

Spis treści

OD AUTORA	9
WPROWADZENIE.....	11
 CZĘŚĆ PIERWSZA: TREŚĆ, CZYLI CONTENT	 19
TETRIS KONTRA BIOSHOCK	21
PO CO NAM FILMIKI W RED DEAD REDEMPTION?	25
NIELINIOWOŚĆ I EMERGENCJA: NIEŁATWO BYĆ SHEPARDEM	33
PO CO RATOWAĆ ŚWIAT, KTÓRY NIE KUPIŁ ARCANUM.....	41
W OBRONIE FABUŁY: DLACZEGO MODERN WARFARE JEST BESTSELLEREM?	51
KTO ZAGRA MGŁĘ W KINOWYM SILENT HILL? NARRACYJNY LEVEL DESIGN.....	57
HEAVY RAIN, CZYLI POZA KONWENCJAMI NARRACJI	65
BOHATEROWIE GIER WIDEO NIE ISTNIEJĄ, NAWET MARIO	75
PATRZĄC NA STYL OBYDWOMA OKAMI	79
NOWE SZATY ALTAIRA.....	87
 CZĘŚĆ DRUGA: ROZGRYWKA, CZYLI GAMEPLAY	 99
DLACZEGO HALO JEST „LEPSZE” NIŻ KILLZONE?	101
BEZ CIOSU Z NOŻA NIE WYCHODŹ Z ŁOŻA – NAWET W HALO	107
ZAGRAJ TO NA EXPERCIE, SAM: JAK NAS BAWI GUITAR HERO	113
CO POŚWIĘCISZ DLA ACHIEVEMENTA W GEARS OF WAR?	125
DWIE GODZINY GRANIA W ANGRY BIRDS? NIGDY!	135
NAJWIĘKSZE WADY NAJLEPSZEJ GRY: NAWET METAL GEAR SOLID 4. ..	145
BĄDŹMY JAK DEMON’S SOULS	153
 OUTRO: ZNAJMY SIĘ NA GRACH	 163
DODATEK I: NIEZBĘDNIK GIER WIDEO	169
DODATEK II: NAJLEPSZE KSIĄŻKI O GRACH WIDEO	185

Krzysztof Gonciarz (26 l.) – pisze o grach od 11 lat, jest szefem największej w Polsce telewizji internetowej dla graczy, tvgry.pl.

Prowadził wykłady z analizy gier wideo na krakowskim European Academy of Games, trzykrotnie uczestniczył w Game Developers Conference w San Francisco. Weteran światowych targów gier wideo, autor setek tekstów i ponad tysiąca filmowych reportaży na temat gier wideo.

Jego działalność internetowa ma na celu popularyzację zainteresowania game designem wśród polskich graczy. Wierzy, że końcowy odbiorca ma ogromną rolę do odegrania w projektowaniu gier wideo.

W swojej pracy odchodzi od dziennikarstwa na rzecz poszukiwania nowych form krytyki gier wideo, czego manifestem są Wybuchające Beczki.