

QUINOX TIMES X

CZAS NA PRZYGODĘ
Temat numeru pełen wrażeń

ZNIW ADVENTURE
Dino-przygoda dla całego stada
i wywiad z twórcami

KANGUREK KAO
Spring z torbaczem

ELDEN RING
Władca Runicznych Pierścieni

PODSUMOWANIE NOMINACJI
Kto tym razem przytuli statuetkę?



Spis treści

ET NEWS

ET News.....	4
--------------	---

RECENZJE - SERIALE I FILMY

Okiem Laika - Retro-pirat z Karaibów.....	8
Uncharted.....	10
Ostatni Smok.....	13

RECENZJE - KSIĄŻKI

Tomek na Alasce.....	16
----------------------	----

RECENZJE - GRY

Kangurek KAO nadchodzi!.....	20
Seria Broken Sword.....	22
Elden Ring.....	26
Indiana Jones & The Fate of Atlantis.....	34
EarthBound.....	38
Simon the Sorcerer.....	44
What Remains of Edith Finch.....	46
Zniw Adventure.....	52

PUBLICYSTYKA

Wywiad z Azure Mountain.....	55
Podsumowanie nominacji oscarowych.....	60
Historia gier przygodowych.....	64
Pora uciekać, czyli o escape roomach.....	68

PIASKOWNICA

Ulubione przygodówki Redakcji.....	72
------------------------------------	----

Naczelną czasopisma: Lailyren
Szef działu korekty: Solaris
Szef działu redakcyjnego: Ghatorr
Redaktorzy: Gray Picture, Malvagio, Hefajstos, Black Scroll, Cold
Korekta: Magda B, Midday Shine, Blackie
Opracowanie graficzno-techniczne: M.C., SoulsTornado, Magfen
Archiwum: Catkitty
Gośćcinie: Falconek, Dolar84, Samael i Mimika

Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Redakcja Equinox Times nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam zamieszczonych w magazynie.

Przed wyruszeniem w drogę należy zabrać ze sobą ET!

Tym razem w odświeżeniu przygodowej. Cały numer, od okładki po ostatnie strony, wypełniony jest treściami pełnymi wrażeń. Prym wiodą tu artykuły na temat gier, bo mamy dla Was aż pięć tekstów o tej tematyce, w tym recenzje "Elden Ring" i wersji demo świeżutkiej odsłony "Kangurka Kao". W tekstach filmowych znajdziecie analizę wszystkich części "Ostatniego Smoka" i opinię na temat kinowego "Uncharted". Poza tym udało nam się przeprowadzić wywiad z twórcami gry "Zniw Adventure" z polskiego studia Azure Mountain, przy okazji recenzji tejże gry w wykonaniu Ghatorra. Dodatkowo Gray stworzyła mini polecankę escape roomów o różnym poziomie trudności i na samym końcu numeru umieściliśmy listę ulubionych przygodówek redakcji.

W tym trudnym czasie chcemy dostarczyć Wam chwilę wytchnienia. Mamy nadzieję, że nasz e-zin sprawi, że choć przez chwilę oderwiecie się od natłoku myśli. W części z newsami mamy też kilka linków do zbiorów charytatywnych, więc jeśli macie możliwość, zachęcamy do przyłączenia się do nich.

Miłego czytania, Misiaczki!

~Lailyren

**Linktree – linki
do socjali**



ET News

GRY

25.02



Studio From Software wypuściło nową grę – „Elden Ring”. Podobnie do poprzednich popularnych tytułów firmy, jest to rozgrywka z gatunku soulslike. Więcej o samej grze możecie przeczytać w recenzji M.C.

04.03



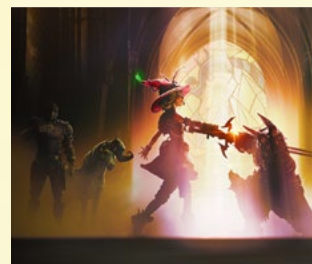
Na półki wjeżdża „Gran Turismo 7” – kolejna pozycja z serii o wyścigach samochodowych. Tytuł zebrał bardzo wysokie oceny wśród krytyków.

10.03



Premiera dodatku do „Assassin's Creed Valhalla” – „Świt Ragnaroku”. Skupia się on przede wszystkim na historii Odyna próbującego ratować swojego syna z rąk Surtra – ognistego giganta zwanego muspelem.

25.03



Nowy tytuł od Gearboxa. „Tiny Tina's Wonderlands” to spin-off DLC do Borderlands 2. Pomimo nacisku na elementy fantastyczne, możemy spodziewać się tego, czym Borderlands słynie – broni. Mnóstwa broni.

SERIALE I FILMY

25.02



Premiera filmu „Studio 666”, komedio-horroru opartego na opowiadaniu Dave'a Grohla. Występuje on w nim razem z kolegami z zespołu Foo Fighters.

09.03



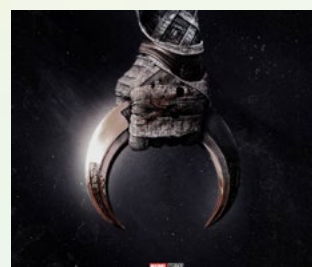
Teaser trailer kolejnego serialu osadzonego w świecie Gwiezdnych Wojen – „Obi-Wan Kenobi”. Będziemy mieli okazję śledzić dzieje tytułowego bohatera między III i IV częścią sagi.

12.03



Teaser trailer 3. sezonu „The Boys”. Materiał zapowiada dalszą walkę Chłopaków z amoralnymi superbohaterami. Premiera 03.06.22.

30.03



Premierę będzie miał kolejny serial z MCU na Disney+, „Moon Knight”. Tym razem przyjdzie nam lepiej poznać Marcę Spectora (grany przez Oscara Isaaca), którego męczą dziwne zaburzenia snu.

MUZYKA

25.02



Nowa płyta Scorpions, zatytułowana „Rock Believer”. Po 7 latach przerwy popularny niemiecki zespół wypuszcza nowy materiał studyjny.

10.03



Grupa Rammstein wypuszcza nowy singiel o tytule „Zeit” z nadchodzącej płyty o tej samej nazwie.

12.03



Premiera najnowszego krążka szwedzkiego zespołu metalowego Ghost – „Impera”. Tematem przewodnim płyty jest „powstanie i upadek imperiów”.

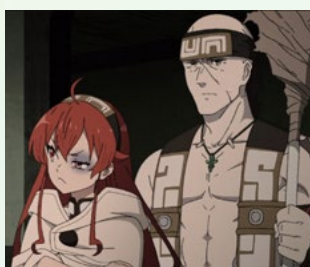
16.03



Premiera kolejnego mini albumu „容 : FACE” Solar, jednej z członkiń k-popowego zespołu Mamamoo.

ANIME I MANGA

16.03



Premiera odcinka specjalnego do II części I sezonu Mushoku Tensei (Jobless Reincarnation), który ma przedstawić wydarzenia z odc 16 (licząc samą II cz. 5 odc) od strony Eris i Ruijerdę.

06.04



Wychodzi pierwszy odcinek drugiego sezonu Tate no Yuusha no Nariagari (The Rising of the Shield Hero), anime typu isekai o bohaterze, od którego odwrócił się świat, w jakim się znalazł.

07.04



Na Netflixie pojawi się drugi sezon Komi-san wa, Comyushou desu (Komi can't communicate), przedstawiający zmagania w zdobywaniu przyjaciół przez uczennicę z lękiem społecznym.

09.04



Startuje trzeci sezon Kaguya-sama wa Kokurasetai: Ultra Romantic, gdzie przyjdzie nam zobaczyć dalsze potyczki na drodze przyznania się do swoich uczuć pary członków samorządu uczniowskiego.

Akcje charytatywne

INNE



itch.io zorganizowało specjalną charytatywną wyprzedaż „Bundle for Ukraine”. Za min. 10\$ wspierający dostaną prawie 1000 gier. Cała zebrana kwota trafi do organizacji charytatywnych. Zakupione tytuły nie wymagają zewnętrznych programów i kont. Zbiórka trwa do godzin porannych 18.03.22. Link w grafice nagłówkowej.



Na terenie kraju odbywają się zbiórki krwi dla osób poszkodowanych w wojnie. Aktualne informacje można znaleźć w internecie oraz mediach lokalnych. Prosimy o pomoc, jednocześnie pamiętając o ograniczonym terminie przydatności oddanej krwi i zważając na chwilowe zapotrzebowanie.



Liczne studia oraz wydawcy przekazali pieniądze na cele charytatywne w związku z sytuacją za naszą wschodnią granicą, na czele z 11 Bit Studios („This War of Mine”) oraz CDP Red („Wiedźmin”, „Cyberpunk 2077”).

Pełniejsza lista firm, które przekazały lub prześlą zarobki z gier w linku w nagłówku.



Trwa zbiórka „Polscy gracze dla Ukrainy”. Zachęcamy do wsparcia tej lub innej wybranej przez Was skarbonki w celu pomocy tym, którzy ucierpieli na skutek inwazji.

GOTOWI ODDAĆ KREW!

Mając na względzie szczególne zaangażowanie Polaków i chęci do oddania krwi dla Obywateli Ukrainy, opracowany został formularz, w ramach którego możliwe jest zgłoszenie gotowości do oddania krwi w ramach specjalnie powstałej bazy

Formularz posłuży do skierowania komunikacji bezpośrednio do osób, które zgłoszą chęć oddania krwi, dzięki czemu możliwe będzie racjonalne zarządzanie jej zasobami

Formularz znajduje się na stronie internetowej Narodowego Centrum Krwi:

gov.pl/web/nck/gotowi-oddac-krew



Prezydent
Rzeczypospolitej
Polskiej



Ministerstwo Zdrowia



NARODOWE CENTRUM KRWI

**GOTOWI
ODDAĆ KREW!**

WYPEŁNIJ FORMULARZ



**Okiem Laika
Retro-pirat
z Karaibów**

**The
Crimson Pirate**

NIE mam najmniejszych wątpliwości, iż masa osób oglądających przygody Jacka Sparrowa et consortes zachwycała się pomysłami, na jakie wpadli twórcy tych filmów. Wpadli? A może zaadaptowali w paru częściach coś, co kiedyś było w jednym filmie? Panie i Panowie, przed Wami kapitan Vallo znany też jako „Karmazynowy Pirat”!

~Dolar84

Fabuła tego nagranych w 1952 roku filmu nie jest specjalnie wyszukana czy obfitująca w zaskoczenia. Na dobrą sprawę po kilku, góra kilkunastu minutach, będziecie w stanie domyślić się, jak mniej więcej toczyć się będą losy bohaterów. Oczywiście wszystko zgodnie z obowiązującą wtedy konwencją filmów o piratach. Wspomniany wcześniej kapitan – typ łobuza o złotym sercu – jest grany przez Burtę Lancastera. U jego boku stoi wierny przyjaciel Ojo (Nick Cravat), zawsze lojalny wobec swojego wodza. Jest prawdziwie demoniczny baron Gruda, w którego rolę wcielił się Leslie Bradley – aktor swego czasu rozchwytywany, gdyż wspaniale grał wszelkich antagonistów i okrutników. Nie mogło oczywiście zabraknąć i wątku romantycznego. Wybranką serca kapitana zostaje dzielna rebeliantka Consuela. Grająca ją Eva Bartok nie była jedynie pięknym ozdobnikiem – nie dosyć, że odgrywała ważną rolę w fabule, to jeszcze wykreowała naprawdę soczystą postać, która w razie potrzeby nie wahała się sięgnąć po nóż czy pistolet. Towarzyszą im również nieudolny gubernator, szalony naukowiec, zdradziecki pirat i wielu, wielu innych, ale wszyscy świetnie wpisują się w schemat takiego kina.



Cała ta wesoła gromadka tłucze się po Karaibach (faktycznie po Morzu Śródziemnym), odwiedza kolejne wyspy (albo okręty), gdzie walczy z żółnierzami (lub po ich stronie), stawia czoła zdradzie (lub ją knuje), a w końcu nawet obala panującą władzę (lub jest obalana). Wszystko to utrzymanie jest w bardzo lekkiej, nieco wręcz komediowej konwencji, co wychodzi filmowi na dobre.

Burt Lancaster i Nick Cravat w widowiskowy sposób walczą z żółdactwem barona Grudy, prezentując swoje niesamowite zdolności akrobatyczne – nic w tym dziwnego, w końcu swoją karierę zaczęli jako duet cyrkowców. Walki toczą się też na statkach, chociaż tu mamy do czynienia głównie z abordażami. Klasycznej bitwy morskiej twórcy nam niestety poskąpili.



Jak wiadomo, nie samymi walkami (choćby i bardzo pokazowymi) i romansem (choćby do przesady schematycznym, a i tak miłym dla oka) widz żyje. W obecnych czasach oglądając filmy, niektórzy z nas odruchowo wręcz szukają wszelkich nawiązań do innych produkcji, ukrytych żartów reżyserskich czy nawet pomyłek w gotowej produkcji. W „Karmazynowym Piracie” trochę tego można znaleźć, chociaż nieco na opak. Spróbujcie kiedyś obejrzeć ten film i punktować każdy motyw, który pojawił się później w pierwszych trzech częściach „Piratów z Karaibów” – może wyjść z tego całkiem zabawna gra towarzyska na spotkaniu ze znajomymi. Albo znajdźcie w filmie Christophera Lee. Tak, właśnie o Sarumana mi chodzi, zapewniam Was, że tam gra, choć jest takim młodzieńcem, iż można patrzeć wprost na niego, a i tak go przegapić. Co więcej?! W filmie o karaibskich piratach można znaleźć nawet współczesny, luksusowy liniowiec...

Czy nazwałbym „Karmazynowego Pirata” filmem wybitnym i ponadczasowym? Patrząc subiektywnie – tak, bo w swoim czasie niemal zajechałem na śmierć głowicę w video, oglądając go w kółko. Jednak patrząc obiektywnie, jest on jak najbardziej dobry, ale do kamienia milowego sztuki kinematograficznej jednak trochę mu brakuje. W każdym razie jest to kino, od którego trudno oderwać wzrok i równie trudno jest się przy nim nudzić. Naprawdę zalecam zapoznanie się z tą siedemdziesięcioletnią produkcją, gdyż dobra zabawa jest niemalże gwarantowana.



UNCHARTED

NIE MA HONORU
MIĘDZY
ADAPTACJAMI

KIEDY w okolicach 2010 roku zapowiedziano film na podstawie gier z serii „Uncharted”, pomyślałem sobie: „ale po co?”. Dwanaście lat później, wychodząc z sali kinowej zadaję sobie dokładnie to samo pytanie.

~Hefajstos

Przeniesienie gry na duże ekrany to niełatwy proces. Nie jest łatwo bowiem zamknąć rozległości wirtualnego świata i jego historii w filmowe ramy ok. dwugodzinnej produkcji. Dochodzi do tego również zrozumienie materiału źródłowego, wszak nie każdy jest graczem. W najlepszym wypadku dostać możemy dobre, choć nieco chybione tytuły pokroju „Lara Croft: Tomb Raider” czy „Warcraft”, w najgorszym „Assassin’s Creed” i te gorsze produkcje Uwe Bolla.

Uwaga! Artykuł zawiera szczegóły dotyczące fabuły i zakończenia filmu! Jeśli jeszcze nie widzieliście filmu, a chcecie go obejrzeć, to zakończcie lekturę w tym miejscu.

Lekcja historii

Jest rok 2007. Na wciąż nową konsolę PlayStation 3 wydana zostaje gra „Uncharted: Drake’s Fortune”, opowiadająca o przygodach Nathana Drake’a. Ten poszukiwacz skarbów i zwiadaka szybko zaskarbia sobie serca graczy, a gry z jego udziałem stają się jedną z najlepszych serii na sprzęcie firmy Sony. Każda z czterech głównych gier opowiada zgrabną historię, które łączą się ze sobą w zapadającym w pamięć finale czwartej odsłony – „Uncharted 4: A Thief’s End”.

Nic w tym dziwnego, wszak poza głównym bohaterem mamy plejadę barwnych postaci po obu stronach barykady. Dorzucicie do tego najciekawsze miejsca naszej planety i nawiązania do klasycznych historii oraz znanych osobistości (jak choćby Sir Francis Drake czy Lawrence z Arabii) i mamy przepis na sukces. Zrozumiałe jest więc, że Sony chciało zapoznać z marką ludzi na ogół nie grających.

Przepisanie Drake’a

„Uncharted” w reżyserii Rubena Fleische’ra („Venom” i dylogia „Zombieland”) to dość osobliwy twór. Z jednej strony łączy najbardziej ikonicznie momenty całej serii (a nawet bierze coś ze spin-offu „Lost Legacy”). Z drugiej jed-

nak – to origin story, co dziwi i boli zarazem. Rozumiem, że ma to ułatwić widzom wejście w świat serii i poznanie bohaterów, ale działa tragicznie i spowalnia całość. Indianę Jonesa poznajemy w „Poszukiwaczach Zaginionej Arki” jako doświadczonego i uznanego archeologa/łowcę skarbów, a dopiero trzecia odsłona pokazała co nieco z jego młodości. Podobnie ma się sytuacja z panną Croft, która w swoim kinowym debiucie ma niejedną ekspedycję za sobą (tu jednak dostajemy nieco flashbacków z jej młodości). W obu przypadkach widzowie szybko mogli zrozumieć, kim jest dana postać.

Sam film podzielić można na trzy akty, kolejno: heist movie, typowo przygodowe kino oraz wypełniony akcją finał z „disnejowskim” sznytem. I za każdym razem widać, jak topornie zostało to sklezione, zwłaszcza że całość to widziane setki razy w filmach i serialach klisze.

Na kartach historii

Główny bohater – Nathan Drake (Tom Holland) to barman-złodziej który zostaje zatrudniony do kradzieży złotego krzyża przez Victora Sullivana (Mark Wahlberg). O artefakt starają się również wpływowy Santiago Moncada (Antonio Banderas) oraz jego specjalistka od brudnej roboty, Braddock (Tati Gabrielle). Nasze duo, z pomocą złodziejki Chloe Frazer (Sophia Ali) trafia na trop zaginionego skarbu Ferdynanda Magellana. Jest prosto i w zasadzie ciężko to schrząnić, prawda?



Ano prawda, ale jednak się udało. Nie tylko nie działa tu wspomniane wyżej origin story, ale też każdy z poszczególnych aktów. Planowanie skoku na dom aukcyjny Augustine to dokładnie to samo, co widzieliśmy wiele razy w tego typu filmach. A jako że jest tylko wątkiem

pośrednim, to skondensowane zostało do 2-3 minut (i w zasadzie służy bardziej do pokazania ciała Hollanda).

Pozostałe sceny również nie do końca działają tak, jak powinny – w dużej mierze przez to, jak pusty jest ten film. Oczywiście, mamy tu miejskie tłumy i hordę najemników, ale mam wrażenie, że jest skromniej. Może to tylko ja i rozpieszczenie kinem akcji ostatnich lat, ale całość wygląda jak żywcem wyciągnięta z lat dziewięćdziesiątych i wrzucona w dzisiejsze ramy czasowe (trochę jak „Gemini”, tylko z nieco lepszym efektem).

Kto nie gra?

Przejdźmy do aktorów, poczynając od postaci głównej i najbardziej kontrowersyjnej. Nie mam pojęcia, dlaczego zdecydowano się na Hollanda (choć się domyślam), ale był to kompletnie nietrafiony angaż. Aktor nie potrafi się wcielić w bohatera serii, odgrywając nieco bardziej bezczelną wersję Petera Parkera. Mający dwadzieścia pięć lat na karku Anglik wyglądałby może dobrze jako młody Drake, ale daleko mu do zahartowanego awanturnika.



Równie źle wypada Mark Wahlberg jako mentor-przyjaciel-prawie ojciec Nathana, czyli Sully. Nie dość, że wygląda na mniej niż w rzeczywistości, to jeszcze gra... Marka Wahlberga. Jeśli widzieliście „Włoską Robotę”, „Kontrabandę” albo „Agentów” – to jest dokładnie ten typ postaci. I choć lubię oraz cenię sobie tego amerykańskiego aktora, to pasuje tu jak pięść do nosa. Może gdyby nie był to „Uncharted” tylko coś w duchu serii, pasowałoby to bardziej.

Reszta obsady również się nie stara – Banderas to ta sama postać, co jego Aristotle Papadopolous z „Bodyguarda i Żony Zawodowca”, a biedna Tati Gabrielle nie wie, co ma zrobić ze swoją postacią pozszywaną z Katherine Mar-

lowe i Nadine Ross. Jedynie Sophia Ali, jako indyjsko-australijska poszukiwaczka i złodziejka Chloe Frazer daje radę, choć wyraźnie brakuje jej luzu growego pierwowzoru. Może w sequele będzie lepiej.

Gdzie prowadzi mapa

Największym problem filmu nie jest jednak to, jak został napisany i wyreżyserowany, ani dość chybiona obsada, a jego nijakość. Na ekranie niby coś się dzieje, niby powinniśmy czuć jakieś emocje – czujemy jednak pustkę. Żaden moment nie wywołuje emocji, ani efektu „wow”. Nie ma tu nic wartego zapamiętania, niczego co usprawiedliwiłoby kolejny seans.

Z drugiej strony – film w żaden sposób nie drażni. Nie ma tu momentów irytujących fanów gier (poza aktorstwem, rzecz jasna), nie ma scen, gdzie z zażenowania zakryjemy twarz. To kolejny, bezpieczny, korporacyjny twór, stworzony po to, by wybić go na znanej marce i przyciągnąć potencjalnych nabywców konsol. Do kotleta i komputu jak znalazł, bo zapomnicie o nim równie szybko, co o ziemniaczkach.

To nie złoto, to sól!

Czy warto więc obejrzeć film? Jeśli nie mieliście styczności z serią i chcecie czegoś na relaks pod koniec tygodnia – śmiało. Mimo prawie dwóch godzin nie dłuży się i zapewnia jakąś tam rozrywkę. Miłośnicy gier będą zawiedzeni, a poukrywane tu i ówdzie easter eggi i odniesienia (niektóre wymagające szybkiego oka) lepiej obejrzeć za kilka tygodni w kompilacji na YouTube. Pamiętajcie tylko, by zostać na napisach – czekają na Was dwie sceny.

Ocena: 5/10

Plusy:

- + Nawet ładnie to wygląda
- + Do kotleta idealnie

Minusy:

- Rozmija się z serią
- Aktorskie pomyłki
- Kolejne origin story



(NIE TAKI ZNOWU)
OSTATNI SMOK
OD KONKRETNEGO KINA
DO DND NA DVD

GDY wyprodukowany i wypuszczony do kin film okazuje się być (w mniejszym bądź większym stopniu) hitem, producenci decydują się iść za ciosem i tworzą sequele. Popularność często pozwala na stworzenie całej serii filmów, a nawet uniwersum obejmującego różne media. Równie często bywa tak, że marka skazana jest na piekło DVD i VOD.

~Hefajstos

I tak sytuacja wygląda w przypadku serii „Ostatni Smok” („DragonHeart” w oryginale), która zaczęła swój żywot jako typowe kino fantastyczne lat dziewięćdziesiątych, by po latach trafić do kosza z przecenionymi filmami w marketach. Przyjrzyjmy się więc poszczególnym filmom i temu, czy warto poświęcić im czas.

Uwaga! Artykuł zawiera szczegóły dotyczące fabuły i zakończenia filmu! Jeśli jeszcze nie widzieliście filmu, a chcecie go obejrzeć, to zakończcie lekturę w tym miejscu.

Pierwszy Ostatni Smok

Nasza historia zaczyna w roku 1996, kiedy to na ekrany kin wszedł film „Ostatni Smok” w reżyserii Roba Cohena. Utrzymany w klimatach fantastycznego quasi-średniowiecza (choć odbiegający jakościowo od takich tytułów jak „Robin Hood: Książę Złodziei” czy „Rycerz Króla Artura”) spotkał się z dość ciepłym przyjęciem.

Film opowiada historię Sir Bowena, rycerza działającego według Starego Kodeksu i mentora saksońskiego księcia Einona. Gdy w wyniku wypadku Einon doznaje śmiertelnej rany, jego matka – królowa Aislinn prosi smoka o ratunek. Ten oddaje chłopcu połowę serca, licząc, że to sprowadzi młodego władcę na dobrą stronę. Niestety, zła natura wygrywa, a zrozpaczony Bowen przysięga zemstę. Przez dwanaście lat dzielny rycerz prowadził krucjatę przeciwko smokom, doprowadzając do ich zagłady. Sytuacja zmienia się jednak, gdy trafia na ostatniego przedstawiciela tego gatunku.



Co tu dużo mówić – widać wyraźnie, że scenariusz wymagał szlifów. Historii sporo brakuje, a i humor momentami popada w dziecinadę rodem z produkcji telewizyjnych Disneya i Nickelodeon. Aktorsko wypada całkiem dobrze – Dennis Quaid, David Thewlis, Dina Meyer i Pete Postlethwaite dają popis umiejętności, choć nie są to wyżyny

ich talentów. Sean Connery jako głos ostatniego smoka wypada przeciętnie, jakby nie do końca wiedział, jaki ma być jego bohater.

Ocena: 6 smoków na 10

Ostatniejszy Ostatni Smok

Cztery lata później, w roku 2000 dostaliśmy sequel, którego nikt się nie spodziewał i o który nikt nie prosił – „Ostatni Smok: Nowy Początek”. Historia opowiada o tym, jak mnisi z pewnego klasztoru zajmują się smoczym jajkiem, które Bowen znalazł pod koniec swojego życia. Wykluwa się z niego młodziutki smok, Drake, który zaprzyjaźnia się ze stajennym Geoffem. Chłopiec marzy o zostaniu rycerzem, a okazja nadarza się, gdy Lord Osric – nowo mianowany królewski doradca – spotyka smoka i bierze chłopca pod własne skrzydła. Sytuacja komplikuje się, gdy na dworze pojawiają się chińscy podróżnicy.



Nie jestem nawet w stanie wyrazić, jak bardzo bolesny to seans. Doug Lefler, reżyser filmu, ma w swoim dorobku prace przy serialach „Herkules” i „Xena: Wojownicza Księżniczka”. I to widać na każdym kroku – cały film wygląda jak rozciągnięty odcinek którejś z tych serii (i to z tych gorszych, późniejszych sezonów). Christopher Masterson (Francis ze „Zwariowanego Świata Malcolma”) to najgorszy element, a jego bohater irytuje na każdym kroku. Sytuację nieco ratuje Harry Van Gorkum jako Osric, który idealnie wpasowuje się w przaśność produkcji. Dodajmy do tego niechlujny montaż i nadużywany motyw muzyczny pierwowzoru i mamy przepis na niestrawność.

Ocena: 2 smoki na 10

Pierwszy Pierwszy Smok

Po piętnastu latach kompletnej ciszy, gdzie pierwsza część wciąż co jakiś czas pojawiała się w umysłach i na ekranach telewizorów, a pudeł-

ka z drugiej służyły głównie jako podkładki pod kubki, pojawiła się część trzecia. „Ostatni Smok 3: Klątwa Czarnoksiężnika” to wbrew numerkowi w nazwie prequel.

Historia ma miejsce na początku dziewiątego wieku po obu stronach Muru Hadriana. Druid Brude niezadowolony z obecnego statusu dokonuje masakry pozostałych druidów i zbiera armię, która podbija resztę kraju. Tymczasem niedoszły rycerz Gareth wyrusza poza mur, by sprawdzić, jakie skarby kryje meteoryt, który spadł ubiegłej nocy i tym samym wkupić się w łaskę Sir Horsy. Okazuje się jednak, że z nieba spadł smok Hissyoxyillammochogannatoss nazwany przez bohatera Drago, który przybył na ziemię z dziewięcioma smoczymi jajkami. Wraz z celtycką wojowniczką Rhonu i młodym druidem Lorne muszą ocalić młode smoki i zniweczyć plany Brude.

Jakościowo jest tak, jak można się tego spodziewać po filmach produkowanych stricte na DVD. Całość wygląda całkiem nieźle, jest kilka ciekawych pomysłów i najładniejszy design smoka w całej serii (który mówi do nas głosem Bena Kingsley, standardowo na naliczaniu minutowym). Choć film z pewnością został doklejony do serii (by nieco się wybić na mikrodawce nostalgii), pozostaje niezłym rozwinięciem uniwersum.

Ocena: 5 smoków na 10

Ten sam Smok, lata później

Na sequel prequela przyszło nam czekać znacznie krócej, bo tylko dwa lata. „Ostatni Smok 4: Bitwa o Ogień Smoczego Serca” opowiada nam historię pół wieku po wydarzeniach z „Klątwy Czarnoksiężnika”. Gareth – od lat król – umiera. Brak jednak następcy, bo jego syn Walter uciekł za młodu i ślad po nim zaginął. Drago odkrywa jednak, że łączy go więź z kimś jeszcze – tym kimś okazuje się być Edric, wnuk Garetha. Z czasem okazuje się, że więź rozszerzona jest na jego siostrę bliźniaczkę – Mehgan, a rodzeństwo musi połączyć siły, by przeciwstawić się nowemu zagrożeniu.

Co tu dużo mówić, mamy typowe tanie fantasy z małym twistem. Największą i zarazem najciekawszą rzeczą są smocze znamiona Edrica i Mehgan, a tym samym ich moce (kolejno: super siła i kontrola nad ogniem). Montażysty i reżyser silą się na artyzm w części scen, ale wygląda to słabo

(a momentami wręcz irytująco). Głosem Drago tym razem jest sam Kapitan Picard, czyli Patrick Stewart. Ma trochę więcej kwestii niż Kingsley, ale mówi je dość beczliwie. Najwidoczniej nagrywał je, czekając na herbatę. Earl Grey. Gorącą.

Ocena: 4 smoki na 10

Kolejny Smok, Pierwsza Smoczyca

I tak docieramy do ostatniego (póki co) filmu w serii. „Ostatni Smok: Zemsta” z 2020 opowiada historię farmera Lukasa z Rumunii, który po stracie rodziny i domu wyrusza w podróż po tytułową zemstę. Na kim się chce mścić? Ano, na czterech maruderach na usługach Tego Złego – Niedźwiedzia, Wilka, Wężycy i Skorpiona. Pomagają mu w tym najemnik-zawiadaka Darius i smoczyca Siveth (przemawiająca głosem Heleny Bonham Carter).



Całość poszła w nieco lżejszy ton i przypomina bardziej sesję Dungeons and Dragons, począwszy na motywie i postaciach, na humorze skończywszy. I ta lekkość to strzał w dziesiątkę, a zarazem powrót do korzeni (czyli pierwszej części, druga humorem szorowała po dnie). Zmiana miejsca z Anglii na Rumunię oraz smoczyca o innym charakterze niż poprzednie smoki to również kroki w dobrą stronę. Niestety, całość jest widocznie tania, a fabularnie szybko przestaje mieć to sens. Szkoda też przeciwników, bo z większym czasem ekranowym mogliby rozwinąć skrzydła.

Ocena: 4 smoki na 10

Kilka smoków za ogon

Choć na przestrzeni niemal ćwierć wieku dostaliśmy pięć różnych filmów (a twitterowe ptaszki ćwierkają, że kończą się prace nad szóstą odsłoną), to wszystkie mają sporo wspólnych cech (poza smokami, rzecz jasna). Motyw poświęcenia się dla dobra ogółu i/lub ukochanej osoby to nieodłączny element każdej z opowiadanych historii. Bohaterowie odkrywają w sobie odwagę, dowiadują się czym są honor i przyjaźń oraz którą ścieżką w życiu powinni podążać.

Szkoda tylko, że seria jest używana bardziej do odcinania kuponów przez podpinanie kolejnych tanich filmów fantasy. Z większym budżetem i dobrymi scenarzystami można by zrobić serial w uniwersum utrzymany w duchu klasycznych serii przygodowych. Wszak smoki i rycerze to wciąż żywy i ukochany przez wielu motyw.

A gdybyście, Drodzy Czytelnicy, chcieli zapoznać się z serią, to niestety łatwo nie ma. Cztery z pięciu części znaleźć można na iTunes (brakuje części czwartej), łatwiej więc będzie kupić wydanie całościowe. Wersje są dwie, z czterema (tę posiadam) i pięcioma filmami. Dla tych, którzy nie znają zbyt dobrze angielskiego, nie mam jednak dobrych wieści – tylko pierwsza część posiada polskiego lektora. Pozostałe mają kilka języków audio i napisów, jednak bez naszego rodzimego. Nie lepiej jest na streamingach, choć tu łatwiej o polskie napisy.

Spoko Smoko

Pozostaje mi więc czekać na kolejną odsłonę i mieć nadzieję, że seria będzie się rozwijać. Kto wie, może po udanym reboocie „Króla Skorpiona” (o, może i tej serii się przyjrzymy?) dostaniemy reset „Ostatniego Smoka” i kolejną kinową odsłonę? Czas pokaże.



Tomek na Alasce

WILMOWSKI VERSUS ZŁO



ALFRED SZKLARSKI
MACIEJ J. DUDZIAK

CIAO tutti! Czy znacie to uczucie, gdy zupełnie się czegoś nie spodziewacie, po czym zostajecie zniecierpliwieni? Dla mnie czymś takim była informacja o wydaniu nowej części przygód Tomasza Wilmowskiego. Po długiej ciszy, jaka nastąpiła po „Tomku w grobowcach faraonów” nie sądziłem, że bohater z moich lat dziecięcych raz jeszcze powstanie. A tu proszę, za sprawą Macieja Dudziaka, posiłkującego się notatkami Alfreda Szklarskiego, wyrusza jeszcze na Alaskę... ale czy była to udana wyprawa? Przekonajmy się!
~Malvagio

Tomasz w północno-zachodnim stanie USA

Młody podróżnik tym razem odwiedza Amerykę Północną, by z ramienia Królewskiego Towarzystwa Geograficznego wziąć udział w ekspedycji etnologicznej. Niestety, po dotarciu na miejsce dowiaduje się, iż w związku z ostatnimi zaginięciami pracowników badawczych wszystkie wyprawy zostały wstrzymane – sam Wilmowski zostaje jednak poproszony o zbadanie tej sprawy. Tomek, wspólnie ze swoją żoną Sally, kapitanem Nowickim oraz starym indiańskim przyjacielem z czasów poprzedniej wizyty w USA, Czerwonym Orłem, wyrusza w głąb alaskańskiej dziczy. Nie spodziewa się jednak, na jakie zagrożenie go to narazi, od samego początku obserwują go bowiem czujne i wrogie spojrzenia...

Tak pokrótce prezentuje się fabuła powieści – już z tego opisu można wywnioskować, że nacisk będzie w niej położony na bardziej awanturkowo-przygodowy aspekt przygód Tomka. Ale czy autor podołał wyzwaniu lub przynajmniej spisał się lepiej od ks. Zelgi, odpowiedzialnego za niezbyt entuzjastycznie przyjętą wśród fanów część egipską? Cóż... nie będę owijał w bawełnę, moim zdaniem zdecydowanie nie. Pokuszę się nawet o stwierdzenie, iż „Tomek w grobowcach faraonów” w ostatecznym rozrachunku jest dziełem lepszym (a wcale nie uważam go za specjalnie dobre!). Czytając „Tomka na Alasce” przez cały czas nie mogłem pozbyć się wrażenia, iż nie obcuje z organiczną kontynuacją serii, a jedynie ze średniej jakości fanfikiem, doczepionym do właściwych książek na samą ślinę.

Na temat tego, co mi się nie podobało, z pewnością będę potrzebował kilku akapitów, dlatego zacznę tym razem od bardziej pozytywnych aspektów. Stylizacyjnie książka utrzymuje solidny poziom i szybko się ją czyta (nawet pomimo zgrzytania zębami na

treść). Wciąż jest to książka o Tomku Wilmowskim, zawiera więc sporo informacji (nie mogło zabraknąć oczywiście tych poświęconych mniej lub bardziej znanym wielkim Polakom), zarówno w przypisach, jak i poza nimi. Fani tego aspektu powinni więc poczuć się usatysfakcjonowani... przez krótką chwilę. I obawiam się, że właśnie wyczerpałem studnię plusów, z której powieść mogłaby czerpać. Zgadza się, jest AŻ TAK źle.

Przechodząc do negatywów, ale pozostając wciąż w obrębie podrzucanych czytelnikowi informacji – choć wydaje się to nie do pomyślenia, zwłaszcza w tej serii, są one w dużej mierze BŁĘDNE. Niejednokrotnie zdarza się sytuacja, w której ciekawostki z tekstu głównego są negowane przez przypisy; przykładowo Tomek porównywany jest do Bronisława Malinowskiego, który miałby już być znanym i cenionym naukowcem, od lat mieszkającym w Wielkiej Brytanii – a który w rzeczywistości dopiero swoją karierę zaczynał. Tomek spotyka na swojej drodze innego słynnego Polaka, podróżnika Stefana Jarosza – nie mógł tego zrobić, ponieważ ten odwiedził Alaskę wiele lat później. Polak pierwszym gubernatorem Alaski? Również bzdura! Przykłady można mnożyć i mnożyć, więc nie mogę się wprost nadziwić, jak niechlujnie pod tym względem książka została napisana. Prostujące przypisy ratują nieco sytuację, ale w ogóle nie powinna ona była zaistnieć! Co gorsza, one same nie są wolne od błędów, z jednego dowiedzieć się bowiem można, iż stany Waszyngton i Oregon znajdują się na WSCHODNIM wybrzeżu Ameryki Północnej, zamiast na zachodnim. Takie gafy w książce o Tomku! Cytując internetowego klasyka – czy ktoś to w ogóle tetował?!

Niestety sami bohaterowie nie prezentują się lepiej – nie dość, że większość z nich została ogłupiona, tak prócz tego często zachowują się w sposób zupełnie do nich niepasujący. Chyba tylko Czerwony Orzeł nie odbiega zbyt od swojego pierwowzoru, ale został przedstawiony jako typowy archetyp Indianina zaprzyjaźnionego z grupką „błędnych twarzy” (co znajduję zabawnym z powodów, o których powiem później). Sally, świadoma, iż tajemniczy wrogowie starają się nie dopuścić do powodzenia wyprawy i zupełnie ignorując własne doświadczenia z Egiptu, postanawia bez powodu – i nie informując o tym nikogo! – wybrać się na przechadzkę do opuszczonej kopalni. Oczywiście zostaje w niej uwięziona, ale o tej sytuacji pomówimy za chwilę. Tadek Nowicki nie ma nagle żadnego problemu z tym, iż kapitan ich statku spił się i przez to na-

raził wszystkich pasażerów na niebezpieczeństwo (zapewne dlatego, że to jego dobry znajomy, a jak mawiają – „co wolno wojewodzie...”), nie mógł bowiem dowodzić w sytuacji kryzysowej. Co prawda zachował swoje liczne powiedzonka, ale nie mogłem oprzeć się wrażeniu, że jego rola została zdegradowana do powtarzania ich na okrągło oraz podkreślania (również bez przerwy), że to on wyswatał Tomka z Sally. Sam Wilmowski natomiast również zaczął przejawiać zupełnie nieprzystające do niego objawy braku rozsądku, zupełnie, jakby była to jego pierwsza wyprawa, a nie dziesiąta. Prócz tego, pomiędzy książkami musiał trzymać magnes w pobliżu swojego moralnego kompasu, na Alasce nie ma bowiem żadnych oporów przed strzelaniem, by zabić drugiego człowieka. Rozumiem, że znajdowali się w niebezpieczeństwie, a złoczyńcy byli naprawdę paskudnymi osobnikami, ale brakowało mi tutaj jakiegokolwiek refleksji na ten temat z jego strony. W książce zabrakło miejsca dla Smugi, Wilmowskiego seniora i Dinga(!), ale biorąc pod uwagę, jak potraktowani zostali pozostali bohaterowie, zastanawiam się, czy nie potraktować tego jako zalety.

Nie, panie Wilmowski, spodziewam się, że pan umrze

Skoro już jesteśmy w temacie złoczyńców, to nie odbiegając od ogólnej tematyki postaci, poświęćmy im osobny akapit. W rolę czarnych charakterów przyszło wcielić się Rosjanom i zostali napisani w taki sposób, że tylko potęgują we mnie wrażenie fanfikowości tekstu. Głównie za sprawą swojej brutalności, która nijak mi do klimatu przygód Tomka nie pasuje – nie ograniczają się do do porywania czy „prostego” zabijania ludzi, o nie, nie – oni mają bujniejszą fantazję. Dość chyba powiedzieć, że lubują się w torturach, pojawia się nawet motyw ukrzyżowania więźniów (sic!), a ich dialogi... słodki Neptunie. Zapytany, o co mu właściwie chodzi, naczelny zbior wykrzykuje dumnie – tu cytuję – „nowe prawo białego człowieka!”. Przepraszam, ale to dla mnie zbyt wiele... nie sądziłem, że możliwe jest przebicie w kempowości Żelaznego Faraona z poprzedniej książki, ale Jurijowi Czernemu się udało. Co to w ogóle ma znaczyć, kto używa takich sformułowań, jak mam poważnie traktować kogoś, kto bez żadnego zażenowania wypluwa z siebie takie kwestie?

I jak w ogóle traktować autora, który takie słowa wstawił mu w usta, hm? Przez ich modus operandi, nie mogłem pozbyć się wrażenia, że mam do czynienia z jakimiś tanimi naśladowcami Doktora No z przygód agenta 007. Właściwie, jeśli się zastanowić, to cała powieść ma w sobie taki dziwny, bardziej bieda-bondowy niż tomkowy klimat – złoczyńcy (podobnie zresztą jak bohaterowie) korzystają z nowinek technicznych, obserwują wyprawę od chwili, gdy postawiła ona stopy na alaskańskiej ziemi i nie przebijają w środkach, by ją udaremnić, a trup ściele się gęsto... Coś może być na rzeczy, a to znaczy, iż „Tomek na Alasce” nie ustrzegł się błędów „Grobowców faraonów”, który – miast „właściwego” – przejawia raczej klimat w stylu przygód Pana Samochodzika. Gdybym miał wybierać, wolałbym już, żeby kontynuowana była tamta stylistyka.

Alaskańska wyprawa Tomka obfituje w dramatyczne sceny, ale jedynie teoretycznie, autorowi nie udało się bowiem w żaden sposób sprawić, by czytelnik wstrzymał oddech na dłużej niż kilka sekund. Niebezpieczne sytuacje rozładowywane są zdecydowanie zbyt szybko i bez polotu, przez co wypadają po prostu śmiesznie. Wspomniane przeze mnie wcześniej uwięzienie Sally w kopalni? Czy możemy liczyć na jakieś dramatyczne poszukiwania, a może młoda Australijka wykaże się rezolucją, która pozwoli jej samodzielnie wykaraskać z opresji? Zapomnijcie o tej pierwszej opcji i załamcie wraz ze mną ręce nad drugą – bohaterka istotnie wy-dostaje się sama, po prostu przypominając sobie, że kopalniane szyby zawsze miały dwa wyjścia na wypadek zawalenia się jednego z nich. Dosłownie przechodzi kilka kroków i znajduje się znów na świeżym powietrzu – całość tej „przygody” zamyka się mniej więcej w trzech zdaniach na krzyż. W scenie był potencjał, został jednak koncertowo zamordowany, przy okazji wystawiając niezbyt pochlebne świadectwo na temat zdolności umysłowych złoczyńców. Tak zaprezentowana po prostu niczemu nie służy, a co gorsza – nie jest to jedyny taki przypadek, podobny pojawia się bowiem jeszcze podczas morskiej podróży tomkowej brygady ku brzegom Alaski. Statek płynie kursem kolizyjnym z górą lodową, pasażerowie i załoga panikują, kapitan leży zamroczony alkoholem w swojej kajucie, ale na szczęście na pokładzie jest Nowicki, który... skręca stat-





kiem w lewo. Dosłownie nie robi niczego więcej. W zestawieniu z całą dramatyczną podbudową i otoczką wypada to po prostu komicznie. Podobnie nieudane są próby zaszokowania czytelnika, jak wspomniane już wcześniej tortury czy koszmar Tomka, który mogę podsumować tylko słowami „Sally Ma!”. Ponieważ właśnie takich scen oczekiwali fani Wilmowskiego. Ugh.

W poszukiwaniu jądra ciemności

Na koniec zostawiłem jeszcze wisienkę – muszę się przyznać, iż wcześniej nie byłem z Wami do końca szczerzy, bo tak naprawdę złoczyńcami nie są wcale Rosjanie. Nie, nie, prawdziwym szwarzcharakterem jest nie kto inny, jak BIAŁY CZŁOWIEK. Dun dun du-uun! „Tomek na Alasce” próbuje się wpisać w nurt postkolonialnego pisarstwa – i uwierzcie mi, że to nie musiałyby być złe z założenia; Wilmowski trochę się o to prosił, mając w pamięci jego zabawną postawę z wcześniejszych książek, w których z jednej strony chętnie poznawał inne kultury, ale zarazem nieintencjonalnie obrażał je na każdym kroku (być może pamiętacie, jak podczas swojej poprzedniej wizyty w USA pośrednio wyśmiał wierzenia Indian, uważających orła za zwierzę święte?). Problem polega na tym, że w tym przypadku mamy do czynienia z postkolonializmem płytkim i nieporadnym, ograniczającym się właściwie do powtarzania co kilkanaście stron tego, jakże prostego przekazu, że za całe zło świata odpowiada BIAŁY CZŁOWIEK. Autor mógłby zawstydić tutaj C. S. Lewisa, któ-

ry zgodnie z krążącymi na jego temat memami, „umarłby, gdyby choć jedna osoba nie zrozumiała, że Aslan to Jezus”. Młody Wilmowski w pewnym momencie zapłakał nawet rzewnie nad tym, jaka to rasa europejska jest okropna – Tomku, z całym szacunkiem, pragnę zauważyć, że sam jesteś biały, więc może przyczyna leży jednak gdzieś indziej, niż w kolorze skóry podleców? Co mówisz, Czerwony Orle? Że twój biały brat ma czerwone serce? Wszyscy ludzie mają czerwone serca, serca są czerwone – gdyby miał je w innym kolorze, o, wtedy byłoby to interesujące! Ale odkładając żarty na bok, już na pierwszy rzut oka widać, iż autor przed rozpoczęciem pisania postawił tezę i zamierzał trzymać się jej bez względu na wszystko. Nawet, gdy sam jej przeczy, czy to przez fakt, że biali protagoniści są dobrymi ludźmi, czy przez informacje, że w Kanadzie Indian nie traktowano tak podle, jak w USA. Nowicki w pewnym momencie wspomina, że natknął się kiedyś na targ niewolników prowadzony przez ciemnoskórych – wdech, czyżby nadchodziła chwila refleksji na temat ludzkiej natury i tego, jak zawsze silni ciemniżą słabych? Nope, ZŁY BIAŁY CZŁOWIEK (a najgorszym z nich jest Hagenbeck, tfu, co z zatrudnionych przez Tomka Indian zrobił klaunów!). W końcu, jak wszyscy wiemy, niewolnictwo oraz wyzysk to jego wymysł i absolutnie nigdzie indziej nie było to nigdy praktykowane. Aż dziw bierze, że herszt Rosjan nazywa się Czerny, a nie Biełyj – taka okazja zmarnowana, a przecież wtedy to już na pewno wszyscy by zrozumieli przekaz! Ech, po antropologu kultury spodziewałbym się więcej. Płyń z tej historii morał, że aby pisać beletrystykę poruszającą trudne tematy, trzeba przede wszystkim sprawnie posługiwać się piórem – sama wiedza teoretyczna nie wystarczy.

No i co ja mam z tym biednym Tomkiem zrobić? Choć serce mi się kraje, nie mogę wystawić jego alaskańskim przygodom wysokiej oceny – ba, nie mogę nawet uderzyć w średnie tony, ponieważ ciężar, jakim niebacznie obarczył je autor, ciągnie w kierunku dna. Stylistycznie książka jest przyzwolona i tylko z tego względu moja nota końcowa to 3/10 – bo po prostu DA SIĘ ją czytać. Jeśli jesteście fanami klasycznych Tomków, możecie jednak śmiało obniżyć ją o dodatkowy punkt. Naprawdę straszliwy zawód, który pozwolił mi docenić bardziej poprzedni epizod z życia młodego Wilmowskiego, ponieważ teraz widzę, iż można było zrealizować go o wiele gorzej. Wielka szkoda.

Adios!

KANGUREK KAO NADCHODZI!



JAK być może wiecie (albo i nie), mieliśmy w Polsce odpowiedź na Croca, Raymana, Spyro czy Crasha, a nazywał się on Kao. Kangurek Kao. Sympatyczny torbacznik powraca po 17 latach przerwy. I to w jakim stylu!

~Solaris

Ważenie przeciwników przed walką

Kiedy wszyscy myśleli, że Kao leży na deskach, sędzia już odliczał do dziesięciu, Kao w ostatniej chwili wstał i ruszył do boju. 9 czerwca 2020 roku Tate Multimedia pokazało grafikę zapowiadającą prace nad stworzeniem czwartej części Kangurka. Jest to drugi powrót z wyżej wymienionych platformówek (Croc leży w grobie od dawna, Rayman nie daje oznak życia, Spyro oprócz odświeżonej trylogii także nie wykazuje chęci walki), zaraz po „Crash Bandicoot 4”.



21 lutego Tate Multimedia zaprezentowało grywalne dla wszystkich chętnych demo „Kangurka Kao”. Jako gracz, który zaraz po przygodówkach najchętniej ogrywał platformówki, nie mogłem sobie odmówić dzikiej przyjemności sprawdzenia, co firma z Warszawy ma do pokazania w 40-minutowym poziomie o nazwie Mroczny Las.

Prezentacja zawodnika w narożniku

Okazuje się, że ma bardzo dużo, a będzie jeszcze więcej! Gra rozpoczyna się dialogiem i mamy pierwszą niespodziankę – Kao po raz kolejny się odzywa, ale głos jest o wiele lepszy niż ten, który przed laty zaprezentował Piotr Bujno w „Rundzie 2”. Tate Multimedia zapowiedziało rezygnację z autorskiego silnika na rzecz Unreal Engine 4 i to był jeden z najlepszych pomysłów, bo gra wygląda obłędnie, zwłaszcza jeśli chodzi o światło.

Nie sposób jednak nie zwrócić uwagi na pewne mankamenty graficzne, jak problemy z kolizjami w niektórych momentach – wtedy Kao potrafi albo magicznie chwytać się powietrza, albo odbijać się od platformy, bo gra nie wyłapuje kolizji. Wchodzenie w tekstury niektórych roślin jest do przełknięcia, choć za ładnie to nie wygląda. W redakcji ograliśmy demo w kilka osób i największe wątpliwości sprawiała właśnie grafika, jednakże nie reprodukowaliśmy konkretnych błędów, więc można rzucić to na barki optymalizacji, chociaż trzeba zaznaczyć, że jednemu

z nas, SoulsTornado, udało się wpaść pod mapę, na co mamy dowód w postaci screenshota, więc Tate powinno podwinąć rękawy i doszlifować grę, mają na to jeszcze czas. Praca kamery z kolei zasługuje na pochwałę, automatycznie stara się ona ustawiać za plecami Kao, co nie jest takie oczywiste, patrząc na to, co wyprawia się w „Raymanie 3” (nie Ubisoft, Wasza gra działa świetnie, wcale a wcale nie musicie robić remastera – jakby co, to sarkazm, bo tego też w Ubi by mogli nie wyłapać).

Podoba mi się styl i humor, w jakim poprowadzona jest fabuła, bo choć dostaliśmy tylko jej urywek, to parę razy zachichotałem, jak choćby przy wzmiance o KanguTube.

O technice walki słów kilka

Ważne, że gra ma świetny system walki i niezłą pracę kamery (Ubisoft, wstydz się!). Ewidentnie widać, że Tate uczyło się od lepszych od siebie, przy walce z większą grupą przeciwników można płynnie się między nimi przełączać niczym w Wiedźminie 3. Mamy też możliwość nałożenia na rękawice efektu, który być może będzie działał na zasadzie tych z „Raymana 3”, przekonamy się w przyszłości, bo obecnie nie wiemy w tej kwestii zbyt wiele. Wiemy za to, że będziemy mieli masę znajdziek (pamiętacie zbieranie literek w Herculesie? Tu też je będziemy mieć w liczbie 3 – K-A-O). Generalnie mamy dużo więcej „zapożyczeń” z innych gier lub popkultury (duchowy przewodnik przypomina Yodę z „Gwiazdnych Wojen”, aż korci, żeby mówić „yodowym” szykiem zdania). Znalazłem także rozpadliny, które przypominają te z „Immortals: Fenix Rising”, a które nie były dostępne w demie; przewiduję, że będą to bonusowe poziomy do przejścia.

Z mechanik, które mi się z kolei bardzo nie podobały: rzucanie bumerangiem, zdawało mi się ono bardzo nieintuicyjne i trudne w celowaniu. Przeciwnicy, których widzieliśmy, mają różniące się od siebie ataki, co sugeruje brak monotoności w trakcie gry oraz wymuszanie zmian w stylu walki. Trochę szkoda, że nie dostaliśmy możliwości zawalczenia z jakimś bossem, ale mogę zrozumieć, że jest to albo element samouczka, albo decyzja biznesowa. Trafić można było też na proste puzzle, które nie były frustrujące, jak to bywa w niektórych grach tego typu.

Let's get ready to rumble!

Uważam, że Tate odwaliło kawał dobrej roboty i widać gigantyczny progres w porównaniu do gry sprzed co prawda 17 lat, ale mającej swoje ograniczenia ze względu na użyty silnik (tego nikt się nie spodziewał). Widać pewne mankamenty, które jednak będą naprawione poprzez optymalizację na różne konfiguracje sprzętowe, ale widać ogromny potencjał i szansę na duży sukces (oczywiście, jeśli nie patrzemy pod kątem kategorii AAA, a gier wydawanych przez mniejsze, niezależne studia) wśród gier w 2022 roku. Trzymam kciuki i z niecierpliwością czekam na tegoroczne lato, aby ograć pełnoprawny produkt z sympatycznym torbaczem w roli głównej. Liczę, że „Kangurek Kao” pokaże choćby takiej serii „Rayman”, że chce to móc i powalczy dzielnie z „Crashem Bandicootem 4” o miano najlepszej współczesnej platformówki bez rzucania ręcznika na ring.



BROKEN SWORD

✠ w pościgu za Templariuszami ✠

TRZYDZIEŚCI dwa lata temu, pewne młode studio wbiło się przebojem na rynek gier przygodowych pomiędzy dwóch wielkich potentatów – Sierrę oraz LucasArts. Jak się to wszystko zaczęło? Trzeba chyba zacząć od życiorysu ojca serii „Broken Sword” oraz szefa Revolution Software – Charlesa Cecila.

~Solaris

Broken Sword, czyli w pogoni za templariuszami

Charles Cecil urodził się w York, ale dzieciństwo spędził w Demokratycznej Republice Konga, gdzie jego rodzice pracowali dla firmy Unilever. Na studia został jednak wysłany do rodzinnej Anglii, gdzie szybko został wypatrzony przez Richarda Turnera, który namówił 18-letniego Charlesa do napisania gry przygodowej dla Artic Computing, a następnie po ukończeniu studiów została mu tam zaproponowana posada. Był na tyle uzdolniony, że już dwa lata później otrzymał propozycję objęcia stanowiska dyrektora jednego z europejskich studiów Activision. Trzy lata później postanowił jednak pójść na swoje i wraz z Tony’em Warrinerem, Davidem Sykes’em i Noirin Carmody (która była dyrektorem generalną Activision na Europę, a prywatnie została żoną Charlesa) założył Revolution Software.

Ich pierwszą grą było „Lure of the Temptress”, które zebrało pozytywne recenzje zarówno dziennikarzy, jak i graczy. Warriner stworzył silnik gry,

który okazał się być bardziej wszechstronny niż rynkowych potentatów – Sierry oraz LucasArts. Jedną z największych, nomen omen, rewolucji był fakt, że silnik, Virtual Theatre, animował postaci NPC, które nie stały nieruchomo, a wykonywały powtarzalne czynności oraz poruszały się po świecie gry, dając złudzenie „życia”.

Kolejna produkcja była już kasowym sukcesem, mowa tutaj o „Beneath a Steel Sky”. Cecil do pracy nad nią zaprosił rysownika komiksów, Dave’a Gibbonsa, twórcę między innymi serii „Watchmen”. Ujawniła się także fascynacja Cecila technikami filmowymi, co zaowocowało poszukiwaniami młodych talentów z branży telewizyjnej i filmowej do stworzenia pierwszej, wysokobudżetowej gry o tytule „Broken Sword: The Shadow of the Templars”.

Charles chciał stworzyć grę w oparciu o oklepane tematy, nawiązujące do serii „Indiana Jones” z grą przygodową umiejscowioną w Egipcie z hieroglifami. Nie spodobało się to jednak jednemu z pracowników wydawcy Virgin Interactive, Seanowi Brennanowi, i podsunął on Charlesowi powieść „Wahadło Foucaulta” Umberto Eco, która tak zachwyciła młodego programistę, że motyw templariuszy, tajnych stowarzyszeń, spisków i ukrytych skarbów stał się kanwą pierwszej części gry. I to na kilka lat przed napisaniem i wielkim komercyjnym sukcesem książki „Anioły i demony” Dana Browna! Po odwiedzeniu Francji wiedział już, że to miasto będzie głównym punktem gry

i tutaj będzie rozgrywać się większość wydarzeń. Aby jeszcze lepiej przygotować się do tworzenia scenariusza gry, zapisali się na kursy do jednego ze scenarzystów stacji BBC.

Broken Sword: The Shadow of The Templars

Budżet gry wyniósł łącznie milion funtów, a sama gra wydana została w 1996 roku. Fabuła gry zaczyna się od zamachu bombowego w Paryżu. Poznajemy wówczas głównego bohatera gry, George'a Stobbarta (dwa be, dwa te, jak to zwykł przedstawiać się ten amerykański prawnik, który w Paryżu był akurat na wakacjach). Spotyka wtedy też początkującą dziennikarkę gazety Le Figaro, Nicole Collard, która prowadzi śledztwo w tej sprawie. Decydują się połączyć siły i razem odnaleźć zamachowca, nieświadomie wplątując się w międzynarodowy spisek neo-templariuszy. Mówią, że przeciwieństwa się przyciągają i to widać po postaciach Nico i George'a, którzy swoimi dialogami, przepelnionymi sarkazmem, wprowadzali elementy komizmu, wyróżniając w ten sposób produkcję na tle konkurencji. Pierwszy „Broken Sword” to typowy przedstawiciel point and clicków – kombinowanie, jakie przedmioty w ekwipunku ze sobą połączyć lub jak je wykorzystać oraz dużo, bardzo dużo rozmów, które często nie pchają fabuły, ale... wprowadzają

element komizmu, stąd przyjemnie się spędza czas na graniu, nawet po tylu latach od premiery. Trzeba zaznaczyć, że gra zestarzała się niewiarygodnie godnie, a jest to zasługą ręcznie rysowanych plansz, zaś same animowane postacie zostały zrobione na tyle dobrze, że nawet na komputerach z monitorami 2K nie boją oczy od liczenia pikseli. Na dodatkową uwagę zasługuje świetna, nastrojowa muzyka, która zmieniała się w zależności od sytuacji czy lokacji w grze (a było gdzie jeździć, bo oprócz Francji udawaliśmy się także do Hiszpanii, Syrii czy Irlandii). Sama gra zdobyła kilka nagród, jednak walkę o tę najważniejszą w kategorii „Best Adventure Game/RPG” Spotlight Award na targach GDC przegrała, ale nie z byle kim, bo z „The Elder Scrolls II: Daggerfall”.

Broken Sword II: The Smoking Mirror

Revolution Software chciało pójść za ciosem i przygotować kontynuację pierwszej części „Broken Sword”. Problemem była kwestia wydawcy – amerykański oddział Virgin Interactive nie było zbyt zainteresowane wydaniem przygodówki, ale po naciskach europejskiego oddziału firmy zgodzili się na produkcję pod jednym warunkiem – gra miała być gotowa do wydania w ciągu roku. Ostatecznie się to udało, a światło dzienne ujrzęła „Broken Sword II: The Smoking Mirror”. W tej części



No - you found a use for a priest. That's incredible.



możliśmy pokierować nie tylko George'em, ale też Nico, a cała historia kręci się wokół mitologii Majów oraz sekty, która próbuje uwolnić jedno z bóstw tej południowoamerykańskiej cywilizacji. Druga część nie przynosiła żadnych rewolucyjnych zmian w interfejsie czy stylistyce, choć była krótsza od poprzedniczki (według strony How Long To Beat, pierwszą część można było ukończyć w ciągu 10 godzin, kiedy jej następczyni dawała tylko 9 godzin rozrywki).

Broken Sword III: The Sleeping Dragon

Kolejna część gry to wiele zmian: od wydawcy z Virgin Interactive na THQ, poprzez przejście z dwuwymiaru w trójwymiar, aż po sterowanie. Wszystko jest ze sobą powiązane, gdyż THQ parło, aby wydać „Broken Sword III: The Sleeping Dragon” na Playstation, a to wiązało się zarówno z przejściem na silnik 3D (RenderWare, na którym tworzono takie gry jak „Battlefield 2: Modern Combat”, gry wchodzące w skład GTA Trilogy czy gry z serii Harry Potter oznaczone numerkami 3-6), jak i dostosowaniem sterowania do padów. Czy były to dobre decyzje? Cóż... Wystarczy spojrzeć, gdzie teraz znajduje się THQ... Gra wygląda po latach dobrze, ale rezygnacja z klasycznego point and click i podporządkowanie wszystkiego konsolowemu sterowaniu było błędem. Nie dość, że na klawiaturze sterowanie postaciami czy przeglądanie ekwipunku było utrudnione, to sytuacji nie ułatwiała dziwnie ustawiająca się kamera. Do gry wprowadzono za to Quick Time Eventy, które w mojej opinii się sprawdziły i były ciekawym urozmaiceniem. Sama historia wracała z powrotem do tematyki templariuszy – Nico dostaje informację, że ktoś chce się z nią skontaktować w sprawie dziwnych anomalii pogodowych szalejących w różnych częściach świata, jednak kiedy dociera na miejsce



okazuje się, że jej informator jest martwy. Z kolei George udaje się w podróż do jednego ze swoich klientów, który chce opatentować pewien tajemniczy wynalazek, ale... tak zgadliście... George jest świadkiem morderstwa swojego klienta i rusza w podróż w poszukiwaniu zabójców. W ten sposób drogi George'a i Nico splatają się po raz kolejny, gdyż okazuje się, że osobą odpowiedzialną zarówno za zabójstwo wynalazcy, jak i za anomalie jest ta sama osoba – tajemniczy Sussaro.

Broken Sword IV: The Angel of Death

No i przechodzimy do czwartej części. Części, którą fani serii chcieliby zapomnieć tak samo, jak fani „Postal” próbują zapomnieć „Postal 3”, zaś fani „Gothica” wymazać „Arcanię”. Tak, jest aż tak źle. Nie dość, że „Broken Sword: The Angel of Death” jest grą zbugowaną, to sprawia dodatkowo problemy na nowych komputerach, gdyż gra nie obsługiwała procesorów wielordzeniowych, powodując niewczytywanie się tekstur postaci. Bardzo łatwo można było się też przypadkowo zbugować w teksturach w trakcie gry. Dodatkowo pozostano przy mechanikach z trzeciej części gry, w tym także w trójwymiarze, ale przywrócono sterowanie point and click. W sumie trudno powiedzieć, co jest gorsze, bo sterując klawiaturą poprzez problemy z kamerą główni bohaterowie obijają się po ścianach, zaś wycelowanie myszką w przejście graniczy z cudem. Dodatkowo sprint został usunięty z klawisza Shift i sprintować można kręcąc kółkiem myszy, ale resetuje się on w momencie wykonania jakiegokolwiek akcji. Czwarta część gry doczekała się pełnej lokalizacji, ale nie sądzę, by było się czym chwalić – Borys Szyca w roli George'a czy Magdalena Cielecka w roli Anny Marii wypadają strasznie sztywno i sztucznie. Co się dało zepsuć w kwestii mechanik, to Revolution Software zepsuło i nie usprawiedliwia tych problemów fakt, że produkcja gry została rozbita pomiędzy Revolution Software a Sumo Digital. Trzeba jednak oddać, że zredukowano do minimum elementy zręcznościowe oraz Quick Time Eventy, wracając do korzeni, które reprezentowały pierwsza oraz druga część, czyli typowe rozwiązywanie zagadek. Dodano z kolei łamigłówki w postaci hackowania serwerów w celu uzyskania informacji lub pchnięcia fabuły do przodu.

Gra broniła się jednak fabułą, która jak zwykle była poprowadzona w brawurowy sposób, wracając po raz kolejny do wątku templariuszy i ich skarbów,

tym razem tytułowej Arki Przymierza (gra w została wydana w Stanach pod nazwą „Secrets of the Ark: A Broken Sword Game”). Historia rozpoczyna się przybyciem do biura George’a tajemniczej kobiety, która oferuje okazałą sumę pieniędzy w zamian za rozszyfrowanie pewnego starożytnego manuskryptu i pomocy w odnalezieniu skarbu. Rozmowę przerywa jednak pojawienie się mafii, która równie mocno chce dostać w swoje ręce skarb, do którego tenże manuskrypt prowadzi. Tym razem odwiedziemy Stany Zjednoczone, Turcję oraz Rzym i Watykan.

W międzyczasie...

Z powodu niekorzystnej umowy zawartej między Revolution Software a THQ, firma Charlesa Cecilia wpadła w problemy finansowe. Jednak dzięki tymże problemom światło dzienne ujrzały najpierw remaster drugiej części, a następnie wersja Director’s Cut pierwszej odsłony gry, która dodawała godzinę kontentu w postaci historii Nico, powodując, że urocza Francuzka stała się grywalną postacią we wszystkich częściach gry. Pozwoliło to studiu na złapanie drugiego oddechu i przetrwanie niekorzystnego okresu, spotęgowanego przez upadłość THQ.

Broken Sword V: The Serpent’s Curse

Kiedy wszyscy myśleli, że to raczej koniec historii Nico i George’a, okazało się, że jest światółko w tunelu, a kierunek wskazał nie kto inny, jak legendarny Tim Schaefer, twórca serii „The Secret of Monkey Island”, który w 2012 roku wystartował ze zbiórką na Kickstarterze celem stworzenia kolejnej gry przygodowej, a dzięki której uzbierał ponad 3 miliony dolarów. W ten sposób ruszyła zbiórka na kolejną część „Broken Sworda”. Cel udało się wypełnić w ciągu 12 dni, zaś na sam koniec zbiórki udało się zebrać prawie dwa razy więcej, niż zakładano, czyli niecałe 800 tysięcy dolarów. To zapewniło Revolution Software zarówno swobodę w procesie produkcyjnym, jak i kontakt z fanami, którzy wpłacali pieniądze. Dzięki temu piąta odsłona serii wróciła do dwuwymiarowej grafiki i odświeżonego silnika Virtual Theatre, co było strzałem w dziesiątkę, pozostawiono jednak postaci wymodelowane w grafice 3D oraz zaimplementowano dobrze przyjęte komiksowe dymki z wersji Director’s Cut „Broken Sword: The Shadow of the Templars”. Grę podzielono na dwa epizody, uzasadniając to tym, że gra okazała się być bardziej rozbudowana, niż na początku planowano. Pomimo mieszanych ocen



recenzentów (odpowiednio 69 i 72 na Metacritic), gra zyskała pozytywne opinie fanów dostając na tej stronie noty 7,9 i 7,6. Nico i George wpadają na siebie w paryskiej galerii sztuki, kiedy nagle ich rozmowę przerywa zamaskowany nieznajomy, który kradnie jeden z obrazów i zabija właściciela galerii. George, jako reprezentant ubezpieczyciela galerii, rusza w pościg za złodziejem i mordercą, zaś Nico, cóż... pewne dziennikarskie nawyki i okazja do napisania artykułu nigdy z niej nie wyjdą, więc rusza wraz z George’em w kolejną szaloną podróż. Tym razem fabuła kręci się nie wokół templariuszy, a gnostyków. Charles Cecil uznał, że formuła templariuszy się wyczerpała, a po tylu latach tematyka ta stała się swego rodzaju kliszą, więc aby wyrwać się z tego schematu zainteresował się innym ruchem religijnym, równie tajemniczym, gdyż pierwsze wzmianki o gnostykach odnaleziono dopiero w latach 40. XX wieku w Egipcie.

Co dalej?

Revolution Software wydało ostatnią część gry w 2014 roku, jednak nie ma powodów do niepokoju, bo studio to zawsze pracowało powoli, ale sumiennie, dostarczając zawsze graczom niezapomnianych przygód. W 2018 roku Charles Cecil w wywiadzie udzielonym z okazji premiery gier z serii Broken Sword na Nintendo Switchu powiedział, że studio pracuje nad grą, jednakże nie jest to kolejna część „Broken Sword”. Okazało się, że tą grą ma być „Beyond a Steel Sky”, czyli kontynuacja gry z 1994 roku, a która została wydana w 2020 roku. Zaś nie tak dawno temu, Charles Cecil powiedział, że ma już kilka pomysłów na „Broken Sword 6”, jednak nie spodziewałbym się jego premiery w ciągu najbliższych 2-3 lat. Trzymam jednak kciuki, gdyż seria Broken Sword to jedna z legendarnych serii gier przygodowych, które już na stałe weszły do kanonu gier, w które każdy szanujący się gracz powinien zagrać.

ELDEN RING

PRZYGODA

KU ZAGŁADZIE



STAŁO się. Czekaliśmy od E3 2019 – każdy fan – coraz bardziej wbijając palce w fotel, by tylko móc zagłębić się w nową grę od Miyazakiego. Fakt, że R.R. Martin miał pomóc w budowaniu świata, jeszcze tylko bardziej napędzał nasz hype. Ale czy było warto? Czy wszystkie oceny 10/10 od krytyków mają rację bytu? Czy może jednak czeka nas kolejny Cyberpunk? Porozmawiajmy sobie o tym. Oto ona – recenzja „Elden Ring”. Chciałbym tylko napomnieć, iż będę używał angielskiej nomenklatury, gdyż to w tym języku przechodziłem ER.

~M.C.

Go big or go home

Na nowe dziecko Miyazakiego musieliśmy sobie poczekać, nie ma co. Według oficjalnych informacji, praca nad „Elden Ring” zaczęła się tuż po wydaniu The Ringed City, DLC do Dark Souls 3, które swoją premierę miało w 2017. Znając życie, wstępna praca nad tytułem miała prawdopodobnie miejsce już wcześniej, czyli możemy spokojnie liczyć, iż zajęło im 6 lat, by ER pojawiło się na półkach sklepowych. Nie jest to najdłuższy okres produkcyjny w historii, oczywiście, że nie, ale też nie możemy mówić, że był on krótki. Dosyć mała ilość materiałów promocyjnych tylko napędzała nasze chęci i głód na nowego soulslike’a. Otwarty świat, walka na koniu, nowa, bardziej przystępna fabuła itd. – dużo nowości w klasycznym sosie szefa.

I oto nadszedł ten dzień, 25 lutego 2022. Krytycy zachwalali, 10/10 sypały się na lewo i prawo, ludzie nazywali „Elden Ring” najlepszym tytułem z otwartym światem w historii, każdy tylko klaskał i płakał ze szczęścia, jak cudownie to wyszło, że było warto czekać, że Miyazaki zbawił rynek gier, i że, i że... Sami doskonale rozumiecie, o co chodzi. Elden Ring, niczym nowe nadejście Jezusa, traktowany był na początku niczym gra, która miała naprawić inne gry, nadać nowe ścieżki dla przyszłych tytułów, zarówno soulslike, jak i nie, byt idealny (ale nie do końca), który zbawi nas ode złego. All hail Miyazaki, the God of Games.

Tylko no właśnie, nie do końca.

Boulevard of broken dreams

Zacznijmy od fabuły, w końcu to ona, nieważne, jak schowana, postrzępiona czy też niedostępna,

była dla mnie głównym motywatorem, by kupić kolejne tytuły.

Zbliża się zagłada świata. Era ognia kończy się i nie ma nikogo, kto mógłby rozpaść pierwszy płomień, więc to do ciebie, mój drogi nieumarły... nie, chwila, to nie to.

To może, zbliża się zagłada świata. Przez wpływ krwi Wielkich Przedwiecznych ludzie zamieniają się w monstra. Całe Yharnam płonie, pół ludzie, pół bestie prowadzą swoje pseudokrucjaty, podczas gdy monstra z najgorszych koszmarów przemykają między cieniami. Tylko ty, mój drogi łowco, możesz stawić im czo....nie no, kurde, też coś mi nie pasuje.

Ok, podejście numer 3. Zbliża się zagłada świata. Elden Ring, konstrukcja stworzona z run, która nadawała naszemu światu prawa i zasady, został zniszczony. Marika, królowa i bogini Lands Between, przestała się odzywać. Runa śmierci została wykradziona, a dzieciaki Mariki, półbogowie, biorąc sobie po kawałku wielkiej runy z Elden Ring, robią syf i prowadzą wojnę między sobą. Teraz ty, mój drogi Tarnished, musisz wyruszyć, pokonać dzieci Mariki, naprawić ER i zostać nowym Elden Lordem. Tak, teraz się zgadza.

Jak łatwo się domyślić, wstęp, jak i ogólne założenie jest tym samym, co From Software serwuje nam od lat. Mamy ogólny kataklizm, mamy nasze cele, jesteśmy nikiem z jednym bonusem, nie jesteśmy w stanie trwale umrzeć. Wyruszamy więc, by przeprowadzić swoiste ludobójstwo na miejscowej populacji, by wyciągnąć świat z syfu, do jakiego został wrzucony. Czy też postąpimy, jak nam odgórna narracja każe, czy też wybierzemy własną ścieżkę, zależy już tylko od nas. Fabularnie, ER stoi gdzieś pomiędzy „Sekiro” a Dark/Demon Soulsami. Nie musimy zbierać każdego odłamka, kości czy też różnego rodzaju śmiecia, by zrozumieć tak naprawdę, co się wokół nas dzieje i dlaczego tak, a nie inaczej, ale też nie zostaje nam to podane wszystko na tacy. Już same trailery zdradzały sporą część tego, co nas czeka i wiele w odgórnych założeniach się nie zmieniło. Tym, co odróżnia jednak ER od pozostałych tytułów Miyazakiego, jest fakt, że ta fabuła jest, nie ukrywajmy, o wiele lepiej napisana. Świat, mimo dalej wielu barier, jest o wiele łatwiejszy do zrozumienia i poznania. Jesteśmy w stanie zrozumieć relacje między postaciami o wiele szybciej, niż to

się działo np. w przypadku pierwszych Soulsów. Nikt też nie wygnał swojego syna za zagubienie płyty z utworami Van Halen...

Widać tu też wpływ Martina. Fabuła, mimo postrzępienia, trzyma się kupy, przynajmniej według mnie, możliwe, że mieliście inny odbiór. Jak wspomniałem wcześniej, relacje między postaciami są o wiele lepiej pokazane i łatwiejsze do zrozumienia. Sami bossowie, mimo że „głównych” jest tylko 6, też są o wiele lepiej przedstawieni. Jeżeli dostajemy cutsceńkę przed walką, jest ona po to, by przytoczyć nam, z kim właśnie będziemy walczyć i dlaczego jest w takim stanie (Hi Radahn, I'm a big fan) lub też by nakreślić charakter postaci (Hi Mohg, burn in hell, please).

My jako postać, co nie powinno dziwić nikogo, kto grał we wcześniejsze tytuły, dalej jesteśmy na starcie nikim. Ot, jedna z wielu osób, która otrzymała możliwość powrotu do Lands Between, by pokonać złoli i zdobyć prawdziwą potęgę. Nic nowego, nic szczególnego. To, na co natomiast warto zwrócić uwagę, to NPC. Wszyscy pamiętają cebulowego rycerza czy też Artoriasa. Patches? Wiadomo. Ale właśnie to w „Elden Ring” NPC o wiele bardziej zapadają w pamięć. Ich questy, dzięki otwartości świata, są lepiej rozbudowane niż poprzednio, wymuszając na nas większą ilość podróży. Są też po prostu porządniej napisany-

mi postaciami, których działania i motywacje da się zrozumieć bez problemu. Poznajemy ich przeszłość, co doprowadziło ich do tego punktu i dostajemy możliwość zobaczenia zakończenia ich historii, czyli to, do czego jesteśmy już przyzwyczajeni, ale jednocześnie oferują one lepsze zgłębienie ich osobowości. Widzimy o wiele więcej relacji między nimi, więcej interakcji, ich zadania potrafią na siebie nachodzić i wymuszać na nas wybranie jednej albo drugiej ścieżki. No i w mojej osobistej opinii, VA zrobili najlepszą dotychczas robotę.

No stress

Najwyższy czas pogadać o mechanice. Stare rzeczy zostały na swoje sposoby odświeżone, a nowych zmian jest pełno. Czy są dobre? Zobaczmy

Zacznijmy może od największych. Otwarty świat i jazda konna. Osobiście, jestem fanem otwartego świata w grach, jeżeli jest to zrobione dobrze. Nie ma to sensu, jeżeli mapa ma niewyobrażalne przestrzenie do biegania, jeżeli jest pusta, bez znajdziek, walki, NPC-ów itd. Samo bieganie po pustym polu może zrobić każdy i nie ma w tym nic niezwykłego. Powinno zawsze być coś, co motywuje gracza, by ten poruszał się poza utartymi ścieżkami i wyszukiwał dodatkowe smaczki. ER na szczęście to uzyskał. Bossowie, którzy pojawiają

Walnę estussa i będzie git



się tylko w konkretnych porach dnia, ale też tacy, którzy chodzą sobie cały czas, obozy przeciwników, które mogą chować nowe przepisy, bronie czy też inne fajne znajdźki. Katakumby, ruiny lub kopalnie, które za przeszukanie nagradzają nas materiałami na rozwinięcie broni/duszków czy też zupełnie nowymi przedmiotami. Małe obozowiska i grupki przeciwników, które poruszają się etc. Zdecydowanie nie jest tu pusto, natomiast zdarzają się przestrzenie, które nie oferują nic poza ładnymi widokami, na szczęście nie są one częste i nie wybijają nas z rytmu. Warto też zwrócić uwagę na relacje między różnymi grupami. Potrafią się na siebie rzucić, przeprowadzać ataki i po prostu psuć sobie nawzajem życie.

Jak wspomniałem wcześniej, istnieją też różne pochowane miejsca, które nagradzają nas za to, że je wyszukamy i zwiedzimy. Kopalnie dadzą nam surowce na rozwój broni, katakumby na rozwój duszków. W dodatku na końcu każdej z nich czeka na nas walka z bossem. Ruiny to lokacje bardziej otwarte, gdzie zazwyczaj czeka na nas grupka przeciwników oraz piwnica, w której czasem trafi się boss, czasem nie, ale zawsze czeka na nas kufer z dobrociami. Poza tą trójcą znajdziek, możemy też podróżować do mniejszych Erdtree, gdzie czekają na nas avatary drzewek, które po śmierci dają nowe składniki do naszej nowej potki. Evergaol, czyli swoiste boss areny, są kolejnymi nowymi miejscami. Wchodząc w wyłobioną w ziemi przestrzeń i akceptując wyzwanie, wyruszamy na walkę z bossem. Bez przyzwań, bez towarzyszy, jest to czyste 1 vs 1. Dwóch wchodzi, jeden wychodzi. Wieże magów dają nam prostą zagadkę/poszukiwanie, które po rozwiązaniu dają nam amulet pozwalający przypisać nowy czar. Kościoły oferują moment odpoczynku, czasem spotkanie z NPC, ale przede wszystkim dają nam kielichy, które zwiększają siłę naszego estus...naszej mikstury do leczenia/przywracania many. Jeżeli natomiast wjeżdżamy w przestrzeń, która jest aż za bardzo pusta, to możemy być wręcz pewni, że za chwilę coś przyleci i zrobi nam kuku (dlaczego słyszę boss music, o Boże, o kuźwa).

Oczywiście latanie po całej mapie byłoby katorgą, gdyby nie nowy dodatek, nasz zaufany konik, Torrent. Konik ten jest o tyle super, że nie dość, iż pozwala na podwójny skok, to jeszcze możemy z jego grzbietu walczyć. Nie spodziewajcie się nie wiadomo jakich skomplikowanych mechanik w ramach tej walki, ale jest ona zdecydowanie na tyle przyjemna, że jak na razie po 60 godzinach dalej mi się nie znudziła. No i pozwala na bardziej dynamiczne podejście do problemów niż tradycyjne „stój pod bossem i nie daj się zabić”. Dzięki konikowi możemy wpaść w grupę przeciwników, robiąc totalny chaos, uciec w momencie, kiedy sytuacja stanie się zbyt gorąca, czy też po prostu przyjemnie zwiedzać otoczenie. A że mapa jest ogromna, to jest to duże ułatwienie.

Into the void

Skoro już o walkę zahaczyliśmy, to zostaniemy przy niej chwilę, bo zmian jest zarówno mało, jak i sporo. W klasycznym systemie uników, ripost czy backstabów nie zmieniono aż tak dużo. Poprawiono dynamikę walki i hitboxy. Weapon arty, czy też skille w ER, znane z DS3, wracają. Zostały one jednak nieco zmienione. Teraz możemy je podzielić na 2 kategorie – zwykłe i unikalne. Zwykłe skille możemy zmieniać za pomocą Ashes of War. AoW, poza zmienianiem zachowania specjalnego ataku naszej broni, pozwalają dostosować jej skalowanie do naszych potrzeb. Chcecie prosty miecz z skalowaniem pod siłę? Proszę bardzo. A ogromny miecz z skalowaniem pod zręczność? Have fun. Dodatkowym atutem jest to, że nawet specjalne AoW, nadające zdolności magiczne, jak podpalenie, nie mają wymuszonego skalowania, dzięki czemu możemy ich używać bez dużych strat w obrażeniach. Jest to ogromne ułatwienie ze strony Miyazakiego i pozwala na jeszcze lepsze dostosowanie tego, jaką postacią chcemy grać.

Unikalne skille to jednak inna para kaloszy. Czasem znajdziemy, czy też zdobędziemy, wyjątkowe bronie. Są one zazwyczaj bardzo dobrze schowane lub są nagrodami za pokonanie przeciwni-

message

Git Gud



Posiadacz odłamka – Mohg

Pokonano posiadacza odłamka – Mohga

0.3% graczy odblokowało to osiągnięcie

ków. Mają one z góry narzucone skalowanie oraz zdolność. Warto jednak wspomnieć, że zdolność ta zazwyczaj działa jak mielarka do mięsa. Sam używam takiej broni i ło panie, miodzio. Warto też pamiętać, że każda część ekwipunku posiada, czy też może posiadać, skill. Tarcza, łuk, kostur etc. Wszystko to może być w jakimś stopniu dostosowane i personalizowane.

Do odświeżonych mechanik można też zaliczyć łamanie postury przeciwników. Jak zapewne pamiętacie z poprzednich części, jeżeli przeciwnik, czy też my, posiadał tarczę i udało się zbić jego wytrzymałość do zera, był otwarty na atak krytyczny. Tutaj to też powróciło, ale dostało też nowy odłam. Poza klasycznym zbijaniem tarcz, przeciwnicy posiadają nowy, niewidzialny system. Przy ciągłych atakach, szczególnie silnych, system ten powoli spada. Gdy dobieje 0, przeciwnik otwarty zostaje na krytyczne uderzenie z naszej strony. Jest to ważne, gdyż jeżeli chcemy doprowadzić przeciwnika do tego, że da nam chwilę, gdzie możemy mu załadować ogromne obrażenia czy też po prostu bić go przez chwilę w spokoju, musimy kontynuować nasz atak, gdyż ich wytrzymałość będzie powoli wracać do stanu początkowego.

Magia też przeszła odświeżenie, do buildów pod inta doszły nowe czary, piromancje stały się częścią buildów pod faith, ale niestety nie mogę Wam powiedzieć tutaj dużo, gdyż sam nigdy nie grałem z tymi buildami.

Teraz główny smaczek nowej walki, przyzywanie duszków. Podróżując po świecie mamy okazję znajdować duszki, które będziemy mogli przyzwać w konkretnych miejscach podczas pojedynków – zazwyczaj przy dużych grupach przeciwników czy też spotkaniach z bossami. Dzielą się one na duszki ogólne, czyli wilki, meduzy, rycerze etc., czyli przeciwnicy, których spotykamy sporo, i duszki specjalne, czyli imienne, które wymagają specjalnych materiałów na rozwój. Tak, duszki można rozwijać, by stawały się silniejsze, ale wracając, imienne duszki to zupełnie inna liga. Oleg, Mimic, Perfumer etc. są elitą w swojej własnej lidze. Na +10 potrafią one być lepsze od nas, jeżeli chodzi o walkę z bossami. Mogą być albo świetnymi tankami, albo źródłem dodatkowych obrażeń. Wcześniej wspomniany mimik to dosłownie nasza kopia, która posiada te same umiejętności, broń, statystyki, jak i przedmioty założone na pasek ekwipunku. Jeżeli nie jesteście fanami przyzywania ludzi/NPC-ów, a czuliście się samotni, to macie teraz idealne rozwiązanie. Są

I po co ja ten cholerny Midsommar oglądałem?



one ogromną pomocą i git gudy mogą się schować, skoro jest to mechanika w grze, to mamy pełne prawo ją wykorzystywać. O czym musimy natomiast pamiętać, to to, że duszki potrzebują odpowiedniego poziomu many lub życia, by móc je przyzwać, więc nie każdy będzie dostępny zaraz po zdobyciu.

Kolejną nowością jest skradanie się. Jest to bardziej gimmick niż prawdziwa mechanika, bądźmy szczerzy. Jasne, czasem przydaje się, by ominąć przeciwników, z którymi nie chcemy się męczyć lub pozbyć się jakiegoś problemu po cichu, ale nie spodziewajcie się tutaj splintercellowego podejścia. Jest to po prostu dla nas w pewien sposób ułatwienie.

Геймер

Wydawałoby się po moich wypowiedziach, że ER, mimo pewnych niuansów, zasługuje na swoje oceny. No właśnie nie do końca. Dotarliśmy w końcu do tego momentu, na który pewnie niektórzy czekali, czyli minusów. A jest ich sporo.

Zacznijmy od optymalizacji, która może nie leży, ale zdecydowanie została w jakiś sposób zepsuta. Na moim RTX 2060 i i7-9750H potrafię do dziś mieć nagłe spadki FPS-ów do 10-15. Nie trwają one długo, ale zdecydowanie nie są pomocne, szczególnie w trakcie walki. Dziwne zaniki tekstur też dosyć często się pojawiają. Z tego, co internet mówi, nie jestem jedyną osobą z problemami. Jeden z kumpli, z którymi gram, ma w ogóle duży problem, gdyż przeciwnicy potrafią być dla niego niewidzialni, w efekcie czego dostaje obrażenia od przezroczystych fantomów. Nawet pomimo już wypuszczonych patchów, ten problem dalej pozostaje.

Multiplayer jest jeszcze gorzej zrobiony. Powodzenia życzę komukolwiek w trakcie przyzywania towarzysza. „Unable to summon” będzie mi się śniło po nocach. W PvP jest już dla mnie normalne, że mój przeciwnik skacze jak Mario – takie są lagi. Crashe, które wywalają ludzi do pulpitu czy psują działanie kontrolerów, też są częstymi problemami. O optymalizacji myszki i klawiatury nie wspominajmy, bo jest to czysty żart.

Ale pomijając kwestie techniczne, skupmy się na samej grze. Jasne, jest ona świetnie zrobiona i dalej się dobrze bawie, ale zdecydowanie nie

jest to gra zasługująca na 10/10. Bossowie – dodatkowi, nie fabularni – często są powtarzani. We wcześniejszych tytułach się to zdarzało, ale tutaj jest to bardzo odczuwalne. I zdaję sobie sprawę, że otwarty świat zmusza twórców do tego, że niektóre assety muszą zostać powtórzone, ale jest to tutaj mocno widoczne, w pewnych momentach za mocno. Kiedy już czasem dochodzi do powtórek, areny nieraz nijak nie są dostosowane do tego, z kim powinniśmy walczyć. Widać w późniejszych starciach z tym samym przeciwnikiem, że arena powinna być o wiele mniejsza/większa niż to, co otrzymaliśmy. Fakt, iż tylko 6 bossów jest właściwie wymaganych do ukończenia gry też trochę bije w oczy. Sporo osób straci wiele ciekawych pojedynków właśnie z tego powodu, ale ciężko tutaj stwierdzić, czy to wina twórcy, czy też gracza, który olał zwiedzanie świata.

Co do konika, to mimo tego, jak przyjemnie się na nim jeździ, to nie wprowadzenie prawidłowo systemu podwójnego skoku, gdzie przy upadku z wysokości otrzymujemy obrażenia/giniemy i tak, mimo iż ten drugi skok został dobrze wykonany, to raczej nie jest coś, co powinno wyjść poza etap testów.

Kolejną krytyką, o której muszę wspomnieć, jest fakt, iż jakby na to nie patrzeć, jest to po prostu dalej odgrzewany kotlet. Bloodborne był dobrym krokiem w kierunku czegoś nowego. Sekiro oferowało zupełnie nowe podejście do walki, zwiedzania czy też rozwoju. Tutaj wracamy znowu do tego samego, co już doświadczyliśmy w trylogii DS. Jasne, ten kotlet smakuje dalej wyśmienicie i zostały dodane nowe przyprawy, ale no, powoli zaczyna się przejadać. Prawda jest taka, że jeżeli zarówno Miyazaki, jak i FS nie wyjdą w kolejnych tytułach z nowszymi pomysłami, ludzie powoli zaczną tracić zainteresowanie.

The sound of silence

Musimy jeszcze krótko sobie wspomnieć o oprawie audiowizualnej. Gra momentami potrafi przynieść, jeżeli chodzi o wygląd. Mimo że widać, iż silnik FS już nie jest najnowszy, to dalej są miejsca, w których po prostu chcemy się zatrzymać i popatrzeć, jak to wszystko pięknie wygląda. Gwiazdzone niebiosa w jaskiniach, klify, pod którymi rozciągają się całe połacie terenów, czy też nowe Blighttown, które jest wielkości całej mapy i wygląda jak coś, co mogłoby też być przedstawieniem nowotworu,



Ⓨ : Touch grace

+ *no maidens* + *invaded* + *dex build* + *grafted* + *tarnished* + *cope*

gdyby ten potrafił rosnąć na drzewach – jest co oglądać i na pewno nie ma co narzekać na wygląd gry samej w sobie.

Ze strony muzycznej natomiast nie spodziewajcie się wiele. Jest to, do czego FS nas przyzwyczało na przestrzeni lat, czyli kościelne chóry, epicka muzyka, piękne brzmienia, wszystko, co znamy i zapominamy po 5 minutach od wyjścia z naszego pojedynku. Jedyne motyw, który zapadł mi w pamięć i wyjątkowo się przy okazji spodobał, pojawia się podczas walki z ukrytym bossem. Nie będę Wam spoilerował, jak on wygląda czy też gdzie go znaleźć, ale uwierzcie mi, ten wyjątkowy folkowy motyw, grzechotki, skrzypce i ciche chóry kobiet są powiewem świeżości i czekam na więcej takich.

Letting go

Jakie jest moje podsumowanie ER? Jest to gra, która ma swoje problemy, i to spore, ale jest dalej świetna. Nie jest to pod żadnym pozorem tytuł, który zasługuje na 10/10 i inne tego typu komentarze, ale jest dalej doskonałym sposobem, by spędzić czas, kusi gracza, by chciał zwiedzać coraz więcej oraz pozwala na odkrycie nowych sekretów za pomocą NG+... czyli w sumie to, czego już wcześniej doświadczyliśmy. Jak wspomniałem, mam już 60 godzin nabite i bawię się dalej bardzo dobrze, ale nie wróżę świetlanej przyszłości twórcom, jeżeli nie zaczną wychodzić z większymi zmianami do swoich mechanik. No i niech w końcu ten multiplayer zostanie naprawiony.



You are...very warm...

INDIANA JONES

and the
FATE of ATLANTIS

**WZDŁUŻ CIENKIEJ
CZERWONEJ LINII**



CIAO raz jeszcze! Korzystając z okazji, jaką daje temat numeru, chciałbym zabrać Was na krótką wycieczkę – wchodzimy i wychodzimy – razem z najsłynniejszym popkulturowym archeologiem (wybacz, Lara...). Panie i Pano- wie, przed Państwem jedyny w swoim rodzaju doktor Henry „Indiana” Jones Jr.! A dokąd nas zabiera? Co to w ogóle za pytanie – na poszukiwania Atlantydy, rzecz jasna!

~Malvagio

Powrót do przeszłości

„Indiana Jones & Fate of Atlantis” to wydana na PC, Amigę i Macintosha gra przygodowa typu „point-and-click” z 1992 r., oparta na systemie SCUMM, zapoczątkowanym przez „Maniac Mansion” z roku 1987. Graczowi przyjdzie w niej wcielić się w tytułowego archeologa, w przededniu drugiej wojny światowej wyruszającego na poszukiwania owianej nieśmiertelną legendą Atlantydy. Jego rywalami w tym wyścigu są oczywiście naziści, którzy chcą wykorzystać starożytną wiedzę i skarby do zdobycia władzy nad światem. Czy Indy’emu oraz jego towarzysze, mistyczce Sophii Hapgood, uda się wyprzedzić wysłanników Trzeciej Rzeszy? Jakie sekrety kryje zatopiona kraina i co spowodowało jej zagładę? Chwyćcie bicze w dłoń i przekonajcie się sami!

Biorąc na warsztat jakiegokolwiek medium z tak charakterystycznym bohaterem, wywodzącym

się z innego, w pierwszej kolejności należy zadać pytanie – czy twórcom udało się wystarczająco dobrze oddać klimat pierwowzoru? Nie będę trzymał Was w niepewności: „Fate of Atlantis” to stary, dobry Indy, którego filmowe przygody śledziło się z zapartym tchem i wypiekami na twarzy. Grając w ten tytuł, ma się wręcz wrażenie uczestniczenia w interaktywnym seansie – w czym niebagatelną rolę odgrywają takie detale jak charakterystyczny motyw muzyczny, towarzyszący Indy’emu w odpowiednio dramatycznych chwilach, czy wspomniana już w tytule czerwona linia, pokazująca na mapie drogę do celu podróży. Fabuła i sposób jej poprowadzenia również zasługują na miano filmowej – dość powiedzieć, że w opinii wielu fanów „Fate of Atlantis” jest „prawdziwą” czwartą częścią przygód awanturniczego archeologa i wielu żałuje, iż zamiast filmu nakręconego na jej podstawie, otrzymaliśmy nie tak dobre „Królestwo kryształowej czaszki”. W tym miejscu pozwolę sobie na małą ciekawostkę – jednym z wielu argumentów wysuwanych przeciwko najnowszej kinowej przygodzie doktora Jonesa jest obecność kosmitów, dla których to miałyby nie być w tej serii miejsca. Jak się okazuje, nic bardziej mylnego! Choć w samej grze podobne motywy są jedynie sugerowane, w jej komiksowej adaptacji (która powstawała z nią równolegle i ostatecznie o rok wyprzedziła ją swoją premierą) związki mieszkańców Atlantydy z przybyszami z kosmosu zostały otwarcie zaprezentowane. Ale to tylko niewielka adnotacja z mojej strony.



Klasyczna formuła „point-and-click” doskonale pasuje do przygód Indiany Jonesa pod kątem klimatu, ale nie odstaje również na poziomie technicznym. Sterowanie archeologiem nie nastręcza trudności, zaś komendy charakterystyczne dla SCUMM są proste i wygodne w obsłudze. Gra w większości wolna jest również od prawdziwej zmyry wielu klasycznych przygodówek, czyli „pixel-huntingu”, wymagającego szukania mikroskopijnych przedmiotów czy przełączników, których odnalezienie niezbędne jest do popchnięcia akcji do przodu – jedynym wyjątkiem może tu być odnalezienie włącznika oświetlenia w pograżonych w mroku wykopaliskach, ale nawet wtedy odpowiednio bystry wzrok (i ewentualne rozjaśnienie ekranu) pomoże zauważyć zarys generatora i zawęzić do niego obszar poszukiwań – nawet wtedy pozostaje to logiczne i nie frustruje tak, jak na przykład poszukiwanie niewielkiej monety w korzeniach drzewa. Nieco gorzej wypada nowinka w postaci walki na pięści – jak przystało na przygody Indiany Jonesa, raz na jakiś czas może nadarzyć się mu okazja, by w konfrontacjach z nazistami odwołać się do argumentu pięści. Walkę można prowadzić za pomocą myszki lub klawiatury numerycznej i polecam raczej ten drugi sposób, wydaje się bowiem nieco mniej toporny. System jest stosunkowo prosty i można traktować go jako urozmaicenie rozgrywki; osoby, które nie są nim zainteresowane, mogą go natomiast całkowicie pominąć, wybierając odpowiednią ścieżkę fabularną.

Na Atlantyde! Ale którą?

W taki oto sposób przechodzimy do jednego z największych atutów gry: systemu ścieżek. Dzięki

niemu przygody Indy’ego nie są tak linearne, jak zdecydowana większość przygodówek, i zachęcają do kilkukrotnego jej ukończenia. Akcentują one odmienne aspekty filmów i właściwie każdy fan Jonesa znajdzie w nich coś dla siebie. Dla tych, którzy uważają, że kwintesencją jego przygód jest korzystanie z pięści i bicia do rozprawiania się z nazistami, czeka ścieżka, nomen omen, Pięści (Fists) – odnajdą w niej prostsze i nie tak liczne zagadki, za to więcej akcji. Ci, którzy wolą jednak dumać nad owymi zagadkami podczas poszukiwań starożytnych ruin i artefaktów, z pewnością odnajdą się na ścieżce Rozumu (Wits). Wreszcie ci, którzy uważają, że Indiana nie może ruszać na wyprawę w pojedynkę, ponieważ w filmach istotna jest jego dynamika z towarzyszami, powinni wypróbować ścieżkę Zespołu (Team), w której archeolog łączy siły z Sophią Hapgood i ruszają na poszukiwania Atlantydy razem. Wyboru dokonuje się na samym początku drugiego rozdziału historii – na podstawie wcześniej podejmowanych przez nas działań gra ustami Sophii zasugeruje, która ścieżka najbardziej pasować będzie do naszego stylu, nic jednak nie stoi na przeszkodzie, by w tym (i tylko tym!) momencie zdecydować się na inną. Ogólna fabuła gry pozostaje niezmienna, a wszystkie drogi łączą się ponownie w jedną po dotarciu do Atlantydy (co rozpoczyna trzeci i ostatni rozdział), zmieniają się przede wszystkim sposoby odnalezienia przedmiotów kluczowych i ich lokalizacja. W pewnym sensie „Fate of Atlantis” wyprzedziło swoją strukturą drugiego „Wiedźmina” o prawie dwadzieścia lat. Warto w tym miejscu nadmienić, iż – co znów jest dla przygodówek dość zaskakujące – gra posiada dwa zakończenia, dobre i złe. To drugie jednak wymaga takiego nieintuicyjnego



zaniechania ze strony gracza, iż pokusiłbym się nawet o nazwanie je ukrytym; osobiście dowiedziałem się o nim dopiero po latach. Nie zdradzę tu, co należy zrobić (a raczej czego NIE zrobić), by je „osiągnąć”; powiem jedynie, że wpływa ono przede wszystkim na Sophię.

Gry rzadko bywają pozbawione wad i z bólem serca przyznać muszę, że tak jest i w tym przypadku. Pierwszą z nich – która dotknie jednak przede wszystkim starych wyjadaczy, którzy na przygodówkach zjedli zęby – jest stosunkowa prostota rozgrywki. Niemniej w pewnym sensie można ją uznać za zaletę. W odróżnieniu od wielu innych tytułów ze stajni LucasArts, „Fate of Atlantis” pozbawione jest bowiem absurdalnych rozwiązań zagadek (jak niesławne zatrzymanie wodospadu za pomocą małpy w „Monkey Island 2”), przez co o wiele łatwiej jest odkryć ich rozwiązanie; zazwyczaj nie wymaga to zbytniego główkowania. Wrażenie to potęguje jeszcze „kompaktowość” gry – znów: „wada obosieczna” – ponieważ Indy zawsze ograniczony jest do jedynie kilku obszarów; te, w których nie pozostało mu już nic do odkrycia, po prostu znikają z mapy. Wyklucza to błądzenie po wielu lokacjach w poszukiwaniu podpowiedzi lub brakującego przedmiotu, ale negatywnie odbija się na wysiłku, jaki muszą podejmować szare komórki gracza.

Drugą wadą, już bardziej jednoznaczną, jest sterowanie w niektórych przypadkach – pamiętacie, jak powiedziałem, że kierowanie Indym nie nastrocza trudności? Niestety to stwierdzenie zaczyna mijać się z prawdą podczas podróżowania balonem – zmuszenie go do wylądowania w odpowiednim miejscu bywa naprawdę frustrujące, zwłaszcza gdy naszym celem jest pozostający w ciągłym ruchu okręt podwodny. Na szczęście ta sekwencja obecna jest wyłącznie na ścieżce Rozumu, choć w nieruchomy cel będziemy musieli wycelować również, gdy podróżować będziemy razem z Sophią.

A skoro już o niej mowa, za kolejną wadę uważam – dostrzeżone przeze mnie po latach – jej niezbyt dobre rozpisanie. Choć na ścieżce zespołowej możemy z nią rozmawiać w każdym odwiedzanym miejscu, rzadko ma do powiedzenia faktycznie coś ciekawego, a kąśliwości rzucane pod adresem Indy’ego wypadają dosyć płasko. Nie posunąłbym się do nazywania gry seksistowską, co to, to nie, po prostu mam wrażenie niewykorzystanego w pełni potencjału; zwłaszcza że te złośliwości,

które się udały, wypadają naprawdę dobrze. Za to muszę przyznać niewielki minus – gdyby nie to, że problem występuje właściwie jedynie na jednej z trzech dostępnych ścieżek (pierwszy rozdział paradoksalnie prezentuje się pod tym kątem lepiej), byłby on zapewne większy.

Przygoda warta zgonu

Na wzmiankę zasługuje również fakt, iż „Fate of Atlantis” należy do podgatunku przygodówek, w którym bohater może umrzeć, co zmusza do wczytania ostatniego zapisu. Nie jest to poziom gier ze stajni Sierry, w których protagonistę może zabić praktycznie wszystko, ale podczas gry trzeba mieć to na uwadze – uważać powinni zwłaszcza ci, którzy wybrali ścieżkę Pięści, o śmierć bowiem najłatwiej w wyniku przegranego starcia z nazistami. Twórcy zapewne zdawali sobie z tego sprawę, zaimplementowali bowiem w swoim dziele małe oszustwo w postaci specjalnego ciosu, którym Indy od razu nokautuje swojego oponenta (ale nie każdego!) – skorzystanie z niego nie przyznaje jednak nagrody punktowej. Z drugiej strony, kto gra w przygodówki dla zdobywania punktacji? Z trzeciej, jeśli walka na pięści nie jest dla gracza interesująca, dlaczego w ogóle wybrał ścieżkę, która kładzie na nią nacisk? Wspominam o tym zatem bardziej z kronikarskiego obowiązku, niż wskazując na to jak na wadę – jeśli tylko gracz nie popchnie Indiany do zrobienia czegoś kompletnie idiotycznego (czego ekran śmierci zazwyczaj nie omieszka wykpić), powinien on ująć ze swojej wyprawy z życiem.

Podsumowując, choć poszukiwania Atlantydy przez Indianę Jonesa nie są pozbawione wad, wciąż należą do ścisłej czołówki swojego gatunku. Jest to pozycja obowiązkowa dla każdego fana najslawniejszego popkulturowego archeologa, i to nawet w przypadku, gdy nie przepada za klasycznymi (czy wręcz jakimikolwiek) przygodówkami – wszystko dzięki jej niesamowitemu wrażeniu filmowości. Z tego też względu wystawiam ocenę 9/10. Choć nostalgiczne okulary zachęcały mnie gorąco do sprezentowania Indianie pełnej 10, to jednak zdaję sobie sprawę, że jest odrobinę zbyt prosty, nie wszystkie zagadki trzymają wysoki poziom, a postać Sophii nie została na ścieżce zespołowej wykorzystana w pełni. Niemniej, polecam ten tytuł gorąco!

Adios!



JEST sobie pewna gra. Pochodząca z Kraju Kwitnącej Wiśni, w swoim czasie nie została należycie doceniona przez mieszkańców Kraju Kwitnącego Hamburgera. Znalazła jednak pewną grupkę fanów, którzy otoczyli ją szczerą miłością, a których zaangażowanie doprowadziło po kilkunastu latach do jej ponownego wydania na Zachodzie. Kolejne parę lat później produkcja ta trafiła też wreszcie do biblioteki Nintendo Switch Online (nareszcie, ile można było czekać!).

~Coldwind

Zacznijmy od odrobiny historii: EarthBound to RPG powstałe z połączenia sił Shigesato Itoi – znanego japońskiego pisarza i copywritera – oraz Big N – którego chyba nie muszę Wam przedstawiać. W Japonii wydany został pod nazwą Mother 2 – pierwsza część serii doczekała się wydania poza Japonią dopiero po 25 latach jako EarthBound Beginnings, to jednak temat na osobny artykuł, który przy dobrych wiatrach pojawi się szybko – gdzie trafiła w roku wydania do pierwszej dziesiątki najlepiej sprzedających się gier. Premiera w USA zakończyła się jednak porażką spowodowaną m.in. dosyć specyficznym marketingiem obfitującym w hasła takie jak „Ta gra śmierdzi!” i innymi tego typu „świetnymi” pomysłami. Z czasem jednak wokół gry utworzyła się aktywna społeczność, popularyzująca swoje ukochane dzieło i bombardująca Nintendo kolejnymi petycjami o ponowne jego wydanie (i wypuszczenie reszty gier z serii) na Zachodzie. Wszystkie te działania przyniosły upragniony skutek: fani mogą się cieszyć

pierwszymi dwoma częściami bez uciekania się do pozyskiwania ich z nie do końca legalnych źródeł (w przypadku trzeciej – ostatniej – Big N jest niestety wciąż uparte), a omawiana tu gra wywarła swój wpływ także na współczesne produkcje – najbardziej znanym przykładem jest chyba Undertale, którego twórca, Toby Fox, zaczynał właśnie od tworzenia ROM hacków EarthBounda.

Mały disclaimer na początek właściwej części recki: nie mogę powiedzieć, bym znał się jakoś szczególnie na erpegach, jestem w tym temacie mocno początkujący, z tego też powodu momentami mogę nie być do końca profesjonalny. Chciałem zobaczyć, co masy graczy w tym wszystkim widzą, dlatego też na pierwszą tego typu produkcję, której poświęcić miałem więcej czasu i uwagi, postanowiłem wybrać tytuł otoczony kultem. A że pochodzi sprzed prawie 30 lat... lepiej chyba zacząć od czegoś prostszego niż od współczesnej gry AAA z masą funkcjonalności, co nie? Dobra, nie będę już przynudzał, czas przejść do meritum.

Bohater o tylko jednej twarzy (acz z sercem godnym tysiąca)

Pewnego dnia, w małym miasteczku, jednym z wielu podobnych, niespodziewanie spada meteoryt. Gdy kierowany przez nas bohater, chłopak imieniem Ness, przybywa go zobaczyć, okazuje się, że wraz z obiektem spadło coś jeszcze: Buzz Buzz, mówiący insekt będący posłańcem z przyszłości. Ta nie rysuje

się w różowych barwach – władzę na świecie przejął bowiem niejaki Giygas. Jedynie my jesteśmy w stanie zapobiec katastrofie, przez co musimy wyruszyć w drogę do ośmiu sanktuariów, w których znajdują się melodie zdolne przebudzić siłę pozwalającą na przeciwstawienie się złolowi. Giygas niestety też o tym wie, dlatego zaczął przejmować kontrolę nad zwierzętami i ludźmi, którzy od tej pory nie będą dawać nam spokoju. Na szczęście nie musimy liczyć wyłącznie na siebie: w czasie drogi przyjdzie nam zebrać drużynę, w której skład wejdą: Paula – dziewczynka obdarzona wyjątkowymi mocami; Jeff – młody geniusz i Poo – książę dalekiego królestwa. Droga będzie długa i obfitująca w przeszkody takie jak złowrogi kult, żywe trupy czy inne wredne obrzydlistwa, jednak znajdzie się też ktoś, kto poda nam pomocną dłoń w potrzebie – a nawet cała masa nietuzinkowych ktosiów.

Fabula może z początku wyglądać na coś szampowego, schematycznego, jednak radzę nie oceniać tej opowieści na podstawie okładki – EarthBound w zaledwie 24 megabajtach kryje w sobie opowieść obfitującą w emocje – humorystyczną, a jednocześnie wzruszającą. Ratowanie świata od złowrogich glutów, robotów czy – co gorsza – hipisów, przeplatane jest bardziej surrealistycznymi i zabawnymi, lecz równie ważnymi zadaniami: tu trzeba spłacić długi zespołu zmuszonego do grania na jednej scenie po wsze czasy, tam trzeba zmierzyć się z całym posterunkiem policji, by udowodnić, że jest się godnym wyjścia poza miasteczko, gdzie indziej należy pokonać trzeciego najsilniejszego kreta... Nie sposób wypisać tu wszystkich najlepszych momentów, musiałbym zaspoilero-

wać całą fabułę. Oczywiście, są też momenty grozy, szczególnie pod koniec, a po nich z kolei finał, tyleż radosny, co wzruszający – aż się kręci łezka w oku na samo wspomnienie...

Scenariusz jest zdecydowanie dużym plusem EarthBounda. Postacie spotykane po drodze, nawet te będące de facto tłem, mają swoje unikatowe dialogi, mało tego, nasze działania sprawiają, że powiedzą zawsze coś nowego – chapeau bas za włożenie wysiłku w coś takiego. Twórcy pokusili się nawet o szczyptę filmowości mimo ograniczonych możliwości technicznych docelowej platformy – niespodziewane zwroty akcji, niby-cutszenki czy przerywniki musicalowe – aż się człowiek zastanawia, jak by mógł wyglądać remake na takiego chociażby Switcha z jego możliwościami. Tyle o fabule i innych takich, ale jak w to się do licha gra?

Fight. Call dad. Repeat.

Przede wszystkim wędrujemy po świecie w poszukiwaniu wspomnianych wcześniej sanktuariów, po drodze nawalając kolejne miniony, klasyka. Każda postać posiada wskaźniki HP (życie) i PP (energia psychiczna), a także parę standardowych erpegowych statystyk takich jak atak, obrona czy szczęście, które zwiększają się wraz z jej poziomem. Przeciwnicy są dobrze widoczni na mapie i, odpowiednio manewrując, można ich uniknąć. Jeżeli uda się nam podejść wroga, możemy zaatakować z zaskoczenia, zyskując na początku szansę na zadanie dodatkowych obrażeń, trzeba też się mimo wszystko mieć na baczności – wróg zyska to samo, jeśli podejdziesz



P1



nas. Gdy uzyskamy odpowiednio wysoki poziom, napotkanie przeciwnika zakończy się automatycznym przyznaniem doświadczenia bez walki, nie trzeba zatem marnować czasu na nudne starcia ze słabymi minionami.

W miastach kupić można wyposażenie zwiększające statystyki (bronie, bransoletki, itp.), jedzenie regenerujące HP (i czasami PP), a także poprosić w niektórych miejscach o podpowiedź (oczywiście za odpowiednią opłatą). Do regeneracji wskaźników służą też noclegi – możemy skorzystać z płatnych hoteli, gdzieś jednak możemy też liczyć na darmowe spanie u życzliwych ludzi. Członkom drużyny poza oczywistością, jaką jest zgon, grozić też mogą pomniejsze, acz upierdliwe dolegliwości (nie tylko) zdrowotne, m. in. udar słoneczny, stale zmniejszający zdrowie postaci, czy mój osobisty faworyt – wyrośnięcie na głowie grzyba, przez którego postać zaczyna poruszać się w przeciwną stronę niż chcemy. Zaradzić temu możemy, udając się do lekarzy/uzdrowicieli, kupując specjalne przedmioty czy też, w późniejszych etapach, korzystając ze zdolności leczniczych. Zgon postaci oznacza zaś, że musimy udać się do szpitala, gdzie po zapłaceniu za leczenie możemy odebrać ją w pełni zregenerowaną (nadal jednak poza starciami można korzystać z jej ekwipunku). Po drodze napotkać też można na motyle, dzięki którym bohaterowie relaksują się, regenerując część energii psychicznej. Wędrówki po świecie bywają długie, można jednak skorzystać z auto-

busów pomiędzy niektórymi miastami; później ku wygodzie graczy dochodzi także teleportacja, która wymaga jednak zużycia PP.

Wygrane w walkach dają nam głównie punkty doświadczenia, czasem jeszcze jakieś upominki, ale co z pieniędzmi? Tym zajmuje się tata Nessa, który w miarę postępów wpłaca nam na konto coraz to większe sumy, które można wypłacić z bankomatu (nie opróżniajcie jednak konta bez potrzeby, zgon powoduje utratę połowy środków znajdujących się poza kontem). Ojciec pełni jeszcze jedną funkcję – telefonując do niego, można dokonać zapisu postępów. Czasem to on też zadzwoni nagle do nas z pytaniem, czy nie powinniśmy zrobić sobie przerwy, lecz w przypadku odpowiedzi odmownej zrozumie, w końcu ratowanie świata to nie przelewki. W przypadku kończącego się miejsca w ekwipunku pomoże nam zaś młodsza siostra, która przechowa niepotrzebny szpej, zaś dzięki temu, że dorabia sobie w firmie kurierskiej, depozyt/odbior dostępny jest z dowolnego miejsca wyposażonego w telefon.

Walcz, módl się, kochaj

Sprawa ze starciami jest prosta: są one podzielone na tury; każda z postaci w drużynie może w danej wykonać zwykły atak, obronić się lub skorzystać z wyposażenia. Bohaterowie mogą też skorzystać z unikalnych zdolności bojowych. Ness, Paula i Poo są w stanie korzystać z różnej puli PSI, czyli zdolności parapsychicznych – te mogą służyć zarówno do



P1



ataku, jak i obrony/uzdrawiania członków drużyny, stosowanie tychże ograniczone jest przez limit PP. Jeff jest w stanie szpiegować wybranych wrogów i podawać nam informacje o ich słabościach, może także naprawiać zebrane w czasie podróży zepsute rzeczy i zmieniać je na przykład w nową broń. Poo może przyjąć formę wybranego przeciwnika, w tym wypadku jednak tracimy możliwość kierowania nim. Unikową zdolnością Pauli jest zaś modlitwa, wywołująca losowe skutki – nie radzę jednak przesadzać z jej używaniem, może się bowiem obrócić przeciwko bohaterom (ale nie unikajcie jej też całkowicie, zwłaszcza w końcówce).

Walki w EarthBoundzie zawierają też ciekawą mechanikę, co do której zdziwiło mnie, że jak się okazuje, nie jest używana w wielu grach – obrażenia zadane nam przez wroga nie powodują natychmiastowej utraty punktów życia – tracone są one stopniowo, co sygnalizuje kręcący się licznik HP bohatera. Dzięki temu dopóki ten nie zejdzie do zera, mamy szansę na podjęcie kolejnych działań, zaś jeśli walka się zakończy, licznik zatrzyma się, przez co postać może przeżyć nawet po otrzymaniu potencjalnie śmiertelnych obrażeń. W ten sposób gra niejako nagradza tych, którzy potrafią szybko podejmować decyzje. Podczas walki istnieje także opcja ucieczki – jeżeli sprzyja nam szczęście, walka się wtedy zakończy, jednak bez otrzymania jakiegokolwiek nagrody, w przeciwnym wypadku zaś tracimy turę. Gdy zdarzy się, że przestanie nam się chcieć przeklikiwać przez ataki, możemy także podczas starcia oddać lejce sztucznej inteligencji, w ten

sposób dając odpocząć naszym palcom i umysłowi. Przyznam szczerze, że na samym początku, gdy dysponowałem jedynie jedną postacią z podstawowym atakiem, starcia wydawały mi się nudne, ot trzeba wybrać podstawowy atak i modlić się, by starczyło życia. Nowe zdolności i kompani sprawili jednak, że doszedł element strategii – zacząłem bardziej zastanawiać się nad tym, jak optymalnie używać ataków i zdolności, by wygrać przy optymalnym zużyciu zasobów – w końcu co z tego, że pokonam silnego wroga jednym atakiem psychicznym, skoro wyczerpie mi on PP, a wokół czeka jeszcze paru takich? – innymi słowy doznałem oświecenia i zrozumiałem, za co się kocha taką rozgrywkę. Drobną podpowiedź ode mnie: jeśli przyjdzie Wam wybierać broń dla Nessa, omijajcie pewien szczególny kij bejsbolowy, który co prawda znacząco podwyższa statystykę ofensywy, lecz celność podstawowego ataku w przypadku jego użycia wynosi zaledwie 25% (inne mają coś w okolicach 90%) – ja zrobiłem sobie tę krzywdę, przez co walki stawały się dla mnie mordęgą, gdy PP Nessa się kończyło lub chciałem je oszczędzić na później. Takie statystyki nie są jednak bezpośrednio dostępne w grze, Big N było jednak na tyle uprzejme, że [udostępniło na swojej stronie skan poradnika, będącego częścią oryginalnego amerykańskiego wydania](#). Polecam go przeczytać, nie tylko ze względu na użyteczność, lecz i piękną szatę graficzną (całość jednak przejrzyjcie po skończeniu gry, by sobie nie spoilerować!). Podczas starć brakowało mi jeszcze widocznego wskaźnika punktów życia oponentów – w przypadku często spotykanych minionów da

się co prawda z czasem nauczyć prawidłowego postępowania podczas walki z nimi, jednak dla boss fightów, często dłużących się, wyszłoby to na plus.

Jaki EarthBound jest, każdy widzi (i słyszy)

Gra utrzymana jest w klasycznym pixelartowym stylu, który, co tu dużo mówić, starzeje się jak dobra whiskey. Co prawda napotkani na mapce NPC są do siebie bardzo podobni, wrogowie zaś do momentu ukazania się w całej okazałości podczas starć przyjmują stosunkowo proste kształty, jest to jednak zapewne wynik ograniczeń miejsca na kartridżach SNES-a (istnieją mody, które to naprawiają, lecz te korzystają z wygody dostępu do zasobów komputera podczas emulacji). Radosny styl, inspirowany chociażby „Fistaszkami” czy innymi obrazkami amerykańskich miasteczek, momentami zmienia się we wręcz psychodeliczny, co objawia się głównie w tłach walk, zdających się wyprzedzać swoje czasy. Uwaga dla osób nadwrażliwych na intensywne efekty świetlne: te występują często, przez co zalecałbym ostrożność np. w przypadku zmagania się z padaczką.

A soundtrack... Cudeńko (tak, wiem, że przesadzam z pochlebstwami i zaczynam fanbojować, ale zagrajcie i posłuchajcie!). Działa tak, jak ma działać: w momentach radosnych wzmagają śmiech; gdy trzeba się wzruszyć, od pierwszych nut łzy zaczynają się zbierać w kącikach oczu. Trochę tu inspiracji amerykańską popkulturą (Blues Brothers, Chuck Berry), tak jak w przypadku warstwy graficznej dochodzi też szczypta psychodelii... A, powstają co

prawda „ulepszone” wersje do modów mających poprawić wszystko, lecz nikt mi nie wmówi, że wersja oryginalna nie jest najlepsza, nawet jeśli nie jest najczystsza pod względem jakości, a wygładzanie SNES-owych brzmień powoduje u mnie dysonans. Dobra, może już na tym skończę, na YT dostępne są playlisty ze ścieżką dźwiękową – zachęcam do odsłuchania, na papierze ciężko dobrze oddać wszystkie wrażenia.

Podsumowanie

Tak, EarthBound ma już swoje lata i cierpi na pewne przypadłości wywołane ograniczeniami technicznymi, ale to nadal bardzo dobra gra (choć doskonale rozumiem, że nie każdemu przypadnie do gustu, taki urok turowych erpegów). Gra od lutego dostępna jest w bibliotece Nintendo Switch Online, do której roczny dostęp kosztuje 80 złotych – osobiście uważam, że nie jest to zbyt wysoka kwota, jeśli chce się przetestować kultowe produkcje z czasów NES-a i SNES-a; należy też pamiętać o tym, że abonament NSO ma także inne funkcje, m.in. umożliwia granie online w multiplayerze czy zapisywanie stanów gier w chmurze. Być może nie opisałem wszystkiego, co powinienem – cóż, wyszedłby pewnie wtedy artykuł wielkości poradnika i wątpię, by ktoś miał wtedy na tyle cierpliwości, by przeczytać go od deski do deski. Mam jeszcze tylko jedno pytanie na sam koniec: czy są tu może jacyś inni fani? Jeżeli mieliście już wcześniej przyjemność ogrywać EarthBounda, bądź też ta recenzja Was do tego zachęciła, dajcie znać w komentarzach pod redakcyjnymi social mediami. Poing!



P1



LAILYREN

ZAPRASZAM DO PRZEJRZENIA
MOJEJ UROCZEJ OFERTY!

[HTTPS://KO-FI.COM/LAILYREN/SHOP](https://ko-fi.com/lailyren/shop)



- NAKLEJKI
- MAGNESY
- PRZYPINKI 56 MM
- ZAKŁADKI
- PLAKATY
- RYSUNKI NA ZAMÓWIENIE
- ZESTAWY SPEJALNE

I
LOVE
BURGERS



JOIN MY
DISCORD SERVER



LAILYREN.ART

LAILYREN

LAILYREN.ART/DISCORD





BYŁ rok 1994. W domu Falconka pojawił się pierwszy dostępny dla wszystkich domowników pecet. W dość słabej konfiguracji, ale przynajmniej był. Następnego dnia podliczyłem kieszonkowe i udałem się do Empiku w poszukiwaniu gier. Znalazłem dwie, których wymagania sprzętowe mieściły się w możliwościach domowego komputera: „Warcraft” i „Simon the Sorcerer”.

~Falconek

Miłe złego początku

Nie były to oczywiście pierwsze gry komputerowe, z jakimi kiedykolwiek miałem styczność, ale pierwsze, które sam sobie wybrałem i kupiłem, oraz – o ile mnie pamięć nie myli – pierwsze, na których rozpracowanie poświęciłem znaczną ilość czasu, to znaczy tłułem, aż przeszedłem. Przed „Simonem” i „Warcraftem” pogrywałem sobie w gierki; te dwie zrobiły ze mnie gracza. W niniejszym artykule opowiem o „Simonie”.



Gdybym poznał tę grę dzisiaj, raczej bym ją zignorował. Pomimo uroczej grafiki wypada ona blade i mało efektownie w porównaniu z wszystkimi Falloutami, Stalkerami, Soulsami i Wiedźminami, na które w ciągu ostatniego ćwierćwiecza zmarnowałem tysiące godzin. No i dzisiaj już wiem, że nie lubię przygodówek.

Na szczęście w 1994 roku tego wszystkiego nie wiedziałem, dzięki czemu mogę spróbować przekonać Czytelników, że „Simon” jest klasykiem, po który warto sięgnąć.

Klasyczna przygodówka

Bohaterem przygody jest młody iluzjonista z naszych czasów, który nagle zostaje przeniesiony do alternatywnego, fantastycznego świata z misją uwolnienia czarodzieja Calypso z rąk złego Sordida. Jedyne, co stoi mu na przeszkodzie, to że tak naprawdę nie posiada absolutnie żadnych zdolności magicznych i cienia talentu w tym zakresie.

Pod względem mechaniki rozgrywki jest to typowe „point and click”, w którym najpierw wybiera się akcję, a potem klika na przedmiot, na którym chcemy ją wykonać. Istotnym smaczkiem jest to, że lokacje nie są statyczne. Postacie, które w nich spotykamy, mogą się przemieszczać i wykonywać różne czynności, co oznacza, że czasami, aby uzyskać dostęp do przedmiotu, trzeba przekonać kogoś, aby gdzieś poszedł lub się schylił.

Poza grafiką, która nadal wygląda świetnie, grę wyróżniają piekielne zagadki, liczne i ogromne lokacje oraz poczucie humoru.



Zagadkowa fabuła...

Pisząc o piekielnych zagadkach, wspominam na przykład moje zdumienie, gdy okazało się, że drogą do uzyskania zielonego barwnika jest wrzucenie przedmiotu opisanego w polskim tłumaczeniu jako „ser” (jakość tego tłumaczenia też nie pomagała) do balii, w której jakieś wieśniaczki prały ręczniki. Jeśli ktoś zamierza po przeczytaniu tego tekstu zagrać, może mi teraz podziękować. Sami byście na to nie wpadli.

„Simon” już w okresie swojej premiery był krytykowany za niezbyt logiczne rozwiązania łamigłówek, a dzisiaj pewnie ta cecha jeszcze bardziej rzuca się w oczy. O ile w czasach, kiedy gier miało się niewiele i każdą ogrywało do oporu (smaczku dodawał fakt, że solucje były drukowane w papierowych gazetach, a nie dostępne na jeden klik w Google), wysoki poziom trudności nie przeszkadzał, o tyle z perspektywy współczesnego gracza, który na Steam ma nie kupkę, lecz Himalaje wstydu, akcja rozwija się zdecydowanie zbyt wolno. Pierwsze godziny gry tak naprawdę sprowadzają się do chodzenia po losowych lokacjach i zbierania przedmiotów, z którymi nie wiadomo co zrobić. Jednak graczowi, który przebrnie przez te trudne początki, gra odplaci się ogromnym i niezwykle bogatym światem, w którym dosłownie można się zgubić, oraz genialnym poczuciem humoru.

Wiele przejść między lokacjami jest stworzonych na zasadzie kontrastu, dzięki czemu gracz cały czas jest czymś zaskakiwany i odkrywa coś nowego, najczęściej absurdalnego. Dwugłowy sprzedawca w sklepie, który konkuruje sam ze sobą, proponując coraz większe rabaty? Proszę bardzo.

...i stare dowcipy

Również humor jest, z perspektywy współczesnego gracza, odświeżający. W czasach, gdy wiele gier załatwia sprawę nawiązaniem popkulturowymi i łamaniem czwartej ściany, „Simon” proponuje dowcipy z brodą („Sex? Yes, please. I mean, man? Woman?”), nieprzyzwoicie długie dialogi nie na temat, lecz konieczne, aby zdobyć potrzebne informacje, i humor sytuacyjny prowokowany tym, że archetypiczne postacie ze świata fantasy zachowują się zgodnie z logiką świata realnego i miewają całkiem realne problemy. Generalnie gra jest jedną wielką parodią klasycznego settingu fantasy. Są czarodzieje, którzy (nieudolnie) udają prostych chłopów, żeby im nie zwracano głowy; drwal, który ugrzązł w magicznym, nie dającym się rąbać lesie, ale nie może przenieść się gdzie indziej, bo już zapłacił za dzierżawę gruntu – czy krasnoludy, które nie znajdują się na górnictwie, ale za to mogą poratować wykrywaczem metalu.



Dwadzieścia lat później

Czy więc po ponad ćwierci wieku warto zagrać w „Simona”? Przyznaję, że ja, wracając po latach, dość szybko odpadłem. Czeka na mnie zbyt wiele gier, które nie wymagają tyle cierpliwości i czasu na przemieszczanie się między lokacjami. No i dzisiejszy ja, w porównaniu z tamtym mną, ma już sprecyzowane gusta grove – przygodówki to nie mój ulubiony gatunek. Jeśli jednak ktoś jest fanem tego typu gier, zdecydowanie zalecam spróbować. Świat i humor w „Simonie” są nie do podrobienia.

Tragiczna
historia
pewnej
rodziny

What Remains of
**Edith
Finch**



JAK wspominałem już w zestawieniu, nigdy nie miałem dobrych relacji z grami przygodowymi. Za mało w nich było przygody, a za dużo polowania na piksele. Dodatkowo większość miało historyjki, a nie historie, jeśli wiecie o czym mówię. Nawet jeśli słyszałem dużo dobrego o jakiejś fabule, to zazwyczaj była ona zastawiona taką rozgrywką, która mnie nudziła lub irytowała. Nie znaczy to, że kompletnie się zraziłem do tego typów gier. Raz na jakiś czas wpada mi w oko tytuł, który chcę wypróbować. Tak spotkałem Edith Finch.

~*Black Scroll*

Parostatkem w dziwny rejs

Przyznam, że dzieło małego amerykańskiego studia Giant Sparrow jakoś przeszło obok mnie. Jest to tytuł z 2017 roku i odpalając tę grę po raz pierwszy, byłem pewny, że gdzieś słyszałem jej nazwę, ale kompletnie nie wiedziałem, czego się spodziewać. Powitał mnie minimalistyczny ekran, a zaraz po nim prom tajemniczej postaci. Nie jest to Edith Finch, bo jej notatki czyta osoba, której tożsamość pozostanie tajemnicą aż do samego końca gry. Zaraz zostajemy przeniesieni do historii spisanych przez tytułową bohaterkę, słysząc jej narrację w tle. Gra okazuje się symulatorem chodzenia – te zazwyczaj mnie także omijały, ale tutaj przyznam, historia siedemnastolatki, która nie jest typową buntowniczką, a sympatyczną postacią, zachęciła mnie do pozostania, choćby

jeszcze na chwilę. Gra prezentuje się ładnie – kolory ma stonowane, stylistyką przypomina „Life is Strange”. Zazwyczaj wynika to z oszczędności, ale jak każdy wie, najlepsze dzieła powstają dzięki ograniczeniom.

W lesie dziś nie zaśnie nikt, nawet ja

Oczami Edith widzę dom. Przypomina on ten z „Hello Neighbour” albo raczej Norę Weasleyów z „Harry’ego Pottera”. W tle co chwila pojawiają się myśli spisane przez bohaterkę, dokładając się do dźwięków otoczenia, jednocześnie ich nie zagłuszając. Jeśli była tam muzyka, to wyleciała mi z głowy, czyli ani nie przeszkadzała, ani nie była czymś, co mnie zachwyciło. Idę przez las, a towarzyszy mi jedynie głos Edith. W końcu dochodzę do domu i staram się odkryć tajemnicę, który skrywa.



Dom zły i ponury

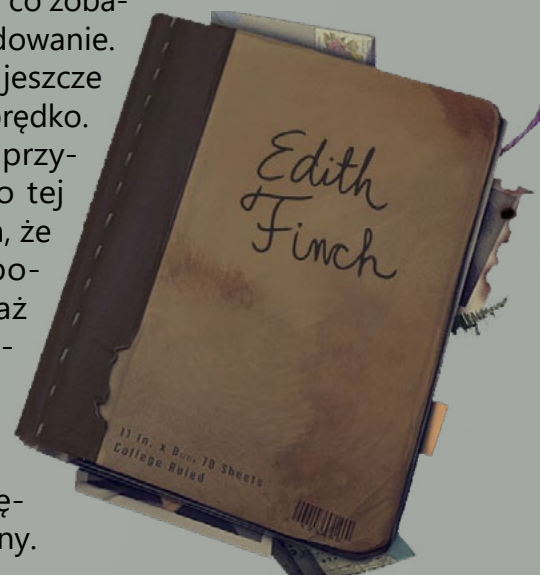
To już jest koniec, będziecie mogli iść

Z początku myślałam, że będzie to niewiedzony dom lub że sama gra w jakiś sposób będzie horrorem. Tak jednak nie było. Cała rozgrywka opiera się bowiem na odkrywaniu losów każdego członka rodziny. Zmarli oni przedwcześnie i tragicznie, a my wraz z Edith odkrywamy, co stało się z każdą gałęzią genealogiczną rodu Finch. W tej kwestii gra jest liniowa, po kolei widzimy ostatnie chwile każdej postaci, wcielając się w jej wspomnienie, tak jak tajemniczy bohater czytając notatki Edith. Notatki w notatkach, dla czytającego to, co spisała protagonistka musi być dziwne, ale dla mnie, odbiorcy wizualistów i osoby kontrolującej poczynania ma to sens, więc nie idę w tym kierunku. Chłonę fabułę, chcę wiedzieć co się stanie dalej. Czy będę w stanie skończyć to na jednym posiedzeniu? Nie mam pojęcia, ale chcę spróbować. Takie historie zazwyczaj nie są długie i raczej powinno się je przejść jednym ciągiem, od początku do końca. Powoli, na równi z losami przodków, poznaję historię Edith, czemu i w jakich okolicznościach opuściła dom, zagłębiając się coraz mocniej w odmętach historii Finchów, starając się na bieżąco śledzić kto z kim i w jaki sposób jest spokrewniony. Pomaga w tym nieco drzewo genealogiczne w menu, które stanowi swoisty wskaźnik, kto jeszcze skrywa przed nami swój koniec. Nie ma wątpliwości – z rodziną Finch było coś nie tak, każdy zachowywał się w sposób nie do końca racjonalny, czasem po prostu przez nadmiar dziecięcej wyobraźni, czasem przez dolegliwości zakrawające o choroby psychiczne.



Całość zajęła mi nieco ponad dwie godziny. Wydaje się mało jak na opowiadanie trzynastu historii (wliczając w to opowieść o Edith), ale moim zdaniem gra nie spieszyła się z odkrywaniem swoich kart. Nie chcę zdradzać szczegółów fabuły, gdyż gry typu symulator chodzenia, opierają praktycznie całą swoją istotę na opowiadanym przez siebie historii, tak jak w „What Remains of Edith Finch”. Bawiłem się dobrze, czułem emocje tam, gdzie twórcy (prawdopodobnie) chcieli bym coś poczuł. Ogólnie grę oceniłbym jako dobrą, co nie znaczy że ustrzegła się wad. Największym rozczarowaniem był projekt domu. O ile zaczynał jako normalny dom, z przybudówkami dla kolejnych członków rodziny, to ostatnie pomieszczenia są mocno abstrakcyjne i odbiegają od racjonalnego myślenia i przyziemności całej gry. Nie jest problemem, że jedenastoletnia mieszka na odpowiedniku trzeciego, czwartego piętra, ale problem zaczyna się, kiedy do jej pokoju da się tylko dostać od zewnątrz po niestabilnej prowizorycznej konstrukcji! Kolejnym zgrzytem był etap na cmentarzu. Dochodzę do nagrobka, odtwarzam wspomnienia i... koniec. Gra nie informuje, a mogłaby komentarzem Edith, że teraz trzeba się odwrócić i wracać. Nie zatrzymało mnie to na długo, ale jako że przez większość gry byłem prowadzony w dużo bardziej intuicyjny sposób, nie mogłem przeoczyć tego drobnego niedopatrzenia.

Czy polecam to, co zobaczyłem? Zdecydowanie. Czy zagrałbym jeszcze raz? Raczej nieprędko. Pewnie kiedyś przypomnę sobie o tej grze oraz o tym, że dobrze ją wspominał, chociaż nie wiem czemu. Wtedy ją uruchomię ponownie i znów przyjemnie spędzę dwie godziny.



it takes two

do coopa
trzeba
dwojga!

„IT TAKES TWO” wygrało nagrodę Gry Roku 2021, co dla niektórych mogło być dużym zaskoczeniem. Gra wyróżnia się nie tylko tym, że jest dwuosobową kooperacją, a wciąż mało takich gier na rynku, została również stworzona przez Hazelight Studio jako ich druga(!) produkcja. Czy nagroda słusznie została przyznana? O tym już w dalszej części recenzji.

~*Nieźłomna Mimika
i Zdolny Samael*

Jak sama nazwa wskazuje, do gry „It Takes Two” potrzeba dwojga, dlatego też łącząc się w drużynę, ruszyliśmy ratować małżeństwo Cody’ego i May. Nasza ekipa składała się z kochającej immersyjnej historii Mimiki, a także uwielbiającego pot, trud i łyży Samaela.

Wrzuceni w środek powieści. Dosłownie

Główną osią fabularną gry jest rozwód dwójki bohaterów, przez który głównie cierpi ich córka. Za sprawą niewyjaśnionych okoliczności, bohaterowie zmieniają się w stworzone przez swoje dziecko lalki i rozpaczliwie szukają powrotu do swoich prawdziwych ciał. Z pomocą, a czasami za sprawą, „Księgi miłości” Dr. Hakima, która bardzo chce pomóc w naprawie relacji May i Cody’ego, bohaterowie przemierzają kolejne fantastyczne krainy, które odzwierciedlają różne wartości i wspomnienia z ich związku, takie jak miejsce ich miesiąca miodowego czy szopę, w której każde z nich schowało część swoich obowiązków „na później”.

Pierwsze, co rzuca się w oczy po włączeniu gry, to piękna oprawa graficzna. Postacie wyglądają żywo i kreskówkowo, lecz bardzo realistycznie, a lokacje posiadają wiele rozmaitych detali, pokazanych również od środka, jak np. wygląd płytek PCB. Dodatkową zaletą jest to, że nie zauważyliśmy zbyt dużej ilości powtarzanych assetów. Każdemu miejscu poświęcono naprawdę wiele uwagi i umieszczono tam wiele pasujących do danego miejsca rzeczy. Z dużą ilością z nich można wejść w interakcję, czy to przełączając latarkę, czy jeżdżąc samochodem. Pozostawia to wrażenie bardzo ciekawego świata, który aż chce się eksplorować, aby zobaczyć wszystkie interesujące rzeczy, które mogą dziać się tuż za rogiem.



Same cutsценki czy sceny akcji wypadają epicko. Przy niektórych scenach w slow-motion można poczuć się niczym sam Ethan Hunt z Mission Impossible. Czuć, że dyrektorem kreatywnym jest reżyser filmowy, gra jest bardzo filmowa. Nas szczególnie ujęła ucieczka przed kretami, która na spokojnie mogłaby ukazać się na ekranach kin.

Warto wspomnieć też, że głosy postaci wypadają bardzo dobrze, czuć, że aktorzy głosowi wiedzieli, w jakich scenach grają. Ogólnie udźwiękowanie gry jest na bardzo dobrym poziomie. Niestety gra nie posiada polskiego dubbingu i możemy zadowolić się jedynie polskimi napisami.

Musimy też dodać, że mocną zaletą gry jest fakt, że główne postacie zachowują się ludzko w sytuacji, której się znaleźli. Nie cieszą się z bycia zabawką z gliny, chcą wrócić do swoich obowiązków, a książka, która uniemożliwia powrót, jest po prostu denerwująca.

Opowiedziana historia jest prosta i łatwo odgadnąć, jak się skończy, ale nie przeszkadza to w zabawie. Na pewno postacie i otaczający świat mocno ratują ogólny wydzźwięk scen.

Wiele typów dobrej zabawy

Jeżeli mielibyśmy krótko określić, jaki jest to typ gry, to... nie jest to możliwe. Gra eksperymentuje z wszystkimi możliwymi gatunkami, zmieniając swoje mechaniki praktycznie co rozdział. To, co jest przez zdecydowaną większość czasu niezmiennie, to poruszanie się, więc przygotujcie się na dużo niesamowicie płynnego skakania, turlania się i wspinania w różne miejsca, ale znajdują się

nawet sekcje widziane z rzutu izometrycznego, naśladujące gry hack&slash. Dzięki temu, zanim zdążymy znudzić się daną rozgrywką, przechodzimy do kolejnej części gry, gdzie mamy zupełnie inne moce i na innym aspekcie musimy skupić swoją uwagę.

Dodatkowym urozmaiceniem są tutaj mini gry, w których stajemy przeciwko sobie. W większości dla obu graczy będą one polegać na tym samym, ale zdarza się, że rozgrywka będzie asymetryczna, np. w odwzorowaniu popularnego Whack-a-mole, gdzie jedna osoba będzie wynurzać się z jednego z 4 otworów, a druga będzie próbowała uderzyć ją młotkiem. Znalezienie każdej z nich, gdyż niektóre są całkiem dobrze ukryte, to kolejny ciekawy przerywnik w normalnym tempie rozgrywki, powodujący, że trudno znudzić się tutaj gameplayem, a jeżeli mamy ochotę, to możemy wywołać sobie którąś z znalezionych minigier wprost z menu, by pograć z drugą osobą.

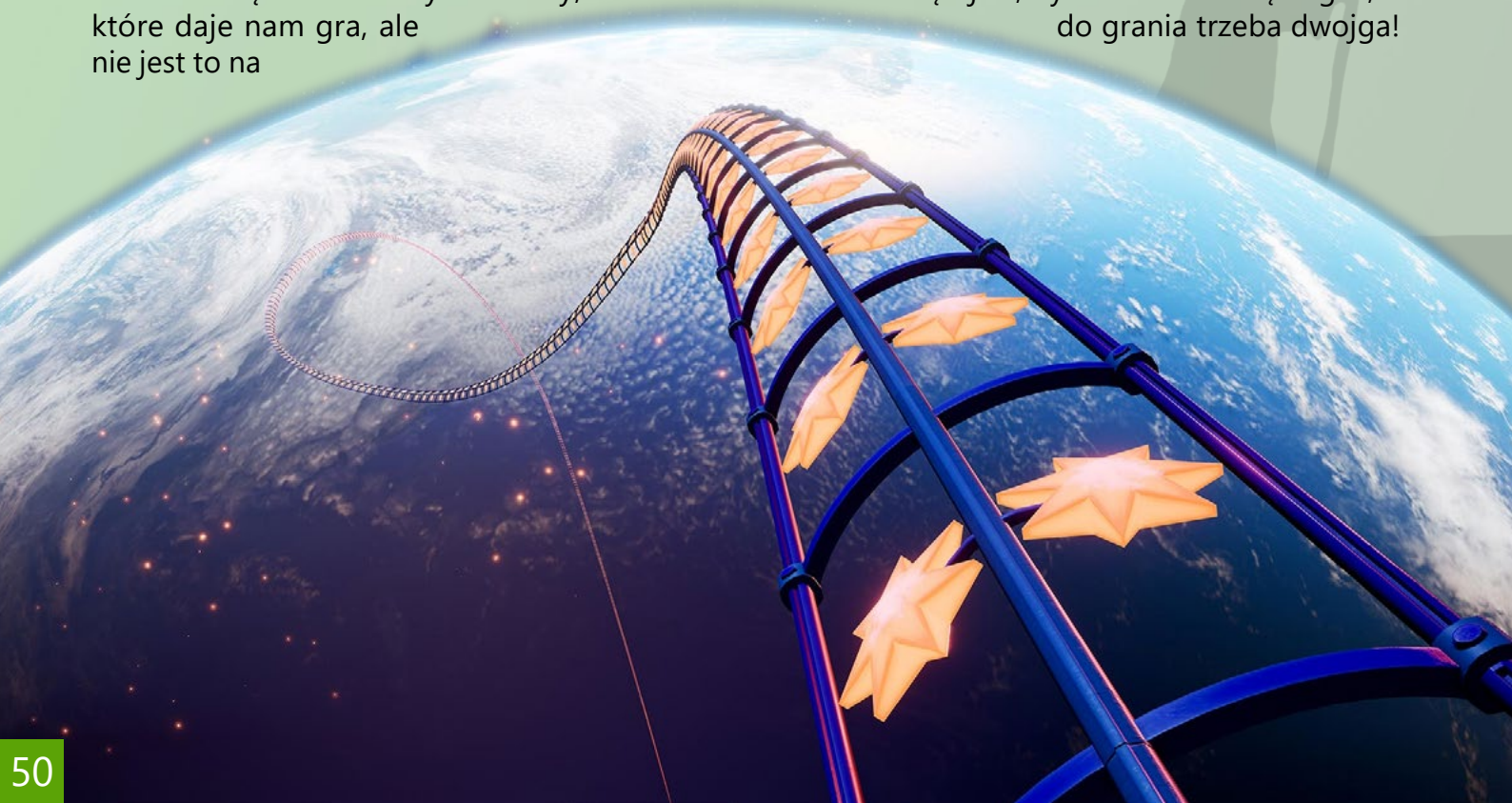
Na samym początku wspomnieliśmy o tym, że jest to gra kooperacyjna, więc jak gra się w nią razem? Ogólnie świetnie. Zaletą jest to, że gra posiada tryb lokalny i online. Rozgrywka wyzwala w obu graczach wiele emocji i można w trakcie usłyszeć słowa otuchy: „Skacz teraz, no skacz, jak mówię, skaaaaaacz!” czy „Ja umarłem, nie umieraj też, proszę”. Przejście tytułu zajmuje około 13h, nie zwiedzając wszystkich zakamarków (a warto zwiedzać). Czy te 13h to dużo? Tak, szczególnie z ilością różnorodnych rzeczy, które daje nam gra, ale nie jest to na

tyle dużo, by nią się zmęczyć. „It Takes Two” jest o wiele bardziej rozbudowana od pierwszego dzieła studia „A Way Out” i jest o wiele bardziej zręcznościowe, więc osoby nieczęsto grające mogą zaciąć się w pewnych momentach. Mimo przechodzenia gry po raz 3., Mimika wciąż zacięła się na bardziej upierdliwych fragmentach. Niestety, część fragmentów gry mocno zależy od jednej z postaci, więc jeżeli jedna z osób nie jest tak samo dobrym graczem jak druga, to mogą pojawić się przestoje.

Czy każde zakończenie ma happy end?

Gra byłaby idealna, gdyby nie kilka łyżek dziegciu, które znalazły się w tej grze. Jedną z rzeczy, które pozostawiły w nas niesmak po skończeniu gry, jest narracja, która bardziej obarcza May za rozpad ich małżeństwa. I mimo że nie powinniśmy się przejmować relacjami nierzeczywistych postaci, to jednak nie powinno to w ten sposób wyjść. Kolejną rzeczą jest to, że w niektórych momentach gra wymaga trochę większych umiejętności, przez co niektóre fragmenty mogą być trudne do przejścia dla niedzielnych graczy. No i oczywiście główny zły, czyli książka Dr. Hakima – najlepsze, co robi, to irytuje graczy, co jest wadą i zaletą zarazem.

Reasumując, gra jest absolutnym must have dla graczy. Gra jest bardzo przyjemna i kilka małych niedociągnięć nie psuje frajdy z jej przechodzenia. Pamiętajcie, by zabrać ze sobą kogoś, bo do grania trzeba dwojga!





EQUESTRIA Puść Wodze Fantazji

WYRUSZ NA PRZYGODĘ W ŚWIECIE KUCYKÓW!



Licensed by:



Zniw Adventure



W poszukiwaniu kamieni

SĄ rzeczy uniwersalnie kochane przez dzieci na całym świecie. Są po prostu tak kochane i uwielbiane, że szczęśliwi rodzice mogą je kupować praktycznie w ciemno, mając pewność, że szansa, że nie trafią z prezentem, jest minimalna. Koparki, statki kosmiczne... no i, oczywiście, dinozaury. Kogo z nas nie fascynowały w dzieciństwie olbrzymie gady, rządzące dziewczycą Ziemią? U niektórych ta fascynacja się utrzymała – na nasze szczęście.

~Ghatorr

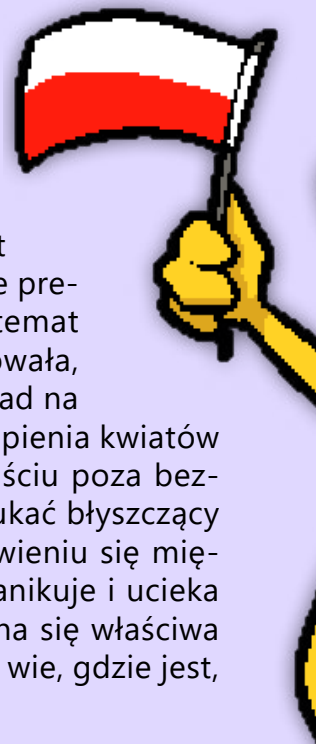
Polskie dinozaury!

Pierwszy raz natknąłem się na informacje na temat „Zniw Adventure” jeszcze w 2015 roku, gdy twórcy napisali na swoim blogu na Polygamia.pl o niewielkim projekcie, nad którym pracują po godzinach. Od razu poczułem przypływ ciepłych uczuć do tej gierki – kilka przedstawionych zrzutów ekranu wyglądało interesująco, jako źródło inspiracji wspomniano kilka niezłych gier przygodówek, a do tego uparcie wierzę, że gry indie zasługują z góry na solidną dawkę miłości. Trochę minęło czasu, projekt zahaczył m.in o steamowego Greenlighta (jeśli ktoś nie pamięta – to był to system mający pomagać twórcom niezależnym w przebiciu się do szerszej świadomości) – i ostatecznie w listopadzie 2020 dziecko małej grupki developerskiej Azure Mountain trafiło na Steama.

Od razu po odpaleniu gra zaskoczyła mnie miłym drobiazgiem – mamy do wyboru zarówno polską, jak i angielską wersję językową, a dokonany przez nas wybór jest demonstrowany wyciąganiem przez główną bohaterkę odpowiedniej flagi. Niby detal, ale ładnie animowany i od razu zapoznający nas z protagonistką. Chwilę później, po rozpoczęciu gry, dowiadujemy się o niej jeszcze więcej – nasza Zniw, niewielki roślinożerny dinozaur o żółtym ciele ozdobionym czarnymi paskami (fikcyjny gatunek) żyje sobie w całkiem nowocześnie wyglądającym, przynajmniej jeśli chodzi o jej pokój, mieszkanku wraz z rodziną.

Zapominalstwo szkodzi i bawi

Gdy budzi się pewnego pięknego dnia, odkrywamy, że, po pierwsze, nastął dzień urodzin jej matki, po drugie, jej brat i siostra już mają przygotowane prezenty, i po trzecie – że sama temat do tej pory kompletnie ignorowała, co wymusza na niej szybki wypad na miasto. Po nieudanej próbie kupienia kwiatów (służącej jako samouczek), wyjściu poza bezpieczne mury osiedla, by poszukać błyszczący kamień i nieoczekiwanym pojawieniu się mięsożercy, przez którego Zniw panikuje i ucieka w losowym kierunku rozpoczyna się właściwa przygoda. Nasza bohaterka nie wie, gdzie jest,



jak wrócić do domu, a do tego dalej nie ma prezentu – zadaniem gracza jest zaś zaradzenie tym problemom.

Wstęp do fabuły jest dość pretekstowy – z czasem przygody Zniw się zaczynają komplikować, ale od początku do końca są całkiem proste i łatwe do śledzenia. Sama tytułowa bohaterka nie posiada żadnych wyjątkowych umiejętności, a do tego jest nie za duża, przez co w trakcie swoich przygód musi się opierać głównie o swój spryt i upór. Szczególnie tego drugiego ma aż w nadmiarze – czasami bywa wręcz niegrzeczna dla napotkanych postaci (nie żeby to specjalnie dziwiło – zgubienie się w lesie jest poważnym powodem do obaw), ale nigdy mi to nie przeszkadzało na tyle, by pogorszyło moją opinię o grze. Do tego pomaga to, że nadrabia zaletami – ma złote serce, chętnie pomaga napotkanym postaciom i prezentuje się całkiem uczciwie jak na bohaterkę gry z gatunku, gdzie kleptomania to podstawa działania. Oprócz niej natrafimy na wiele innych dinozaurów (i nie tylko – ważną rolę odgrywają np. dwa żółwie), z których te najważniejsze zapadają w pamięć dzięki swojemu wyglądowi lub charakterowi. Twórcy się postarali – projekty postaci wzbudzają sympatię, a ich cechy charakteru łatwo da się połączyć z zagadkami, w których biorą udział. Również projekty lokacji są całkiem niezłe – są żywe, kolorowe, wyglądają w pełni logicznie i budzą ciekawość.

Poza lasem, do którego trafiamy na początku, zwiedzimy też m.in. jaskinie (dość klaustrofobiczne miejsce, nie powiem) oraz dinozaurze miasto.

Nie żeby te zagadki były jakoś specjalnie skomplikowane – w całej grze zaciąłem się dwa razy, z czego ani razu nie chodziło o trudność z rozgryzieniem jakiegoś problemu, a raczej z niezauważeniem przez mnie ważnego obiektu. Większość miejsc, w które da się kliknąć wyraźnie się odznacza na tle reszty – przydatna rzecz, bo nie ma tu żadnego podświetlenia interesujących miejsc – i czasem

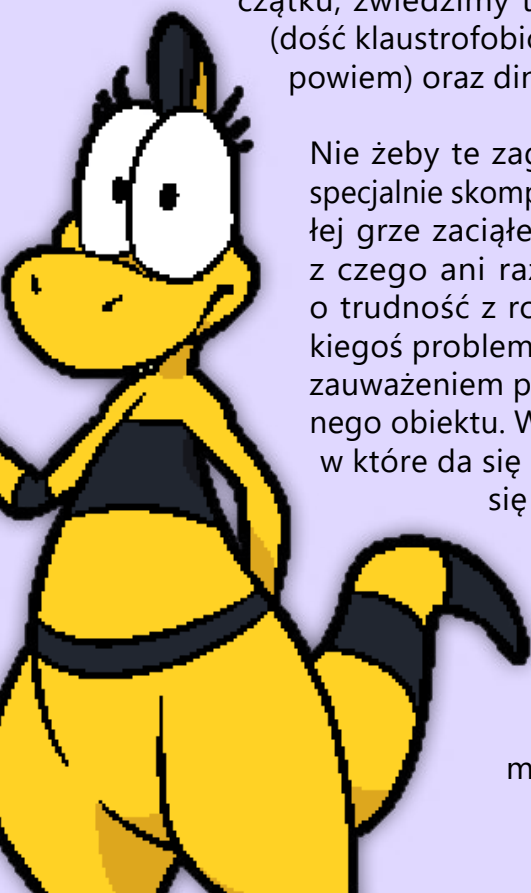


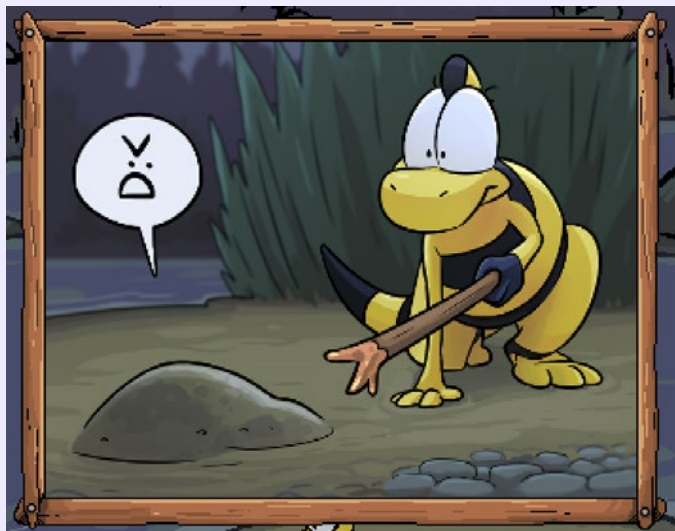
tylko bonusowe obiekty (lśniące kamyczki, takie jak te, za którym Zniw pognęła na początku) wymagają odrobinę więcej uwagi. Ot, poziom zagadek pasuje do gry dla dzieci – najbardziej skomplikowana zagadka, na jaką wpadłem, zawierała konieczność rozgryzienia prostego szyfru.

Nie można się tu zaciąć – co najwyżej można sobie uniemożliwić znalezienie kamyczków. W trakcie rozgrywki Zniw może nosić przedmioty, ale ma ograniczoną liczbę miejsc – co niezbyt rozumiem, nie wydaje mi się, bym chociaż raz wpadł na sytuację, która wymagałaby ode mnie zarządzania ekwipunkiem wykraczającym poza wyrzucenie jednego niepotrzebnego obiektu. Miłym akcentem jest przycisk wyświetlający nam przypomnienie na temat obecnej sytuacji Zniw, który nakierowuje nas na kolejne kroki w razie zacięcia. Ostatnim z mechanizmów, który pomaga przy rozgrywce, jest prosty system podpowiedzi – jeśli nasza bohaterka coś zje, możemy skorzystać z porady, by otrzymać informację na temat kamyczków, których jeszcze nie zebraliśmy. Dokładniej, możemy się dowiedzieć, ile jeszcze ich jest w danej lokacji oraz jak się nazywają – nazwa pozwala się domyślić, gdzie można ich szukać.

Powrót do triasu/dzieciństwa (niepotrzebne skreślić)

A po co w ogóle mamy się za nimi rozglądać? Za ich pieczołowite zbieranie odblokujemy bonusy, wśród których znajdziemy między innymi niewielkie gierki, nawiązujące zasadami i wyglądem do hitów z automatów (nic poważnego, ale można chwilę poklikać)





czy szkice postaci i budynków, demonstrujące kunszt projektantki. Równie przyjemnym dodatkiem jest bardzo ładnie napisana encyklopedia, zawierająca informacje na temat napotkanych gatunków (dotyczy to zarówno fauny, jak i flory), niektórych przedmiotów, słowniczek i tym podobne rzeczy. Część informacji dotyczy fikcyjnego świata, w którym toczy się gra, ale część prezentuje to, co rzeczywiście wiemy o tamtych czasach – i może to stanowić przyjazny pierwszy krok dla każdego młodego fascynata w stronę głębszego zainteresowania tematem.

Od strony graficznej „Zniw Adventure” prezentuje się przeuroczo. Żywe, jaskrawe kolory, pięknie narysowane tła i miłe dla oka animacje. Czasem w oczy rzucają się piksele, wynikające z rozdzielczości, w jakiej narysowano całość, ale nie psuje to ogólnego odbioru. Od czasu do czasu twórcy prezentują nam też krótkie filmiki albo plansze z ilustracjami – prezentowane na nich obrazki są wysokiej jakości, z ładnym cieniowaniem i detalami. W trakcie dialogów pyszczki postaci pojawiają się w osobnych okienkach – a że są bardzo ekspresywne, oglądanie ich to czysta przyjemność.

Muzyka w tle pasuje do reszty gry – jest przyjemna i relaksująca, a do tego na tyle urozmaicona, by nawet przez chwilę mnie nie drażniła. Dźwięki są czytelne i nie pozostawiają pola do nieporozumień w kwestii tego, co je wydaje.

Trochę szkoda, że zabrakło dubbingu – gdyby w grze były głosy, byłaby to idealna gra dla dzieci. Nieskomplikowane zagadki, uroczy klimat i bardzo fajnie przygotowany aspekt edukacyjny czynią ze „Zniw Adventure” godnego następcę starych gier przygodowych z Różową Panterą, które uczać – bawiły, a bawiąc – uczyły. Z niecierpliwością czekam na kolejną grę osadzoną w tym uniwersum, „Zid Journey”, i liczę, że to nie będzie ostatnie słowo twórców z Azure Mountain.





MIMO sporego stopnia skomplikowania, tworzenie gier potrafi być świetną zabawą – satysfakcja z oglądania, jak kilka stert kodu i grafik zaczyna się łączyć w jedną całość, jest niesamowita. Przygodówki również zapewniają rozrywkę gronu oddanych fanów na całym świecie. Do tego chyba wszyscy kochają albo chociaż kochali dinozaury. Co otrzymamy, jeśli połączymy te trzy rzeczy? Studio Azure Mountain – twórców gry „Zniw Adventure”, którzy zgodzili się udzielić nam wywiadu!

~Ghatorr

Ghatorr: Dzień dobry! Chciałbym na wstępie serdecznie podziękować w imieniu redakcji, że zgodziliście się na wywiad! Czy moglibyście powiedzieć kilka słów o sobie naszym Czytelnikom, którzy nie mają pojęcia o paskowanych dinozaurach szukających prezentu dla mamy lub tych szukających rodziców małego daspletozaura?

Crash: Hej! Tu Crash, programista „Zniw Adventure” i „Zid Journey”. Za dnia pracuję w jednej z krakowskich firm jako inżynier QA, z kolei po nocach dzielnie tworzę gry niezależne z odpowiednią ilością kreskówkowych dinozaurów.

Twarda: Cześć! Ja z kolei jestem ilustratorką i specjalizuję się w digital paintingu. Jestem odpowiedzialna za projekt postaci i świata w ZA/ZJ, stronę wizualną tych gier wraz z animacjami i designem interfejsu.

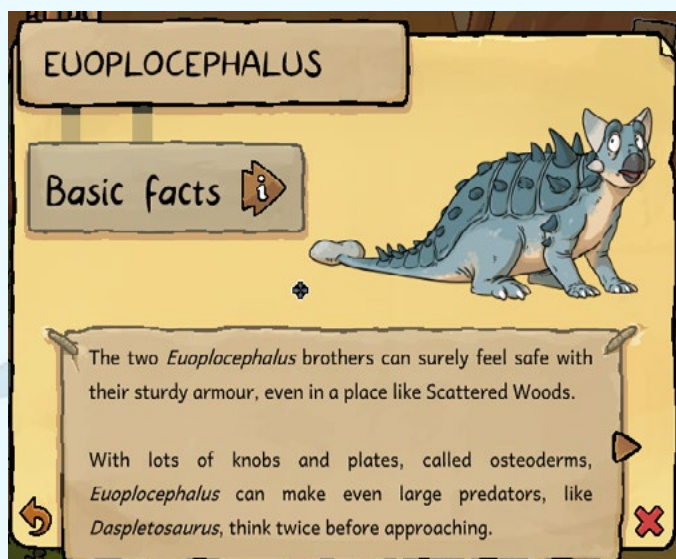
G: Dlaczego właśnie dinozaury?

T: Dinozaury są po prostu cool ;) Uważam, że w mediach jest po prostu za mało dinozaurów i brakuje tam różnorodności. Zniw i Zid proponują coś zupełnie odmiennego i niespodziewanego: kreskówkowy styl oraz fajne postacie. Dodam, że od dziecka uwielbiałam dinozaury. Większość osób z nich „wyrasta”; mi na szczęście się to nie przydarzyło.

G: Co było początkiem prac nad przygodami (względnie) cywilizowanych dinozaurów?

C: Jeśli chodzi o samą grę, była to Twarda, która odezwała się do mnie pod koniec 2013 roku. Miała w planie zrobienie gry ze swoimi dinozaurowymi postaciami, a wiedziała, że nieco już na tym polu działałam. Po małym planowaniu, zdecydowaliśmy się na przygodówkę 2D. I jak to się mówi, „the rest is history...” Jeżeli chodzi jednak o sam świat i postacie, to za nimi stoi dość długa i ciekawa historia, ale w tym przypadku Twarda opowie to najlepiej!

T: Heh, Crash ma rację bo Zid i Zniw zostali po raz pierwszy narysowani gdzieś w połowie lat 90. i wkrótce potem zaczęłam rysować z nimi komiksy. Za dzieciaka komiks był moją największą inspiracją, toteż to była moja główna forma ekspresji. Przez lata powstało parę tomów, ale później jakoś o nich zapomniałam. Aż do momentu, w którym



wpadłam na pomysł, aby zrobić coś totalnie szalonego, tj. stworzyć grę na jego bazie. Można by rzec, że „Zniw Adventure” dosłownie ma źródło w latach dziewięćdziesiątych!

G: Czy macie wybrane imiona dla członków rodziny Zniw? Jak na tak ładnie zanimowane i – z tego, co widziałem w encyklopedii – zaplanowane postacie zdziwiło mnie, że w samej grze nie dowiadujemy się o nich za wiele.

T: To jest bardzo fajne pytanie, bo z imionami to ja mam tak, że kompletnie o nich nie pamiętam. Dla mnie przede wszystkim liczy się postać i jej charakter, a to, jak się ktoś nazywa jest drugoplanowe. Dlatego wiele postaci jest bezimiennych, włączając w to rodzinę Zniw! Jeżeli mi kiedyś powiedzą, jak mają na imię, to dam Wam znać.

G: Co według Waszej opinii przysporzyło najwięcej trudności w trakcie produkcji?

C: Jeżeli chodzi o moją działkę, to zdecydowanie translacja na polski (grę początkowo tworzyliśmy tylko w języku angielskim). Jako że tłumaczenie nie było zaplanowane, gra nie była optymalnie zbudowana, aby wspierać inne języki. Dlatego polski został tam dosłownie wszyty „na siłę” w kod.

T: Animacje. Czasem musiałam poświęcić parę tygodni z życia, aby stworzyć paręnaście sekund animacji. Drugą rzeczą była encyklopedia. Przypominało to pisanie pracy dyplomowej. Trzecią rzeczą było testowanie. Bardzo nudne i mozolne.

G: Czy są jakieś elementy „Zniw Adventure” które uległy drastycznym modyfikacjom albo wręcz wycięciu w trakcie produkcji?

C: Fabuła uległa drobnym kosmetycznym zmianom, ale największe modyfikacje dotknęły listę przedmiotów czy niektóre lokacje. Na przykład, jezioro czy las Fungilii miały być pełnoprawnymi lokacjami z kilkoma ekranami, które ostatecznie zostały przycięte do małych miejsc, które zwiedza się tylko raz (dwa w przypadku jeziora).

Kilka wspomnianych wcześniej przedmiotów także wyleciało z finalnej wersji, jak np. zielony grzyb czy buteleczka z rozpuszczalnikiem.

T: Ciekawe jest to, że fragmenty wyciętej lokacji jeziornej (części fabuły/puzzli) zostały włączone do późniejszych etapów rozgrywki. Pokój wodza miał mieć dodatkowe ukryte pomieszczenie, a sama osada Fungilla miała w oryginale trzy główne ulice, zamiast dwóch.

G: Gdybyście się dowiedzieli, że spadło Wam z nieba milion złotych, które musicie włożyć w pracę nad „Zid Journey” albo poprawioną wersją „Zniw Adventure”, to co byłoby pierwszą rzeczą, jaką byście dodali do gry?

C: Ja bym personalnie wydał nieco na jeszcze więcej tradycyjnej animacji...

T: Lokalizacja gry na inne języki.

G: Wajapulka, Polisemia... Czy nazwy własne z Waszego uniwersum mają jakieś znaczenie, czy po prostu staraliście się, by wpadały w ucho i ładnie brzmiały?

T: I to, i to. Polisemia ma akurat źródło w słowie... polisemia, tj. wieloznaczność. Wajapulka po prostu ładnie brzmi.

G: Jakich narzędzi używaliście do pracy nad „Zniw Adventure” i co przesądziło o ich wyborze? Czy przy „Zid Journey” zmieniło się coś w tej kwestii?

C: Ja mogę się wypowiedzieć o kwestiach programistyczno-technicznych: starałem się korzystać z darmowych rozwiązań. Sama gra powstała na darmowym, open-source’owym silniku Adventure Game Studio, zaś w trakcie produkcji wspomagałem się takimi (również darmowymi) narzędziami, jak Notepad++, FireAlpaca czy Audacity, odpowiednio do obróbki tekstów, szybkich poprawek graficznych czy pracy z dźwiękami/muzyką.

T: Do produkcji grafiki i animacji korzystałam głównie z FireAlpaca, wspomagając się GIMPem i Clip Studio Paint. Niektóre linesty czy storyboardy powstawały na moim Nintendo 3DS.

G: Czy planujecie wejść jakoś głębiej w świat Poliseмии? Jakies opowiadania, może komiksy lub krótkie animacje?

T: Wszystkie te opcje brzmią świetnie! Biorąc pod uwagę pradawne początki gry, komiks wydawałby się być idealnym rozwiązaniem. Ale z doświadczenia wiem też, że nad komiksem długo się pracuje, a samo medium jest dosyć wygaste. Dlatego na razie skupiamy się na grach, licząc, że może kiedyś uda się to jakoś rozwinąć.

G: Wracając do dinozaurzego (choć nie tylko, w końcu w grze mieliśmy też do czynienia z np. żółwiami) tematu – jakie są wasze ulubione postacie spośród waszych gier?

C: Poza Zniw? A ujdą, wszystkie? Jak nie, to z pewnością Agu, Stefan czy uliczna sprzedawczyni w Fungilli.

T: Ja tam wszystkie lubię

G: Czy inspirowaliście się innymi grami lub innymi dziełami kultury w trakcie produkcji? Czy za Zniw w trakcie jej przygód stoi duch trójgłowej małpy, a może uśmiecha się do niej z nieba John Hammond?

C: W grze jest ukrytych kilka odniesień, zwłaszcza do gier przygodowych – zarówno współczesnych, jak i klasycznych. Fani innych gier stworzonych na silniku AGS dostrzegą wzmianki o „The Legend of Hand”, „Guard Duty” czy „Captain Disaster”. Nie zabrakło także klasyki, jak „Księcia i Tchorza”, „Tajemnicy Statuetki”, trójgłowej istoty, skórzanych kurtek czy imienia pewnego gнома z „King’s Quest”... Polecam także spróbować porozmawiać z grzybami w Podjaskini.

T: Myślę, że ze względu na design gry, bliżej nam do ducha trójgłowej małpy, aczkolwiek Hammond nie jest nam obcy.



G: Zawarta w grze encyklopedia jest naprawdę ładnie przygotowana. Czy ktoś Wam pomagał w jej przygotowaniu?

T: Dzięki! Było ją super ciężko sklecić w całość. Tom Parker był kimś, do kogo zwracałam się po pomoc. Podrzucał różne dane i sprawdzał poprawność napisanych stron.

G: Gdybyście mogli zatrudnić dowolnych aktorów głosowych z całego świata, kto wcielałby się w główne postacie z Waszych gier?

C: Zdecydowanie Christopher Lloyd jako wódz Fungilli!

T: Szczerze mówiąc, to nie wiem. Musiałabym usłyszeć odpowiedni głos, aby móc powiedzieć: „to jest to! To jest XYZ!”. Ale zgadzam się z Crasphem co do Christophera Lloyda, haha.

G: Z roku na rok wychodzi coraz więcej gier, więc coraz trudniej się przebić, a Steam i inne sklepy są zalewane towarami – czy „Zniw Adventure” udało się osiągnąć satysfakcjonujący Was sukces? Jak wyglądała marketingowa historia waszych gier?

C: Jak na tzw. „garażowego indyka” (grę robioną po godzinach, bez budżetu ani wydawcy), to tytułowi idzie całkiem nieźle. Nawet po ponad roku od premiery nadal dostajemy nowe recenzje, widzimy ludzi grających w przygody Zniw na Twitchu, zaś dosłownie miesiąc temu pojawiliśmy się na GOGu, oferując także wersję DRM-free. Jak to się mówi – milionów nie zarobiła, ale starcza na opłacenie jednego czy dwóch rachunków co miesiąc.

T: Jak na grę bez budżetu i marketingu? Do tego z gatunku uznawanego za „wymarły”? Poszło dobrze! Cieszy mnie to, że nasza gra jest uznawana za „hidden gem”, gdyż dokładnie tym jest „Zniw Adventure” – ukrytą perełką, która zaskakuje. Co świadczy też o jakości gry: graczom się podoba i to jest ważne!

G: Odchodząc od tematyki prastarych gadów – czym lubicie się zajmować po godzinach? Jakie hobby pchają wasze życia do przodu?

C: Tak szczerze mówiąc, to właśnie tym zajmuję się po godzinach – tj. indyckim gamedevem. Ale, jak czas pozwala, to chętnie zajmuję się moim innym hobby – starymi konsolami i komputerami. Dłubanie, czyszczenie, lutowanie, przywracanie do życia. Aż miło popatrzeć, jak jakiś wiekowy sprzęt ponownie się uruchamia i działa, jak należy!

T: W sumie to mam podobnie. Rysuję po godzinach... a co mogę rysować? Dinozaury oczywiście!

G: Może to dość niestandardowe pytanie, ale dla naszego czasopisma to już element wywiadowej tradycji – co sądzicie o pizzy hawajskiej?

C: Wiem, że zdania są na ten temat mocno podzielone, ale personalnie zachowuję neutralność.

T: Nigdy nie jadłam, więc ciężko mi się wypowiedzieć...

G: Czy chcielibyście na koniec przekazać coś od siebie naszym Czytelnikom?

C: Przede wszystkim chciałbym podziękować za wszelkie wsparcie, jakie dostaliśmy w czasie developmentu, jak i po premierze gry – to było dla nas niezwykle ważne i motywowało do dalszego działania – zwłaszcza w chwilach, kiedy było dość ciężko! Przy okazji pozwolę także sobie pozdrowić kilka kochanych dusz, które bezpośrednio pomogły nam przy „Zniw Adventure”, w szczególności: Denisowi, Patorowi, Rejke (i społeczności „Kurki Games”!), Moco i Kai! Gorące pozdrowienia także dla Naszej społeczności discordowej!

T: Cóż, Crash powiedział w sumie wszystko, więc dodam tylko... dinozaury są cool!

G: Jeszcze raz bardzo dziękuję za wywiad, stanowczo będę trzymać kciuki za sukces „Zid Journey”! Życzymy powodzenia w świecie gamedevu!

C: Także dziękujemy, było nam niezwykle miło!

T: Dzięki wielkie!

Zid Journey



for glorious **EQUESTRIA**

Największy w Polsce blog
o tematyce My Little Pony



<http://www.fge.com.pl/>

Bronies Corner 2.0.



Role Play



Kącik Lektorski



Kanaty Głosowe



*Kanaty
Tematyczne*



<https://discord.gg/v5EycmA>



PODSUMOWANIE NOMINACJI HOLLYWOOD

PRODUCTION _____

„ET”

DIRECTOR _____

HEFAJSTOS

CAMERA _____

—”—

DATE

SCENE

TAKE

14.03

I

I

W 1929 roku odbyła się pierwsza gala oscarowa. Krótka (bo trwająca zaledwie piętnaście minut) ceremonia stała się załączkiem jednej z największych imprez filmowego świata. W 2022 roku czeka nas dziewięćdziesiąta czwarta odsłona, a oczekiwania są spore. Przyjrzyjmy się więc nominacjom z poszczególnych kategorii.

~Hefajstos

Technicznie rzecz biorąc

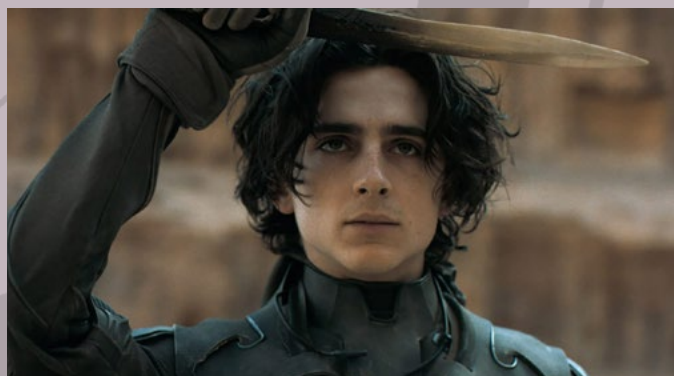
Zacznijmy od montażu, wszak to, co widzimy, to efekt układania poszczególnych elementów by jak najwierniej odzwierciedlić wizję reżysera. W tym roku za swoją ciężką pracę nominowani są: Joe Walker („Diuna”), Pamela Martin („King Richard”), Hank Corwin („Nie patrz w górę”), Peter Sciberras („Psie Pazury”) oraz Myron Kerstein i Andrew Weisblum („Tick, Tick... Boom!”). Choć „Diuna” wydaje się być faworytem tej kategorii, to osobiście stawiam na „Tick, Tick... Boom!”, którego przejścia idealnie pasowały do gatunku.

Scenografia, czyli plastyczna oprawa filmu – wszak nie samymi efektami komputerowymi film żyje. Aktualne nominowani to: Patrice Vermette i Zsuzsanna Sipos („Diuna”), Grant Major i Amber Richards („Psie Pazury”), Stefan Dechant i Nancy Haigh („Tragedia Makbeta”), Adam Stockhausen i Rena DeAngelo („West Side Story”) oraz Tamara Deverell i Shane Vieau („Zaułek Koszmarów”). Konkurencja jest spora, i choć serce podpowiada

„Tragedia Makbeta”, to prawdopodobnie wygra scenografia „Psich Pazurów”.

Jest na co popatrzeć

Zdjęcia to jedna z rzeczy która – dosłownie i w przenośni – przykuwa nasz wzrok do ekranów. Tegoroczne nominacje uzyskali Greig Fraser („Diuna”), Ari Wegner („Psie Pazury”), Bruno Delbonnel („Tragedia Makbeta”), Janusz Kamiński („West Side Story”) i Dan Laustsen („Zaułek Koszmarów”). „Diuna” i „Psie Pazury” idą łeb w łeb – stawiam jednak na ten pierwszy tytuł, głównie za to jak film wyglądał na ekranie IMAX.



Magia ekranu w sporej mierze bazuje na efektach specjalnych, a w tym roku mamy mocnych kandydatów. „Diuna”, „Free Guy”, „Nie czas umierać”, „Shang-Chi i legenda dziesięciu pierścieni” oraz „Spider-Man: Bez drogi do domu”. I zapewne nikogo nie zdziwi, że ekranizacja prozy Franka Herberta zgarnie statuetkę w tej kategorii.

Kostiumy to kolejna ważna, choć nieco pomijana kategoria. Nie jest rzeczą łatwą stworzenie przekonujących i pasujących do wybranej epoki (lub uniwersum) elementów ubioru. Do kostiumowych Oscarów nominowano Jenny Beavan („Cruella”), Massimo Cantini Parrini i Jacqueline Durran („Cyrano”), Jacqueline West i Bob Morgan („Diuna”), Paul Tazewell („West Side Story”) i Luis Sequeira („Zaułek Koszmarów”). Choć „Cruella” zachwycała stylem, a dramaty kostiumowe to częsty faworyt, to jednak prawdopodobnym triumfatorem będzie ekipa od „Diuny”.



Fryzury i charakteryzacja, czyli popularny „make-up” – nieodłączny element obok kostiumów. To druga nominacja dla „Cruelli”, ale wśród jej konkurentów znajdują się „Diuna”, „Dom Gucci”, „Księżę w Nowym Jorku 2” oraz „Oczy Tammy Faye”. I to ten ostatni film zgarnie statuetkę – Jessica Chastain jest tu niemal nie do poznania!

Zostań na chwilę, i posłuchaj

Wizualia mamy za sobą, pora więc na audio. Zadaniem dźwięku (jak to lakonicznie nazywa Akademia) jest budowanie ogólnej atmosfery filmu. „Belfast” żyje dźwiękami burzliwych lat sześćdziesiątych ubiegłego wieku, „Diuna” brzmi jak rasowe science-fiction. W „Nie czas umierać” audio podkreśla zmagania 007, „Psie Pazury” brzmią jak zachodnie rancza Stanów Zjednoczonych, a „West Side Story” jest jak zawsze muzycznie roztańczony. Galaktyczne dźwięki „Dune” zapewne zaskarbią sobie serca (i uszy) członków Akademii.

Muzyka jest istotnym elementem filmów. Dobrze dobrana podkreśli sytuację, podbije emocje, a czasem nawet zmyli widza. Wśród potencjalnych triumfatorów są: Hans Zimmer („Diuna”), Alberto Iglesias („Matki Równoległe”), Germaine Franco

(„Nasze magiczne Encanto”), Nicholas Britell („Nie patrz w górę”) oraz Jonny Greenwood („Psie Pazury”). Mój typ? Encanto, rzecz jasna.

I tu dochodzimy do jakże przyjemnej kategorii – piosenki. I jest czego posłuchać! Jamie Dornan z „Down to Joy” („Belfast”), Beyonce i jej „Be Alive” („King Richard”), „Somehow You Do” Reby McEntire („Four Good Days”) i „No time to die” Billie Eilish. I nie zapominajmy o „Dos Oruguitas” Sebastiána Yatry („Nasze magiczne Encanto”). I tak jak w 2013 wygrał bondowski utwór Adele, tak znów wygra motyw przewodni z filmu o przygodach 007.

Krótko i na temat

Filmy krótkometrażowe to szczególny rodzaj kina – w wąskich (zwykle 15-25 minut) ramach czasowych potrafią opowiedzieć historię i przekazać nam coś ważnego. I jak od lat, mamy dla tych małych dzieł aż trzy kategorie.

Animacja to rewelacyjna i uniwersalna forma na przekazanie widzom treści. Niezależnie od wieku, stylu i tematyki – każdy znajdzie coś dla siebie. Wśród tegorocznych nominowanych znajdziemy „Boxballet” Antona Diakowa, „Bestię” duetu Hugo Covarrubias i Tevo Díaz, „Kwestię Smaku” Joanny Quinn i Les Mills, „Rudzika Rudzie” Michaela Please’a i Daniela Ojari oraz „The Windshield Wiper” autorstwa Alberto Mielgo i Leo Sancheza Barbosa. Każda z tych animacji piękna, ale wygrać może jedna – „Rudzik Rudzia” studia Aardman.



Aktorski krótki metraż to często okazja na start w branży. Bywa też, że jest to test umiejętności kinowej elity. Co by nie mówić, co roku dostajemy ogrom filmów poniżej godziny z niemal każdego gatunku. Wśród tradycyjnie nominowanej piątki znalazły się „Ala Kachuu – Take and Run” Marii Brendle i „On my mind” Martina Strange-Hanse-

na. KD Davila i jej „Please Hold” oraz „The Long Goodbye” Aneil’a Karii. Jest również polski akcent w postaci „Sukienki” Tadeusza Łysiaka. Trudny wybór, ale osobiście stawiam na „The Long Goodbye”.

Filmy dokumentalne to szczególna forma, pozwalają nam bowiem często zajrzeć w życie ludzi z drugiego krańca globu, poszerzając przy tym nasze horyzonty. Niesamowitym jest więc to, jak wiele dane nam jest poznać w skromniejszym czasie ekranowym. W trzeciej tegorocznej krótkometrażowej piątce zmagają się „Kiedy byliśmy łobuzami” (Jay Rosenblatt), „Niech mnie usłyszają” (Geoff McLean i Matthew Ogens), „The Queen of Basketball” (Ben Proudfoot), „Trzy piosenki dla Benazir” (Elizabeth i Gulistan Mirzaei) oraz „Zaprowadź mnie do domu” (Pedro Kos, Jon Shenk). Nominowany drugi rok z rzędu Ben Proudfoot ma szansę wygrać za „Królową Koszykówki”.

Nic się nie dłuży

Powoli przechodzimy do dużych kategorii – najlepszych pełnometrażowych filmów, nagród za scenariusze oraz statuetek dla twórców i obsady.



Tradycją już jest, że przynajmniej jeden film od Disneya musi znaleźć się wśród nominowanych (czy to ich oryginalna produkcja, czy z wchłoniętego przez Wielką Mysz Pixara). W tym roku korporacja zgarnęła aż trzy z pięciu nominacji – za „Nasze magiczne Encanto”, „Rayę i ostatniego smoka” oraz „Lucę”. Pozostała dwójka to „Mitchellowie kontra maszyny” oraz animowany dokument „Przeżyć”. I choć gorąco kibicuję temu ostatniemu, obawiam się powtórki z 2018 roku, gdy „Coco” pokonało „Żywiciela” i „Twojego Vincenta” – tym samym obstawiam wygraną „Naszego magicznego Encanto”.

Kino międzynarodowe to dla kinomana prawdziwy róg obfitości. Mnogość smaków, historii, motyów i wpływów kulturowych, które można

chłonąć godzinami. W tym roku nominowano filmy z Japonii, Bhutanu, Norwegii, Włoch oraz Danii. Twórcy i ich dzieła, kolejno: Ryûsuke Hamaguchi („Drive my car”), Pawo Choyning Dorji („Lunana: A Yak in the Classroom”),

Joachim Trier („Najgorszy człowiek na świecie”), Paolo Sorrentino („The Hand of God”) oraz Jonas Poher Rasmussen („Przeżyć”). Każdy z tych obrazów zachwyca, ale japońskie dzieło to zdecydowany faworyt.

Mieliśmy już omówienie dokumentów krótkich, czas na te powyżej godziny. W tym roku w tej znacznej kategorii zmierzą się: Traci Curry i Stanley Nelson („Attica”), Jessica Kingdon („Chiński Sen”), Sushmit Gosh i Rintu Thomas („Ogniem pisane”), Questlove („Summer of Soul”) i J.P. Rasmussen („Przeżyć”). Duńska animacja ma okazję na zdobycie statuetki, choć jeśli wygra w kategorii animacji, to w tej kategorii zgarnie ją „Summer of Soul”.

Napisane i przepisane

Prawie wszystkie kategorie filmowe za nami, ale przecież zanim takie dzieło powstanie, to ktoś musi je napisać. Przyjrzyjmy się więc kategoriom scenariuszy, poczynając od adaptowanych. Obok trzech pozycji nominowanych we wcześniej opisanych kategoriach – „Diuny”, „Psich Pazurów” i „Drive my car” – mamy dwie nowe. „Córka” (debiut reżyserski Maggie Gyllenhaal) oraz „CODA” (remake francuskiego „Rozumiemy się bez słów”). „Córka” debiutantki jest zdecydowanym faworytem kategorii.

Scenariusz oryginalny, czyli druga strona filmowo-pisarskiego medalu. Pisane z myślą o wielkim (albo i mniejszym?) ekranie. Wśród nominowanych Kenneth Branagh za „Belfast”, Zach Baylin za „King Richard”, Paul Thomas Anderson za „Licorice Pizza”, Joachim Trier i Esbil Vogt za „Najgorszego człowieka na świecie” oraz Adam McKay i David Sirota za „Nie patrz w górę”. Wybór to niezwykle ciężki, bo każdy z tych obrazów zasługuje na nagrodę – ale stawiam na „Licorice Pizza”.

A między ludźmi kamera

Bez obsady ciężko (choć da się!) o film. Nic więc dziwnego, że aktorskie nominacje to jeden z najgorętszych tematów ostatnich tygodni. Kategorii mamy cztery – osobno dla aktorek i aktorów, po-

dzielone na role główne i drugoplanowe. Razem daje nam to dwadzieścia nominacji.

Zacznijmy od pań w kategorii głównej, bo zeszłoroczne występy chwytały za serce – a nazwiska są duże. Nicole Kidman za „Being the Ricardos”, Olivia Colman za „Córkę”, Penelope Cruz za „Matki Równoległe”, Jessica Chastain za „Oczy Tammy Faye” i Kristen Stewart za „Spencer”. I to tej ostatniej wróżę Oscara, zwłaszcza że jej filmowa droga była długa i miejscami wyboista.



Drugoplanowo zaś nominowano Judi Dench za „Belfast”, Jessie Buckley za „Córkę”, Aunjanue Ellis za „King Richard”, Kirsten Dunst za „Psie Pazury” i Arianę DeBose za „West Side Story”. Panie Dench i Dunst to jak zawsze wysoki poziom, Ellis brawurowo wcieliła się w rolę matki i trenerki sióstr Williams, ale Buckley zalicza kolejny fenomenalny występ w karierze. I to właśnie jej przypadnie statuetka.

Pora na panów, którzy od pań nie odstają. Wśród zasłużonych Javier Bardem za „Being the Ricardos”, Will Smith za „King Richard”, Benedict Cumberbatch za „Psie Pazury”, Andrew Garfield za „Tick, Tick... Boom!” oraz Denzel Washington za „Tragedię Makbeta”. Sherlock Strange ma sporą szansę na nagrodę (siedem lat temu pokonał go Eddie Redmayne).

Na dalszym męskim planie na nagrodę czekają J. K. Simmons za „Being the Ricardos”, Ciarán Hinds za „Belfast”, Troy Kotsur za „CODA” oraz Kodi Smit-McPhee i Jesse Plemons – obaj za „Psie Pazury”. I choć Kodi wypada rewelacyjne, to Plemons zwyczajnie żyje swoją rolą, tym samym zasługując na Oscara.

Pozostało nam wybrać kogoś z reżyserskiej kasty, najważniejszych figur na filmowo-produkcyjnej szachownicy. W szranki stają Steven Spielberg

(„West Side Story”), Paul Thomas Anderson („Licorice Pizza”), Kenneth Branagh („Belfast”), Jane Campion („Psie Pazury”) i Ryûsuke Hamaguchi („Drive my car”). Choć ostatni film nowozelandzkiej artystki jest największym faworytem imprezy, to statuetka powędruje do Japończyka.

1 z 10

I oto została nam ostatnia kategoria, najbardziej prestiżowa i wyczekiwana. Najlepszy film, film roku, obraz przełomowy. Wybór jest spory, wszak dziesięć pozycji. „Belfast”, „CODA”, „Diuna”, „Drive my car”, „King Richard”, „Licorice Pizza”, „Nie patrz w górę”, „Psie Pazury”, „West Side Story” i „Zaułek Koszmarów”. Dużo? Owszem, ale można wyłować filmy, które mają większe szanse, niż pozostałe tytuły.

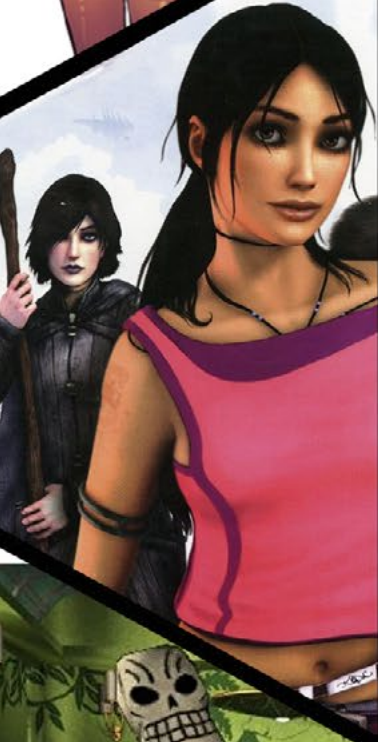
„Licorice Pizza” Andersona zabiera nas w popkulturalną podróż w czasie, z młodą i fenomenalnie sprawdzającą się obsadą (oraz tą bardziej utytułowaną). „Psie Pazury” Campion zachwycają surowością w antywesternowej oprawie zachodnich Stanów. „Drive my car” Hamaguchiego to poruszającego i azjatycko nietuzinkowe kino drogi (wszak w kinie dalekiego wschodu pojęcie gatunków jest bardziej płynne). I to właśnie ten film zdobędzie najważniejszą statuetkę, będąc tym samym drugim filmem nieanglojęzycznym z tą nagrodą (po „Parasite”).

Koniec seansu, proszę kierować się do wyjść

I na tym koniec naszej (niezbyt) krótkiej podróży przez dwadzieścia trzy kategorie nominowane do tej popularnej nagrody. Na ile trafne są to przewidywania dowiemy się już 27 marca (a w zasadzie w nocy z 27 na 28 – dziękujemy strefy czasowe), wszak Akademia lubi zaskoczyć widzów. Ave!



HISTORIA GIER PRZYGODOWYCH



GRY przygodowe... Większość na te słowa wymieni zapewne serie „The Secret of Monkey Island”, „Leisure Suit Larry”, „Indiana Jones” czy takie pozycje, jak „Grim Fandango”, „The Longest Journey”, „Beneath a Steel Sky”, „Myst” czy „Neverhood”.

Czym są gry przygodowe? Jest to gatunek gier, w którym gracz musi eksplorować otaczający świat i rozwiązywać przeróżne zagadki, aby pchnąć fabułę do przodu, często inspirowaną kryminałami czy teoriami spiskowymi. Lata swojej świetności ten gatunek miał w latach 80. i 90. XX wieku, choć w zmienionej formule wracają obecnie do łask.

~Solaris

Jak to drzewiej bywało...

Pierwszą grą przygodową była gra „Zork” – gra tekstowa, opierająca się głównie na wydawaniu komend postaci, a która została wydana na takie maszyny jak Amiga, Commodore 64, Atari czy Apple II. Produkcja zyskała rozgłos i sprzedano łącznie 2 miliony egzemplarzy całej trylogii, zaś po latach od wydania znajdowała się w topach najlepszych gier wszechczasów magazynu Next Generation.

Sukces „Zorka” zachęcił innych producentów do tworzenia tego typu gier, a wraz z rozwojem grafiki zaczął się pojawiać klasyczny point and click, w których prekursorami byli Sierra ze swoją serią „King’s Quest” czy „Gabriel Knight” oraz LucasArts, które postanowiło wykorzystać komercyjny sukces filmów o Indiana Jonesie i stworzyć serię gier o dzielnym, amerykańskim archeologu, który nienawidzi węży. Oczywiście Polacy nie gęsi i należy tu wspomnieć, że pojawiła się także gra z naszego kraju z gatunku point and click, a którą można dostać za darmo od rodzimego GOGa, czyli „Teenagent”.

Innym przykładem gier przygodowych stały się flashówkowe gry typu escape room, w których trzeba było eksplorować zamknięty pokój, w który się znajdowało, aby odnaleźć z niego wyjście. Jest to nisza, ale wyszły także pełnoprawne wersje na komputery w podobnej stylistyce, jak choćby „The Mystery Of

Time And Space” (popularnie nazywane MOTAS) czy „The Room”, jednak ten typ gier większej kariery nie zrobił.

Kolejnym przedstawicielem gier przygodowych są gry typu puzzle, które zostały spopularyzowane przez takie produkcje, jak wspomniany wcześniej „Myst” czy „The Talos Principle”. Gry puzzle do dziś są popularne, choćby wymieniając takie tytuły jak „The Witness” czy serię „Profesor Layton”.

Kolejnym typem są gry zwane prześmiewczo symulatorami chodzenia, a w których główną rolę odgrywają narracja i dialogi. Klasycznymi przykładami tychże produkcji są „The Stanley Parable”, „The Vanishing of Ethan Carter” czy „Firewatch”. Niektórzy klasyfikują do tej grupy także takie gry jak „Outlast” czy najnowsze Assassin’s Creedy, które polegają na eksploracji terenu i dialogach, jednak osobiście nie uważa je za gry przygodowe i wolałbym te tytuły szeregować odpowiednio do gier typu survival horror oraz gier akcji.

Przejdźmy do współczesności i gier, które zawojowały świat gier przygodowych, a które swoje korzenie mają w grach typu point and click, czyli narracyjne, w których to gracz podejmuje różnego rodzaju decyzje, eksploruje pomieszczenia, wykonuje Quick Time Eventy czy prowadzi dialogi z różnymi postaciami. Jest to typ gier, które łączą cechy zarówno point and clicków, jak i symulatorów chodzenia. Przedstawiciele tego gatunku odkurzyli gry przygodowe i gatunek zalszył znowu pełnym blaskiem – i nie ma się co dziwić, w końcu wymienić tutaj można „Heavy Rain”, „Fahrenheit”, serię „Life is Strange”, gry od Telltale Games na czele z „The Walking Dead” czy „The Wolf Among Us”, a także grę, która chyba zdobyła największy rozgłos i zebrała najlepsze opinie – „Detroit: Become Human”.

Do gier przygodowych należy też zaliczyć visual novelki, które zaczęły się pojawiać na początku XXI wieku. Silnie nawiązują one do pierwszych przygodowych gier tekstowych, a które święcą triumfy na Dalekim Wschodzie (według danych visual novelki stanowiły 70% gier PC wydanych w 2006 roku).



Początek końca

Wróćmy do lat 80. i 90., kiedy gry przygodowe były najpopularniejszym typem. Inne gatunki mogły tylko pomarzyć o możliwościach, jakie miały te gry – muzyka, scenariusz, grafika... Wszystko dopracowane i dopieszczane w najdrobniejszych szczegółach, gracze wręcz rzucali się na kolejne pozycje wydawane przez różne studia. Co zatem stało za nagłym kryzysem i upadkiem gier przygodowych po roku 1999? Odpowiedź jest prosta, a zwie się trójwymiar.

Kiedy wprowadzono gry do trójwymiaru, wiatru w żagle nabrały inne gry – zręcznościowe, FPSy, wyścigowe... Siłą przygodówek były rysowane, dwuwymiarowe plansze, wyglądające przepięknie, ale niezapewniające już graczom takich wrażeń, jak inne gatunki. Pierwszą oznaką kryzysu i upadku było wydanie „Grim Fandango”. Pomimo tego, że gra zarobiła krocie, to LucasArts uznało ją za klępkę i pozamykało pozostałe projekty gier przygodowych. Ale prawdziwy kryzys dopiero nadciągał. W starciu z trójwymiarowym deweloperzy zrobili najgorszą rzecz, jaką można było zrobić – popaść w arogancję. Usprawiedliwiali się tym, że to inne gatunki stały się popularniejsze, gracze wolą grać w strzelanki i zrzucanie winy na graczy, że nie chce im się myśleć. Pierwszy strzał w kolano.

Następnie zaczęto próbować wprowadzać gry w wymiar 2.5D (z całkiem przyzwoitym skutkiem) oraz 3D (totalna klępa i katastrofa). W przypadku tego drugiego, problemem było to, że deweloperzy nie wiedzieli, jak połączyć klasyczne point and clicki oraz sterowanie z trójwymiarowym – miotali się na lewo i prawo, a pomysły były coraz to gorsze i spotykały się z silną krytyką graczy. Drugi strzał w kolano.

Pójdzie w kierunku tak zwanych „hard-userów”, graczy fanatycznie kochających przygodówki, ale stanowiących totalną niszę. Zapędziło to deweloperów w kozłi róg, ograniczyło ich pole widzenia rozwoju, zamknęło na przyciągnięcie nowych

graczy i tańczenie tak, jak im konsument zagra. Trzeci strzał, tym razem w głowę, przygodówki stają się niszą, powstaje coraz mniej produkcji, zaś sam gatunek umiera.

Coś się kończy, coś się zaczyna

I nagle, w 2010 roku, na scenie pojawia się „Heavy Rain” od Quantic Dream, gra przypominająca interaktywny film, wymuszająca na graczach podejmowanie trudnych decyzji, wprowadzająca dobrze zrobione Quick Time Eventy, a jednocześnie posiadająca świetnie napisaną fabułę. Okazało się, że jednak gry przygodowe mogą odnaleźć się na dzisiejszym rynku gier komputerowych. Zignorowanie opinii najbardziej ortodoksyjnych fanów i mechanik przygodówek się opłacało, a samo studio zdobyło masę nagród i pochlebnych recenzji, zaś samej produkcji sprzedało się 2 miliony egzemplarzy (przy założeniach 10 razy mniejszych). Oszałamiający sukces, który obudził z letargu innych producentów gier, takich jak Telltale Games, które odkurzyło rysowane grafiki. Obudziło się Revolution Software, porzucając kalekie próby przeniesienia w świat 3D serii „Broken Sword” (jednocześnie dając sobie spokój ze współpracą z THQ, która to powodowała tragiczne lokalizacje, jak choćby tę z Borysem Szycem i Magdaleną Cielecką). Potem poszło już z górki, a zwieńczeniem powrotu do dawnej świetności gier przygodowych jest „Detroit: Become Human”, które potrafi znaleźć się w różnych zestawieniach najlepszych gier XXI wieku.

Mamy nadzieję, że gatunek ten będzie dalej się rozwijał, szukał nowych rozwiązań, gdyż widać, że ten typ gier nie umrze i z dobrym skutkiem wykorzystują jego elementy zarówno gry platformowe (różnego rodzaju puzzle), jak i gry typu action adventure, przykładowo „The Last of Us” czy nowa seria „Tomb Raider”. Czekamy także na nowe tytuły – zapowiedziane jakiś czas temu „Beneath the Steel Sky 2” czy kolejną część „Sherlocka Holmesa” od ukraińskiego studia Frogwares.



WYCIĄGNIJ RĘKĘ,
PO WIEDZĘ,
KTÓRA NIGDY NIE BYŁA
PRZEZNACZONA DLA LUDZI

GOŁYCY ZOMBIE
Szybkość z cyfry karzyk dla alby redukują zombie. Alby
1. Thaumaturg.

Wzrost	1	2	3	4	5
KON	60	70	75	80	85
KC	5	10	15	20	25
ZR	5	10	15	20	25
INT	5	10	15	20	25
MOC	5	10	15	20	25
WZ	5	10	15	20	25
KAR	5	10	15	20	25
Wzrost	1	2	3	4	5
KON	60	70	75	80	85
KC	5	10	15	20	25
ZR	5	10	15	20	25
INT	5	10	15	20	25
MOC	5	10	15	20	25
WZ	5	10	15	20	25
KAR	5	10	15	20	25

ROZDZIAŁ 6
Wzrost: 1, 2, 3, 4, 5
Wzrost: 1, 2, 3, 4, 5
Wzrost: 1, 2, 3, 4, 5
Wzrost: 1, 2, 3, 4, 5

1. **Niesamowita siła:** porażki konsekwencją IK3 + premia do obrażenia.

2. **Niesamowita sztywność:** testu Zręczności. W przypadku porażki zostaje ranny (odnosi IK3).

3. **Niesamowita moc:** Ciepły, który przynosi niebezpieczne rozwiązanie.

4. **Niesamowita kondycja:** Zmniejszenie obrażeń o połowę.

5. **Niesamowity wygląd:** Kurczę, który wyrzuci twarz lub przybrania specyficznego wyglądu w tamtejszym do wszystkich kontaktów w określonym będzie nieudany. Bohater dostaje 1 punkt.

6. **Pamięć absolutna:** Pamiętajmy wszystkie. Wtedy oraz umiejętności, jeśli test zostanie test sprawi, że natłok informacji staje się niemożliwy do przetrzymania. Bohater dostaje 1 punkt.

7. **Przewodzenie:** Jeśli test zostanie test Tajemniczy.

8. **Das języków:** Nie rozumiejąc, nie porozumiewając się. Wtedy test sprawi, że natłok informacji staje się niemożliwy do przetrzymania. Bohater dostaje 1 punkt.

9. **Niesamowita celność:** Nie spudłuj, choćby chciał! Bohater dostaje 1 punkt.

10. **Niesamowita celność:** Nie spudłuj, choćby chciał! Bohater dostaje 1 punkt.



BLACKMONK.PL

Hospitalizacja
Następnie pod względem skuteczności leczenia są szpitale psychiatryczne. Można uznać, że mają pewną przewagę nad opieką domową – leczenie jest stosunkowo tanie, a niekiedy opłacane przez państwo lub stan. Szpitale bardzo się różnią jakością terapii, a pobyt w niektórych może przynieść więcej szkody niż pożytku. W jednym leczenie traktuje się twórczo i stosowane są nowoczesne terapie, w innych z kolei liczy się tylko na niewiele więcej ponad podstawowe warunki bytowania w odosobnieniu.

Do często stosowanych metod należą zajęcia pod nadzorem terapii manualna, leki oraz hydroterapia, a także elektrowstrząsy (zależnie od okresu historycznego, w którym osadzona jest kampania).

W szpitalach psychiatrycznych psychoanaliza jest z reguły niedostępna. Niektóre instytucje wywołują w pacjentach skłonność do zniechęcenia personelu, które podważa pozytywne skutki leczenia farmakologicznego i powoduje gniew i rozczarowanie po opuszczeniu szpitala – brak zaufania wobec szpitala psychiatrycznych w ogóle.

Rzucić 1K100, aby ustalić skuteczność hospitalizacji.

Rezultat 01–50* oznacza sukces: postać 1K3 PP za leki lub terapię. Następnie gracz wykona test Poczynalności. Sukces oznacza wyliczenie poczynalności, która wskazuje, że następny będzie m... za miesiąc.



Escape Room

PORA UČIEKAČ



TYLE jestem już w redakcji, a jeszcze nigdy nie pisałam o escape roomach. A kiedy, jak nie w numerze przygodowym. Więc oto parę moich przemyśleń o tej formie rozrywki, a także recenzja paru pokoi, w których byłam ostatnio.

~Gray Picture

Nie jestem wielką fanką przygodówek, więc nie byłam pewna, czy dam radę napisać coś, co wpasowałoby się w temat tego numeru. Ale za to bardzo lubię escape roomy, a przecież to nic innego, jak gra point&click w prawdziwym życiu (chciałabym przypisać sobie ten żart, ale niestety to porównanie autorstwa Soulsa, nie mojego).

Czym jest escape room? Założenie jest proste – gracze zamykani są w pokoju, z którego mają za zadanie wydostać się w określonym czasie (zazwyczaj godziny, ale dłuższe pokoje trwają do półtorej), poprzez rozwiązanie serii zagadek.

Szukanie kluczy i kodów jest nudne

Gdy pojawiały się pierwsze escape roomy, duża część łamigłówek polegała na szukaniu lub odgadrywaniu kodów, szukaniu kluczy. Teraz nadal można pójść do takiego bardziej „tradycyjnego” pokoju, dla przykładu niech będzie „Opętanie” w Toruniu, ale zdecydowanie bardziej popularne są takie, gdzie zagadki są bardziej... jakby to ująć, elektroniczne? Gdzie zamiast szukania, ile na ścianie jest pająków w danym kolorze, żeby z tego wziąć cyfry do kłódki na szyfr, robi się rzeczy, które w jakiś sposób uruchamiają mechanizm, takie jak kliknięcie płytek podłogowych we właściwej kolejności, ustawienie jakiś przedmiotów na odpowiednich miejscach. Wymyślenie takich łamigłówek na pewno wymaga więcej wysiłku i umiejętności od twórców pokoju, ale, przynajmniej według mnie, znacząco zwiększa frajdę. Wszystkie pokoje, które będę poniżej opisywać, należą do tej drugiej kategorii.

Wszystko jest lepsze dzięki zjeżdżalni

Choć w „escape room” pokój jest w liczbie pojedynczej, to zdecydowanie bardziej wolę, gdy zabawa rozgrywa się w więcej niż jednym pomieszczeniu. Obecnie stało się to raczej standardem, ale nie-

koniecznie tak było kiedyś. Dodatkowe punkty, jeśli przejścia między pokojami są nieoczywiste. Bo jak widzisz drzwi, to wiesz, że za nimi pewnie jest jeszcze jedno pomieszczenie, a gdy przejście jest sprytnie ukryte, to dodaje to element zaskoczenia. Może w pewnym momencie szafka się odsunie? Może za obrazem? Raz byłam w pokoju, gdzie do drugiego pomieszczenia prowadził tunel zakończony zjeżdżalnią. Genialne rozwiązanie, śmieszne, idealnie pasujące do tematyki tego pokoju, bo był inspirowany cyrkiem – a do tego zjeżdżalnia w każdej sytuacji jest wartością dodaną.

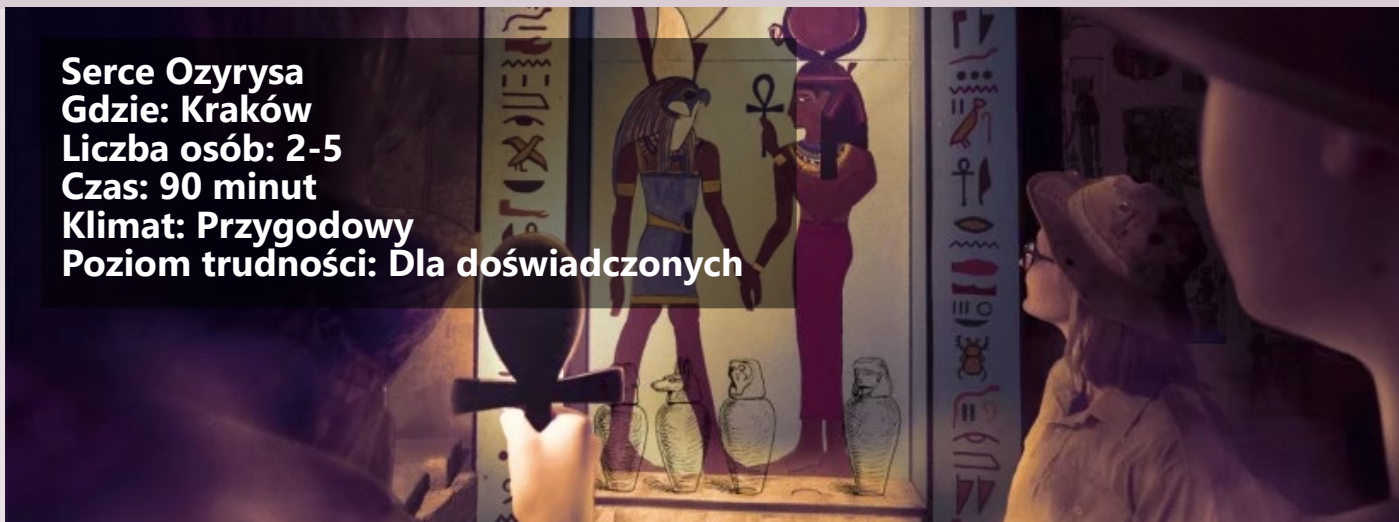
Nie za łatwo, nie za trudno

Jednak najważniejszym elementem każdego pokoju są zagadki. I pewnie też najtrudniejszym do wykonania, ponieważ trzeba znaleźć pewną równowagę. Muszą być z jednej strony wystarczająco trudne i ciekawe, ponieważ w przeciwnym razie pokój będzie nudny i zbyt szybki do przejścia. Ale też nie mogą być zbyt przekombinowane, bo w końcu gracze muszą być w stanie je rozwiązać (najlepiej samemu, a w ostateczności z małymi podpowiedziami). Trzeba w jakiś sposób znaleźć ten złoty środek.

(Zanim zacznę opisywać poszczególne escape roomy, zaznaczę, że bez obaw, nie będzie większych spoilerów).



Serce Ozyrysa
Gdzie: Kraków
Liczba osób: 2-5
Czas: 90 minut
Klimat: Przygodowy
Poziom trudności: Dla doświadczonych



Według rankingu na „Lock.me” ten pokój nie tylko zajmuje pierwsze miejsce w Krakowie, ale też w całym województwie, i muszę przyznać, że zdecydowanie zgadzam się z pochlebnyimi ocenami. Największą zaletą „Serce Ozyrysa” jest klimat. Za pomocą kilku prostych, choć efektownych sztuczek, twórcom tego pokoju udało się sprawić, że rozwiązując zagadki naprawdę można się poczuć, jakby odkrywało się wnętrze egipskiego grobowca. Pokój jest rozbudowany, a łamigłówki bardzo pomysłowe, a do tego część z nich była nastawiona na współpracę między graczami, co sprawiało, że trzeba było pracować zespołowo. Warto też pochwalić bardzo sympatyczną Mistrzynię Gry, z którą miło się rozmawiało zarówno przed, jak i po zabawie. Twórcy „Serca Ozyrysa” za jakiś czas zamierzają otworzyć kolejny pokój, który, przynajmniej według nich, ma być jeszcze lepszy niż ten, więc jeśli to prawda, to na pewno wstąpię do nich, gdy jeszcze raz będę w okolicy. „Serce Ozyrysa” polecam każdemu, kto już ma jakieś doświadczenie w escape roomach, bo zgodnie z obiecywanym poziomem trudności jest to trochę bardziej wymagający pokój.

Jedynę, do czego mogłabym się przyczepić, to że pokój ten jest reklamowany na od 2 do 5 osób, a myślę, że tak naprawdę jest idealny na dwie, góra trzy, bo przy większej ilości osób może być trochę ciasno i nie każdy miałby co robić, ponieważ zagadki są dość linearne.



Komnata Wiedźmy**Gdzie: Zakopane****Liczba osób: 2-6****Czas: 75 minut****Klimat: Fantasy****Poziom trudności: Dla średnio zaawansowanych**KOMNATA
WIEDZMY

Wcześniej nie podejrzewałam, że w Zakopanem są w ogóle jakieś escape roomy. Ale dobrze, że jest inaczej, ponieważ pogoda nie zawsze dopisuje, więc jest to dobra alternatywa, gdy siły natury nie pozwalają na wyjście w góry. Najpopularniejszym pokojem od twórców „Komnaty Wiedźmy” jest „El Profesor” inspirowany serialem „Dom z papieru”, ale ponieważ jest najpopularniejszy, to był zarezerwowany w każdym pasującym terminie. Lecz mówi się trudno. „Komnata Wiedźmy” jest całkiem dobrym pokojem. Zagadki są ciekawe, kilka z nich było bardzo pomysłowych, a do tego wszystkie wpisywały się w wiedźmowy klimat. Tylko mogłabym się doczepić do jednej zagadki, choć nie chcę spoilerować, więc nie będę mówił której, ale myślę, że była ona zdecydowanie przekombinowana i bardzo mnie ciekawi, ilu z odwiedzających jest w stanie samodzielnie ją rozwiązać. Choć istnieje też szansa, że to ja jestem nie najostrzejszym ołówkiem w piórniku.

Kraina Czarów**Gdzie: Zakopane****Liczba osób: 2-5****Czas: 60 minut****Klimat: Abstrakcyjny****Poziom trudności: Dla początkujących**

Kolejny ładny i klimatyczny pokój, tym razem inspirowany „Alicją w Krainie Czarów”. Faktycznie dla początkujących, więc polecam, jeśli szukacie czegoś prostego na początek lub chcecie pójść z nieco starszym dzieckiem. Zwłaszcza że duża część zagadek jest związana ze zmysłami, co tym bardziej powinno się spodobać młodszym graczom. Jednak jeśli ma się już za sobą parę escape roomów lub lubi się wyzwania, to myślę, że lepiej wybrać inny pokój. Choć zagadki są raczej proste, to kilka z nich jest całkiem pomysłowych, mi się najbardziej podobała jedna, która była przy okazji pewnego rodzaju zręcznościowym zadaniem. Małym minusem jest to, że jedna, dość charakterystyczna, łamigłówka częściowo powtarza się w „Krainie Czarów” i w „Komnacie Wiedźmy”, więc jeśli się było wcześniej w tym drugim pokoju, to od razu wie się, jak się powinno ją rozwiązać.

POZNAJ REDAKCYJNE GUSTA CZYLI NASZE ULUBIONE GRY PRZYGODOWE



MOŻE i brakuje w nich ekscytujących scen akcji, pościgów (przynajmniej przez większość czasu), wybuchów, szturmów na plażę Omaha i tym podobnych przyjemności, ale gry przygodowe i tak potrafią przykuć uwagę, chwycić za serce i utkwic w pamięci. Dziś przyjrzymy się, w których grach najprzyjemniej się nam szukało pikseli i łączyło gumowe kaczki z kombinerkami.

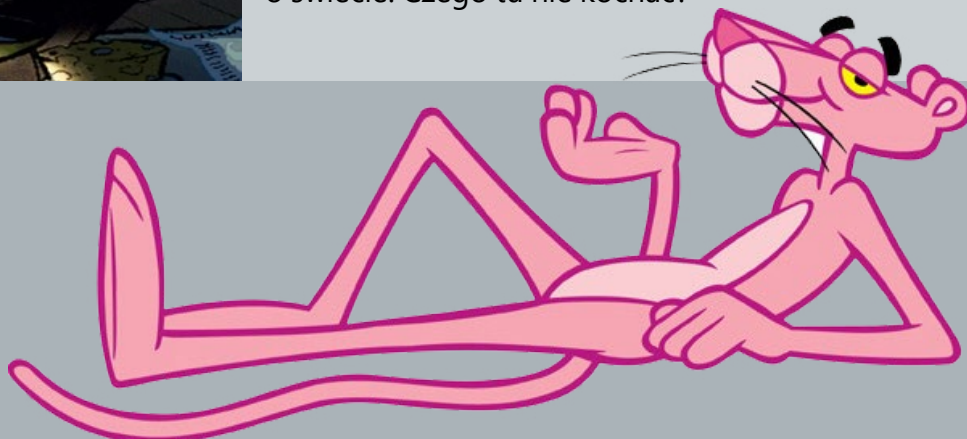
~redakcja ET



Kto: Ghatorr

Tytuł: Hokus Pokus: Różowa Pantera

Komentarz: Przygodówka już dość wiekowa i ciężka do zdobycia, ale w swojej klasie nie do pobicia. Gra miała świetny dubbing, przepiękne animacje (jak na swoje czasy – dziś już grafika kłuje pikselami w oczy), całkiem ciekawą fabułą wymagającą od nas podróży w egzotyczne miejsca na całym świecie, a do tego błyszczała swoim aspektem edukacyjnym – znajdowane w trakcie rozgrywki notatki były interesujące i dobrze komponowały się z resztą rozgrywki, a nawet jeśli się nie miało ochoty ich czytać, to fabuła sama z siebie podrzucała interesujące fakty o świecie. Czego tu nie kochać?





Kto: Black Scroll

Tytuł: Dune (1992)

Komentarz: Pomimo moich usilnych prób, nigdy nie było mnie i przygodówkom po drodze. Gdybym miał najogólniej opisać, co najbardziej wciąga mnie w grach, to dobra mieszanka fajnego gameplayu i przyjemnej do obcowania fabuły, co w moim odczuciu jest kompletnym przeciwieństwem większości przygodówek point'n'click (a takie się uważa za rdzeń tego gatunku). Z tego powodu do tego zestawienia wybrałem grę „Dune” z 1992 roku, którą recenzowałem w 47. numerze naszego magazynu, polecam obczaić. „Dune” jest bardzo luźno powiązana fabularnie z książką, ale mieszanka przygodówki ze strategią jest czymś, co mnie bardzo usatysfakcjonowało.

Kto: Solaris

Tytuł: seria „Broken Sword” (1996-2014)

Komentarz: Przygodówka wręcz kultowa, choć z biegiem czasu coraz bardziej zapomniana, pomimo pojawiania się kolejnych części. Być może jest to związane z tym, że pierwsza część gry nie ukazała się w Polsce, ale jak się ktoś uprze, to polską fanowską lokalizację można znaleźć w Internecie. Są to typowe przygodówki point'n'click z dwuwymiarową grafiką (za wyjątkiem numerków 3 i 4), których akcja kręci się wokół zakonu templariuszy i ich sekretów. Grę charakteryzuje świetny, momentami absurdalny poziom humoru, który powoduje, że nie wiecie kiedy zleciało Wam tyle czasu przy komputerze. No, ale więcej o poszczególnych częściach możecie przeczytać w tym numerze.



Kto: Lailyren

Tytuł: Alex Gordon

Komentarz: Cóż, nigdy nie byłam zapalonym graczem, więc nie miałam zbyt dużego wyboru w tym przypadku. Jeśli to w ogóle dobry gatunek... „Alex Gordon” to urocza platformówka, którą dostałam na płycie od brata. Chyba była dołączona do jakiejś gazety, ale nie pamiętam dokładnie, miałam wtedy jakieś 7 lat. Generalnie fabuła polegała na tym, że tytułowy kot podróżnik (anthro zwierzątko, yay) przemierzał różne wyspy w poszukiwaniu amuletu, który miał pomóc uratować jego siostrę. Historia okrutnie generyczna, ale grało się w to przyjemnie. Idealna rzecz do odstresowania po kartkówce ze szlaczków. Plus soundtrack był całkiem chwytliwy.





Kto: SoulsTornado

Tytuł: Sam & Max: Sezon 1

Komentarz: Sam i Max mieli już wcześniej bardzo udane spotkanie z grami point'n'click pod postacią „Sam & Max Hit the Road”, ale mi ta wersja przygód psa i kró... znaczy, zajęczaka najbardziej utkwiała w pamięci. Kierujemy przez 6 epizodów poczynaniami uroczo socjopatycznej pary antropomorficznych zwierzków z policji ochotniczej, pomagając im rozwikłać niecodzienne sprawy – wandalizujących okolicę dziecięcych gwiazd, zakładników na planie talk-show czy dziwnego zachowania prezydenta USA. Gra, chociaż niezbyt trudna i miejscami na bakier z logiką, wyróżnia się świetnym humorem, dobrą muzyką, przyjemną grafiką 3D oraz genialnym dubbingiem – w rolach głównych odpowiednio Mann i Boberek. Tytuł doczekał się dwóch sequeli i remastera, ale niestety już bez udźwiękowania polskiego. Wciąż nie są to złe pozycje, ale jeśli uda się Wam dostać wersję oryginalną Sezonu 1. na nasz rynek, polecam z całego serca.

Kto: Malvagio

Tytuł: Amerzone: Testament odkrywcy

Komentarz: Muszę przyznać, iż wybór ulubionej przygodówki był trudniejszy, niż myślałem. Mógłbym wskazać omawianego przeze mnie w tym numerze „Indianę Jonesa” albo „Day of the Tentacle”, jeden z najlepszych klasycznych tytułów, jakie ogrywałem – ostatecznie zdecydowałem się pójść jednak w inną, dziwną stronę, nie nazwałbym bowiem „Amerzone” grą szczególnie dobrą. Kuleje w niej sam aspekt „growośći”, a do tego jest prosta i krótka, kameralna wręcz, ale jej skłaniający do refleksji nastrój po prostu mnie oczarował. Mam do niej ogromny sentyment. Podążanie śladami ekspedycji sprzed wielu lat, by naprawić cudze błędy przeszłości i obserwowanie na własne oczy, jak zmienił się świat uwieczniony w dzienniku odkrywcy, było dla mnie niezapomnianym doznaniem. Podobne odczucia odnalazłem dopiero w „Syberii” i nic w tym dziwnego, przy obu tych grach pracował przecież Benoît Sokal. Polecam może nie zagranie, ale przynajmniej obejrzenie porządnego let's playa.



Kto: Magda B

Tytuł: stara seria „Przygody Reksia” – od Skarbu Piratów do Kapitana Nemo

Komentarz: Mój klasyk dzieciństwa – zaraz po wielu wydaniach „Bolka i Lolka”, Aidem Media miało swój wysyp gier edukacyjnych przypadający na moje lata dzieciństwa. I tak, kiedy inni zagrywali się jako dzieciaki „Diablo”, „Tomb Raiderem” albo innymi „Minecraftami”, ja beztrudno klikałam w deski na statku, aby uwolnić zaplątanego w sznur Reksia, ratowałam kosmos przed Jajem Śmierdzi za pomocą skalibrowanego kreta, latałam na miotle i pokonywałam fale Drobiu Chaosu, sofałam się w czasie na sofie Merbling czy pokonywałam ostre skały Nautilusem. Do dziś gra mi się świetnie w te point-and-clicki przeplatane różnymi minigierkami i zagadkami. Bo dzieciaczka-Magdę cieszył bohater bajek, który przeżywa masę przygód, a starszą Magdę zadziwia ilość nawiązań, parodii, gier słów oraz obszerność świata tych pięciu gier w serii. Przyznam, nostalgłam ponownie – „na kopiec kreta i Kilimandżaro, ałała”, moje serce.



Kto: Hefajstos

Tytuł: Touché: Przygody Piątego Muszkietera

Komentarz: Udało mi się w moim gamerskim życiu ukończyć kilka przygódówek (a grałem nawet w więcej), ciężko mi jednak wskazać taką najbardziej ulubioną. Wybrałem więc grę, do której mam spory sentyment, pierwszy tytuł jaki dostałem od mamy na komputer. „Touché” opowiada historię Geoffroi Le Bruna, który przybywa do francuskiego miasta Rouen, w nadziei na zdobycie sławy. Wplątuje się jednak w sprawę morderstwa i wraz z pewnym żebrakiem musi rozwiązać sprawę i oczyścić imię.