



Nr 15 (35), styczeń 2006 r.

7007

mlody

Rzecz Młodych
nieregularnik!
Multimedia,
Technika, Nowości
na przemian
z Naszymi Śmieciami

NAPISZ DO NAS!!!

RZECZMLODYCH@RZECZKIROTOSZYNSKA.PL

KONSOLE

- zabawki dla dzieci?

Dlaczego dorośli posadzają młodych o to, że gry to ogłupiająca rozrywka? Otóż wiele nieporozumień i niezrozumienia między grupami społecznymi wynika z braku informacji o sobie nawzajem. Z tego rodzi się myślenie stereotypowe, które jest szkodliwe. Tak jest w przypadku tematu gry na konsolach.

Na początku nadmieniam, iż ze względu na dość pokaźną różnicę mentalną pomiędzy pokoleniem graczy a osobami, do których mam zamiar trafić tym tekstem (dorośli), sprawne przekazanie informacji może być znacznie utrudnione. Spróbuję jednak, bo w przeciwnym razie jeszcze długo miłośnicy gier będą postrzegani jako *duże dzieci bezmyślnie wciskające klawisze*.

Od Pegasusów do konsoli

Z doświadczenia innych oraz własnego wiem, w jaki sposób rodzice, dziadkowie, nauczyciele reagują na słowo *gra* (telewizyjna czy komputerowa). Ku memu zmartwieniu kojarzone jest ono zazwyczaj z dziecinną zabawą, *kołorowymi ludzikami skaczącymi bez celu po ekranie*. Jest to prawdopodobnie wynikiem prostego skojarzenia: dorośli pamiętają czasy kiedy to większość z nas (obecnie 17,18-latków i powyżej) dostawała w prezencie pierwsze maszyny do grania – począwszy od *Pegasusów*. Tamte gry faktycznie często nie porażały zaawansowaniem technicznym oraz – co może dziwnie zabrzmieć – kulturalnym. Później pojawiły się na polskim rynku superowoczesne – jak na tamte czasy – konsole *PlayStation* i *Nintendo64*, następnie kilka lat później takie jak *PlayStation2* czy *XBOX*, które królują na rynku po dzień dzisiejszy. Czyżby dorośli zauważyli tylko naszą zmianę, bo dorośliśmy nie tylko fizycznie. Czy sądzą, że godziny spędzane obecnie przed ulu-

bionymi grami niczym nie różnią się od czasów naszego dzieciństwa, kiedy to z wielkim zacięciem grywaliśmy na *Pegasus 'ach*? Odpowiedź pozostawię osobom czytającym ten tekst.

Rozrywka przed nauką

Drugą kwestią, jaką chcę poruszyć, jest objaśnienie podstawowych wiadomości w dziedzinie gier, których często brak osobom wypowiadającym się na ich temat. Gry z założenia nie mają charakteru dydaktycznego, lecz są rozrywką (o czym wielu ludzi zapomina wydając sądy typu: *to przecież niczego mądrego nie uczy!* – odpowiadam: *bo nie musi uczyć, od tego jest książka, szkoła etc.*). Nie można mówić, że grając niczego się nie nauczymy. Gry pomagają w oswojeniu się z językiem (najczęściej angielskim), a te, dzięki tym osadzonym w realiach historycznych, ułatwiają przyswojenie informacji o dawnych czasach. Ale założymy, że generalnie gry nie wnoszą żadnej wiedzy do naszego życia. Zapytam zatem czego uczą telewizyjne serie tak uwielbiane przez masy Polaków? Jakiego wysiłku intelektualnego wymaga od widza pospolity serial, gdzie wszystko jest wyłożone jak kawa na ławę? Wystarczy obserwować perypetie bohaterów, nie przejmując się niczym, poza ubywającymi chipsami w misce. Czy nie jest to przypadkiem bardziej ogłupiające zajęcie, aniżeli piętnowanie osób grających na konsoli czy komputerze?



To nie jest ogłupiająca rozrywka – jak sądzą niektórzy dorośli

Szare komórki są przydatne

W grze nic nie stanie się samo bez inwencji gracza, należy czynnie uczestniczyć w poczynaniach bohaterów – w innym przypadku nie ma mowy o żadnej rozrywce. Nawet w *bezmyślnej* (aby zasłużyć na to miano w oczach osób z zewnątrz wystarczy trochę za dużo krwi na ekranie) grze mile widziana jest chociażby logika czy spostrzegawczość. Najbardziej odrażające są tematyką (tzn. brutalne) tytuły są niejednokrotnie tymi najbardziej zagmatwanymi, których samodzielne przejście wymaga nie lada wysiłku intelektualnego. Brzmi groteskowo? Gra i wysiłek intelektualny? Lista tytułów, które są w stanie przekonać o słuszności tego stwierdzenia jest długa.

Gry nie degenerują!

Trzecia kwestia – rzekomy negatywny wpływ na psychikę. Nagłaśniane są informacje o przestępstwach popełnianych przez nieletnich pod wpływem gier. W USA sławne są już procesy, które wytacza producentom *demoralizujących* tytułów prawnik z Florydy – Jack Thompson. Zastanówmy się, jaki procent graczy z całego świata staje się mordercami? Czy nie powinniśmy raczej mówić o pojedynczych patologicznych przypadkach, aniżeli o degenerującym wpływie brutalności w grach? Otóż bardzo łatwo jest zrzucić winę na *złe gry*, ale przyznać się do rodzicielskiego błędu w wychowaniu – o wiele trudniej. Na całym świecie istnieją przecież rzesze fa-

natyków, noszących tatuaże wzorowane na ulubionych bohaterach, wtrącających w codzienne rozmowy znane na pamięć fragmenty dialogów z gier, ale przecież nie wychodzą na ulicę i nie zabijają! Są zdrowi psychicznie, chcą chwalić się swoim hobby. Wobec tego obwinianie gier za sporadyczne tragedie zakrawa na absurd – skoro tyle ludzi potrafi grać i funkcjonować normalnie w społeczeństwie, to w przypadku pojedynczych morderstw popełnianych przez młodocianych mówmy raczej o problemach z psychiką.

Poza tym na pudełkach gier drukowane są informacje o ich treści, wskazany jest wiek w jakim gracz nie powinien po nie sięgać – zajmuje się tym specjalna organizacja, więc nie widzę powodów aby obarczać winą środowisko producentów o tzw. wypaczanie psychiki młodych ludzi. Rodzic w dowolnym momencie może sprawdzić czy dana gra jest odpowiednia dla wieku jego pociechy.

Uzależnienie kontrolowane

Kwestia czwarta – uzależnienie. Z założenia żyjemy (my – gracze) w wyimaginowanym świecie, interesujemy się nierzeczywistymi problemami, rozmawiamy ze sobą w niezrozumiałym dla innych języku, zapominamy o nauce etc. Faktycznie – to nasze cechy, ale to także cechy większości ludzi, którzy mają prawdziwą pasję. Największym problemem przeciwników gier jest to, iż nie

potrafią się z tym stanem rzeczy pogodzić. Być może mamy po prostu dość rzeczywistości i stresów, a jesteśmy na tyle rozważni, iż zamiast w narkotyki uciekamy w nasze wirtualne światy? Nie spotkałem się z tym, żeby ktokolwiek wziął tę kwestię pod uwagę. Socjologowie i psychologowie nie są w stanie na podstawie wiedzy z książek zapanować nad tak żywym i dynamicznie rozwijającym się organizmem, jakim jest młodzież (bo nie chodzi już tylko o graczy). Stwarzają alternatywy, które śmieszają – np. osobom biorącym udział w nielegalnych wyścigach samochodowych zalecono zamiast ich niebezpiecznego hobby, wykupienie karnetu na tor kartingowy...

Walka z progresywnym rynkiem rozrywki komputerowej (oraz z każdym innym kontrowersyjnym sposobem spędzania czasu) jest raczej nie do wygrania. Najlepszym wyjściem byłoby zakończenie debat na ten temat. Strach ma wielkie oczy, a ataki socjologów i *stróżów moralności* w społeczności graczy to wsadzenie przysłowiowego kija w mrowisko.

Reasumując: gry nie są przeznaczone tylko i wyłącznie dla dzieci – w rzeczywistości jest zupełnie odwrotnie; tematyka gier jest bardzo zróżnicowana. Wpływ gier na psychikę człowieka zależy nie od *patologicznych* treści, ale od wychowania i mentalności grających, a *naukowe* podejście do takich zjawisk jest stratą czasu.

Sorrow

Na świat przez wielobarwny pryzmat

O ile siedzenie w domu w zaśniewane wieczory z dobrą książką i spijanie trzeciej z rzędu kawy uważam raczej za atrybut zimowych miesięcy, o tyle mrozący zastój w jakiegokolwiek działalności fizyczno-manualnej przyprawia mnie o dreszcze.

Chciałoby się rzec: DZIAŁAJMY, TWÓRZMY, BĄDŹMY MŁODZI. I wtedy miążdząco dopadają nas krotoszyńskie realia. W wakacje czas spożytkować można na przechadzki po parku tudzież próbie doświadczenia ekstremalnych przeżyć na skateparku, no i oczywiście wylegiwaniu się w samym centrum letniej rozrywki - basenie.

Przy minimalnych kosztach (5 zł za seans to cena wręcz śmieszna) umożliwia nam zasmakowanie często bardziej egzotycznego i mniej komercyjnego kina. I głową ręczę, że niekomercyjne nie od razu oznacza gorsze. Wręcz przeciwnie. Produkcje prezentowane na DKF to najczęściej perełki światowej kinematografii. Od



Seanse w naszym kinie ogląda się w wygodnych fotelach

Zima kojarzy nam się raczej z białą, leniwą próżnią. Ilość atrakcji jest sładowa. Jeśli matka natura obdarzy nas kilkoma płatkami śniegu, istnieje niewielka szansa na szczytę doznań sportowych (jeśli uprawianie saneczkarsstwa nie uznajemy za profanację dojrzałości). Przy dobrych wiatrach, a raczej przy obfitych mrozach licząc można bardziej ekskluzywną dyscyplinę - łyżwiarstwa na krotoszyńskich Błoniach.

I gdy już jesteśmy na skrajach załamania nerwowego, oczom naszym ukazują się mgliste perspektywy. Chodzi o kilka lokali, które co jakiś czas serwują nam szczyptę lepszej muzyki *ku pokrzepieniu serc*, a co za tym idzie możliwość lekkiego rozruszania naszych kończyn.

Jest jeszcze jedna rzecz, o której zapominamy. Co czwartek w godzinach wieczornych oderwać się można od zimowej nostalgii i wcale nie narażając ciała na uszczerbek zdrowotny, spojrzeć na świat przez wielobarwny pryzmat. Jest DKF (Dyskusyjny Klub Filmowy) działający przy krotoszyńskim kinie *Przedwiośnie*.

międzynarodowych hitów, po filmy niechętnie pominięte. Ja DKF-em zaraziłam się spory czas temu i swoje już w kinowej sali przesiedziałam, tak więc z pełną odpowiedzialnością napisać mogę, że tylko jeden seans, spośród pokazanego zbioru obejranych, mnie rozczarował. Reszta co jedynie oczarowała i to do stopnia wręcz fanatyczno-maniakalnego, bo gromadzenie płyt (z filmami rzecz jasna), przy mojej tendencji do ich gubienia i niszczenia jest rzeczą niebywałą.

I złapałam się, że po raz drugi przyjdzie mi narzekać na krotoszyńską młodzież. I tym razem będę stanowcza! Nie dam się podpuścić na zbyt drogie bilety (cena DKF mówi sama za siebie), brak wolnego czasu to raczej też kiepska wymówka. Kino wa apatia i zastój może kiedyś dopadnie cywilizację, ale nas raczej ten problem nie dosięgnie. I najważniejsze! Fotele w kinie są już wygodne!

Tak więc nie radzę narzekać na nudę w czwartkowe popołudnie w moim towarzystwie. Ostrzegam, że nie ręczę za siebie!

Ewa Augustyniak

RPG

- użyj swojej wyobraźni



RPG jest potocznie nazywane grą wyobraźni i trudno się z tym nie zgodzić, gdyż to ona jest kluczowym elementem w tej rozrywce. RPG jest zabawą umożliwiającą udział w interaktywnej fabule.

Z czym to się je? W grze typu RPG (z angielskiego role playing game) bierze udział kilku graczy i każdy kieruje stworzoną przez siebie postacią, która posiada jakąś określoną profesję. Jeden z nich zostaje wykreowany na mistrza gry - tym samym nie może bezpośrednio brać udziału w rozgrywce. Wszystko dzieje się w fikcyjnym świecie, do którego wprowadza nas mistrz gry. Światem tym, zależnie od przyjętego systemu, może być kraina fantastyki, świat po wojnie nuklearnej, średniowiecze, czy nawet baza wojskowa, w której pojawiają się obcy z filmu *Alien*. Sądzę, że jest ich tyle, iż każdy znajdzie najciekawszy dla siebie.

Mistrz gry pełni rolę narratora i scenarzysty, prawie wszystko co się dzieje podczas gry to jego zasługa. On wymyśla przebieg zdarzeń, wypowiada się także w imieniu NPC (niezależnych postaci), z którymi rozmawiamy w trakcie przygody, opowiada nam jak wygląda pomieszczenie w którym się znajdujemy, itp. Gracze natomiast nie znając fabuły, starają się poznać ją i przeżyć przygodę, opisując swoje decyzje i ruchy swoich postaci.

System to inaczej świat gry, w którym się ona rozgrywa. Jak już we wstępie napisałem, może akcja gry dziać się w różnych miejscach, zależnie od systemu, którego używamy. Jeżeli lubimy klimaty postapokaliptyczne rodem z *Fallouta*, to możemy grać w *Neuroshime*, jeżeli fantasty to *D&D* albo *Warhammer*, a jeżeli jesteśmy fanami prozy mistrza Lovercrafta to *Zew Cthulhu*. Od wyboru do koloru...

Wymienione powyżej przykłady stanowią zaledwie wierzchołek góry lodowej, gdyż mamy jeszcze *Świat Mroku*,

Aliena (tak! tego filmowego), *Wiedźmina*, i wiele innych, a do tego dochodzą niezliczone dodatki rozszerzające rozgrywkę o dodatkowe rasy, profesje, broń, itp.

To jaką wybierzemy profesję, ma

bitwami, np. takie z wysoką oglądą mogą nam chętniej udzielać pomocy, albo taniej możemy kupować w sklepach.

Żeby zacząć rozgrywkę są potrzebne następujące rzeczy: specjalne kości, zestaw podręczników (zależnie od systemu są różne podręczniki), pomieszczenie gdzie nikt nie będzie wam przeszkadzał, kilku przyjaciół i sporo wolnego czasu. Zestaw kości składa się z siedmiu kostek - 4k, 6k, 8k, 10k, 12k, 20k i 100k, mogą być też kości z inną ilością ścianek, ale to już ciekawostka i nie jest niezbędne do gry. K oznacza ilość ścianek w kości (wyjątkiem od tego jest 100k gdzie jest 10 ścianek z numerami co 10). Kości te kosztują od 20 zł za zestaw do nawet 100 zł za jedną kostkę. Kości są uniwersalne, to znaczy, że pasują do każdego systemu gry. Z podręcznikami to już zupełnie inna bajka, każdy system wymaga innego, a nawet zestawu książek - jak w przypadku *D&D*. Koszty także są różne, np. podręcznik do *Warhammera* kosztuje około 80 zł, a za zestaw do *D&D* trzeba zapłacić kilkaset złotych. Warto kupować używane na *Allegro*, gdyż tam można dostać niektóre pozycje tańsze od kilku do kilkuset złotych.

Jeżeli brak nam czasu, albo nie ma znajomych by grać, możemy spróbować sił także w grach *cRPG* albo *mmoRPG*. Są to elektroniczne odmiany tego typu gier. W komputerze możemy stworzyć swoją postać lub drużynę, i poprowadzić ją ku chwale i zwycięstwu. W *cRPG* gramy głównie na *singla*, gdzie samemu steruje się drużyną, a mistrzem gry jest komputer, który jest za wszystko odpowiedzialny. Najslawniejszymi przedstawicielami tego gatunku jest seria *Baldur's Gate*, *Fallout* czy *Might & Magic*. W *mmoRPG* gramy z ludźmi z całego świata, także na podobnych jak powyżej zasadach. Tutaj jednak sterujemy tylko swoją postacią. Możemy za to kreować drużyny, handlować, rozmawiać z innymi osobami itd. Niestety, za te gry trzeba najczęściej płacić abonament, wynoszący kilkadziesiąt złotych. Obecnie najpopularniejszą tego typu grą jest *World of Warcraft*. Mam nadzieję, że zainteresowałam was tym tematem i sami spróbujecie się w to pobawić, a dokładniejsze informacje o systemach możecie znaleźć na stronie www.rpg.gildia.pl.



Neuroshima - jedna z najpopularniejszych gier tego typu

również duży wpływ na rozgrywkę. Jeżeli np. w *D&D* gramy wojownikiem, to nie możemy rzucać czarów, często nie umiemy czytać i pisać (co się może przydać w grze), ale mamy za to dużą liczbę punktów zdrowia i siły. Mag natomiast mimo iż rzuca czary, to do walki bezpośredniej się zbytnio nie nadaje, ze względu na małą wytrzymałość. Ale jeżeli jest chroniony przez wojowników, to na odpowiednio wysokim poziomie może być nieocenioną pomocą. Odpowiednie postaci przydają się także poza

PODSTAWOWE POJĘCIA RPG

System - systemem nazywamy zbiór zasad zawartych w podręcznikach. Nie chodzi tu o np. same zasady walki, ale o całość - opis świata, zasady walki i wiele innych rzeczy pomagających odtworzyć wydarzenia. Systemy dzielimy na trzy gatunki: science-fiction, fantasty oraz horror.

Gracz - osoba prowadząca swoją postać (kierującą jej poczynaniami) w świecie gry, wykreowanym przez MG.

Mistrz Gry (MG), Mistrz Podziemi (MP), Narrator, Bajarz - osoba pełniąca na sesji rolę opowiadającego. Nie ma swojej własnej Postaci, ale kreuje świat otaczający postaci innych graczy. Mówi co w danej chwili widzą, słyszą i czują. Kontroluje przeciwników w grze, ustala tok wydarzeń według przygotowanej wcześniej przygody (scenariusza), pełni rolę sędziego i wszechwiedzącego.

Podstawka - jest to podręcznik podstawowy danego systemu, gdzie znajdują się wszelkie reguły oraz opis świata.

Sesja - to po prostu spotkanie graczy, Mistrza Gry i... granie.

Przygoda (Scenariusz) - spisany przez Mistrza Gry ciąg zdarzeń, występujących po kolei na sesji. W jej skład wchodzi również opisy, mapki i inne bajery przygotowane przez MG.

jesteś młody?
masz coś do powiedzenia?
umiesz pisać?
chcesz uczestniczyć
w tworzeniu gazety
dla młodzieży?

Przyjdź koniecznie!!!
redakcja „Rzeczy Krotoszyńskiej”
w każdą sobotę, godz. 12.00

szukamy
rysowników

GT Legends

Od dłuższego czasu można nabyć kolejny symulator wyścigów (czyt. GTR) firmy Simbin. Tym razem jednak, nie będziemy kierować furami naszpikowanymi elektroniką.

W *GT Legends* do dyspozycji oddano nam klasyczne auta (chevrolet corvette czy ford mustang), wiodące prym w latach 60-tych i 70-tych. Wiek samochodów nie ma żadnego przełożenia na ich osiągi, bo to właśnie one są powodem westchnień współczesnych fanów motoryzacji, to właśnie one wyznaczały – i mogą wciąż wyznaczać trendy. Kilkusetkonna Corvette'a, nie pozwala się łatwo okiełznać, a i nie da się tego dokonać na klawiaturze. Analogowa kierownica (najlepiej z Force feedbackiem) to obowiązkowy zakup przed rozpoczęciem jazdy. Tylko precyzyjne manipulowanie

waniem pedałami gazu i hamulca oraz kołem kierownicy pozwala na pełną kontrolę nad autem, szczególnie w trakcie poślizgów, których uświadczymy nie mało w GT'u.

Przed rozpoczęciem jazdy można wybrać tryb Arcade, który z rasową symulacją ma jednak tyle wspólnego, co ks. Rydzki z katechizmem.

Oprawa graficzna znacznie przewyższa tą z GTR'a. Masa odbłyśków, polysków, świateł i kolorów stwarza niesamowite wrażenie, a co za tym idzie, stwarza również okazję do zakupu nowego peceta. Świetny dźwięk i cała otoczka sprawia, że podczas wyścigu i pokonywania kolejnych okrążeń, czujemy że jesteśmy kimś.

Krótko mówiąc – brać i się nie zastanawiać. Polecam. (g@mer)



Wydobywa się niesamowity ryk silnika

Uwaga! Recenzja CD

Wu-wei

Wpadła mi w końcu w ręce nowa, solowa płyta Piotra Banacha i nie ukrywam narobiła niemałego hałasu w mojej głowie. Wypuszczona na rynek muzyczny 24 października 2005 r. *Wu-wei* od dawna była szumnie zapowiadana.

Nie w tym dziwnego, bo kto jak kto, ale Piotr Banach to postać, która dla polskiej muzyki zrobiła naprawdę wiele (ojciec jednej z najważniejszych formacji *Hey*, odkrywca fenomenu Piotra Gutkowskiego, współtwórca *Indios Bravos*).

Wreszcie przysłała pora postawić własną kropkę przy swoim nazwisku i przy współpracy zaprzyjaźnionych ludzi, stworzyć bardziej prywatną projekcję. Trzynastcie stuprocentowo autorskich teksów to proste i mocno osobiste słowa. Nastrojowe, szalenie rytmiczne i charakterystyczne dla Banacha dźwięki nie bardzo dają się przypisać do konkretnej stylistyki. Przechodzące w skrajności – od skocznych, do spokojnych, miarowych, wręcz nostalgicznych.

Już na samym wstępie na głębszą analizę zasługuje sam tytuł.

nie do gości, którzy wspierali Piotra przy pracy nad płytą. Mamy tu mieszankę wielu nietypowych i oryginalnych wokalnych osobowości. Pierwsze skrzypce gra Magda Dziun. Jej w udziale przypadło aż 7 tracków. Lekko chrypowaty głos życiowej partnerki Banacha do złudzenia przypomina barwę Kasi Nosowskiej z *Heya* (sentymenty?)

Skandalem byłoby, gdyby udziału w całym przedsięwzięciu nie wzięł Piotr Gutkowski Gutek (od 1999 wokalista *Indios Bravos*). Lata współpracy dały się we znaki na tym krążku. Niebywała harmonia i doskonale wpasowanie tego *coś*, co nie może umknąć naszej uwadze. Po przyjacielsku wystąpił kolega ze szkolnej ławy Gutka – *Abra Dab*, oraz Tomek Lipiński (*Brigada Kryzys*, *Israel*), a także... Alicja Janosz. Ta ostatnia nie była raczej dla mnie radosną niespodzianką. Co prawda Banach już od dawna zapowiadał chęć współpracy ze zwyciężczynią pierwszej edycji polsatowskiego *Idola*, po cichu marzyłam, by do tej konfrontacji ostatecznie nie doszło. Ku mojemu nieukrywanemu szczęściu *Alex* zaśpiewała tylko jedną piosenkę, której przyjemna muzyczna aranżacja uzupełniała braki wokalne *Idolki*.

Wu-wei to kompozycja świetna, dobitna i indywidualna. Najprawdopodobniej nie stanie się szlendarowym przebojem radiowych list muzycznych, ale chyba nie o Banachowi chodziło. Sam przecież stwierdził w słowach *Ściany*: *Mówię tylko do tych, którzy chcą mnie słuchać, ci, którzy nie chcą nie obchodzą mnie...*

Osobiście polecam utwory: *Ich piosenki o miłości*, *Kurly*, *Kamyk*, *Niczym słon* i *Ściana*. (dawn0)



Czym jest Wu-wei?

Sam kompozytor tłumaczy to jako *działanie bez działania (...)* *coś co dzieje się w sposób samoistny, niewymuszony, bez żadnego planowania, bez szczegółów ustalania.*

Jak Banachowi oddać należy pomysł, kompozycję i słowa, tak duży pokłon kie-

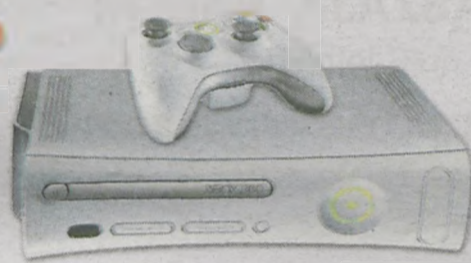
Xbox 360 - rewolucja czy niespełniona obietnica?

Pierwsza z konsol trzeciej generacji trafiła niedawno do rąk graczy. Wszystko za sprawą sukcesu poprzednika (*Xboxa*) oraz samego Billa Gatesa – sprawcy całego zamieszania, który włożył w swoje nowe dziecko i jego reklamę kupę siana.

Od momentu ukazania się pierwszej notki, media, sami projektanci oraz inżynierowie zapewniali nas, że *Xbox 360* stanie się totalną rewolucją w świecie wirtualnej rozrywki, że przebije i pozamiata wszystko. Spece od marketingu z *Microsoftu* odwalili kawał dobrej roboty. Stanowisko zainteresowanych w kwestii X'a zmieniło się z każdym dniem. W sieci co rusz pojawiały się skąpe filmiki z tytułów startowych. Wszystko wskazywało na nadchodzący sukces nowej platformy B. Gatesa.

Dziś, po premierze *X360* już wiadomo, że po pierwsze – sukces jest, po drugie – rewolucji niestety nie ma. Tak się już przyjęło, że premiera nowej konsoli niesie za sobą lawinę *ohów* i *ahów*. Tak było w przypadku poczciwego i wysłużonego już szaraczka. W czasie premiery wyprzedzał znacznie domowe *pecety*, ludzie zachwycał się, czcili nowe cudo *Sony*. Przy premierze *X360* nie było czegoś takiego. Ot nowa konsolka na rynku... ale czy warta wydania 1600 zł?

Jak przystało na multimedialny kombajn nowej generacji – *X360* umożliwia odtwarzanie większości nośników i podstawowych formatów danych (DVD-v-



ideo, DVD-Rom, DVD-R/RW, CD-DA, CD-R, CD-RW, WMA, MP3, JPEG i CD). W konsoli znajdziemy kilka komponentów znanych nam z *peceta* – 3 porty USB 2.0, dysk twardy 20GB, Wi-fi. Za grafikę odpowiada ATI... nic specjalnego. Uwagę przykuwa natomiast serce konsoli – procesor z trzema symetrycznymi rdzeniami pracującymi razem z częstotliwością 3.2Ghz (9 bilionów operacji punktowania na sekundę, 2 sprzętowe potoki na rdzeń symetryczny, 1 VMX-128 jednostka wektorowa na rdzeń, 1 MB L2 cache). Pamięć też niczego sobie (512 MB GDDR3 Ram, 700 Mhz DDR). Do tego dochodzi tryb

wykorzystywana w 100 proc., dajcie czas twórcom... Jednak liczy się to, co jest tu i teraz! Co z tego, że za rok *Xbox* się rozpędzi i stanie, skoro kompy też będą ewoluować. No, i kolo się zamyka.

Podsumowując – *Xbox 360* jest pierwszą konsolą trzeciej generacji, technicznie prezentuje się świetnie. Jest też druga strona medalu: mało rewolucyjne gry, problemy ze sprzętem (pierwsze modele szybko się przegrzewają, co w efekcie powoduje zwieszkę systemu) oraz, jak na polską kieszeń, wysoka cena. Tu moja rola się kończy. Decyzja należy do was.

(drops &)

RZECZ MŁODYCH. NIEREGULARNIK MŁODZIEŻY POWIATU KROTOSZYŃSKIEGO. Adres: ul. Sienkiewicza 2a, 63-700 Krotoszyn. Tel. 722 71 42 lub 725 33 54, 500 862 418. ISSN 1231-7691. Redakcja: Karolina Baloniak, Weronika Bednarek, Damian Berek, Ania Dmochowska, Marta Łakoma, Gosia Łakoma, Marta Łysikowska, Malwina Morgiel, Monika Namyślak, Jarek Nowicki, Iwona Ratajska, Darek Szczurazek, Dagmara Zmysłona. Opieka: Sebastian Pośpiech.

REKLAMA

Zestaw komputerowy
Sempron 3000+, RAM 512 MB,
HDD 120 GB, GeForce 6600
256 MB, DVD RW LG.

1930 zł

Zestawy komputerowe

od 899 zł

Drukarka wielofunkcyjna

HP 1510
372 zł

Drukarka HP 1410

299 zł

Papier do drukarki (ryza)

12 zł

Klawiatura

od 13 zł

Myszki

od 8 zł

Głośniki

od 20 zł

Słuchawki z mikrofonem

od 10 zł

Płytki CD-R

od 0,50 zł

Płytki DVD-R

od 0,90 zł

maxima



Krotoszyn, ul. Piastowska 27
(naprzeciw kościoła Piotra i Pawła)

Zapraszamy: pon. - pt. 10⁰⁰ - 18⁰⁰,
soboty 10⁰⁰ - 15⁰⁰

Komputery-akcesoria-programy | tel. 721 99 37, 609 14 24 36