzenia oraz szalonego Sylwestra. Z pewnością wielu z Was poświęci ten wolny czas na nadrobienie zaległości i ogranie tegorocznych premier jeszcze przed końcem roku. Pamiętajcie jednak żeby nie zapaść się zbyt głęboko w wirtualny świat, przed czym przestrzega w swoim artykule Martyna.

Piotr Potarzycki
redaktor prowadzący

Update dostępny jest na:



➤ SPRZĘT KIEROWNICA THRUSTMASTER POD CHOINKĘ

Aby docenić wizualnie piękno wystarczy mieć sprawny wzrok, ale już do odczucia mocy wirtualnych samochodów potrzebna jest nowoczesna kierownica do gier...

S. 8

➤ GRY I WTEDY WCHODZI MARIO CAŁY NA BIAŁO

Nikomu nie trzeba przedstawiać konsolowego giganta jakim jest Nintendo...



S. 18

➤ GRY CIEMNA STRONA ODKUPIENIA - BATTLEFRONT II

Star Wars: Battlefront II miał być wybrańcem, który przywróci równowagę Mocy w gwiazdnej serii EA. I podobałby temu zadaniu, gdyby nie zwiódła go Ciemna Strona...



S. 32

spis treści

Płace, żądam i ogłdam	4
🎁 Samsung – POMYSŁ NA PREZENT	6
🎁 Monitory – POMYSŁ NA PREZENT	7
Kierownica Thrustmaster pod choinkę	8
🎁 Dźwięk – POMYSŁ NA PREZENT	11
VR czy czeka nas przełom?	12
🎁 MIO – POMYSŁ NA PREZENT	17
I wtedy wchodzi Mario cały na biało	18
Xbox One X - świetny wstęp do świata 4K	20
🎁 Biuro – POMYSŁ NA PREZENT	23
Call of Duty: WWII – RECENZJA	26
🎁 Laptopy gamingowe – POMYSŁ NA PREZENT	31
Battlefront II – RECENZJA	32
Ekspresy ciśnieniowe na kapsułki	36
🎁 Laptopy – POMYSŁ NA PREZENT	38

UPDATE

Redaktor prowadzący: Piotr Potarzycki, **Redaktorzy:** Martyna Szweda · Mariusz Ignar · Jakub Jakubowicz · Maciej Piotrowski · Wojciech Kulik

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 Handlowy: Krzysztof Lesiak, tel.: 505 836 096, e-mail: krzysztof.lesiak@benchmark.pl, **Foto:** Mateusz Soltysiak, **Projekt graficzny 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.



PŁACĘ, ŻĄDAM I OGLĄDAM

Tradycyjna telewizja odchodzi do lamusa. Obecnie rządzą serwisy streamingowe, w których to widz decyduje, co, kiedy i gdzie chce oglądać i jest w stanie sporo za to zapłacić.

Nie jestem zagorzałym fanem telewizji. Przez długi czas nie posiadałem nawet telewizora (z wyboru), a na jego zakup zdecydowałem się dopiero, kiedy zainwestowałem w konsolę. Pojawienie się Netflix'a przekonało mnie jednak, że telewizor może

mi służyć do czegoś więcej niż granie, czy oglądanie meczów polskiej reprezentacji.

Telewizja, którą chce się oglądać

Netflix to oczywiście tylko symbol, ale będąc obecnie najmocniejszą marką na

rynku serwisów streamingowych, trudno nie zacząć właśnie od niego. Idea jego działania jest prosta. Oglądam co chcę, kiedy chcę, a nawet gdzie chcę. Wybór głupcze!, chciałoby się zakrzyknąć za byłym prezydentem USA. Wybór, czyli coś, czego tradycyjna telewizja nigdy nie będzie w stanie mi zapewnić w takim zakresie, nawet pomimo zastanawiania się tajemniczą misją, która ma przy okazji tłumaczyć wszelkie

jej niedociągnięcia. Teoretycznie misją jest dostarczanie wartościowych treści, filmów i programów, ale mam nieodparte wrażenie, że znacznie bardziej liczy się ściągłość abonamentu. Poprawcie mnie jeśli się mylę, ale jakoś nikt nie ma problemu z płaceniem za dostęp do Netflix, HBO GO, Showmaxa i innych, podczas gdy z opłaceniem abonamentu RTV jest łagodnie mówiąc nie najlepiej. Gdzie tkwi więc sekret?

Strumień dobrych treści

Sukces serwisów streamingowych bierze się z trzech czynników – wygody, wyboru i jakości. W dobie internetu i praktycznie nieograniczonego dostępu do dowolnych treści, klasyczna telewizja jawi się często jako relikwium przeszłości. Jak inaczej opisać sytuację, kiedy po obejrzeniu wyjątkowo emocjonującego odcinka serialu, trzeba czekać aż tydzień na jego kontynuację? Tak, wiem, że HBO ze swoją „Grą o tron” wciąż korzysta z tego schematu budując napięcie

mechanizm naprawdę działa. Co więcej, służy on nie tylko temu, aby zaproponować widzowi jak najtrafniej dobrany film, ale także ma wpływ na decyzję o ewentualnej kontynuacji danego serialu lub jego zawieszeniu. Miało to miejsce w kilku przypadkach kosztownych produkcji Netflix, m.in. Marco Polo, Sense8, czy Get Down, które mimo dobrego przyjęcia, nie spełniły w stu procentach oczekiwań i zostały anulowane. Tutaj przechodzimy do jeszcze jednej istotnej kwestii – jakości. Każdy z serwisów streamingowych oferuje mniej lub bardziej bogatą bibliotekę tytułów, która częściowo się pokrywa. Jednak to produkcje na wyłączność decydują o tym, czy uda się przyciągnąć widzów na stałe i zachęcić do wykupienia subskrypcji. To takie tytuły jak House of Cards, Stranger things, Narcos, Gra o tron, Opowieść podręcznej, czy rodzima Wataha i Ucho Prezesa mogą przeważać szalę na korzyść danego serwisu. A ma to kluczowe znaczenie.

showmax

Showmax - cena od 19,99 zł / m-c

NETFLIX

Netflix - cena od 34 zł / m-c

amazon

Amazon Prime - cena od 10,99 \$ / m-c

(obecnie dostępny jedynie u dostawców telewizji cyfrowej, sieciach kablowych oraz operatorów telefonicznych i internetowych, ale wkrótce mający być dostępny jako samodzielna usługa). Swoją platformę zapowiedział także Disney. Wprawdzie wciąż



SUKCES SERWISÓW STREAMINGOWYCH BIERZE SIĘ Z TRZECH CZYNNIKÓW – WYGODY, WYBORU I JAKOŚCI

i podekscytowanie wśród fanów, ale ogólne tendencje są jednak inne. Netflix podchodzi do sprawy inaczej, udostępniając w dniu premiery wszystkie odcinki i to widzowi pozostawiając decyzję, jakie tempo ich oglądania jest dla niego najwygodniejsze. Tak narodził się zresztą nowy sposób konsumpcji treści, tzw. binge-watching, czyli w wolnym tłumaczeniu „jeszcze tylko jeden odcinek”. Kolejna sprawa to wybór. Często mam tak, że po długim dniu pracy, sam nie wiem, na co mam ochotę – na komedię, film akcji, horror, dokument, a może coś zupełnie nowego i zaskakującego? Jednym z najpotężniejszych narzędzi Netflix jest system rekomendacji, który na podstawie aktywności w serwisie, obejranych tytułów i ocenach im wystawionych, dobiera kolejne rzeczy, które z olbrzymią dozą prawdopodobieństwa przypadną mi do gustu. I ten

Pan płaci, pani płaci

Koszt miesięcznego abonamentu poszczególnych serwisów waha się od kilkunastu do kilkudziesięciu złotych. O ile ograniczymy się do jednego, to jest on stosunkowo niewielki. Jednak jeśli ktoś chce być na bieżąco z większością godnych uwagi produkcji (ogarnięcie wszystkich jest już chyba niemożliwe), musi liczyć się z opłaceniem kilku subskrypcji, a to oznacza koszt ponad 100 zł. Dlatego przy całym moim zachwycie nad tego rodzaju usługami, dostrzegam jeden, aczkolwiek mocno niepokojący trend. Jest nim pogłębiające się rozdrobnienie rynku, który mimo, że na pierwszy rzut oka wydaje się nasycony, a mimo to wciąż powstają na nim kolejne usługi. Oprócz Netflix jest przecież jeszcze Showmax, jest Amazon Prime oraz HBO GO

może on kojarzyć się głównie z produkcjami dla dzieci, ale to już odchodzi w przeszłość. W portfolio Disney są już przecież Gwiezdne Wojny, a także prawa do uniwersum Marvela, którego serie są obecnie jednym z mocniejszych punktów w ofercie Netflix. Niewykluczone są też kolejne przejęcia i produkcje na wyłączność, więc Netfliksowi przybędzie wkrótce naprawdę mocny rywal.

Władca strumieni

Czy wobec tego powstanie serwis „Lord of the streams” łączący ofertę wszystkich platform? Trudno na to liczyć, ale w Święta jest podobno większa szansa na spełnienie marzeń, więc kto wie? Każdy kinomaniak powinien za to trzymać kciuki. I życzyć sobie przedłużenia doby przynajmniej o kilka dodatkowych godzin, żeby to wszystko wreszcie obejrzeć. ← Mariusz Ignar



TELEWIZOR

SAMSUNG THE FRAME

Ekran telewizora już nigdy nie będzie czarny. Stanie się dziełem sztuki lub kroniką emocji i wspomnień, które ozdobią wnętrze mieszkania. Przedstawiamy Samsung The Frame czyli telewizor, który jako pierwszy w tak niezwykle sposób łączy technologię i sztukę. Od teraz, gdy nie będziemy oglądać ulubionego serialu czy programu, na ekranie zobaczymy wybrane obrazy i grafiki z bezpłatnej galerii Samsung Collection lub kupimy je w sklepie Art Store. Możemy też na ekranie The Frame prezentować swoje własne zdjęcia. A jeśli będziemy chcieli wrócić do oglądania filmów, zobaczymy je w jakości 4K UHD, z pięknymi nasyconymi kolorami. Czekają na nas także bogaty świat aplikacji dostępnych w ramach Smart TV.

CENA OD 9 999 ZŁ



OPASKA FITNESSOWA

SAMSUNG GEAR FIT2 PRO

Gear Fit2 Pro to idealny prezent dla miłośników sportu. Najnowsza opaska fitnessowa od Samsunga automatycznie wykrywa aktywność fizyczną, na bieżąco mierzy puls, a także śledzi lokalizację za pomocą GPS. Urządzenie motywuje użytkownika podczas treningów, również tych w wodzie – Gear Fit2 Pro wyróżnia się wodoodpornością do 5 ATM.

CENA OD 899 ZŁ



TELEWIZOR

SAMSUNG DEX

Samsung DeX to idealny prezent dla osób prowadzących mobilny tryb życia. Dedykowany smartfonom Galaxy S8 i Note8, DeX umożliwia bowiem korzystanie ze smartfona jak z komputera stacjonarnego. Wystarczy podłączyć stację do monitora lub telewizora, myszki i klawiatury. Oznacza to, że użytkownik może używać aplikacji, surfować w sieci czy przeglądać multimedia w trybie pełnoekranowym.

CENA OD 399 ZŁ



➔ MONITOR
**G-MASTER G2530HSU
 BLACK HAWK**

Bez względu na to, czy jesteś nowicjuszem, czy weteranem w świecie gier, 24.5-calowy Black Hawk G-MASTER G2530HSU to doskonały kompan w każdej rozgrywce. Wyświetlający obraz w rozdzielczości Full HD przy odświeżaniu 75 Hz, Black Hawk nigdy Cię nie zawiedzie.

Uzbrojony w funkcję Black Tuner i technologię FreeSync oraz rewelacyjny 1-milisekundowy czas reakcji, G2530HSU gwarantuje, że dostrzeżesz każdy najdrobniejszy szczegół nawet w ciemnych obszarach obrazu i będziesz w stanie zareagować na zmieniającą się sytuację w ułamku sekundy.

CENA OD **749** Zł
 więcej na gmaster.iiyama.com



➔ MONITOR
**G-MASTER GB2760QSU
 RED EAGLE**

Niezależnie od tego, czy już jesteś hardkorowym graczem, czy dopiero zamierzasz nim zostać, 27-calowy G-MASTER GB2760QSU z klanu Red Eagle to sprzęt, który pozwoli Ci w pełni wykorzystać drzemiący w Tobie potencjał. Uzbrojony w technologię FreeSync z odświeżaniem 144 Hz i czasem reakcji na poziomie 1-milisekundy - lagi uznasz za prehistorię. Rozdzielczość WQHD (2560 x 1440 px) sprawia, że ekran oferuje przestrzeń o 77% większą niż standardowy wyświetlacz Full HD, a funkcja Black Tuner zadba o poprawę widoczności nawet w ciemniejszych obszarach obrazu. Nic nie umknie Twojej uwadze.

CENA OD **2 100** Zł
 więcej na gmaster.iiyama.com

➔ MONITOR
**G-MASTER G3266HS
 GOLD PHOENIX**

Wyobraź sobie, że siedzisz przed 32-calowym, zakrzywionym ekranem. Jego rozmiar i wygląd sprawiają, że jednym spojrzeniem możesz ogarnąć całość akcji. Nic nie rozprasza Twojej uwagi. Załóż słuchawki zawieszane na uchwycie z tyłu obudowy i wkrocz do gry. Ciesz się ostrymi, żywymi kolorami gwarantowanymi przez matrycę VA. Technologia FreeSync i częstotliwość odświeżania 144 Hz sprawiają, że gra jest płynna, a Twoje reakcje błyskawiczne. Zanurz się w grze i wygrywaj!

CENA OD **1 900** Zł
 więcej na gmaster.iiyama.com



KIEROWNICA THRUSTMASTER POD CHOINKĘ

W tym roku na półkach sklepowych wylądowały wyśmienite gry wyścigowe. Z generacji na generację są one coraz bardziej realistyczne – nie tylko ze względu na grafikę, ale też model jazdy. Aby docenić wizualne piękno wystarczy mieć sprawny wzrok, ale już do odczucia mocy wirtualnych samochodów potrzebna jest nowoczesna kierownica do gier. Thrustmaster ma ich w swojej ofercie całkiem sporo – można wśród nich znaleźć doskonały prezent dla miłośnika symulatorów, jak i niedzielnego gracza.

T-GT – kierownica dla najbardziej wymagających graczy

Jesteś wymagającym graczem? Masz PlayStation 4 i chcesz czerpać maksimum przyjemności z zabawy przy najnowszym Gran Turismo Sport? Ta kierownica powinna Cię zainteresować. Pokryte skórą koło kierownicy i trzy metalowe pedały (z regulacją wysokości) to elementy tego świetnego zestawu. T-GT to najlepsza kierownica do PlayStation 4 w ofercie Thrustmastera, zoptymalizowana przede wszystkim pod kątem gry Gran Turismo Sport. Sercem urządzenia jest bezszcztkowy silnik, który zapewnia optymalne działanie systemów force feedback i Depth FeedBack, gwarantując tym samym doskonałe, realistyczne doznania z jazdy. Kierownica, mogąca obracać się w zakresie od 270 do nawet 1080 stopni, została wyposażona w cztery pokręta, dwa mini-drażki i dwie manetki do zmiany biegów. To komplet, który daje pełną kontrolę nad wirtualnym samochodem. Urządzenie jest również kompatybilne z PC, ale pełnia możliwości jest zarezerwowana dla PS4.

Kierownice dla graczy kochających różnego rodzaju wyścigi

Nie wyobrażasz sobie życia bez Gran Turismo? Lubisz czuć prawdziwą moc silnika? No to potrzebujesz takiej właśnie kierownicy. Thrustmaster T300RS GT to nieco bardziej klasyczna, licencjonowana kierownica do Gran Turismo, która współpracuje z konsolami PlayStation 4 i PlayStation 3 oraz komputerami. Swoją ponadprzeciętną precyzję zawdzięcza technologii H.E.A.R.T., dzięki której nawet najdrobniejsze ruchy gracza znajdują odwzorowanie na ekranie telewizora. Urządzenie może też pochwalić się wysokiej klasy bezszcztkowym silnikiem, 1080-stopniowym kątem obrotu i zaawansowanym systemem force feedback. Koło o średnicy 28 centymetrów zostało pokryte gumą, która jest przyjemna w dotyku i zapewnia pewny chwyt. Na realizm pozytywnie wpływają również 3 metalowe pedały, których wysokość można bez najmniejszego problemu regulować.

Lubisz od czasu do czasu trochę się pościgać? Uważasz, że najlepsze jest to, co na „F” (czyli Forza i Ferrari)? Przyjrzyj się tej kierownicy. Miłośnicy wyścigów dzielą się zasadniczo na dwie kategorie: tych, którzy uwielbiają Gran Turismo i fanów serii Forza. Thrustmaster Ferrari 458 Italia

to propozycja dla tych drugich. Replika kierownicy z włoskiego samochodu, który do setki rozpędza się w 3,5 sekundy, pozwala graczom poczuć się jak w kokpicie takiej superbryki. Kierownica do Xbox 360 i PC ma rozmiar stanowiący 70% oryginału z Ferrari i przyjemne w dotyku gumowe pokrycie. Obraca się o 270 stopni i ma komplet przycisków funkcyjnych. Do zmiany biegów służą tu dwie metalowe łopatki z tyłu kierownicy. Specjalny system montażu gwarantuje stabilne mocowanie na blacie dowolnego stolika, a 3-metrowy przewód USB zapewnia bezproblemowe połączenie z urządzeniem.

T150 to kierownica dla miłośnika symulatorów

Szukasz kierownicy, która będzie dobrze współpracowała z symulatorami? Chcesz naprawdę poczuć to, co dzieje się na ekranie? Ta kierownica jest dla Ciebie. Gry symulacyjne potrafią być niezwykle wymagające, ale pokonanie w nich rywali daje jeszcze większą satysfakcję. Zgodna z PS4, PS3 i PC kierownica Thrustmaster T150 powstała z myślą o graczach, którzy chcą pod swoimi rękami (i nogami) czuć sprzęt, który przenosi akcję z telewizora wprost do pokoju. Cechuje ją realistyczny rozmiar (70%), wysoka precyzja (dzięki odczytowi każdego, nawet najmniejszego ruchu), regulowany kąt obrotu (od 270 do 1080 stopni) oraz stawiające odpowiedni opór pedały, które również znalazły się w zestawie. Zaawansowany system force feedback z dużą wiernością odtwarza to, co widać na ekranie – każdy poślizg, każdy podskok, a nawet każde najechanie na krawężnik.

Krótko i na temat, czyli co wybrać?

T-GT to kierownica z najwyższej półki, która zapewni jedyne w swoim rodzaju

ABY WPEŁNI POCZUĆ
MOC
DRZEMIĄCĄ
W WIRTUALNYCH
SAMOCHODACH POTRZEBNA
JEST NOWOCZESNA
KIEROWNICA DO GIER.

doświadczenia podczas zabawy. Jest wykonana z wysokiej klasy materiałów i pokryta prawdziwą skórą – to wybór dla największych wielbicieli wirtualnych wyścigów spod znaku Gran Turismo. Jej niewiele uboższą siostrą jest cechująca się wysoką kulturą pracy T300RS GT z wyjątkową technologią H.E.A.R.T., zapewniającą maksimum precyzji. Kolejny model – T150 – to kierownica przeznaczona dla miłośników symulacji, którą bez przeszkód można nazwać optymalnym wyborem. Nawet najbardziej atrakcyjna cenowo Ferrari 458 Italia potrafi jednak sprawić, że ściganie się na wirtualnych torach będzie dawać jeszcze więcej frajdy. To czyni z niej (i z trzech pozostałych) bardzo ciekawy pomysł na tegoroczną gwiazdkę.

← Wojciech Kulik



➔ KIEROWNICA FERRARI 458 ITALIA

CENA OD **319** ZŁ



➔ KIEROWNICA T300RS GT

CENA OD **1 699** ZŁ



➔ KIEROWNICA T150

CENA OD **699** ZŁ



Forza Motorsport 7
cena od 229 zł

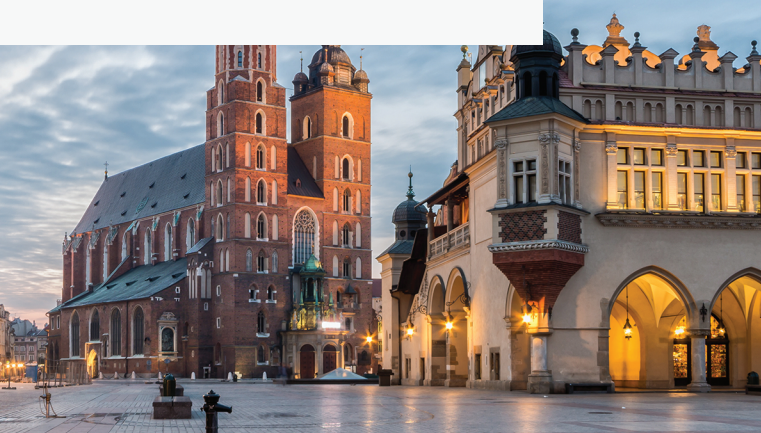


➔ KIEROWNICA T-GT

CENA OD **3 399** ZŁ



NAWET 12 DOMEN ZA 0 ZŁ!



Rozdajemy domeny .pl i .eu
**ZOSTAŁO TYLKO
2999 SZTUK!**

Sprawdź na stronie
www.nazwa.pl/domeny

Konto pocztowe w Twojej domenie

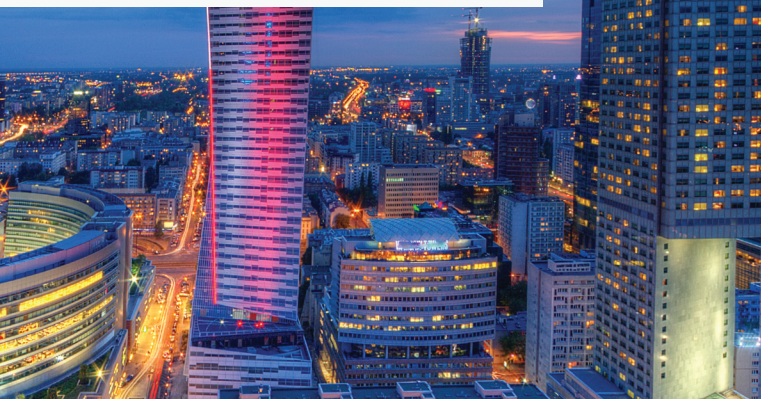
**WIARYGODNA
KOMUNIKACJA
W BIZNESIE**

Sprawdź na stronie
www.nazwa.pl/poczta



TYLKO 0,49 ZŁ NETTO/MIES.

TYLKO 0,99 ZŁ NETTO/MIES.



Bezponkurencyjna wydajność
**ULTRASZYBKIE
SERWERY VPS**

Sprawdź na stronie
www.nazwa.pl/vps

 **nazwa.pl** 20 lat



1 000 000
Klientów

NR 1 W POLSCE



3 500 000
zarejestrowanych domen



500 000
usług hostingowych



➤ GŁOŚNIK BLUETOOTH CREATIVE OMNI

Omni to przenośny, inteligentny głośnik Multi-room obsługujący połączenia bezprzewodowe. Wbudowana łączność Wi-Fi pozwala w prosty sposób i bez zakłóceń strumieniować muzykę za pomocą Spotify Connect, a także innych internetowych serwisów muzycznych. Funkcja asystenta głosowego umożliwia łatwe korzystanie z Siri, a także Google Now za pomocą połączenia Bluetooth. Ten odporny na zachlapania głośnik z funkcją Bluetooth oraz certyfikatem IPX4 możesz zabrać ze sobą dośownie wszędzie, dzięki czemu już nigdy nie rozstaniesz się ze swoją ulubioną muzyką.

CENA OD **599** ZŁ



➤ KARTA DŹWIĘKOWA SOUND BLASTERX AE-5

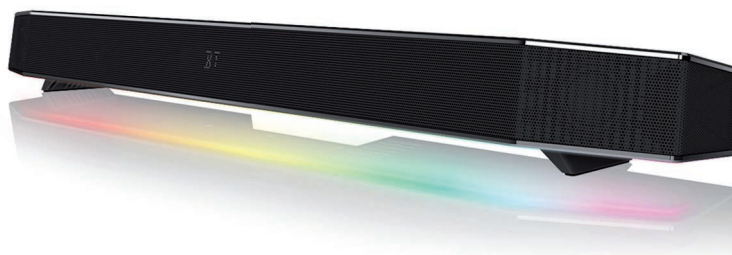
Pierwsza na świecie karta dźwiękowa PCIe wysokiej rozdzielczości przeznaczona dla graczy, ze zintegrowanym systemem oświetlenia RGB Aurora oraz konwerterem DAC. Posiada najlepszy na świecie wzmacniacz słuchawkowy dla komputerów PC. Sound BlasterX AE-5 jako karta dźwiękowa PCI-e klasy SABRE32 gwarantuje wysokiej rozdzielczości dźwięk w grach, filmach, a także podczas odtwarzania muzyki. Umożliwia odtwarzanie dźwięku bez zniekształceń i opóźnień w częstotliwości 32 bit 384 kHz oraz o imponującym zakresie dynamiki (DNR) wynoszącym 122 dB.

CENA OD **649** ZŁ

➤ LISTWA DŹWIĘKOWA SOUND BLASTERX KATANA

Nazwa listwy dźwiękowej Sound BlasterX Katana pochodzi od japońskiego miecza słynącego z doskonałej konstrukcji i jakości. Urządzenie cechuje się podobnie wyrafinowaną budową i mocą dźwięku. Ze względu na małą wysokość, nieosiągalną dla innych producentów listew dźwiękowych, Katana idealnie mieści się pod monitorem. Dzięki technologii BlasterX Acoustic Engine i dekoderoi Dolby Digital 5.1 listwa dźwiękowa Katana zapewnia realistyczny dźwięk w grach i filmach. Nowy system audio w doskonały sposób łączy w sobie najwydajniejszy układ DAC o 24-bitowej rozdzielczości i zaawansowany system głośników z pięcioma przetwornikami oferując niezwykle precyzyjny dźwięk w całym spektrum.


CENA OD **1 399** ZŁ



VR

CZY CZEKA NAS PRZEŁOM?



 Oculus Rift Virtual Reality Headset
cena od 2 550 zł



W 2012 roku na portalu Kickstarter można było wesprzeć projekt Palmera Luckey, który miał być szansą przeniesienia się do wirtualnej rzeczywistości. I choć próby wessania nas do matriksa pojawiły się jeszcze w poprzednim stuleciu, to właśnie za sprawą młodego konstruktora technologia ta miała szansę ujrzeć światło dzienne.

I tak powstał Oculus Rift, sprzęt przypominający swoim kształtem gogle, pozwalający nam dostownie przenieść się do innego świata. Po premierze Oculus Rift, która odbyła się w drugiej połowie 2015 roku, wszystkie znaczące korporacje zajmujące się nowymi technologiami rozpoczęły VR-owy wyścig zbrojeń. Natychmiastową odpowiedź wystosowało Sony tworząc Project Morpheus przeznaczony dla konsoli PlayStation 4. Odzew padł także ze strony Valve, które we współpracy z HTC stworzyło samowystarczalny HTC Vive. Sama firma Oculus VR ostatecznie została kupiona przez Facebook za 2,5 mld dolarów. Nowy trend podłapali również producenci telefonów, którzy zaczęli dostosowywać swój sprzęt do technologii VR. Firma Google wypuściła swoją wersję kartonowych okularów – „Google Cardboard”, w których wystarczy zamocować smartfon aby cieszyć się nowymi wirtualnymi wrażeniami. Szal na VR rozpoczął się na dobre. W Szwecji opakowania sieci McDonald przystosowano do złożenia z nich nakładki umożliwiającej zabawę z VR. Quo Vadis technologio?

Na czym to wszystko tak naprawdę polega?

Wbrew pozorom nasze zmysły bardzo łatwo oszukać. Obraz wyświetlany przez elektroniczne gogle kreuje wokół nas nową przestrzeń. Dzięki zastosowaniu ekranu i specjalnych soczewek otrzymujemy efekt 3D. Co więcej obraz zmienia się w zależności od tego jak się poruszamy i tak na przykład stojąc na własnym balkonie możemy poczuć się jak na szczycie Kilimandżaro. Technologia zainteresowała się między innymi branża filmowa. IMAX wydał ostatnio 50 mln dolarów na rozwój technologii VR. Istnieją pierwsze kina (także w Polsce) w których można obejrzeć film będąc w centrum wydarzeń. Już dziś można założyć swoje gogle i obejrzeć galę KSW tak jakby siedzieliśmy na trybunach. Gogle VR mogą też służyć do bardziej prozaicznych zastosowań. Prowadzenie wirtualnych rozmów konferencyjnych, wizualizacje projektów, czy zaadaptowanie sprzętu na potrzeby edukacji to tylko niewielki zakres tego, co możemy osiągnąć dzięki wirtualnej rzeczywistości. Dowiedziano również, że zanurzenie się w wirtualnej rzeczywistości sprawdza się jako terapia bólu u pacjentów onkologicznych. Chcąc, nie chcąc należy też wspomnieć, że ta technologia będzie praw-

dziwą rewolucją także w branży pornograficznej. VR ma ogromny potencjał, jeżeli chodzi o branżę gier. Nareszcie można stanąć w samym centrum pola bitwy, czy zasiąść za kierownicą sportowego auta bez wychodzenia z domu. Za rozwojem tej technologii przemawiają przede wszystkim liczby: 1/3 tegorocznych wystawców na CES 2017 prezentowała produkty związane z technologią VR. Czym jeszcze zaskoczy nas wirtualna rzeczywistość?

VR całkowicie odmienił rynek gier

Nareszcie nadszedł moment kiedy gracz może dostownie wskoczyć do świata gry, zamiast obserwować swojego bohatera zza jego pleców. Do technologii VR dołączyło również sporo urządzeń peryferyjnych umożliwiających wykonywanie prostych czynności, jak np. strzelanie z pistoletu. Rynek gier może oswojać się z VR'em dość nieśmiało, co nie powinno dziwić – zaprojektowanie gry w której pojawia się rzeczywista osoba jest nie lada wyzwaniem technicznym. Jednakże możemy zauważyć coraz większą liczbę tytułów wykorzystujących to rozwiązanie, poczynając od gier tworzonych od podstaw dla VR, przez te, które producenci starają się zaadaptować do nowej sytuacji jak, na przykład nowy Doom, czy Tekken 7. Swoich sił w wirtualnej rzeczywistości próbują także gry online. W 2016 roku powstał VR HUB dla DOTA 2 i choć przeszedł on właściwie bez echa (niesłusznie!), udowodnił, że już niebawem fani rozgrywek e-sportowych będą mogli śledzić je znajdując się bezpośrednio na mapie gry.



**NARESZCIE NADSZEDŁ
MOMENT KIEDY GRACZ MOŻE
DOSŁOWNIE WSKOCZYĆ
DO ŚWIATA GRY, ZAMIAST
OBSERWOWAĆ SWOJEGO
BOHATERA ZZA JEGO PLECÓW.**

VR to nie tylko „okulary z ekranem”

Dzięki rozwojowi technologii posiadamy już aparaty i kamery umożliwiające nam tworzenie filmów i zdjęć w 3D. Pojawiają się nowe rozwiązania, dzięki którym podczas zabawy nie potykamy się o krzesła w kuchni, jak na przykład specjalne bieżnie. Producenci zaczęli też wykraczać poza doznania związane z ruchem i wzrokiem. Powstają już pierwsze haptyczne rękawiczki umożliwia-

jące poczucie wirtualnej tekstury, temperatury czy płomieni (oby bezboleśnie!), specjalnie opracowane kamizelki udoskonalające pozycję gracza w przestrzeni gry i umożliwiające bardziej złożone ruchy jak, na przykład wychylanie się zza przeszkody. Pionierzy poszli jeszcze o krok dalej. Pojawiły się również wentylatory, czy

maski zapachowe mające podnieść realizm wirtualnej rzeczywistości. Immersyjność – bo tak nazywa się proces zanurzenia w wirtualną rzeczywistość, ewoluowała na niespotykaną do tej pory skalę.

Każdy kij ma dwa końce

VR ma realną szansę wyprzeć tradycyjne "płaskie" wyświetlacze, jednakże odcinanie się od prawdziwego świata niesie ze sobą także sporo niebezpieczeństw. Zaczijmy od tak prozaicznego problemu jak jakość okularów. Najtańsze modele gogli kosztują mniej niż 50 zł. Nie ma się co oszukiwać, że w tej cenie otrzymamy wysokiej klasy sprzęt, a to właśnie jakość zastosowanych ekranów i soczewek ma ogromne znaczenie dla naszego wzroku i zmysłu

równowagi. No właśnie, osoby cierpiące na zaburzenia błędnika źle znoszą kino 3D, a co dopiero technologię VR. Przynajmniej w obecnej formie jest ona więc niedostępna dla pewnej części społeczeństwa. Każdy natomiast może zapaść na tak zwaną „chrobę wirtualną” polegającą na rozbieżności w tym co nasz mózg odbiera oczami, a naszą faktyczną postawą w przestrzeni. Nawet podczas kilkuminutowej zabawy z goglami VR może dojść do nudności, zawrotów głowy i zaburzeń koncentracji. Przed ogromnym wyzwaniem stoją również producenci gier, zwłaszcza horrorów. Lekki dreszczyk emocji może być pożądanym, ale co kiedy odczucie będzie na tyle realne, że użytkownik przestraszy się „na śmierć”?

Nie bez znaczenia są również problemy natury społecznej

Już dziś słyszy się o przypadkach śmierci przed monitorem, spowodowanej zbyt dużym zaangażowaniem w świat matriksa, a co dopiero kiedy VR stanie się równie powszechny co tradycyjny pecet? VR jest też doskonałym narzędziem umożliwiającym izolację od otaczającego nas świata. Codziennie dochodzi do wypadków spowodowanych zapatrzeniem się w ekran smartfona czy zbyt głośne słuchanie muzyki przez słuchawki. Korzystając z VR powinniśmy być rozważni.

Nie ma wątpliwości

Wirtualna rzeczywistość to potężna idea mogąca przewrócić świat technologii do góry nogami. Jeśli cały niezbędny sprzęt będzie wielkości soczewki, ma realną szansę zakończyć erę znanych nam komputerów. Pojęcie „globalnej wioski” stanie się jeszcze bardziej realne, gdyż nie wychodząc z domu będziemy mogli wypić kawę w towarzystwie naszej ciotki z Kanady, czy podziwiać z bliska egipskie piramidy. Programy informacyjne będą miały szansę przenieść nas do miejsca najważniejszych wydarzeń.

Technologia ta, jak każda inna, powstała dla ludzi i tylko od nich zależy czy rozwinie skrzydła i stanie się wspaniałym osiągnięciem nauki, czy pokaże nam również swoją „ciemną stronę”. Póki co pozostaje nam czekać na to, czym jeszcze zaskoczy nas technologia VR i delektować się jej możliwościami – oczywiście – z rozmysłem. ← *Martyna Szweda*

Sony PlayStation VR
cena od 1 499 zł



WIRTUALNA
RZECZYWISTOŚĆ TO
POTĘŻNA IDEA MOGĄCA
PRZEWRÓCIĆ ŚWIAT
TECHNOLOGII DO GÓRY
NOGAMI. JEŚLI CAŁY
NIEZBĘDNY SPRZĘT BĘDZIE
WIELKOŚCI SOCZEWKI,
MA REALNĄ SZANSĘ
ZAKOŃCZYĆ ERĘ ZNANYCH
NAM KOMPUTERÓW.

Doskonałe połączenie strategii z RPG

Spellforce

Tej premiery
nie możesz przegapić

7.12.2017



Edycja standardowa



Edycja kolekcjonerska



© 2017 firmy THQ Nordic GmbH, Austria. Stworzony przez Grimlore Games GmbH, Niemcy. Wydany przez THQ Nordic GmbH. SpellForce jest zastrzeżonym znakiem towarowym firmy THQ Nordic AB w Szwecji. Wszystkie inne marki, nazwy produktów i logotypy są znakami towarowymi lub zastrzeżonymi znakami towarowymi odpowiednich właścicieli.



Najlepsze prezenty, to... wymarzone prezenty

Każdy z nas pamięta żal
i rozczarowanie, gdy
wymarzony prezent
gwiazdkowy okazał się
kolejną parą skarpet...



Dlatego warto się zastanowić,
jaki prezent **ucieszy** Waszych
najbliższych?

Może to monitor?

Jeśli tak, to również warto
wybierać mądrze, znając
kryteria potrzebne do wyboru modelu
**odpowiedniego do stylu
życia** osoby obdarowywanej.



Monitor do pracy

Jeśli użytkownik spędza wiele godzin przed ekranem monitora korzystając z aplikacji biurowych, powinien pamiętać o tym, żeby jego monitor spełniał najwyższe normy pod względem ergonomii. Przed zakupem upewnij się, że wybrany model ma funkcje ograniczające emisję niebieskiego światła, zmniejszające drganie obrazu (tzw. flicker free) i stopkę oferującą szeroki zakres regulacji.

Wszystkie te oczekiwania spełni model EIZO FlexScan EV2451.

Monitor do domu

W domu monitor wykorzystywany jest do różnych zadań, zarówno do domowej rozrywki, jak i do pracy. Dlatego powinien być to model jak najbardziej wszechstronny: w miarę szybką matrycą, która nie da efektu smużenia w trakcie grania czy oglądania filmów, z w miarę dobrym odwzorowaniem kolorów – bo zdarza się, że przeglądamy na nim, a nawet edytujemy zdjęcia czy klipy wideo; powinien mieć również funkcje chroniące oczy. Wszystkie te cechy ma model EIZO FlexScan EV2456.



Monitor do grafiki

Najważniejszą cechą monitora do grafiki – a także edycji fotografii i innych twórczych działań jest prawidłowe odwzorowanie kolorów. Monitory graficzne mają bardzo zaawansowane układy przetwarzające kolory, wyrównujące poziom jasności i kolorów na przestrzeni matrycy czy kompensujące zmiany podświetlenia na przestrzeni czasu. Monitor graficzny to taki, który można skalibrować sprzętowo i posiadający szerokogamutową matrycę, np. EIZO ColorEdge CS2420.



Więcej informacji na temat doboru monitora znajdziesz
w Bazie Wiedzy EIZO: www.eizo.pl/baza-wiedzy/

**KAMERA DO AUTA****MIO MIVUE C320**

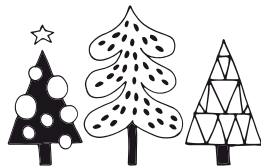
Mio C320 – Wysokiej klasy kamera do auta - Mio MiVue C320 zapewnia nagrania o bardzo dobrej jakości przy zachowaniu przystępnej ceny. Dzięki rejestracji obrazu w rozdzielczości Full HD (1080p) możesz być pewien, że żaden szczegół nie umknie Ci na nagraniu. Urządzenie posiada zaawansowaną szklaną optykę oraz wszystkie niezbędne funkcje, aby jakość nagranego materiału mogła być dowodem w sądzie. Kamera po uruchomieniu silnika automatycznie rozpoczyna nagrywanie. To doskonały przyjaciel każdego kierowcy!

**Cena promocyjna w Komputronik
Megastore do końca roku: 299 Zł**

**MONITOR AKTYWNOŚCI****MIO MIVIA ESSENTIAL 350**

Monitor aktywności fitness z wbudowanym czujnikiem EKG i innowacyjną technologią EMD opracowaną przez NASA, która mierzy tętno dokładniej niż jakikolwiek pulsometr optyczny. Opaska oferuje tryb treningu oddechowego, pomiar poziomu stresu, wieku fizjologicznego (ANS), monitor aktywności dziennych oraz snu. Wszystkie dane mogą być zsynchronizowane bezprzewodowo z smartfonem. Wyróżnia się pracą na baterii do 15 dni oraz klasą wodoszczelności IPX7. Dostępna w dwóch kolorach.

**Cena promocyjna w Komputronik
Megastore do końca roku: 299 Zł**

**NAWIGACJA****MIO SPIRIT 7500 EU**

Nawigacja samochodowa z 5-calowym ekranem dotykowym oraz dożywotnią aktualizacją map całej Europy do czterech razy w roku. Idealny produkt dla osób ceniących sobie niezależność nawigacji od zasięgu Internetu w telefonie. Najważniejsze cechy tej nawigacji to: asystent pasa ruchu, podgląd skrzyżowań 3D, obszerna baza punktów POI, wybór 4 wariantów trasy przed jej rozpoczęciem, asystent parkowania, znajdź mój samochód i wypowiadanie nazw ulic. Dzięki temu urządzeniu bezpiecznie dojedziesz do celu.

**Cena promocyjna w Komputronik
Megastore do końca roku: 399 Zł**





Nintendo Switch
cena od 1 499 zł

... I WTEDY WCHODZI

MARIO

CAŁY NA BIAŁO

Nikomu nie trzeba przedstawiać konsolowego giganta jakim jest Nintendo. Firma, która rozpoczęła swoją przygodę w branży gier od sprzedaży tradycyjnych kart japońskich, w ciągu kilku lat stała się liderem sprzedaży konsol wideo na całym świecie. I choć marka przeżywała wiele wznoszeń i upadków, to jej produkty nadal są obiektem pożądania wielu graczy.

To właśnie Nintendo wprowadziło trochę światła do świata gier po krachu w 1983 roku. Konsola Nintendo Entertainment System była najlepiej sprzedającą się konsolą w tamtych czasach - wyprodukowano ponad 60 milionów egzemplarzy! Równie dobrze radził sobie jej następca SNES, czyli

Super Nintendo Entertainment System. SNES był uważany za najlepszą konsolę 16-bitową i podobnie jak poprzednik, odniósł sukces sprzedażowy. W latach dziewięćdziesiątych przyszedł czas na Nintendo 64, które mogło pochwalić się grafiką 3D oraz masą akcesoriów takich jak dodatkowy pakiet

pamięci RAM, czy urządzenie powodujące wibrowanie kontrolera.

Nintendo zagościło rynek europejski konsolami przenośnymi. Pierwszy Game Boy, bo o nim mowa, powstał w 1989 roku. Był to sprzęt nieco toporny i niestety posiadał ekran monochromatyczny. Stał się jednak wspaniałym pierwowzorem dla GameBoy Color, który miał szansę zdobyć świat gier dzięki kolorowemu wyświetlaczowi (pomimo niezbyt wielu usprawnień technicznych w stosunku do poprzednika). Po erze GameBoy, Nintendo pokazało kolejną generację konsol przenośnych, czyli Nintendo DS.

Sprzęt posiadał dwa ekrany, dwa procesory, mikrofon oraz moduł Wi-Fi. Niedługo potem powstała ulepszona wersja, czyli Nintendo 3DS pozwalająca uzyskać efekt 3D bez potrzeby zakładania specjalnych okularów.

A jak wygląda najnowsza generacja konsol japońskiego producenta? No cóż, pomimo silnej konkurencji ze strony Sony i Microsoftu, Nintendo wprowadza kolejne pomysły i można by rzec, że nie poddaje się powszechnym trendom. Dowodem tego jest powstanie Wii. Konsola ta oprócz przyjaznej nazwy charakteryzowała się niewielkimi rozmiarami i uroklivym designem. W pudełku ze sprzętem nie zastaniemy tradycyjnego pada, a coś na kształt pilota i tak zwany Nunchuk. Cały system kontrolerów nosi nazwę Wii Remote i pozwala nam na sterowanie rozgrywką zarówno przy użyciu klawiszy, jak i za pomocą ruchów użytkownika. Konsola umożliwia również podpięcie bardziej tradycyjnych urządzeń peryferyjnych w formie pada.

**NINTENDO
ZAWOJOWAŁO
RYNEK EUROPEJSKI
KONSOLAMI
PRZENOŚNYMI.
PIERWSZY
GAME BOY, BO O NIM
MOWA, POWSTAŁ
W 1989 ROKU.**



Z powodu szybkiego rozwoju branży elektronicznej Wii szybko się zestarzało, szczególnie w kwestii grafiki. Zbyt mała moc obliczeniowa i brak złącza HDMI sprawiły, że użytkownicy przesiadali się na bardziej wydajne konsole. Na szczęście Nintendo nie pozostało w tyle i wypuściło na rynek Wii U – bezpośredniego następcę uroczego Wii. Poza najnowszymi udogodnieniami technicznymi Wii U jest kompatybilne z tytułami, które ukazały się na poprzedniej konsoli, a także z akcesoriami wyprodukowanymi pod pierwsze Wii. Producent powrócił do klasycznego modelu sterowania wymieniając Wii Remote na GamePada, czyli urządzenie z ekranem o przekątnej 6,2 cala przypominające nieco tablet z przyciskami. Ekran wyświetla dodatkową zawartość gry taką jak mapy, czy statystyki gracza. Umożli-

wia również obserwować poczynania drugiej osoby kiedy bawimy się w trybie multiplayer. To rozwiązanie pozwala zupełnie zrezygnować z wpatrywania się w ekran telewizora i przenieść całą rozgrywkę na kontroler. Nintendo udało się stworzyć pierwszy sprzęt "dwa w jednym" tego typu: konsolę stacjonarną z możliwością gry na urządzeniu przenośnym. Tak, tak, działają również tytuły na stare Wii. Ukłonem w stronę graczy jest też zupełnie darmowa możliwość grania w tytuły sieciowe. Wystarczy zakupić grę, która obsługuje tryb multiplayer, podłączyć się do internetu i cieszyć się zabawą, bez żadnych dodatkowych opłat, jakich wymagają konkurencyjni producenci. Wii U ma również rozwiniętą sieć interakcji pomiędzy graczami. Na portalu społecznościowym Miiverse można dzielić się screenami czy filmami z gier, udzielać się na forum, czy po prostu sprawdzić co nowego dzieje się w świecie Nintendo. Witryna umożliwia nam

również korzystanie ze sklepu internetowego Nintendo, za pośrednictwem którego możemy nabyć nowe tytuły. W tym roku Nintendo obdarzyło nas kolejną konsolą, która zdecydowanie wyróżnia się na tle konkurencji. Mowa oczywiście o Switch'u, konsoli uniwersalnej, sprawdzającej się zarówno w domowym zaciszu, jak i w roli towarzysza wypraw. Urządzenie jest wielkości poręcznego tabletu z 6,2-ca-

lowym ekranem. Może nam służyć jako samodzielna stacja gier lub po podłączeniu do specjalnej podkładki możemy zamienić ją w pełnoprawną konsolę do użytku domowego. Patrząc na Switch'a na pierwszy plan wybijają się dwa kolorowe Joy-Cony służące do sterowania konsolą. Początkowo kontrolery i znajdujące się na nich przyciski wydają się ciut małe, ale wbrew pozorom używanie ich jest naprawdę komfortowe. Pady te są również stworzone do gry wieloosobowej. Wystarczy tylko odpiąć jeden Joy-Con i podać go oponentowi, aby móc cieszyć się wspólną zabawą. Jeśli jednak nie jesteś przekonany do tego rozwiązania, to za około 300 zł możesz dokupić sobie tradycyjny pad. Wielu graczy narzeka na słabą specyfikację nowego dziecka Nintendo w porównaniu z konkurencyjnymi stacjami



Mario Kart 8 Deluxe
cena od 199 zł

The Legend of Zelda
cena od 269 zł

Ultra Street Fighter II
cena od 139 zł

gier. No cóż, Nintendo zawsze trochę odstawało od reszty producentów jeżeli chodzi o możliwości sprzętowe, jednak wygrywało pomysłowością i grywalnością swoich produkcji. Poza tym wystarczy spojrzeć na nowe "Legend of Zelda: Breath of The Wild", aby przekonać się, że ostatecznie Switch nie odstępuje ani na krok pozostałym konsolom pod względem jakości rozgrywki. Równie dobrze prezentuje się legendarna produkcja od Bethesdy (tak, tak na Switchu będziemy mogli pograć w ostatniego TES-a).

W dobie dynamicznego rozwoju branży elektronicznej nie można pozostawać w tyle. Doskonale wie o tym Nintendo i choć konsole japońskiego producenta zdecydowanie różnią się od stacji gier od Sony i Microsoftu, to właśnie jest ich siłą. Parę lat temu spekulanci zapowiedzieli rychły koniec Nintendo, tymczasem firma pokazała, że ma się świetnie i pewnie jeszcze nie raz zaskoczy nas swoimi niecodziennymi gadżetami. ◀ *Martyna Szweida*

XBOX ONE

X

ŚWIETNY WSTĘP DO ŚWIATA 4K

Chyba nie było lepszego momentu na pojawienie się Xbox One X jak właśnie teraz. W końcu coraz częściej sięgamy po telewizory 4K zwabieni jakością prezentowanych filmów, a i HDR, raz zobaczony na żywo, działa niczym magnes. W tej sytuacji Xbox One X może okazać się idealnym ich dopełnieniem, choćby z powodu wbudowanego napędu Blu-ray UHD.



Xbox One X
cena od 2 199 zł

Najwydajniejsza konsola na świecie – takim hasłem reklamowana jest nowa konsola Microsoftu. Oczywiście, nie bez powodu, bo przecież specyfikacja techniczna Xbox One X potrafi zrobić wrażenie. Dość powiedzieć, że słynny już układ Scorpio Engine potrafi ponoć zagwarantować tej konsoli wydajność rzędu 6 teraflopów, a tego dotąd wśród maszynek do grania nie było.

W porównaniu do specyfikacji technicznej wygląd samej konsoli raczej nie powala. Owszem, Xbox One X jest zgrabny i wyjątkowo mały jak na dopakowaną do granic możliwości maszynkę do grania. Na tle swojego nieco starszego brata – Xbox One S, jego design wypada dość blado. Na uparte go można by nawet powiedzieć, że tworząc Xbox One X po prostu przesunęło akcenty z górnej części konsoli na dolną, dodatkowo umieszczając pomiędzy nimi szczeliny napęd Blu-ray UHD i przesuwając w dół przycisk odpowiedzialny za wysuwanie płyty. I choć całość prezentuje się niezłe, to stojąc obok dobrego telewizora raczej nie ściągnie na siebie wzroku i nie powali. Co innego waga samej konsoli. Oj tak, ta potrafi być sporym zaskoczeniem. Prawie cztery kilogramy jak na taką małą obudowę to całkiem sporo. Opisując wygląd Xbox One X nie sposób nie wspomnieć jeszcze o dwóch rzeczach. Pierwsza to niewielki napis na prawym boku konsoli – pozdrowienia z Seattle. Ot, takie miłe puszczenie oczka do fanów Microsoftu. Druga rzecz jest już mniej przyjemna. Nie wiedzieć czemu plastik, z którego zbudowany jest Xbox One X, choć całkiem niezłej jakości, dramatycznie łapie wszelkie zabrudzenia. Właściwie wystarczy chwycić konsolę i już zostają na niej ślady. Ale co tam, to wszystko mało istotne szczegóły. Liczą się przecież gry, ich wygląd i komfort samej zabawy. Po to przecież stworzono Xbox One X, by dać nam wszystkim jak najlepsze doznania. I w tej materii ta konsola nie zawodzi.

Graficzny szat

Pierwszym co odpaliłem na Xbox One X nie były gry (te dopiero mi się ściągały), a film Planet Earth II 4K Ultra HD. I cóż mogę powiedzieć – to był po prostu KOSMOS, prawdziwe olśnienie. Nie żebym wcześniej nie widział filmów w 4K Ultra HD, wszak

od roku korzystam z Netflixa (Xbox One X także go wspiera, i to wraz z HDR), ale ten film to prawdziwy majstersztyk jeśli chodzi o wyrazistość obrazu, szczegółowość i wykorzystanie HDR. Nie da się jednak ukryć, że olbrzymią robotę wykonał tu telewizor LG OLED B6, na którym testowałem Xbox One X. Stąd też trudno dziwić się strategicznemu partnerstwu zawiązanemu pomiędzy Microsoftem a LG.

Przejdźmy do gier. Microsoft zapowiedział bardzo długą listę tytułów (ponad 170 pozycji), które otrzymają usprawnienia Xbox One X Enhanced. Na przykładzie Gears of War 4, różnica jest i to całkiem spora. Lepsze tekstury, szeroka paleta barw, natywne 4K i HDR robią tu świetną robotę. Myli się jednak ten, kto sądzi, że wszystko to otrzymamy w 60 klatkach na sekundę. Niestety, tak dobrze nie ma. Wzorem Playstation 4 Pro trzeba się zdecydować – albo lepsza oprawa graficzna albo większa płynność. Plusem jest za to fakt, że w niższej rozdzielczości FHD ulepszenia wizualne i 60 klatek mamy na „dzień dobry”.



**W PORÓWNIANIU DO
SPECYFIKACJI TECHNICZNEJ
WYGLĄD KONSOLI
RACZEJ NIE POWALA.
CHOĆ, XBOX ONE X JEST
ZGRABNY I WYJĄTKOWO MAŁY
JAK NA DOPAKOWANĄ DO
GRANIC MOŻLIWOŚCI MASZYNKĘ
DO GRANIA.**



Niepozorny i cichy jak myszka

Zapewne spora część z Was zastanawia się ile za te wszystkie przyjemności i wizualne wodotryski przyjdzie nam zapłacić. I nie chodzi tu o cenę samej konsoli, bo ta przecież jest już powszechnie znana, a raczej o koszt codziennej eksploatacji Xbox One X. Wyższa rozdzielczość, HDR i cała masa graficznych polepszaczy musiały przecież odbić się na apetycie Xbox One X na energię elektryczną. Uspokajam, bo choć w przypadku konkurencyjnego Playstation 4 Pro różnice w poborze prądu potrafiły być znaczne, Microsoftowo udało się, przynajmniej w większości

przypadków, okiełznać apetyt swojej nowej konsoli. Całkiem znośne wyniki są tu efektem zastosowania dość nowatorskiej metody Hovisa (od imienia inżyniera, który go wymyślił) ograniczania zużycia energii przy jednoczesnej maksymalizacji wydajności Scorpio Engine. Dzieje się tak dzięki profilowaniu napięć dla każdego pojedynczego układu z osobna. Kalibracja płyty głównej do montowanego w niej procesora odbywa się już podczas montażu konsoli w fabryce. Xbox One X może pochwalić się również komorą parową rodem z najwydajniejszych kart graficznych. Co to daje? Przede wszystkim konsola jest cichsza. I to znacznie, o ile tylko ustawimy ją gdzieś na wierzchu, a nie schowamy we wnęce stolika pod telewizor.

Nie ma róży bez kolców

Niestety, nadal największym wrogiem Xboxa jest...jego interfejs. Bo choć z aktualizacji na aktualizację staje się on coraz bardziej przejrzysty to wciąż brakuje mi prostoty konkurencji. Dajmy na to chce zrobić zdjęcia podczas rozgrywki – muszę wpięrować nacisnąć przycisk X na padzie, co skutkuje pojawieniem się podręcznego menu, po czym skorzystać z przycisku Y.

Warto/nie warto?

Zastanawiacie się czy warto kupić XONE X? Mimo moich utyskiwań na interfejs, przyszłość Xbox One X rysuje się w całkiem niezłych barwach. Nie da się bowiem zaprzeczyć, że PlayStation 4 Pro przetarło szlak konsoli Microsoftu. W domach jest też już znacznie więcej telewizorów 4K, by wreszcie można było ujrzeć tę różnicę. A skok jakościowy w przypadku Xbox One X jest naprawdę potężny. Nie zapomnijmy przecież, że do tej pory konsole Microsoftu cierpiały przy niemal każdej większej premierze. A to dedykowanym im wersjom wytykano niższą rozdzielczość niż u konkurencji, a to słabsze efekty, a to problemy z utrzymaniem stabilnej liczby klatek. Za sprawą Xbox One X to wszystko znika. Jeśli kochasz Xboxa, a do tego masz telewizor 4K z HDR, i może jeszcze soundbar albo lepiej cały zestaw głośnikowy z Dolby Atmos to...nawet się nie zastanawiaj tylko już ustawiaj się w kolejce do sklepu. ← Maciej Piotrowski

SPECYFIKACJA TECHNICZNA: PROCESOR: 8 RDZENI X86 TAKTOWANYCH 2,3 GHZ, UKŁAD GRAFICZNY: 6.0 TFLOP AMD RADEON POLARIS (40CU, 1.172 GHZ), PAMIĘĆ: 12 GB GDDR5 (PRZEPUSTOWOŚĆ 326 GB/s), DYSK TWARDE: 1 TB 2,5-CALA, NAPĘD: BLU-RAY UHD, GNIAZDA: 3x UBS 3.0, HDM 1.4b (WEJŚCIE), HDMI 2.0b (WYJŚCIE), WYJŚCIE IR, ZŁĄCZE OPTYCZNA (S/PDIF), ETHERNET (IEEE 802.3 10/100/1000), WYMIARY: 30 x 24,2 x 6 CM, WAGA: 3,8 KG

QTS-Linux Combo NAS

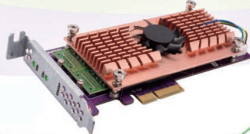
2/4/6-zatokowy NAS

Seria TS-x53B

Wielozadaniowy, czterordzeniowy NAS ze złączem PCIe

**QM2 M.2 SSD / 10 GbE
sieciowa karta rozszerzeń**

Wspiera pamięć podręczną SSD i aplikację Qtier, wysokowydajny automatyczny system magazynowania



**Zwiększona
wydajność**



Quad-Core
1.5
GHz

AES
256-bit
Encryption

PCIe 1
Expansion
Slot

USB
QuickAccess



TS-653B

◆ Karty PCIe zwiększające funkcjonalność serwera NAS

Urządzenia serii TS-x53B wyposażone są w złącze PCIe umożliwiające instalację kart QM2, 10 GbE karty sieciowej czy karty sieci bezprzewodowej – co znacznie zwiększa możliwości i zakres funkcji NAS-a.

◆ Port USB-C QuickAccess dla bezpośredniego dostępu do danych

Seria TS-x53B została wyposażona w port USB-C ułatwiający konfigurację serwera NAS i umożliwiający bezpośredni dostęp do plików bez potrzeby połączenia z siecią.

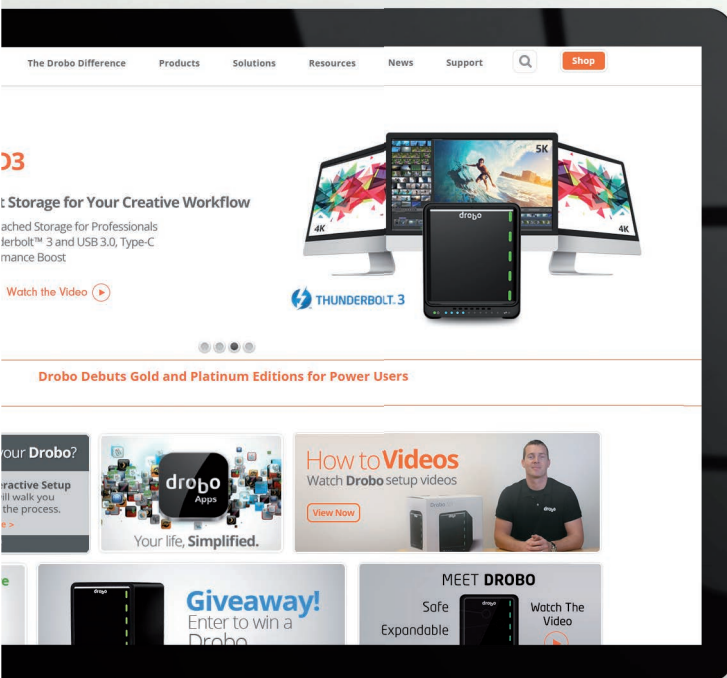
◆ Wydajne transkodowanie i wyjście HDMI 4K

Seria TS-x53B wspiera sprzętowe dekodowanie 4K i transkodowanie materiału wideo 4K H.264 w celu uzyskania najwyższej jakości materiałów audio-wideo.

◆ QTS-Linux Combo NAS do przechowywania i aplikacji Internetu Rzeczy

Seria TS-x53B integruje dwa systemy operacyjne tworzące idealną platformę Internetu Rzeczy z niemal nieograniczonymi aplikacjami kontenerowymi dla programistów.

drobo



SERWER NAS DROBO 5D3

Obsługa pięciu dysków, dwa porty Thunderbolt 3 i jeden USB 3.0 oraz pełna kompatybilność z systemami macOS X i Windows 10 / 8 / 7 to cechy, które sprawiają, że jest to sprzęt mogący sprostać wymaganiom profesjonalnych twórców i małych przedsiębiorstw. To właśnie do nich kierowany jest Drobo 5D3 – serwer DAS zapewniający szybką pracę, intuicyjną obsługę oraz niezawodność. Za tę ostatnią odpowiada przede wszystkim technologia BeyondRAID, która przy okazji ma pozytywny wpływ na komfort użytkownika. Użytkownik może mianowicie zupełnie swobodnie wyjmować i instalować dyski bez konieczności martwienia się o odpowiednią konfigurację przestrzeni – ta dokonuje się automatycznie. Warto też dodać, że model 5D3 pozwala czerpać korzyści z apple'owskiego mechanizmu kopii zapasowych Time Machine.



URZĄDZENIE WIELOFUNKCYJNE

OKI MC573DN

OKI MC573dn to wysoka jakość, bardzo krótki czas drukowania, skanowania i kopiowania oraz elastyczność w zakresie obsługi nośników. Urządzenie wielofunkcyjne wyposażone jest w 7-calowy kolorowy ekran dotykowy LCD i platformę OKI sXP o otwartej architekturze, która ułatwia dostosowanie urządzenia do naszych potrzeb. Technologia LED, wysokowydajne tonery, duplex w standardzie i funkcje oszczędzające energię sprawiają, że MC573dn charakteryzuje się niskim całkowitym kosztem posiadania. Prędkość druku do 30 str./min w formacie A4 w kolorze i mono, druk mobilny, druk podążający i dodatkowa 3-letnia gwarancja po rejestracji urządzenia.

Przy zakupie urządzenia do końca roku producent dodaje za darmo toner monochromatyczny.

CENA OD **1 600** ZŁ



DRUKARKA

OKI C532DN

Drukarka OKI C532dn zaprojektowana została w odpowiedzi na potrzeby użytkowników wymagających wysokiej jakości kolorowego wydruku w formacie A4 przy niskim koszcie zakupu oraz możliwości drukowania różnych dokumentów i materiałów reklamowo-promocyjnych we własnym zakresie. Rozdzielczość 1200 x 1200 dpi, prędkość druku kolorowego 30 str./min, duplex w standardzie, elastyczna obsługa nośników od A6 do banerów 1320 mm, druk mobilny, technologia LED, tryb eco, 1 GB pamięci RAM. Jakość potwierdza dodatkowa 3-letnia gwarancja Oki oraz dożywotnia gwarancja na sprawność listwy LED.

Przy zakupie urządzenia do końca roku producent dodaje za darmo toner monochromatyczny.

CENA OD **790** ZŁ



SERWER NAS

QNAP TS-453B

TS-453B wyróżnia się zupełnie nową konstrukcją z przesuwaną pokrywą. Na przednim panelu OLED wyświetlane są informacje o systemie, co pozwala szybko orientować się w ogólnym stanie serwera. QNAP TS-453B wyposażono w gniazdo PCIe zwiększające elastyczność zastosowań serwera NAS: zainstalowanie karty rozszerzeń QNAP QM2 pozwala dodać pamięć podręczną SSD M.2 i łączność 10GbE. Po zainstalowaniu zgodnej karty bezprzewodowej można używać serwera TS-453B jako punktu dostępu bezprzewodowego, a dodanie karty USB 3.1 10 Gb/s umożliwi łatwiejsze przesyłanie danych kopii zapasowych między wieloma zewnętrznymi urządzeniami pamięci masowej. Model ten wyposażony jest również w port USB Type-C QuickAccess i gniazdo kart SD, dzięki czemu przesyłanie i udostępnianie plików jest proste nawet bez połączenia sieciowego. Dodatkową zaletą serwera TS-453B jest bogaty zestaw funkcji obsługi treści multimedialnych, w tym funkcje odtwarzania wideo 4K i transkodowania w czasie rzeczywistym.

CENA OD **3 000** ZŁ



DO
500 ZŁ
ZWROTU
więcej na
www.epson.pl/promocja



EPSON
EXCEED YOUR VISION

➤ DRUKARKA 3w1
**EPSON ECOTANK
ITS L3050**

Urządzenie 3w1 dla domu z Wi-Fi. System EcoTank ITS gwarantuje koszt druku jednej strony poniżej 1 grosza za stronę mono, mniej niż 2 grosze za kolor i 16 groszy za zdjęcie 10 x 15 cm. Dołączany zapas tuszu wystarczy na wydrukowanie 13 000 stron w trybie mono i 6 500 kolorowych. Tusz dostępny jest w cenie ok 30 zł za butelkę 70 ml. Kompaktowy design pozwala zaoszczędzić miejsce na biurku. Drukowanie z każdego miejsca na świecie dzięki funkcji Epson Email Print.

3 lata gwarancji po rejestracji na stronie producenta:
www.epson.pl/gwarancjanadrukarki

CENA OD **749** ZŁ



➤ PROJEKTOR
EPSON EH-TW5650

Projektor do gier i kina domowego w bardzo dobrej cenie. Wyświetla obraz w rozdzielczości Full HD - 1080p, o jasności 2 500 lumenów. Maksymalna przekątna to 300 cali. Użytkownik ma możliwość regulacji kąta obiektywu, zoom (1,6x), a także poziomej i pionowej korekcji geometrii obrazu. Wbudowany głośnik o mocy 10 W zastępuje zewnętrzne urządzenia audio. Łączność bezprzewodowa umożliwia strumieniowanie obrazu oraz sterowanie za pośrednictwem urządzeń mobilnych. Czas eksploatacji lampy wynosi 7 500 godzin.

www.epson.pl/kino-domowe




CENA OD **3 950** ZŁ



➤ DRUKARKA 3w1
**EPSON EXPRESSION
PREMIUM XP 900**

Urządzenie wielofunkcyjne 3w1 umożliwia wydruk zdjęć nawet w formacie A3. 5-kolorowy zestaw atramentów barwnikowych i pigmentowych Claria Premium oraz dodatkowy czarny atrament Photo Black dają żywe kolory i głęboką czerń zdjęć. Pojedyncze wkłady atramentowe gwarantują oszczędność kosztów - wymienia się tylko zużyty kolor. Funkcja Epson Connect pozwala na szereg opcji drukowania mobilnego. Duży ekran LCD (przekątna 6,8 cm) zapewnia wygodną i intuicyjną obsługę. Istnieje możliwość drukowania na płytach CD i DVD.

CENA OD **689** ZŁ



CALL OF DUTY[®]

WWII

Call of Duty: WWII miało być nowym początkiem w barwach II wojny światowej dla flagowca Activision. Czemu by nie? W końcu ostatni miesiąc pokazał, że i nowe początki, i II wojna światowa mogą z powodzeniem przyczynić się do kasowego sukcesu. Starczy przypomnieć, że *Wolfenstein II* wycisnął z nazistowskich potyczek soczystą strzelaninę o nietuzinkowym posmaku science-fiction, a znowuż *Assassin's Creed: Origins* wreszcie zdołało tchnąć trochę życia w stetryczną „cyber-sagę” Ubisoftu.

Skoro więc tamtym dwóm tytułom się udało, to dlaczego na drugowojennym liftingu miałyby polec mocno krytykowany, ale jednak wciąż krzepki CoD? Zwłaszcza, że zapowiedzi najnowszej części bijącego rekordy popularności „shootera” wielu fanom narobiły nie lada apetytu. Już po pierwszych zwiastunach ruszyła śnieżna kula spekulacji. Może będą pojazdy w trybie wieloosobowym! Może zmieni się rozmiar map! Może, może, może... Koniec końców *Call of Duty: WWII* to rzeczywiście najlepsza odstona serii od lat. Jednakże lwia część fanowskich domysłów okazała się nietrafiona, a zapewnienia twórców o rewolucyjnej odstonie serii okazały się tak wiarygodne jak przedwyborcze obietnice polityków.

Ani kroku w przód!

Żałuję, że nie jestem kilkanaście lat młodszy! Nie, nie myślcie, że ot, tak zebrało mi się na egzystencjalne wyznania. To myśl, która pojawiła się we mnie, kiedy odpaliłem kampanię dla pojedynczego gracza w *Call of Duty: WWII*. Mój Boże, co za otwarcie! 6 czerwca 1944 roku, barki desantowe na wzburzonym Kanale La Manche, cekaemowy ogień na pełnych zasieków plażach, wybebeszeni żołnierze i narastająca bezradność w obliczu ukrytego po bunkrach wroga. Widzieliście kiedyś coś takiego? No właśnie, problem w tym, że ja widziałem. Nie mówię nawet o tym, że byłem lata temu w kinie na „Szeregowcu Ryanie”, który jako pierwszy przedstawił uderzenie na plażę Omaha w takiej, a nie innej estetyce, ale też o tym, że ja już raz wirtualny D-Day przeżyłem. Gdzie? Oczywiście, w starym jak świat Medal of Honor (i zresztą później też w *Call of Duty 2*). Pewnie, że grafika tamtych czasów nijak nie dorównywała dzisiejszej, ale przy tej okazji po raz kolejny wypływa na wierzch stara prawda, że grafika to nie wszystko. Tak, tak, tamte kanciaste bryły z 2002 roku w niczym mi nie przeszkadzały. I prawdę powiedziawszy, to pierwsze, „MoHowe” lądowanie w Normandii zostanie w mojej pamięci na zawsze, a „CoDowe”, jako że wtórne, zapewne zniknie stamtąd stosunkowo szybko. W dalszej części kampanii *Call of Duty: WWII* jest zresztą podobnie, bo oto z nielicznymi wyjątkami pojawiają się lokacje dobrze znane i z pierwszego *Call of Duty*, i z wielu innych drugowojennych gier, a także filmów. Są więc pola Normandii, miasteczka północnej Francji, Ardeny... I tak dalej, i tak dalej. Jest też parę zupełnie oryginalnych

miejsz z czasów II wojny światowej, ale o nich nie powiem słowa, żeby nikomu nie zrujnować niespodzianki. Dość na tym, że uczucie deja vu raz po raz pojawiało się we mnie i, słowo daję, koniec końców nie wiem, do kogo skierowane jest *Call of Duty: WWII*. Może twórcom chodziło o nastolatki, które nie mają prawa pamiętać pierwszego „CoDa” i w związku z tym wezmą ograne pomysły za „świeżyńki”, a może o takich FPS-owych dinozaurów jak ja, którzy konia z rżędem dadzą za sentymentalną podróż w początki dwudziestego pierwszego wieku? Rzecz jasna, mogę mówić tylko w swoim imieniu. Odpowiem więc, że owszem, zakręciła mi się łezka w oku na widok, dajmy na to, paska zdrowia przywróconego w lewy dolny róg ekranu i systemu apteczki (lekką tylko zmodyfikowanego względem tego z pierwszego *Call of Duty*). I zgadza się, odbyłem sentymentalną podróż. Powiem więcej, była to przeprawa z górnej półki.

Adrenalina wie swoje

Tak, tak, nie przestyszeliście się. Najpierw besztalem *Call of Duty: WWII* za powtarzalność, „auto-plagiaty”, a nawet, mówiąc dosadniej, robienie pierwszego „CoDa” de novo. Teraz natomiast piszę, że była to świetna przygoda. Jak się ma jedno do drugiego? Otóż, za sukces *Call of Duty: WWII* (a w każdym razie jego kampanii dla pojedynczego gracza) odpowiada przede wszystkim historia, w jaką wciąga się gracza. Widocznie twórcy najnowszej części flagowca od Activision, biorąc niewątpliwie przykład z *Battlefield 1*, zorientowali się, że najważniejsi są bohaterowie, relacje między nimi i wartka akcja, która właśnie ich dotyczy. Dość powiedzieć, że to pierwsze *Call of Duty* od lat, w którym nie tylko bez problemu odróżniałem od siebie poszczególne postaci (w poprzednich częściach nie zawsze było to łatwe!), ale też miałem ochotę zagłębiać się w ich motywy i targające nimi emocje. W sosie tej drugowojennej opowieści, banalne i do bólu klasyczne zadania (w stylu wysadzania kolejnych dział artylerii) nabierały rumieńców. Niestety, w obszarze mechaniki zabrakło tej innowacyjnej lekkości. Dorzucono raptem parę zdolności grupowych,



OSTATNIMI CZASY KAMPANIA DLA POJEDYNCZEGO GRACZA SCHODZIŁA NA DRUGI PLAN. TYM RAZEM JEST ODWROTNIĘ.

które pozwalają na uzyskanie od kompanów z oddziału amunicji, apteczek, oznaczenia wrogów, bądź wsparcia moździerzowego. Dla strzelców wyborowych dodano też tryb koncentracji przypominający rozwiązanie z serii *Sniper Elite*, a wielbiciele zadań opcjonalnych obdarowano heroicznymi czynami (drobnymi wyzwaniem do wykonania pod ostrzałem wroga). I to w zasadzie tyle! Mechanikę mocno uproszczono względem poprzednich części, faktycznie powracając do korzeni, co może się podobać lub nie. Jest to jednak tak naprawdę kwestia drugorzędna, bo tak jak wspominałem, nie ten element stanowi o sile *Call of Duty: WWII*. Liczy się przede wszystkim historia – filmowa, przekonująco opowiedziana i dająca mocnego adrenalinowego kopa. Szkoda tylko, że siłą rzeczy nie można jej wykorzystać w trybie wieloosobowym i bez niej, niestety, zaczynają się schody.

Kapralu, złączcie ze ściany

Ostatnimi czasy, kiedy mówiło się o kolejnych odstępach Call of Duty, to przede wszystkim w kontekście trybu wieloosobowego. Kampania dla pojedynczego gracza schodziła na drugi plan. Tym razem jest odwrotnie. To właśnie rozgrywka jednoosobowa jest tu gwoździem programu, a potyczki wieloosobowe kryją się w jej cieniu. W zasadzie można by powiedzieć, że sieciowe oblicze Call of Duty: WWII to „kopiuj-wklej” z poprzednich odstępów. Z jedną zasadniczą różnicą – ze względu na wiadomych tym razem zrezygnowano z baletu biegania po ścianach, wślizgów i turbo-skoków. Co za tym idzie, rozgrywka stała się nieco wolniejsza i mnie osobiście, jako człowiekowi o nie najmłodszym refleksie, bardzo to przypadło do gustu. Ale to moja opinia, mój smak, moje preferencje. Znajdą się pewnie też szybsi rewolwerowcy, którzy

zateknią za biegiem po murach i skakaniem niczym superman nad dachy budynków. Ale nawet tak spowolniona rozgrywka jest w tym przypadku dużo szybsza, niż ta z pierwszego Call of Duty, czemu sprzyjają też niewielkich rozmiarów mapy.

A skoro już o nich mowa, to warto nadmienić, że są one zaprojektowane dosyć przejrzyście i ciekawie, choć na modłę lokacji znanych z ostatnich odstępów „CoDa”. Innymi słowy, to areny do walki, a nie nastrojowe miejsca. Wspominam o tym, bo chyba każdy przyzna, że lokacje znane z trybów wieloosobowych pierwszych odstępów Call of Duty miały nierzadko, poza walorami czysto taktycznymi, również niepowtarzalną atmosferę. Przypomnijcie sobie chociażby francuski dworek z pierwszej części albo okręt podczas sztormu z Modern Warfare. Z czasem estetyka ustępowała miejsca walorom czysto pragmatycznym. Niestety, efekty tej ewolucji widać i tym razem. Bunkry na Gibraltarze, amerykański okręt wojenny, wieża z działami przeciwlotniczymi... Wszystko to bardzo ładne, ale drugowojennego nastroju w tych mapach jest jak na lekarstwo. Sytuacji nie poprawia fakt, że do karabinów i pistoletów z lat czterdziestych dwudziestego wieku twórcy Call of Duty zdecydowali się podoczeptać całkiem nowoczesne kolimatory. Malowanie każdego rodzaju broni też nie różni się specjalnie od wzorów dostępnych w futurystycznych odstępach „CoDa”, a i mundury nie dzielą się zgodnie

z historyczną prawdą na szare i zielone, ale ulegają sporej personalizacji. I właśnie pod tym wszystkim zagrzebano, obecny w protoplaście serii, klimat największego konfliktu XX wieku. Na domiar złego nowy, bardzo obiecujący tryb rozgrywki wieloosobowej zatytułowany „Wojna” okazał się mokrą petardą. Ten nowy rodzaj sieciowych starć dzieli pojedynczy mecz na kilka etapów o odmiennych celach. Jest więc to coś w rodzaju znanych z Battlefield 1 „Operacji” (i podobieństwo to jest zapewne nieprzypadkowe). Problem polega na tym, że tak jak w gigantycznej od EA następowanie po sobie kolejnych celów pozwalało na odtworzenie wielkiej batalii z prawdziwego zdarzenia, tak tutaj jest to po prostu kilka „mini-gierek” zbitych w jedno. Dajmy na to, na jednej z map, najpierw przyszło mi bronić składu z amunicją, chwilę później musiałem powstrzymać wroga przed zbudowaniem mostu... Tutaj muszę się na chwilę zatrzymać, bo pewnie myślicie, że chodzi o most pontonowy. Nie, nie, nic z tych rzeczy. W sieciowym trybie Call of Duty: WWII aliancom zdarza się odbudowywać solidny, murowany most. Ba! Czasami dokonuje tego nawet pojedynczy żołnierz. Z okien prują do niego wściekły naziści, a on młoteczkami: stuk, puk, stuk, puk. I, o dziwo, most się od tego stukania faktycznie odbudowuje! Jak już pewnie zauważyliście, tryb „Wojna” nie prezentuje się najlepiej. A gdyby ktoś jeszcze miał wątpliwości, dodam, że po odbudowie mostu zmuszony byłem wybrnąć się przed atakiem wrogiego czołgu. „O, nareszcie coś ciekawego!” – pomyślicie. Ja też się dałem nabrać. Myślałem, że czeka mnie batalia przeciw pancernej bestii z użyciem znalezionych na polu bitwy Panzerfaustów. Nic z tych rzeczy! To po prostu wariacja na temat, znanego chociażby z Overwatch, transportowania ładunku, w której platformę na szynach podmieniono na Shermana.

Krótko mówiąc, tryb wieloosobowy zastrzyżony na większą liczbę zmian. Zwłaszcza, że te najbardziej widoczne to modyfikacje o charakterze, że tak powiem, „deficytowym”, a więc usunięcie przyczepiających się do ścian butów i dopalaczy wyrzucających nas w powietrze. Przy okazji trybu wieloosobowego warto też sklecić dwa słowa o nazistowskich zombie, czyli trzecim, obok kampanii i gry sieciowej, filarach Call of Duty: WWII. Podobnie jak w przypadku meczów dla wielu graczy, i tutaj zastosowano multum rozwiązań z poprzednich części. Oczywiście, są nowe zombiaki i jest nowa (tym razem bardzo nastrojowa!) mapa przedstawiająca zasypane śniegiem niemieckie miasteczko, ale poza tym, niewiele więcej. Dlatego też chyba najlepsze



**MIAŁA BYĆ
REWOLUCJA,
A WYSZŁO JAK ZWYKLE.
I SŁOWO DAJĘ, AŻ
SAM SIĘ SOBIE DZIWIĘ,
ŻE CIĄGLE SIĘ NA TO
NABIERAM.**



Gra dostępna jest na PC, Xbox One, PS 4. Najzasobniejsze portfele powinni uszykować posiadacze konsol czwartej generacji. Wersja pudełkowa kosztuje ok. 249 zł.





podsumowanie najnowszych zombiaków brzmi: tylko dla fanów krwawego surfowania na trupich falach.

Zdaniem najstarszych górali

Miała być rewolucja, a wyszło jak zwykle. I słowo daję, aż sam się sobie dziwię, że lekko licząc, od czasu Call of Duty: Black Ops 2 ciągle się na to nabieram. Każda część ma być nowatorska, wyjątkowa, taka jak nigdy i wszystkie one są tuządo do siebie podobne... No, z drobnymi zmianami, rzecz jasna. Na szczęście przy Call of Duty: WWII rozczarowanie nie jest aż tak ogromne, jak w przypadku „duchów” czy kolejnych „nowoczesnych”, „zaawansowanych” i „nieskończonych” pół bitewnych. Tym razem znowu postanowiono zaserwować nam odgrzewanego kotleta, ale dla zmyłki wygrzebano go z naprawdę odległej przeszłości. I chyba największym zaskoczeniem jest to, że smakuje on naprawdę nieźle. W każdym razie w trybie dla pojedynczego gracza. Trudno jednak mówić o takim sukcesie i takim powiewie świeżości, jaki zafundował Battlefield 1, sięgając po I wojnę światową. Wynika to zapewne z faktu, że Activision uparcie trzyma się wytycznej inżyniera Mamonia z „Rejsu” i puszcza nam te piosenki, które już słyszeliśmy. A że niektórzy z nas na ich dźwięk podrywają się od stołu i skoczonym krokiem ruszają na parkiet... Cóż, nostalgia też ma swoją moc. ← *Jakub Jakubowicz*

THRUSTMASTER®

T150
FORCE FEEDBACK



**WALCZ O PIERWSZĄ POZYCJĘ
W KLASYFIKACJI.**

➤ LAPTOP GAMINGOWY

MSI GT75VR 7RF TITAN PRO

Potężny gamingowy laptop o wydajności komputera PC, z mechaniczną klawiaturą, w której każdy klawisz może być dowolnie podświetlany. Sprzęt dla najbardziej wymagających. Świadczą o tym zastosowane podzespoły. Procesor siódmej generacji Intel Core i7, najnowsza karta graficzna GeForce GTX 1080 8GB GDDR5, czy wyjątkowa macierz pamięci masowej Super RAID 4 zawierająca dwa dyski SSD M.2 NVMe z interfejsem PCIe Gen3 x4 pracujące w konfiguracji RAID 0. Wyjątkowy przetwornik cyfrowo-analogowy ESS SABRE HiFi zapewnia bezstratny, wysokiej jakości dźwięk.

CENA OD **13 799** ZŁ

➤ LAPTOP GAMINGOWY

MSI GE63VR 7RF RAIDER

Lekki i smukły laptop gamingowy, którego zwarta aluminiowa obudowa skrywa imponującą konfigurację sprzętową. Głównie za sprawą najnowszej karty graficznej GeForce GTX 1070 8GB GDDR5 i procesora siódmej generacji Intel Core i7. Pięć razy większe, ulepszone głośniki firmy Dynaudio sprawiają, że dźwięk charakteryzuje się urzekającym realizmem. Laptop obsługuje dookólny tryb wyświetlania obrazu wykorzystujący maksymalnie dwa dodatkowe, zewnętrzne monitory o rozdzielczości 4K. Rewolucyjny moduł chłodzenia dla entuzjastów gamingu Cooler Boost 5 i technologia SHIFT zwiększają wydajność systemu przy zachowaniu kontroli hałasu i temperatury.

CENA OD **6 899** ZŁ

Sprawdź **promocje.msi.com**
i odbierz gadżety
o wartości do **700** zł

➤ LAPTOP GAMINGOWY

MSI GV62 7RC

Laptop dedykowany osobom rozpoczynającym przygodę z gamingiem. Charakteryzuje się doskonałym stosunkiem ceny do jakości. Podświetlana czerwonym światłem, gamingowa klawiatura firmy SteelSeries otoczona jest szarą, elegancką powierzchnią. Za moc obliczeniową odpowiadają: procesor Intel Core i7 oraz wysokowydajna karta graficzna GeForce MX150 2GB GDDR5 przy wsparciu pamięci masowej SSD M.2 NVMe z interfejsem PCIe Gen3 x4 działającej z prędkością do 2200 MB/s. Laptop pracuje pod kontrolą systemu Windows 10 w wersji Home lub Pro.

CENA OD **3 099** ZŁ

CIEMNA STRONA ODKUPIENIA

STAR WARS
BATTLEFRONT II
EA



Star Wars: Battlefront II miał być wybrańcem, który przywróci równowagę Mocy w gwiazdnej serii EA. I podołałby temu zadaniu, gdyby nie zwiódła go Ciemna Strona.

Pierwszy Star Wars: Battlefront miał być gwiazdnowojennym majstersztykiem. Hiperrealistyczna grafika, rozgrywka, której nie powstydziliby się Battlefield, a wszystko to, rzecz jasna, w fenomenalnym uniwersum George'a Lucasa. Niestety, wyszło jak wyszło. Gra spotkała się z mieszanymi odczuciami. Jedni podkreślali fenomenalną oprawę audiowizualną, a drudzy narzekali między innymi na bitewny chaos obecny w sieciowych potyczkach, czy też okrojoną liczbę map, którą później uzupełniano płatnymi dodatkami. To właśnie ten ostatni zarzut rozpętał burzę wokół polityki sprzedażowej EA i rzucił cień na niegotowy jeszcze wtedy sequel gwiazdnej strzelaniny. Twórcy Star Wars: Battlefront II zarzekali się, że wystarczy im jedna bolesna nauczka. Wypuszczona na rynek w przededniu premiery Ostatnich Jedi „dwójka” miała być olbrzymim tytułem, który naprawi błędy swojego ojca. I rzeczywiście, tak mogło się stać, ale, jak widać, mrocznego dziedzictwa niełatwo się pozbyć. Po raz kolejny nad odległą galaktyką zawisły ciemne chmury. Warto jednak wyteńczyć wzrok, żeby dostrzec to, co ukrywa się za nimi.

Słodki banał na gruzach Imperium

Zacznę od absolutnej nowości, czyli kampanii dla pojedynczego gracza. Tego w pierwszym Battlefrontcie nie było i wielu graczy wytykało EA to niedociągnięcie. Dlatego też tym razem postanowiono opowiedzieć zupełnie nową historię ze świata Gwiazdnych Wojen, której akcja osadzona jest między częścią VI i VII filmowej sagi. Iden Versio, komandor imperialnego oddziału do zadań specjalnych, łąduje na lesistym księżycu planety Endor niemal dokładnie w tym momencie, kiedy Lando Calrissianowi udaje się wpakować torpedy protonowe w rdzeń drugiej Gwiazdy Śmierci. Cytując klasyka: coś się kończy, coś się zaczyna. Wierna ideałom Palpatine'a dziewczyna postanawia wykonać ostatni rozkaz swojego nieżyjącego już suwerena. I chociaż nie zna szczegółów planu, ślepo wierzy przełożonym. W każdym razie do czasu... Na tym poprzestane, żeby nie zdradzać zbyt wiele z tej ciekawie zapowiadającej się fabuły. Bo chyba każdy przyzna, że punkt wyjścia jest pierwsza klasa. Nie dość, że opowieść zaczyna się dokładnie w tym miejscu, w którym miała swój finał klasyczna trylogia, to jeszcze przerzuca się gracza na drugą stronę barykady i wciska go w lśniącą zbroję elitarnego szturmowca. Na tym fundamencie można było zbudować naprawdę ciekawy łącznik między Powrotem Jedi, a Przebudzeniem Mocy. Zwłaszcza, że ten ostatni film zostawił za sobą sporą potęgę ziemi niczyjej gotowej by zagospodarować ją historią narodzin Najwyższego Porządku i metamorfozą Rebelii w Ruch Oporu. Niestety, żaden z tych wątków nie zostaje podjęty przez scenarzystów Star Wars: Battlefront II. Zamiast tego, dostajemy słodkawą do przesady historię imperialnej pani oficer, którą targają moralne rozterki wątpliwej jakości. Nie znaczy to jednak, że podróż przez kampanię była dla mnie doświadczeniem pozbawionym jakiegokolwiek wartości. Ma ona swoje momenty i kiedy przytknąć oko na przewidywalne zwroty akcji i pojawiający się niekiedy brak

logiki, zabawa jest naprawdę przednia. Zwłaszcza, że miałem okazję jeszcze raz powrócić do wielu niezapomnianych miejsc znanych z filmowej sagi, takich jak wspomniany już księżyc Endora, malownicze bulwary stolicy Naboo czy obskurna, ale jakże przytulna knajpa Maz Kanaty. Do tego w wielu misjach przyszło mi wcielić się w kultowych bohaterów Lucasa i już za samo to doświadczenie twórcom Star Wars: Battlefront II należą się brawa. Stawiane przede mną zadania były wprawdzie dosyć nierówne i czasami niemal przysypiałem przed ekranem, ale chwilę później dla równowagi rozbudzałem się podczas jednej z ekscytujących kosmicznych bitew albo naziemnego starcia na ogromną skalę. Ważąc te wszystkie plusy i minusy, mogę z czystym sumieniem powiedzieć, że historia Iden Versio pewnie nie zabawi zbyt długo w mojej pamięci, mimo że dostarczyła mi sporo frajdy. O ile jednak opowieść o przemierzającej ruiny po Imperium pani komandor szybko przemija, o tyle tryb wieloosobowy wciąga bez reszty i skutecznie powoduje syndrom „jeszcze jednej potyczki”.

Gwiazdne wojny

Polski tytuł sagi Lucasa jest przez jej fanów powtarzany tak często, że zdążyło z niego wyparować całe znaczenie. A przecież o wojny tutaj przede wszystkim chodzi, i o gwiazdy, wśród których toczą się te kosmiczne batalie. Star Wars: Battlefront II dosadnie mi o tym przypomniał, szczególnie w sieciowym trybie Galaktycznego Szturmu. To właśnie w tych czterdziestoosobowych bitwach polegających na realizacji kolejnych zadań bojowych fraza „gwiazdne wojny” odnajduje swoje pierwotne znaczenie. W przeciwieństwie do pierwszego Battlefronta „dwójka” może się pochwalić całkiem sporym pakietem lokacji. Na plażach Kashyyyk rzucono mi wyzwanie zniszczenia czołgów Separatystów i zabezpieczenie ewakuacji ocalałych Wo-
okich. W korytarzach drugiej Gwiazdy Śmierci wcieliłem się w jednego z Rebeliantów, którzy próbują się wyrwać ze szponów sług Vadera po tym, jak ich statek rozbił się w jednym z hangarów super-bazy Imperium. Z kolei na zasypanej śniegiem powierzchni Starkillera ramię w ramię z Kyylo Renem dawałem odpór nacierającym łądem i niebem siłom Ruchu Oporu. W Star Wars: Battlefront II nie zabrakło też wariacji na temat map znanych z jego poprzednika. Raz jeszcze mogłem więc wziąć udział w bitwie o Hoth, której lodowe pustkowia tym razem odmalowano w pomarańczowych promieniach zachodzącego słońca, a Ewoki ponownie podjęły mnie gościnnie na księżycu Endora, choć teraz wizyta odbyła się porą nocną. Krótko mówiąc, w trybie Galaktycznego Szturmu jest w czym przebierać. Cieszy też, że zmieniono niektóre z aspektów rozgrywki, na przykład usuwając wyjątkowo irytujący system żetonów. Tym razem, żeby przyzwać na pole bitwy pojazd lub wcielić się w jednego z legendarnych bohaterów starczy uezierać określoną liczbę punktów. Niestety, niekiedy pod koniec danej partii zbyt wiele osób decyduje się na wprowadzenie do bitwy czołgu, Luke'a Skywalkera czy innego Boby Feta, co powoduje, że poziom chaosu niebezpiecznie podskakuje. Nie zmienia to jednak faktu, że w Star Wars: Battlefront II jest go zdecydowanie mniej, niż w pierwszej części. Do tego dochodzą też pomniejsze tryby, które oferują na przykład swobodną drużynową strzelaninę albo przepychanki niewielkich składów o regułach zbliżonych do klasycznej „capture the flag”. Nie mogło, rzecz jasna,

AKCJA GRY OSADZONA JEST MIĘDZY CZĘŚCIĄ VI I VII FILMOWEJ SAGI.

zabraknąć też Bohaterów i Złoczyńców, czyli sześciuosobowych starć legendarnych postaci z Gwiezdnego Wojen. I tutaj też co nieco zmodyfikowano. Tym razem nie walczy się już do ostatniej krwi, ale eliminuje cyklicznie losowane spośród trzyosobowych drużyn cele. W związku z tym nie musiałem już, tak jak w Battlefrontcie jeden, czekać w ciele szturmowca aż wszyscy bohaterowie padną, żeby wreszcie wskoczyć w buty mojego ulubionego herosa, ale mogłem pozostawać w nich przez cały czas trwania meczu. Można by na tych atrakcjach poprzestać, ale nie mogę się powstrzymać, żeby tekstem lektora z telezakupów nie dopowiedzieć: „To jeszcze nie wszystko!”. Teraz pora spojrzeć na gwiazdy, bo tam Star Wars: Battlefront II rozwija skrzydła, których nie spodziewałem się u niego znaleźć.

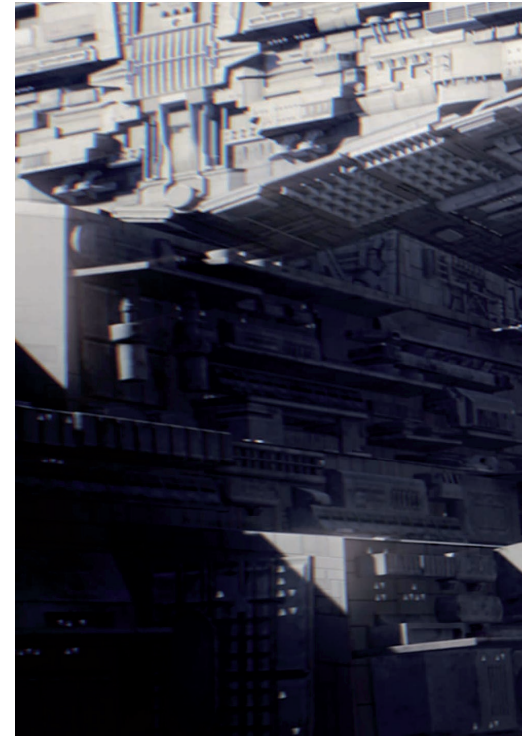
Nie ma to jak eksplozje w próżni

Tryb Eskadra był już wprowadzony w pierwszym Battlefrontcie. Ot, bitwy powietrzne. I rzeczywiście, w „jedynce” ten tryb zupełnie mnie nie porwał. Był dla mnie dosyć chaotyczną strzelaniną, w której nijak nie mogłem się odnaleźć, a mój wynik bardziej zależał od farta, aniżeli od czegokolwiek innego. Dopiero jeden z dodatków do Battlefronta z 2015 roku wprowadzał atak na Gwiazdę Śmierci, w którym należało po kolei realizować taktyczne cele, żeby na koniec móc wpakować torpedę protonową w chyba najstłynniejszą niedoróbkę konstrukcyjną świata. Nic więc dziwnego, że twórcy Star Wars: Battlefront II poszli tym samym tropem projektując kosmiczne pola bitew. Znowu stawiano przede mną cele, takie jak niszczenie nadlatujących bombowców, ochrona niszczycieli, czy torpedowanie generatorów oston. I wypadło to naprawdę wyśmienicie! Kiedy pierwszy raz w ferworze walki wleciałem w trzewia imperialnej stoczni na orbicie planety Fondor, poczułem się jakbym wskoczył w sam środek filmowej sceny. Pościg ciasnymi korytarzami bazy za rebelianckim Y-Wingiem dosłownie wcisnął mnie w fotel. Można powiedzieć, że Star Wars: Battlefront II to na dobrą sprawę co najmniej dwie gry w jednej. Bitwy naziemne to tylko potowa tego smakowitego jabłka, które dopetniane jest potyczkami w przestworzach.

**POŚCIG CIASNymi
KORYTARZAMI BAZY
ZA REBELIANCKIM
Y-WINGIEM
DOSŁOWNIE WCISNĄŁ
MNIE W FOTEL.**

To nie są frajerzy, których szukacie

Wielkie bitwy na kultowych planetach, fenomenalne lokacje, bohaterowie i postaci z wszystkich części gwiazdnej sagi, kosmiczne starcia, które mogą przyprawić o zawrót głowy i mistrzowska oprawa audiowizualna. Czy trzeba czegoś więcej? Pewnie, na upartego znajdzie się parę minusów, takich jak zabójcze dla klimatu mieszanie bohaterów z różnych epok w ramach jednej bitwy, kulejący miejscami balans, czy też miłą opowieść w kampanii. No, ale poza tym wszystko prima sort! I właśnie w tym momencie przypomina mi się cytat z piosenki Młynarskiego o panach, którzy wszystko, za co się zaborą, spie***ą: „Czasem facetów, by mieć to z głowy, ktoś tam przerzuci | do jakiejś sprawy, co jest na oko nie do popsucia... | Już się prężą mózgow szereg, wzrok się pali, już widzimy, żeśmy kolegi nie doceniali”. I ja podobnie nie doceniłem „twórczego zapału” EA. A tymczasem... jak się nie da, skoro się da! Nowego wydźwięku nabiera znany slogan reklamowy: „Impossible is nothing”. Bo chociaż zrezygnowano z przezręczania zawartości do płatnych dodatków i zmuszania graczy do uzupełniania „podstawki” przepustką sezonową, to wymyślono nowy sposób na wyciśnięcie z kury złotego jajka. Jedno słowo: mikropłatności. Drugie: skrzynki. Część zawartości Star Wars: Battlefront II w momencie rozpoczęcia rozgrywki jest zablokowana. W porządku, to jeszcze nie grzech, w końcu wiele tytułów postępuje w podobny sposób. Dajmy na to, w blizzardowym Overwatchu większość skórek, emotek i wzorów graffiti wyskakują losowo ze skrzynek. No tak, tylko, że w Star Wars: Battlefront II nie chodzi o elementy estetyczne, ale na przykład o postać Luke’a Skywalkera lub tak zwane gwiazdne karty. I to właśnie te ostatnie sprawiają, że Star Wars: Battlefront II aspiruje do niechlubnego miana „Pay2Win”. Dzieje się tak ponieważ zadaniem wspomnianych kart jest ulepszanie zdolności poszczególnych klas żołnierzy, a nawet bohaterów. Jasne, można uciuć na nie spędzając nieprzespane noce nad nową strzelaniną od EA, ale zajmuje to całe wieki. Znacznie prościej wydać trochę realnej forsy na skrzyneczki z losową zawartością. Na szczęście społeczność graczy nie jest tak naiwna jak zakładało EA i natychmiast w Internecie rozgorzała burza. W jej efekcie nie tylko znacznie obniżono ceny bohaterów, ale też



Gra dostępna jest na PC, Xbox One, PS 4. Wersja pudełkowa na platformę Xbox kosztuje ok. 229 zł.



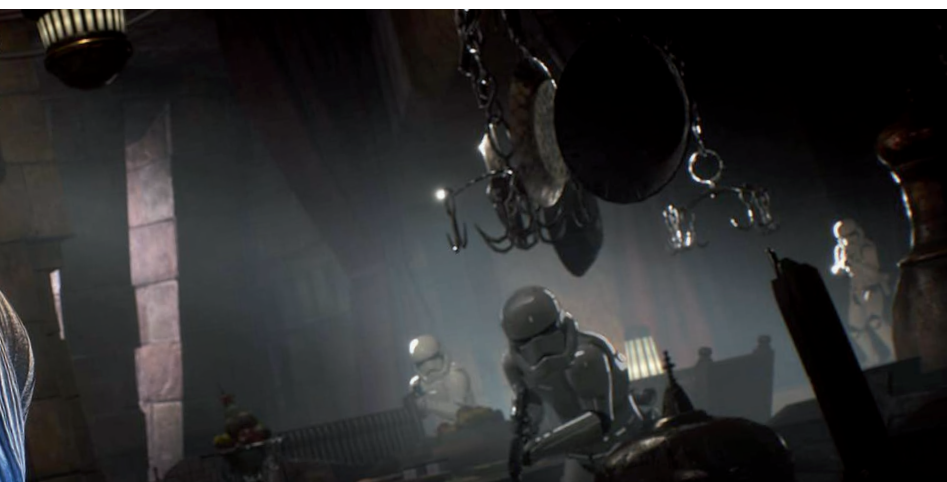


zawieszono (nie, nie zlikwidowano, a jedynie zawieszono) mikropłatności. Wydaje się to być uzasadnionym posunięciem, skoro nie tylko gracze utyskiwali na to rozwiązanie, ale nawet belgijska komisja hazardowa postanowiła mu się dokładniej przyjrzeć.



Ostatni wybór Vadera

To nie żarty z tą Ciemną Stroną. Star Wars: Battlefront II zdecydowanie wpadł w jej sidła. Ale, jak pokazują liczne przykłady z gwiazdnej sagi, nawet poplecznicy Ciemnej Strony mogą być potężnymi wojownikami. I tak też jest w tym przypadku. Osobiście zabawię pewnie jeszcze w świecie Star Wars: Battlefront II przez dłuższy czas. Nie liczę na to, że uda mi się odblokować całą jego zawartość, jeśli faktycznie – tak jak ktoś to wyliczył – potrzebne jest na to kilka tysięcy godzin. Mam tylko nadzieję, że za chwilę serwery nie zaczną świecić pustkami. Może tak się nie stanie, jeśli gracze dadzą Star Wars: Battlefront II szansę, mimo złej sławy, jakiej dorobił się ten tytuł. Nie będę wybielał EA i w żaden sposób usprawiedliwiał ich decyzji. Wydawca Star Wars: Battlefront II stoi teraz przed dylematem podobnym jak ten, któremu musiał stawić czoła Darth Vader w finale Powrotu Jedi. Czy iść w zaparte i ślepo służyć Imperium czy znaleźć jakiś sposób na odkupienie win? Oby wydawcom gwiazdnej strzelaniny udało się podjąć właściwy wybór, zanim rebelianckie torpedy zapoczątkują reakcję łańcuchową, która rozwali wszystko w drobny mak. ← *Jakub Jakubowicz*



EKSPRESY CIŚNIENIOWE NA KAPSUŁKI

Należysz do grona osób, które nie wyobrażają sobie poranka bez aromatycznej kawy? Nie bez powodu nazywana jest ona często najbardziej bezpiecznym i przyjemnym uzależnieniem. Masz mały budżet na zakup ekspresu? Nie musisz wydawać majątku na ekspres automatyczny. Doskonałą kawę przyrządzi też nowoczesny ekspres na kapsułki. Jego obsługa jest bajecznie prosta, a sam ekspres nie zajmuje dużo miejsca. Sprawdź, jakie modele warto kupić.



Bosch Tassimo Vivy TAS 1253

Ekspres do kawy powinien być nie tylko nowoczesny i wydajny. Powinien też dobrze wyglądać. Wiedzieli o tym projektanci tego modelu. Doskonale prezentuje się on w każdej kuchni. Ale jego wygląd to nie wszystko. Unikalna technologia Intellibrew skanuje kod kreskowy znajdujący się na kapsułce. W ten sposób zdobywa informacje wykorzystywane do przygotowania idealnego naparu. Możesz też ustawić moc kawy zgodnie ze swoimi preferencjami. Do wyboru masz słabą, normalną lub mocną. Możesz też wybrać wiele wariantów wysokości filiżanki.

CENA OD **299** ZŁ



DeLonghi Nespresso Inissia EN80.B

Niewielki ekspres, który zapewni ogrom smaku i aromatu pysznej, pachnącej kawy. Masz możliwość zaprogramowania kilku różnych wielkości filiżanek. Ekspres generuje ciśnienie aż do 19 bar. Nie trzeba tracić czasu na czekanie, aż osiągnie gotowość do pracy. Jest on w stanie przystąpić do robienia kawy już w ciągu 25 sekund od jego włączenia. Wymowany zbiornik na wodę ma pojemność 0,7l. W przypadku, gdy urządzenie nie będzie użytkowane, wyłączy się automatycznie po 9 minutach.

CENA OD **349** ZŁ



NESCAFÉ Dolce Gusto Mini Me KP1208

Zgrabny i wygodny w użyciu ekspres o bardzo ciekawym kształcie. Ma moc 1500 W i generuje ciśnienie 15 bar. Działa w pełni automatycznie, dostarczając wyśmienitą kawę w ciągu zaledwie kilku minut. Jest wyposażony w system Thermoblock. Oznacza to, że woda podgrzewana jest w systemie metalowych rurek, które zapewniają dużą stabilność temperatury, co jest niezbędne dla właściwego procesu parzenia. Dzięki personalizacji ustawień z ekspresu mogą korzystać wszyscy domownicy bez konieczności ustawiania za każdym razem indywidualnych parametrów. Urządzenie zadba o oszczędność energii - wyłączy się samodzielnie po 5 minutach bezczynności.

CENA OD **449** ZŁ

Ekspres kapsułkowy
to świetna propozycja dla
zabieganych kawoszy.
My radzimy, jaki ekspres
na kapsułki kupić.



KRUPS Nespresso U Milk XN2601

Lubisz kawę z dodatkiem mleka? Ten model ekspresu jest wręcz stworzony dla Ciebie! Umożliwia on przygotowanie kawy zaledwie za jednym dotknięciem. Zintegrowany z urządzeniem system spieniania świeżego mleka gwarantuje niezliczoną ilość kombinacji kawowych. System U milk błyskawicznie zapewni Ci delikatną i puszystą mleczną piankę. Ekspres posiada elegancki panel dotykowy. Ucieszy Cię też zapewne funkcja zapamiętywania wielkości ulubionej filiżanki do kawy. System Aeroccino może podgrzać mleko, spienić je na zimno lub też na ciepło.

CENA OD **699** ZŁ



Krups Nespresso Prodigio XN410T

Prawdziwy król ekspresów na kapsułki. Elegancki, solidny i niezawodny. Do wyboru masz kapsułki w aż szesnastu różnych smakach. Ekspres działa pod ciśnieniem aż 19 bar, co zapewnia wyjątkowy smak kawy. Do wyboru masz trzy zdefiniowane pojemności filiżanek. Ekspres sam zapamięta Twój wybór – nie musisz tu nic programować. Co ciekawe ten model daje możliwość połączenia bezprzewodowego ze smartfonem. Możesz więc włączyć swój ekspres praktycznie z każdego miejsca w domu, czy ogrodzie. Możesz to zrobić nawet z łóżka zaraz po przebudzeniu. Aplikacja działa na urządzeniach z Androidem i iOS.

CENA OD **719** ZŁ



LAPTOP GAMINGOWY

ACER HELIOS 300

Predator Helios 300 to 15,6-calowy laptop dla graczy. Na jego wyposażenie składa się m.in. karta graficzna NVIDIA GeForce GTX 1060 lub 1050 Ti z możliwością przetaktowania, połączona z procesorem siódmej generacji Intel Core i7 (7700HQ) lub i5 (7300HQ). Wysoką wydajność zapewnia także 16 GB pamięci DDR4 (możliwość rozszerzenia do 32 GB), szybki dysk SSD SATA oraz dysk HDD 1 TB. Predator Helios 300 wyposażony jest również w port USB 3.1 typu C, port USB 3.0 (umożliwiający ładowanie urządzeń zewnętrznych bez włączania notebooka), dwa porty USB 2.0 oraz złącze HDMI 2.0.

CENA OD **4 299** ZŁ

LAPTOP

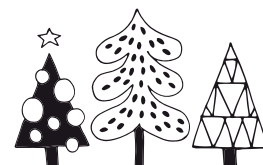
KIANO ELEGANCE 13.3

Laptop Kiano Elegance 13,3 w tej półce cenowej to jedna z najciekawszych propozycji w ofercie przedświątecznej. Zaskocz siebie lub bliskich. Aluminiowa smukła obudowa o grubości jedynie 12 mm ze starannie szlifowanymi rantami, 13" wyświetlacz FHD 1920×1080 px, a całość waży zaledwie 1,37 kg. Wyposażony w procesor Intel Celeron N3350, z pamięcią wewnętrzną RAM DDR3 4 GB, mocną i wydajną baterią 10 000 mAh oraz systemem Windows 10, pomoże Ci sprawnie realizować codzienne zadania. Petnowymiarowa, precyzyjna klawiatura sprawia, że nie sposób oderwać się od pisania.

CENA OD **999** ZŁ

CZYTNIK E-BOOKÓW

INKBOOK PRIME



inkBOOK Prime to pierwszy w pełni polski czytnik e-booków. Doświetlany, dotykowy ekran E-Ink Carta, z nową technologią wyświetlania treści Rapid Refresh, zapewnia świetną czytelność. Tradycjonalistów ucieszą fizyczne przyciski z mechanizmem inkBUTTONS gwarantującym precyzję użytkowania. Czytnik działa pod kontrolą systemu Android z zaprojektowanym od podstaw interfejsem, dzięki któremu dostęp do książek i aplikacji jest wygodniejszy. Wbudowany moduł Bluetooth pozwala połączyć się bezprzewodowo z głośnikami czy słuchawkami, a 8 GB pamięci urządzenia możemy rozszerzyć poprzez dodanie karty SD lub wykorzystanie bezpłatnego e-dysku Miodiapolis Drive.

CENA OD **569** ZŁ



TEAM UP. FIGHT ON.

GIGABYTE AORUS

AORUS to marka gamingowych produktów dla graczy od GIGABYTE. Kierowana do segmentu klientów premium, oferuje produkty, które oprócz najwyższej wydajności oraz stabilności działania, dają możliwość indywidualnego dostosowania i personalizacji budowanego zestawu komputerowego.



Z370 AORUS GAMING 5

To płyta główna serii Gigabyte Aorus. Wyposażona została w nowoczesny chipset Intel® Z370 oferując wsparcie dla najnowszej, 8. generacji procesorów Intel® (Coffee Lake). Dzięki zastosowaniu najwyższej jakości komponentów oraz rozbudowanemu systemowi chłodzenia ze wsparciem dla technologii Smart Fan 5, platforma ta cechuje się znacznym potencjałem OC. Do dodatkowych zalet tego produktu możemy zaliczyć zaawansowany układ audio, zintegrowaną kartę Wi-Fi, obsługę technologii Intel® Optane™ oraz rozbudowany system oświetlenia LED zgodny z technologią RGB Fusion.

Klawiatura GIGABYTE AORUS K7 CHERRY MX RED

Wysokiej jakości klawiatura AORUS K7, oparta o mechaniczne przełączniki Cherry MX, zamknięta w aluminiowej obudowie. Do zalet należy również zaliczyć: anti-ghosting, programowalne wszystkie klawisze czy pełna paleta podświetlenia RGB w kilku trybach – 16,7 mln kolorów.



Płyta główna Z370 AORUS GAMING K3

To optymalna pod względem kosztów platforma, skierowana do wymagających graczy. Płyta oferuje wsparcie dla najnowszej 8. generacji procesorów Intel® (Coffee Lake). Wyposażona została w 4 złącza DIMM obsługujące do 64 GB pamięci DDR4 z częstotliwością taktowania do 4000 MHz. Zaawansowanych użytkowników komputerów PC z pewnością ucieszą dwa złącza M.2 jak również szeroka gama złącz USB 3.1 w tym USB-C umieszczone na tylnym panelu płyty głównej. W modelu tym nie zabrakło ponadto zaawansowanej technologii sterowania wentylatorami Smart Fan 5 oraz oświetlenia LED RGB Fusion.

Zasilacz GIGABYTE P850B

Zasilacz o mocy 750W. Sprzęt charakteryzuje się posiadaniem certyfikatem 80 PLUS Gold oraz modułarnym okablowaniem, które ma pomóc z łatwym i przyjemnym porządkiem w obudowie oraz dobrą cyrkulacją powietrza. Obsługuje specyfikacje ATX 12V 2.31. Wbudowany wentylator 140mm zapewnia właściwe chłodzenie dla jednostki, jest jednocześnie cichy i trwały.



KARTA GRAFICZNA GIGABYTE AORUS GEFORCE GTX 1680 TI XTREME EDITION

Karty graficzne AORUS zostały stworzone w dążeniu do perfekcyjnych doznań graficznych dla entuzjastów gier. Oparte na rewolucyjnej architekturze NVIDIA® Pascal™ GPU, karta graficzna AORUS dostarcza niesamowitych wrażeń gamingowych.





DLA TYCH, KTÓRZY...

DAJĄ SIĘ ZAINSPIROWAĆ



DELL INSPIRON 5379

EKRAN 13,3"
PROCESOR INTEL CORE I5
KONWERTOWALNY EKRAN
(360 STOPNI)

3 499 ZŁ

TO OGŁOSZENIE NIE JEST OFERTĄ W ROZUMIENIU KC, CENY MOGĄ ULEC ZMIANIE.
WSZYSTKIE CENY WYRAŻONE W PLN Z VAT. PROMOCJA WAŻNA DO WYCZERPANIA
ZAPASÓW. SZCZEGÓŁY W SALONACH FIRMY KOMPUTRONIK I NA KOMPUTRONIK.PL

Komputronik 
 mamy to!