

QUINOX TIMES

WSZYSTKO WSZĘDZIE NARAZ

Multiwersum
możliwości

WYWIAD Z PIERSĄ

O jednym takim, co wysłał
bobry w kosmos

ANIME WIOSNA 2022

Przegląd nowości na scenie
japońskich animacji

RECENZJA PIKUNIKU

Czerwona kulka vs kapitalizm



Spis treści

ET NEWS

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

RECENZJE – FILMY

Wszystko wszędzie naraz.....	8
Fantastyczne zwierzęta i jak je schrzanić.....	10
Belle.....	14

RECENZJE – GRY

Pikuniku.....	18
Powrót na Obra Dinn.....	20
Mleko w kartonie mleka w kartonie mleka.....	25
Kirby and the Forgotten Land.....	26
Kuźnia Retro – Urban Chaos.....	30
Orwell: Keeping an Eye on You.....	32

RECENZJE – LITERATURA

Machno.....	34
Nadchodząca rasa.....	35

PIASKOWNICA

Nowe anime sezonu wiosna 2022.....	36
------------------------------------	----

PUBLICYSTYKA

Wywiad z Krzysztofem Piersą.....	38
Antagonizmy Malva: Profesor Ratigan.....	43
Płać, by wygrać.....	48

Naczelną czasopisma: Lailyren

Szef działu korekty: Solaris

Szef działu redakcyjnego: Ghatorr

Redaktorzy: Gray Picture, Malvagio, Hefajstos, Scroll, Samael & Mimik, Cold

Korekta: Magda B, Midday Shine

Opracowanie graficzno-techniczne: M.C., SoulsTornado, Magfen

Archiwum: Catkitty

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.

Dzień dobry, drodzy Czytelnicy!

Zrobiło się ciepło, okres majówkowo-grillowy się zaczął, mamy jednak nadzieję, że znajdziecie czas na przeczytanie naszego najnowszego numeru.

Tym razem będziecie mogli znaleźć w nim między innymi wywiad z Krzysztofem Piersą, terapeutą uzależnień, ale także specjalistą od nowoczesnych technologii i cyberzagrożeń, zapraszonym do takich mediów opiniotwórczych jak Onet, Wirtualna Polska, Newsweek Psychologia, TVN24 czy Wpolsce.pl, oraz pisarzem fantastyki. Wywiad z taką osobą jest naprawdę warty przeczytania!

Oprócz tego warto zapoznać się z artykułem o tym, czym jest oraz jakie zagrożenia dla graczy może nieść model Pay-to-Win w grach, a także z recenzją nieszablonowej gry przygodowej, jaką jest „Return to Obra Dinn”, która może i wygląda minimalistycznie, ale dostarcza maksymalistycznej rozrywki, jeśli jesteście fanami rozwiązywania zagadek.

Nie przedłużając, zapraszamy Was do lektury majowego numeru!

~Solaris

Linktree – linki
do socjali



Rekrutacja i kontakt z redakcją ET: redakcja@equinoxtimes.pl

LITERATURA

04.05



„Śpij, dziecko, śpij”, czyli horror psychologiczny pióra Jolanty Bartoś o pewnej starej kamienicy i równie starej kołysance.

18.05



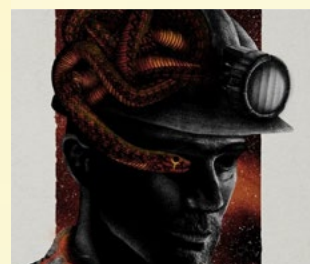
Pierwszy tom „Daredevila” ze scenariuszem Marka Waida wydany na rodzimym rynku przez Egmont.

18.05



„Joker/Harley. Zabójczy umysł”, osadzony mocno w brutalnej rzeczywistości Gotham komiks o początkach tytułowej pary.

20.05



Thriller science fiction z humorystycznym zacięciem, czyli „Diabeł już tu nie mieszka” autorstwa Mikołaja Marii Janickiego.

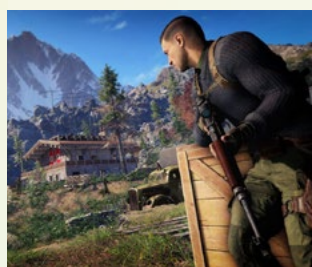
GRY

19.05



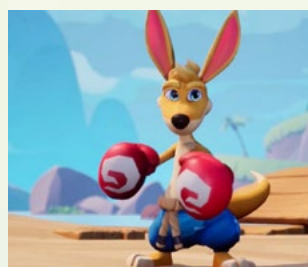
Premiera „Vampire: The Masquerade – Swansong”, w której przyjdzie nam zanurzyć się w świat krwiopijców z Bostonu.

26.05



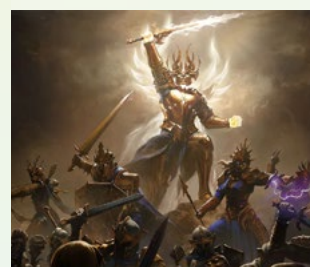
„Sniper Elite 5”, czyli piąta odsłona popularnego cyklu. Tym razem przyjdzie nam odkryć tajny projekt III Rzeszy.

27.05



Kangurek Kao powraca! Po uszy zanurzoną w nostalgii złotej ery platformówek odpalacie na każdej z wiodących platform.

02.06



Premiera „Diablo Immortal”, w której odeślemy z powrotem do piekielnych czeluści rzesze demonów na PC i urządzeniach mobilnych.

SERIALE I FILMY

13.05



„Podpalaczka”, czyli remake klasycznego horroru z Drew Barrymore, wchodzi do kin.

25.05



„Bob's Burgers Film” zostanie zaszerwowany widzom na kinowych salach.

25.05



Premiera „Obi-Wan Kenobi” na Disney+, z którego dowiemy się o losach Jedi na wygnaniu.

27.05



Pierwsza część czwartego sezonu „Stranger Things” trafi na Netflix.

27.05



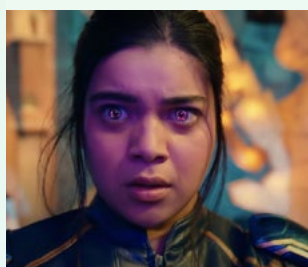
„Top Gun: Maverick” po miesiącach oczekiwań ląduje w kinach.

03.06



Chłopcy powracają w trzecim sezonie „The Boys” na Amazon Prime.

08.06



Serial o „Ms. Marvel”, czyli największej fance Marvela... w Marvelu zadebiutuje na Disney+.

10.06



Premiera „Jurassic World: Dominion”, czyli szóstej odsłony jurajskiego cyklu.

MUZYKA

10.05



Three Days Grace powracają z nowym albumem zatytułowanym „Explosions”.

11.05



Do sklepów i na streamingi trafi kolejny album Awolnation pod nazwą „My Echo My Shadow My Covers And Me”.

13.05



Premiera piątego albumu studyjnego Florence and the Machine, zatytułowanego „Dance Fever”.

INNE

14.06

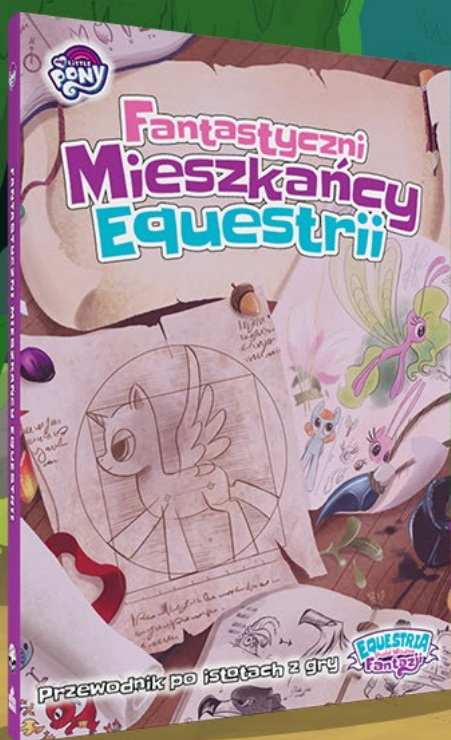


Po długim oczekiwaniu i niepewności Disney+ trafi do Polski ze sporą biblioteką na start.



EQUESTRIA
Puść Wodze
Fantazji

**Najlepsza skarbnica
wiedzy o Equestrii!**





VII Twilightmeet

Gdynia

27-29 maj 2022



Fundacja BT

Bronies Twilight





W MULTIWERSUM

**WSZYSTKO
WSZĘDZIE
NARAZ**

OBŁĘDNEJ
ZABAWY

豐

福

W ostatnich latach temat multiwersum zyskuje ponownie na popularności, głównie za sprawą Marvela. Wydawać by się mogło, że motyw ten niczym nas już nie zaskoczy, że to wszystko już widzieliśmy. I wtedy przyszło A24 i powiedziało „Patrzcie!”.

~Hefajstos

I tak oto na ekrany kin trafił film o wdzięcznym tytule „Wszystko Wszędzie Naraz”, napisany i wyreżyserowany przez duet Dan Kwan i Daniel Scheinert, na swoim koncie mający także „Człowieka Scyzoryka”, czyli ten film z pierdzącym Harrym Potterem. Efekt końcowy? Szalenie, piorunująco zachwycający.

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

(Nie) wszystko o fabule

Bohaterką filmu jest Evelyn Wang (jedyna i niepowtarzalna Michelle Yeoh), kobieta w średnim wieku borykająca się z codzienną egzystencją. Wraz z mężem Waymondem (Ke Huy Quan, czyli Short Round z „Indiany Jonesa i Świątyni Zagłady”) prowadzi podupadającą pralnię i próbuje nawiązać dialog z niepokorną córką Joy (Stephanie Hsu). W dniu audytu podatkowego z nieuprzejmą Deirdre (rewelacyjna Jamie Lee Curtis), Evelyn zyskuje klucz pozwalający na przełączanie się między multiwersami – światami równoległymi stworzonymi za każdym razem, gdy podejmujemy decyzję. Następstwa tego wydarzenia zaowocują niezwykłym dniem, który zmieni wszystko. Co i jak się wydarzy, musicie sprawdzić sami. I uwierzcie mi, warto!

Wszędzie to widziałem, lecz nie żałowałem

Poszczególne elementy, z których złożono film, w kinie pojawiły się już wielokrotnie. Twórcy nie kryją się z tym, umiejętnie łącząc puzzle, bawiąc się konwencjami i tworząc pozornie niepasujące do siebie składanki. Tym samym my jako widzowie nieustannie jesteśmy zaskakiwani i oczarowywani tym, co na ekranie się wyprawia.

A czego tu nie ma! Okruchy życia codziennego i rodzinnego, film akcji, komedia rodem z klasyki

Jackiego Chana (sama Michelle Yeoh często pracowała z Jackiem). Mamy monster movie, w mniej i bardziej pastiszowej formie, są stare filmy kung-fu (z akcentem tarantinowskim). Ba! Znalazło się miejsce nawet na scenę żywcem wyjętą z kina Wong Kar Waia. Chapeau bas!

Każdy element odpalony naraz

Obsada sprawuje się rewelacyjnie, dostosowując się do szalonych wydarzeń, z jakimi przyszło im się mierzyć. Prym wiedzie tu rzecz jasna Michelle Yeoh, która wreszcie ma okazję zagrać pełnoprawną główną rolę. I wypada niesamowicie, wcielając się w swoją bohaterkę z gracją, lecz nie traktując jej przy tym śmiertelnie poważnie. Partnerujący jej Ke Huy Quan jako poczciwy pierdołowaty mąż niczym jej nie ustępuje, tak samo jak Jamie Lee Curtis w bodaj roli życia. W zasadzie nawet obsada drugo- i trzecioplanowa daje imponujące i dopasowane do multiwersum popisy.

Wizualnie mamy tu prawdziwy rollercoaster efektów, kostiumów i miejscówek. Oryginalności twórcom odmówić nie można, a przy całym tym rozpieszczaniu widzów nie odczułem zmęczenia ani przesytu (jak chociażby przy okazji „Sucker Punch” Zacka Snydera). Muzycznie również nie ma czego zarzucić – każdy utwór jest umiejętnie wpasowany w całość.

Słów niewiele na tak wiele tematów

Widziałem w życiu sporo filmów – NAPRAWDĘ sporo – i za każdym razem, gdy trafiam na taką kinową perełkę, czuję niesamowitą wręcz falę szczęścia. „Wszystko Wszędzie Naraz” to dzieło zasługujące na Wasz czas (i pieniądze). Ten film warto zobaczyć choć raz w życiu, więc gorąco zachęcam do wizyty w kinie. Ja sam również tam będę, czekając na wersję Blu-ray. Ave!



FANTASTYCZNE ZWIERZĘTA I JAK JE SCHRZANIĆ



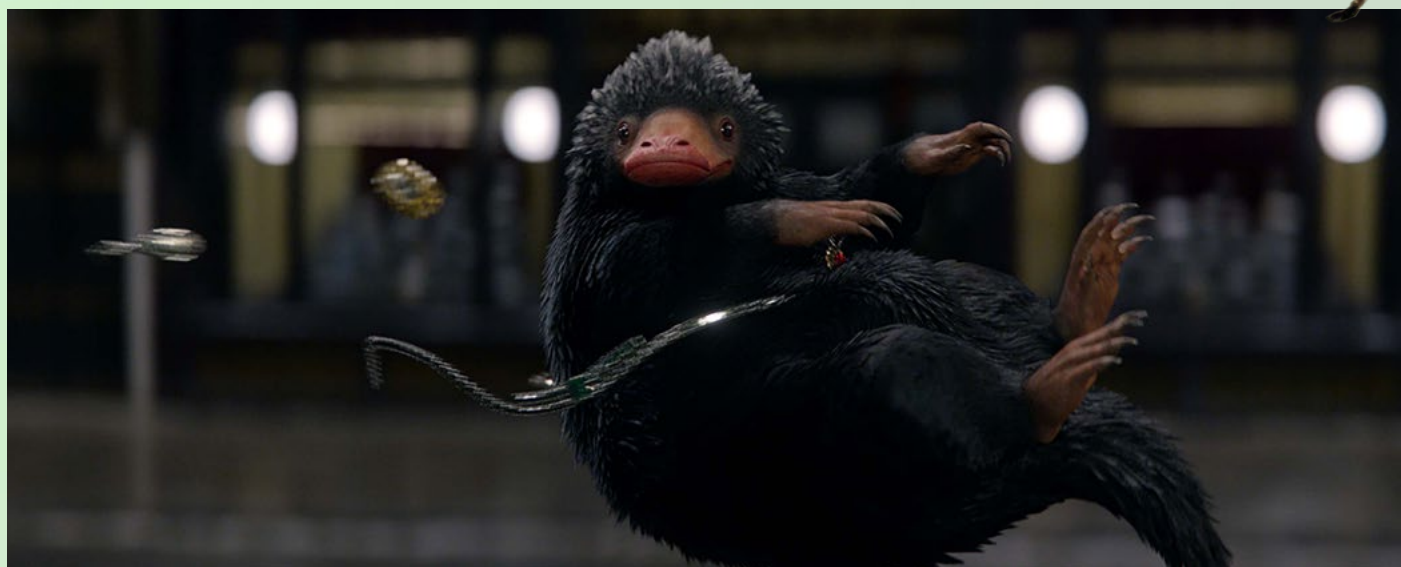
W latach dziewięćdziesiątych oraz w pierwszej dekadzie nowego wieku seria „Harry Potter” niepodzielnie panowała na rynku literatury dziecięcej i młodzieżowej. Nic więc dziwnego, że szybko podjęto się ekranizacji kolejnych książek cyklu. A dziś, w 2022 roku, magia w kinie wciąż musi trwać.

~Hefajstos

Przyznam szczerze, że nie jestem fanem serii. Fakt faktem, za dzieciaka byłem wręcz zaślepiony miłością do tego uniwersum. Z czasem jednak – głównie przez wiek i pochłanianie kolejnych książek z gatunku – zacząłem dostrzegać coraz więcej głupot, niekonsekwencji i błędów logicznych. Złośliwi mogą więc powiedzieć (na co przytaknę), że na starość zmuolałem.

Dlatego też, kiedy ogłoszono prace nad spin-offem filmowej serii (i jednocześnie quasi-ekranizacją podręcznika z tego uniwersum), byłem nastawiony dość sceptycznie z nutką negatywnego podejścia. W głównej mierze przez fakt, że za reżyserię ponownie miał wziąć się David Yates, który wręcz zmasakrował części cztery do osiem. A skoro na ekranach kin można obejrzeć trzecią (sic!) część pobocznego cyklu o magicznym zwierzyńcu, to mamy dobrą okazję, by przyjrzeć się, jak cała trylogia się trzyma.

Uwaga! Artykuł zawiera szczegóły dotyczące fabuły i zakończenia filmów! Jeśli jeszcze nie widzieliście żadnej z części i nie chcecie utraty magii, to zakończcie lekturę w tym miejscu.



Z atlasem wśród zwierząt (tych innych)

Akcja „Fantastycznych Zwierząt i jak je znaleźć” przenosi nas zarówno w czasie (do lat 20. ubiegłego wieku), jak i miejscu (miast gnuśnej Anglii mamy międzywojenne Stany Zjednoczone całkiem magicznej Ameryki). Głównym bohaterem jest Newt Scamander (Eddie Redmayne), magizooolog i pisarz, który w 1926 roku przybywa do Nowego Jorku. Splot wydarzeń sprawia, że Newt gubi swoją magiczną walizkę z magicznymi stworzeniami, która trafia w ręce mugola-piekarza Jacoba Kowalskiego (Dan Fogler), i zostaje aresztowany przez aurorkę Tinę Goldstein (Katherine Waterston).

Oczyszczony z zarzutów protagonista musi ponownie złapać uwolnione z walizki zwierzaki, unikając przy tym Percivala Gravesa (Colin Farrell) – aurora i przełożonego Tiny (a w rzeczywistości złego maga Gellerta Grindelwalda) – oraz odkryć tajemnicę Credence’a (Ezra Miller), przybranego syna Mary Lou Barebone (Samantha Morton) z organizacji „Powtórzmy Salem”. A wszystko to w jedną magiczną noc, niemal pod okiem nie-magów.

Mamy więc prostą historię ze spielbergowskim duchem familijnej przygody. I jako spin-off ogląda się to dość przyjemnie, głównie dzięki obsadzie i tytułowej menażerii. Fabularna sztampa nie kłuje w oczy, choć dorzucanie na siłę antagonisty i pisanie finału jako furtki do sequeli wyraźnie filmowi ciąży. Cóż jednak zrobić, sykle i galeony muszą się zgadzać. Miłośnicy uniwersum poczną się jak w domu (w jednym z czterech), a dla nowych będzie to świetny punkt wejścia pozbawiony ciężaru serii o Chłopcu, który przeżył.

Ocena: sześć czekoladowych żab na dziesięć



Zbrodnie antagonisty... i twórców

Na część drugą (jakże niepotrzebną, ale hollywoodzko wymaganą) przyszło nam czekać dwa lata. Za sterami znów David Yates (reżyseria) oraz J.K. Rowling (scenariusz). Efekt końcowy to niestrawny



eliksir, który będzie kosztował Warner Bros. co najmniej 50 punktów.

Rok 1927, Nowy Jork. Gellert Grindelwald (Johnny Depp) zostaje wysłany w więziennym konwoju do Europy, gdzie ma odpowiedzieć za swoje zbrodnie. Rzecz jasna ucieka i udaje się do Francji, gdzie ma zamiar rozpocząć rewolucję przeciwko mugolom. W tym samym czasie odmłodzony i ubierający się zaskakująco normalnie Albus Dumbledore (Jude Law) prosi Newta Scamandera o pomoc.

Okazuje się, że jednym z celów Grindelwalda jest Credence (uznawany dotychczas za zmarłego), który w Paryżu z pomocą cyrkowej koleżanki (Claudia Kim) szuka swojej prawdziwej rodziny. Szukają go również Tina oraz Yusuf Kama (William Nadylam) – ostatni żyjący członek senegalskiej rodziny czarodziejów. Wszystko to prowadzi do finału z „szokującym” plot twistem.

Ciężko ocenić „Zbrodnie Grindelwalda” jako film, gdy wyraźnie stanowi łącznik między częścią pierwszą a kolejną. Całość jest zlepkiem wątków, które mają popchnąć starych i nowych bohaterów w to jedno miejsce, gdzie odbędzie się finał. Wiadać również, jak bardzo Rowling sobie nie radzi z pisaniem historii z perspektywy kilku osób na raz i na większym terenie. Oglądając film ponownie po czterech latach, z zaskoczeniem odkryłem,



jak mało z niego pamiętam i jak bardzo nie kojarzyłem postaci wprowadzonych w tej części.

Szkoda wysiłku obsady, która ożywia swoje osoby – mimo talentów i zaangażowania nie są w stanie uchronić całości przed katastrofą. Redmayne i Fogler tworzą znów świetny duet, a przyjacielska chemia między nimi jest wyraźna i szczerą. Depp jako Grindelwald kradnie show, wylewając z ust miód na czarodziejskie uszy. Ciekawą postacią jest Maledictus (Kim), czyli kobieta z kłętą bestii. Choć niewiele mówi, widać wyraźnie targające nią emocje. To, kim jest w tym świecie, lepiej jednak odkryć samemu.

„Zbrodniom Grindelwalda” nie pomaga również fakt, że wyraźnie się duszą pod naporem użytego CGI. Poza Hogwartem (bo oczywiście, że Rowling wcisnęła tu Hogwart) nie kojarzę żadnego pleneru. I najgorszy grzech – mało tu tych fantastycznych zwierząt. Coś tam jest na początku, coś później dla popchnięcia fabuły. Tyle, niestety.

Ocena: trzy czekoladowe żaby na dziesięć



Sekrety poliszynzyla

I tu dochodzimy do ostatniej części w serii (choć pierwotnie planowano pięć, cudem będzie, jeśli dostaniemy czwartą) – „Sekretów Dumbledore’a”. Filmu, który jest książkową definicją „damage control” ze strony Warner Bros.

Niesławny i niekompetentny duet Yates-Rowling zmienił się w trio, gdyż dołączył Steve Kloves, pracujący przy niemal wszystkich scenariuszach do Harry’ego Pottera (poza „Zakodem Feniksa” – nad tym pracował Michael Goldenberg, znany z „Artemisa Fowl” i „Zielonej Latarni”). Poprawki i przepisywania są widoczne gołym okiem, a całość skutkuje bolesną nijakością.

Minęło kilka lat od finału „Zbrodni Grindelwalda” (bodaj dziesięć). W świecie magicznym wydarzyło się w zasadzie niewiele. Drużyna Dumbledore’a (po części znane, po części nowe twarze) ściga się z drużyną Grindelwalda (również z przetasowaniem kompanów), a stawką są losy mugoli i czarodziejów.

Tym razem funkcję MacGuffina pełni tu pewne magiczne zwierzątko, przypominające Bambi. Według legend świata magów i wiedźm jest ono wiarygodnym i niepodważalnym sposobem na wybór Przywódcy całej czarodziejskiej braci (to po co Ministrowie Magii w każdym kraju?). I to w sumie tyle, bo choć jest jeszcze wątek tożsamości bohatera Ezry, to toczy się gdzieś na bocznym torze i mało kogo obchodzi.



Jestem pod wrażeniem, jak bardzo nieangażująca jest ta prosta i używana wielokrotnie w branży historia. Film szybko łapie zadyszkę, najlepsze sceny pokazano w zwiastunach, a finał ogląda się wręcz boleśnie.



Najgorszym elementem jest tu niestety Mads Mikkelsen, choć nie ze swojej winy. Postać antagonisty była pisana z myślą o innym rodzaju aktorów i bardziej pasowała do Deppa (który został zwolniony przez trwające problemy osobiste). Duńczyk, choć utalentowany, nie był w stanie dobrze odegrać skonfliktowanego i uprzedzonego do nie-magów czarodzieja, czemu nie pomaga fakt pracy na pół gwizdka. Scenariuszowe zagrywki dodatkowo sprawiają, że jest to tak mierny czarny charakter, że nawet nieudacznik Voldemort zdaje się geniuszem na miarę Moriartiego.

Ocena: pięć (naciąganych) czekoladowych żab na dziesięć



Egzamin obłany, powtarzasz rok

Co więc jest nie tak z tą serią, że nie jest w stanie powtórzyć sukcesu cyklu o dzieciaku spod scho-dów? Głównym problemem jest sama Rowling, której wyraźnie brakuje pomysłu na sensowny rozwój wykreowanego przez siebie świata – zwłaszcza przy wszelkich zmianach, łatkach, idiotyzmach i farmazonach. Niczym kotwica ciągnie na dno coś, co powinno być przynajmniej przyzwoitymi popcorniakami, tupiąc przy tym nóżką.

Nie pomaga też Yates, który klepie te filmy na jedno kopyto już piętnaście lat. W Hollywood nie brakuje zdolnych reżyserów i reżyserek,

a część z nich z pewnością mniej lub bardziej wychowała się na serii. Warner Bros. nie pozostaje bez winy, choć z uwagi na umowę z autorką ma związane ręce. Ktoś jednak będzie musiał ustąpić, inaczej kolejne produkcje nie dostaną taryfy ulgowej nawet od najbardziej zagorzałych fanów.

Mimo wszystko miłośnicy świata magii i czarodziejstwa chętnie będą do trylogii wracać, choćby ze względu na te kilka stałych akcentów. Ci, których potteromania ominęła, najlepiej zrobią, oglądając „Fantastyczne Zwierzęta i jak je znaleźć”, a potem starsze filmy o Harrym. Dzięki temu kilka motywów i rozwiązań z pozostałych dwóch tytułów nabierze sensu.



A nam pozostaje wierzyć, że kolejne filmy w tym świecie okażą się lepsze, a niechęć autorki odpuści i pozwoli innym uzupełnić je o nowe tchnienie magii (i błagam, żadnej ekranizacji tego profesjonalnego fanfika! Tego się nie da uratować). Kto wie, może takie zaklęcie pomoże: „Dźwięki harfy, uśmiech bobra, serio, serio, stań się dobra”?
Ave!

FROM THE ACADEMY AWARD®-NOMINATED DIRECTOR OF
SUMMER WARS, WOLF CHILDREN AND **MIRAI**



BELLE

Piękna i Bestia w krainie cyfrowych możliwości

PREMIERA kinowa filmu anime to w naszym kraju niemal święto. Czasem dostajemy seans animacji studia Ghibli (głównie tych autorstwa Hayao Miyazakiego), mieliśmy też „Mirai” Mamoru Hosody. Teraz na ekranach kin można obejrzeć jego najnowsze dzieło – „Belle”. Z tej okazji mamy dla Was dwie nieco odmiennie opinie na temat tejże animacji. Warto czy nie warto? Pochylmy się nad tym nieco.

~Hefajstos & Lailyren

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

Opis jak z pudełka

Hefajstos: Po raz kolejny Hosoda ukazuje nam problemy i rozterki życia codziennego, tym razem biorąc się za traumę związaną z utratą bliskiej osoby, depresję i swego rodzaju społeczne wykluczenie. Główna bohaterka – Suzu – to uczennica liceum, która nie potrafi się odnaleźć w codzienności. Wychowując się bez matki, mając jedną przyjaciółkę i problemy z otworzeniem się na innych decyduje się na stworzenie konta w „U” – szalenie popularnej wirtualnej rzeczywistości (coś jak Second Life, ale bardziej). Pozornie niezważająca decyzja sprawia, że Suzu zmienia swoje podejście do życia, tym samym przepracowując to, co jej ciąży.

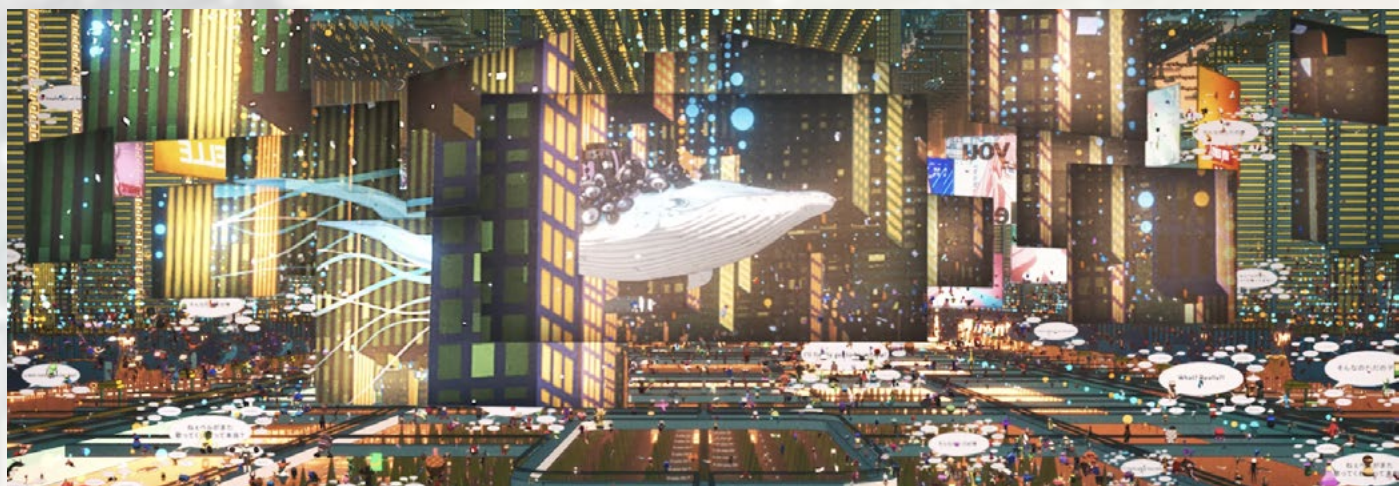
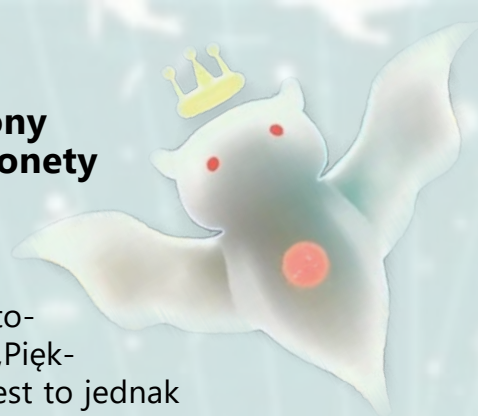
Lailyren: I po samym opisie filmu można uznać, że pomysł jest naprawdę ciekawy i ma duży potencjał. Pudełko bardzo ładne, ale co z zawartością? Tu niekoniecznie jest zawsze różowo, jak wskazywałyby na to design avatara tytułowej bohaterki w aplikacji „U”. Ale o tym podyskutujemy w dalszej części artykułu.

Dwie strony wirtualnej monety

Hefajstos: Całość jest oparta na klasycznej osiemnastowiecznej baśni o „Pięknej i Bestii”. Nie jest to jednak adaptacja czy kolejna interpretacja, o nie. Historia ta działa bardziej jak katalizator tego, co się z bohaterami dzieje. Suzu nie wierzy w siebie, nie postrzega się jako osoby ładnej czy dobrej (co potęgują dodatkowo zazdrość i uwielbienie wobec pewnej koleżanki). Skan biometryczny przy zakładaniu konta na „U” wydobywa z niej ukryte piękno, a idąca za tym anonimowość pozwala jej niejako zacząć jeszcze raz. Jako avatar (zwany tu również Asem) o imieniu Belle zdobywa niesamowitą wręcz popularność swoim śpiewem. Będąc w zasadzie na pierwszym miejscu użytkowników (przy jakichś pięciu miliardach) żyje wirtualnie jak prawdziwa gwiazda. W trakcie koncertu spotyka Smoka (tutejszą wersję Bestii), co pociąga za sobą szereg zdarzeń.

Widzicie, jak pisałem wyżej – przełożenie tej historii na świat U jest tylko katalizatorem. „U” odzwierciedla to, co w nas tkwi, ale robi to w pełni. Staje się tym samym narzędziem, swego rodzaju zwierciadłem, pozwalającym na pewne zmiany. To, jak go wykorzystamy, zależy od nas samych (zupełnie jak w prawdziwym życiu). Uczy się tego nie tylko Suzu, ale również jej przyjaciele, znajomi, a nawet inni – pozornie anonimowi – użytkownicy serwisu. Uczy się również widz, choć wydawać się to może „oczywistą oczywistością”. Warto jednak czasem zrobić powtórkę ze znanych prawideł.

Lailyren: Katalizator to ciekawe i nawet trafne określenie, bo sam motyw „Pięknej i Bestii” jest





tu wykorzystany chyba tylko do plot twistu, który jest dosyć koślawo przeprowadzony. Dużo ciekawszym motywem jest tu sama aplikacja,

pozwalająca stworzyć swoje drugie lepsze „ja” w świecie bez granic i barier, pozbawionym zasad i obowiązków.

Gdyby film skupił się bardziej na wirtualnej rzeczywistości w „U” w kontraście do realnego świata, moglibyśmy otrzymać coś dużo ciekawego i może w takim wypadku pojawiłoby się też mniej dziur w fabule. Świat przedstawiony w tej cyfrowej przestrzeni robi ogromne wrażenie pod względem wizualnym i muzycznym. Różnorodność wyglądnów Asów jest imponująca i nawet oglądając film kilka razy, zapewne byłibyśmy w stanie znaleźć w ogromnym tłumie jakiś nowy, inspirujący projekt.

Niestety wątek baśniowy odkłada to wszystko na dalszy plan. Przez to informacje na temat działania aplikacji umożliwiającej drugie życie są znikome. To zaś powoduje dziury w fabule, które zostawiają więcej pytań niż odpowiedzi i sprawiają, że film wydaje się niekonsekwentny wobec tej garstki detali, które nam zaserwował. Sporo tu zmarnowanego potencjału.

Hefajstos: No właśnie nie, bo Hosoda z premedytacją zaciera granice między światem realnym i cyfrowym. Niezależnie od tego, jak cudowna i niezwykła będzie nasza wersja z „U”, wciąż będzie miała w sobie ślad naszego jestestwa. Samo „U” nie ma tutaj być miejscem, w którym dzieje się życie, bo i nie jest do tego przeznaczone (co zresztą znajduje swoje odzwierciedlenie w naszym świecie, vide Facebook czy Instagram). Marke-

tingowe hasło „rozpocznij życie od nowa” nie jest tylko tanim chwytem. I tak jak Bella w baśni odkrywa prawdę na temat Bestii i życia w ogóle, tak i Suzu dowiaduje się pewnych rzeczy.

Lailyren: Tylko problem tu nie leży w zacieraniu granic, tylko w tym, że samo działanie aplikacji nie ma sensu, bo nie wiadomo, jak dokładnie działa. Akcja dziejąca się w świecie realnym jest inna niż w świecie wirtualnym w tym samym momencie, co tworzy dysonans poznawczy wobec mechaniki aplikacji pokazanej na początku filmu. Chociaż sam wniosek, że „U” ostatecznie nie rozwiąże naszych problemów, jest możliwy do wyciągnięcia, więc nie jest z tym jeszcze tak źle. Morał jest, tylko szkoda, że trochę po macoszemu potraktowany.

Poczuj, popatrz, posłuchaj

Hefajstos: Co tu dużo mówić – film wygląda cudnie. Animacja jest płynna, kolory niesamowite, widoczki cieszą oko. Nie ma się co dziwić, Hosoda to obecnie jeden z najważniejszych i najbardziej cenionych twórców filmów anime (obok Makoto Shinkai i twórców z Ghibli, by wymienić tylko kilku z czołówki). Równie niesamowicie wypada świat „U” – cyfrowa przestrzeń ze swoją menażerią Asów zachwyca. Celowe uproszczenie tego, jak wygląda, potęguje efekt oddzielenia obu przestrzeni (co oczywiście nie zawsze się udaje).

Lailyren: O oprawie wizualnej już napomknęłam poniekąd w poprzednich akapitach. Dodam tylko, że animacja wydarzeń ze świata rzeczywistego niczym nie ustępuje przestrzeni wirtualnej. Ruchy postaci są bardzo płynne, co bardzo dobrze widać podczas scen tańca. Ekspresja na twarzach bohaterów jest dynamiczna i różnorodna,

**Lailyren: O, patrz!
Dziura fabularna!**

**Nie!
do!**



a przedstawione krajobrazy zapierają dech. Dodatkowo różnica w dynamice ruchu postaci między realnością i aplikacją to bardzo przyjemny szczegół, pozwalający lepiej oddzielić od siebie te dwie przestrzenie.

Od pierwszych dźwięków soundtracku zostałam całkowicie kupiona brzmieniem tego filmu. Muzyka jest przyjemna dla ucha, a piosenki Suzu/Belli tworzą pewnego rodzaju narrację dla tego, co akurat kłębi jej się w sercu. Tekst utworów jest jak powiew wiatru, niczym nieskrępowany, przez co tworzy pieśń niejako bez końca. Ta część „Belle” zdecydowanie wywołała na mnie największe wrażenie i zdecydowanie mam zamiar wracać do playlisty z tego filmu.

Hefajstos: Muzyka idealnie dopełnia to, co się dzieje na ekranie, a piosenki wpadają w ucho (i pamięć!). Warto nadmienić, że w polskiej wersji językowej (bo film można obejrzeć również z pełnym dubbingiem)

głosu głównej bohaterce użyła Daria Zawiałow. Artystka wykonuje wszystkie aranżacje, dzięki czemu wciąż miło się tego słucha. Osobiście jednak jestem z kasty napisów, ale każdemu według woli.

Kciuk w górę, kciuk w dół

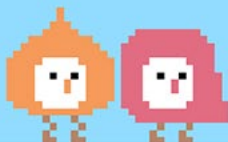
Lailyren: Cóż... mam co do tego tytułu mieszane uczucia. Z jednej strony nie jest to zły film, z drugiej strony, istnieją anime, które do tematu przerabiania traumy czy komentarza odnośnie wpływu mediów społecznościowych podeszły od wiele lepiej. Gdyby poświęcić więcej czasu na budowanie relacji między bohaterami i nie pędzić na łeb na szyję w ostatnim akcie filmu, wyszłoby z tego całkiem przyjemne filmidło o stawianiu czoła swoim demonom. Niestety coś się po drodze posypało i jeśli ważna jest dla Was fabuła, to możecie się trochę poirytować, że jest momentami klejona na ślinę, ale jeśli chcecie po prostu obejrzeć coś ładnego do popołudniowej herbatki, to brzmi jak całkiem ok propozycja.

Hefajstos: Z mojej strony mogę jak najbardziej film polecić – dla tych, którzy szukają własnego celu w życiu, tych, którzy z anime filmami chcieliby zacząć, oraz tych, którzy zastanawiają się nad twórczością Hosady. „Belle” to jeden z tych obrazów, które zostaną z Wami na długo, przy których poczujecie się w mniejszym bądź większym stopniu częścią świata. Dla tych, którzy filmy (i seriale) anime pochłaniają na co dzień, jest to pozycja jak najbardziej obowiązkowa.

rz!
na



Hefajstos:
To Belle przebija się
świadomości widza



PIKUNIKU

ピクニック

czerwona kulka kontra kapitalizm

POPKULTURA lubi uczyć, że każdy może zostać bohaterem. Chłopak, który spędził dzieciństwo w komórce pod schodami, staje do walki z mrocznym czarnoksiężnikiem; zwykła dziewczyna, która się zgłasza do nieludzkiej gry, by ocalić siostrę rzuca wyzwanie systemowi; przeciętny mól książkowy odnajduje starożytne proroctwo o rychłym powrocie mrocznych sił – i tak dalej, i tak dalej. Tym razem nadeszła kolej, by świat (albo przynajmniej jego kawałek) uratowała czerwona kulka z nogami.

~Ghatorr

Angielska grupa developerska Sectordub na razie nie chwali się wielkimi projektami. Co prawda, jeden z jej członków maczał palce przy grze „Reigns”, czyli odpowiedzi na odwieczne pytanie ludzkości: „jak by to wyglądało, gdyby skrzyżować zawód króla z Tinderem”, ale szybkie śledztwo steamowo-twitterowe nie wskazało na nic więcej. Całe szczęście ich platformowo-logiczne dzieło zostało wydane przez Devolver Digital, które w ostatnich latach stało się moim ulubionym dostawcą nietuzinkowych, niewielkich i ciekawych gier, bo

inaczej wątpię, bym wpadł na ten tytuł. Pomógł ciekawy tag – „dystopian” – który mi wybitnie nie pasował do radośnie kolorowych screenów.

Darmowe pieniądze bywają podejrzane

Autorzy nie silili się na subtelność, jeśli chodzi o dystopijność. Od razu po odpaleniu wita nas radośnie uśmiechnięta mordka różowej kulki glutów, która oznajmia wszem i wobec, że bardzo chętnie będzie rozdawać darmowe pieniądze, a do tego jej roboty będą zbierały „niepotrzebne śmieci”. Brzmi jak świetny interes dla wszystkich zainteresowanych poza samym panem filantropem, prawda? No cóż, gdy chwilę później nasz czerwony, bezręki bohater budzi się z drzemki i wychodzi ze swojej jaskini, by zerknąć na świat, odkrywamy, że nie wszystko wygląda tak dobrze. Roboty rujną środowisko naturalne, kradną zbiory, a masowe rzuty pieniędzy najwyraźniej nie wpływają za dobrze na gospodarkę. W tej sytuacji pozostaje nam tylko zakasać rękawy (znaczy, gdybyśmy je mieli) i stanąć w obronie przyrody, szczęścia i takich tam.





Chwiejnym krokiem przez świat

Pikuniku jest dość prostą dwuwymiarową grą platformowo-logiczną. Wachlarz naszych ruchów jest dość ograniczony – poza chodzeniem i skakaniem możemy jeszcze zmieniać się w kulkę (w tej postaci łatwiej się przeciskać przez ciasne miejsca, a do tego w wodzie opadamy na dno zamiast dryfować), kopać i wykonywać kilka akcji specjalnych w zależności od nakrycia głowy, np. podlewać kwiatki, by tworzyły nam platformy, czy rysować. Nie jest tego dużo, ale wystarczy to do wypełnienia całej rozgrywki (dość krótkiej – mi jednokrotne przejście gry zajęło trzy godziny) różnorodnymi, choć prostymi zagadkami. Dla osób żądnych wyzwań jest kilka dodatkowych miejsc, które oferują dodatkowe, nieco trudniejsze wyzwania i muszę przyznać, że przechodziło mi się je całkiem przyjemnie. Co bardzo interesujące, po zakończeniu fabuły można dalej zwiedzać świat, szukając rzeczy, które przegapiliśmy. Nie można też narzekać na brak różnorodności w kwestii lokacji – lasy, wioski, kopalnia, laboratorium... można zobaczyć ładny kawałek tego bajkowego świata.

Autorzy robili, co mogli, by „Pikuniku” urozmaicić – dorzucili kilka minigierek, w tym między innymi taneczną (nawet nie próbuję sobie wyobrazić próby zdobycia steamowego osiągnięcia za wykonanie jej bez żadnych błędów) czy sportową (dwóch graczy, dwa kosze, jedna piłka, dużo kopania). Od czasu do czasu walczymy też z bossami, ale jedyną rzeczą, która napsuła mi w nich krwi, był fakt, że w razie trafienia trzeba się było przeklikać przez dialog sprzed starcia. Dla chętnych jest również tryb kooperacyjny, do którego stworzyli kilkanaście map wypełnionych zagadkami. Ba, można nawet wspólnie pokopać piłkę we wspomnianej minigrze sportowej.

Wesoła przyrodnicza apokalipsa

Mimo dystopijnego tagu, atmosfera w grze jest bardzo lekka i przyjemna – ta gra to nie „Doki Doki” czy inne tego typu steamowe pułapki,

które na pierwszy rzut oka wyglądają niewinnie, a potem odkrywają przed graczem, że właśnie dał się wciągnąć w psychologiczny horror. Sporą w tym rolę odgrywa humor – nawet niszczenie środowiska naturalnego przedstawiono w łagodny, bajkowy sposób (wielki robot pijący wodę przez słomkę mnie ujął za serce, podobnie jak zawiedzione reakcje mieszkańców jednej z wiosek, która początkowo wzięła bohatera za straszego potwora). Nie jest to nic wyszukanego czy finezyjnego, ale spełnia swoją rolę i od czasu do czasu potrafi wygiąć kąćki ust w górę.

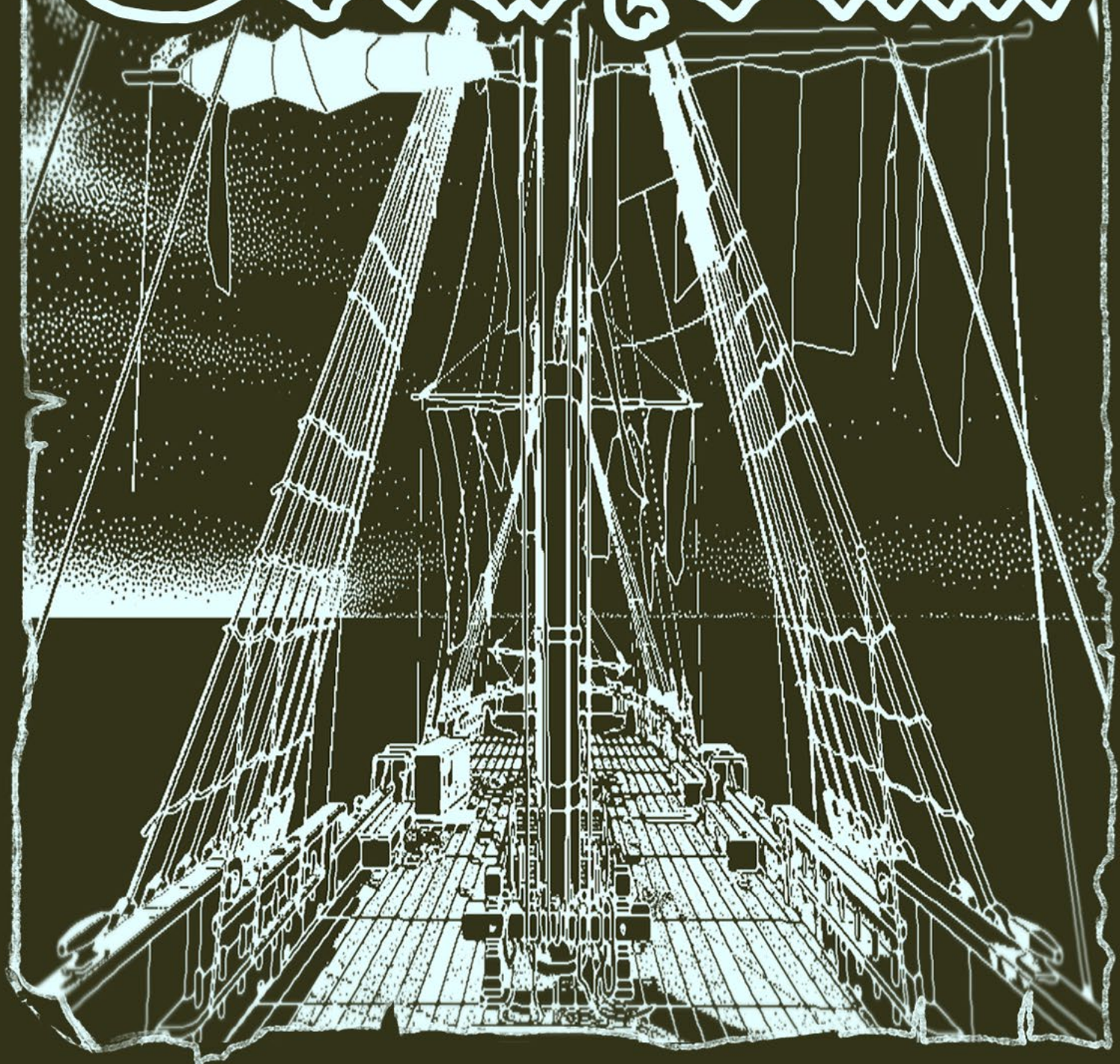
Grafika sprawia świetne wrażenie. Uprozczone kształty w połączeniu z żywymi kolorami są zarówno czytelne, jak i ładnie wyglądają, a niezgrabne ruchy postaci czy ich mimika wyglądają uroczo. Muzyka oraz dźwięki dopełniają pozytywnego wrażenia – plumkanie w tle idealnie dopasowuje się do tego, co widzimy na ekranie, a odgłosy wydawane przez otoczenie nie nudzą się i nie drażnią.

Niezbyt jestem za to pewien ostatecznego morału – niby chyba miał być antykapitalistyczny, ale w sumie to intencje głównego złego są na tyle specyficzne (bardzo dystopijne! Brrr!), że ciężko mi to jako taki zaklasyfikować. Ale czy to ważne? Nawet bez moralnej głębi Pikuniku jest bardzo miłą, przyjemną grą, która jest dostępna w internecie za grosze (przynajmniej w okresie przecen – można ją wtedy dostać za kilkanaście złotych) i która potrafi umilić jedno popołudnie. Brakowało mi tak radosnych wypraw wzbudzających wspomnienia z beztroskich czasów dzieciństwa i aktywujących akurat idealną ilość szarych komórek, by gracz musiał wykazać choćby odrobinę pomyślunku. Świetna, niezobowiązująca gra na odpoczynek po cięższym dniu w pracy.



Power of na

Ohra Dinn



PLYMOUTH, rok 1807. Po pięciu latach od zaginięcia, statek *Obra Dinn* dociera wreszcie do portu. Jako inspektor Brytyjskiej Kompanii Wschodnioindyjskiej, musimy zbadać co stało się na tej nieszczęsnej łajbie, by móc wyliczyć odpowiednie ubezpieczenie. Naszymi narzędziami, które pomogą nam w odkrywaniu tajemnic są: dziennik, w którym zapisujemy kolejne śmierci członków załogi oraz kieszonkowy zegarek, który pozwala nam przenieść się do ostatniego momentu życia osoby, której ciało znajdziemy. A każde kolejne ciało zaczyna odśłaniać coraz więcej i więcej na temat tego, co zdarzyło się na statku *Obra Dinn* i jakim cudem udało mu się wrócić.

~Mimik & Samael

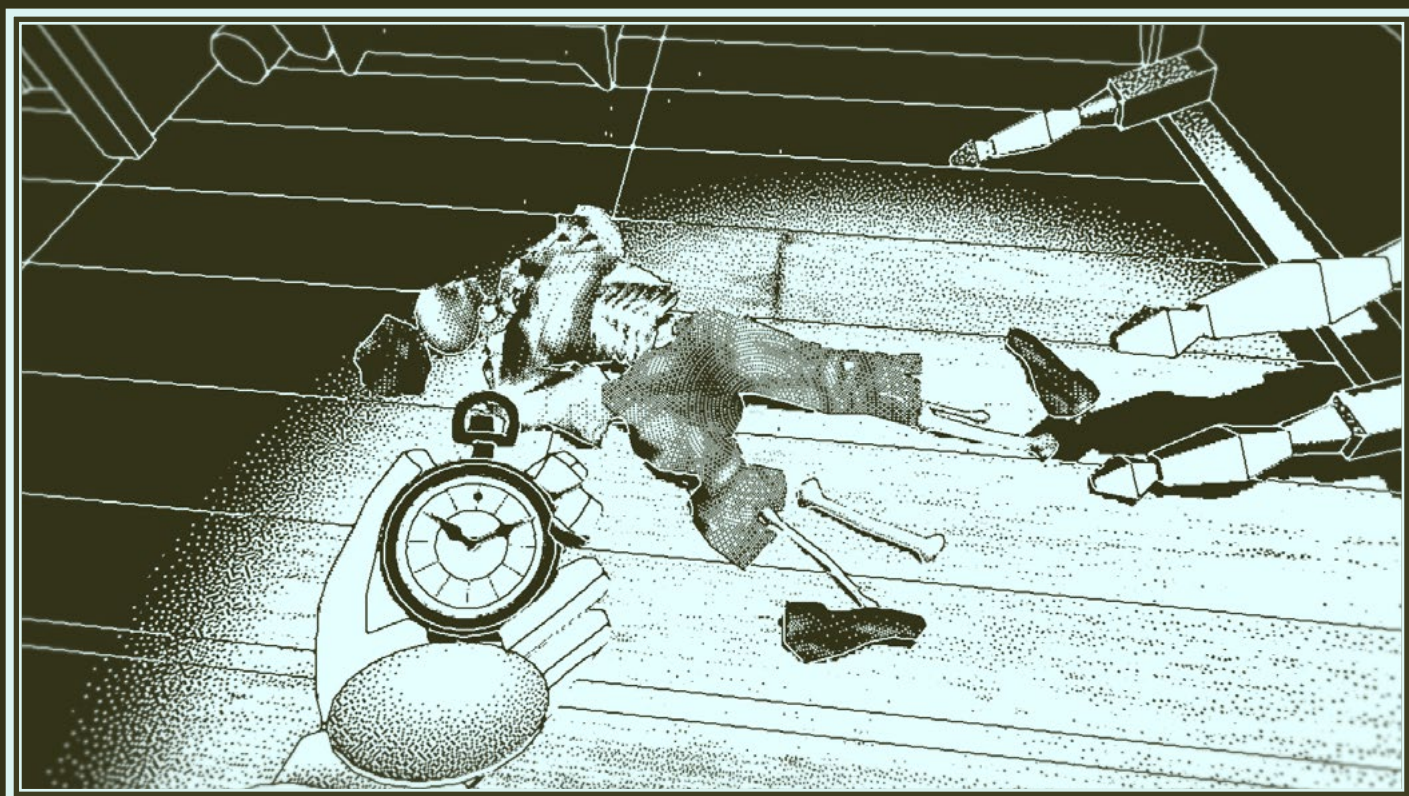
W każdej chwili płynę w taki rejs, tylko gdzie to jest?

„Return of the Obra Dinn”, to gra logiczna dla jednego gracza, stworzona przez Lucasa Pope’a, twórcę innej znanej produkcji „Papers, Please”. Gra została wydana w 2018 roku na systemy Windows i macOS, by rok później ukazać się również na takich platformach jak Nintendo Switch, Xbox One oraz Playstation 4. Jednym z głównych założeń, było stworzenie gry wyglądającej, jakby pamiętała jeszcze lata 80-te, co skutkuje rozdzielczością 800x450, oraz wykorzystaniem jedynie dwóch kolorów. Co ciekawe można zmienić ustawienia graficzne

tak, aby obraz przypominał ten wyświetlany na kultowych maszynach takich jak Commodore 64 czy IBM 5151. Motywów do wyboru jest aż 6, lecz domyślnym motywem jest ten Macintosha. Zabieg ten nie jest przypadkowy.

Twórca gry za młodu grał na podobnych konsolach i chciał by jego gra przywoływała wspomnienia z konsol, które już odeszły w zapomnienie. Warto wspomnieć również o tym, iż w grze pojawia się również polski akcent, gdyż głos jednej postaci użyczył aktor Piotr Adamczyk.

Gra ta polega na odgadnięciu losów wszystkich sześćdziesięciu ludzi na statku. Nie tylko trzeba odgadnąć jak zginęła dana osoba, ale także kto kim jest, ponieważ nie znamy twarzy osób przedstawionych w notatniku. Aby zgadywać losy członków załogi cofamy się do momentów śmierci kolejnych osób, z których możemy wywnioskować kto jaką pełnił funkcję czy z jakiego kraju pochodził, a także, oczywiście, jak zginęła dana osoba. Odgadnięcie tożsamości osób ma różny poziomy trudności, zaznaczony w postaci trójkątów na portrecie każdej z nich. Często przedstawione sceny w grze nie są jasne, więc aby odgadnąć jak ktoś umarł warto powtórzyć kilka poprzednich wydarzeń. Na szczęście, istnieje sposób potwierdzania naszych podejrzeń. Po każdym trzech prawidłowo wytypowanych osobach, zapisują się one w dzienniku na stałe, bez możliwości dalszej modyfikacji.





Złap wiatr w żagle

Niesamowitą rzeczą jest rozstawienie w grze wypowiedzi, mających nas naprowadzić na personalia danych jednostek. Czasami wypowiedzią może być miejsce przebywania danej osoby w różnych scenach, czasami akcent, gdyż słyszymy wypowiedzi części załogi, a nawet wypowiedziane przez nią słowa, które określą język, w którym mówi. Sposobów uzyskiwania informacji w „Return of the Obra Dinn” jest ogromny i odkrywanie kolejnych możliwości zdobycia informacji jest jedną z najbardziej satysfakcjonujących rzeczy podczas rozgrywki. Często pojawi się też chęć sięgnięcia po kawałek papieru lub po prostu arkusz kalkulacyjny, by zacząć podsumowywać i łączyć ze sobą wszystkie zdobyte informacje, znajdujące w różnych miejscach.

W każdej scenie wypowiedzi jest bardzo dużo, ale większość z nich trudno zauważyć przy pierwszym jej rozegraniu, dlatego warto przeglądać wszystkie miejsca parokrotnie. Jaka radość towarzyszy wychwyceniu kolejnego niuansu, który rozjaśnia wiele stron opowieści o załodze. W tych właśnie momentach wręcz można zakrzyknąć „Eureka”, ponieważ „Return of the Obra Dinn” zmusza nasze mózgi do pracy na najwyższych obrotach.

Warto również wspomnieć o niesamowicie dobrej oprawie audiowizualnej. Od pierwszego momentu rzuca się w oczy 1-bitowa grafika, czyli taka, która

wykorzystuje jedynie dwa kolory pikseli. Wszelkie odcienie tworzone są tutaj poprzez umiejętnie ustawianie obok siebie białych i brązowych pikseli, co ma nawiązywać do gier z Macintosh Plus, na którym Lucas Pope grał w młodości. Daje to niesamowity klimat starodawnego statku, po którym się poruszamy i mimo tego, że w niektórych momentach potrafi to trochę zabołec, na przykład kiedy pojawi się ogromna kula światła, to przez większość czasu możemy po prostu cieszyć nasze oczy tym widokiem.

Również udźwiękowanie stoi tutaj na bardzo wysokim poziomie. Ścieżka dźwiękowa została również stworzona przez twórcę gry i każdy kolejny rozdział posiada swój motyw przewodni, który pojawia się w każdej jego scenie, potęgując nastrój, który w niej jest utrzymany. Również dialogi na początku każdej sceny rozbrzmiewają głosami dobrze dobranych aktorów głosowych, którzy potrafią, oprócz wypowiedzianymi kwestiami, zdradzić również swoje pochodzenie akcentami czy po prostu słowami z języka ojczystego.

Za opowieść rumu wlej!

Bardzo interesujący wydaje się również sposób przekazania historii. Podczas gry widzimy jedynie kolejne sceny śmierci członków załogi i z tych pojedynczych strzępków możemy zacząć składać jedną całość. Cała historia nigdy nie jest opowiedziana nam wprost, co zachęca żeby starać się

w trakcie gry wymyślić co się stało i dyskutować później z innymi osobami. Sceny wypełnione są przeróżnymi szczegółami, które warto badać, aby odkryć trochę więcej faktów lub wskazówek. Warto szukać tych dotyczących historii, ponieważ jest ona najzwyczajniej w świecie ciekawa, potrafi przykuć uwagę gracza. Opowieść o Obra Dinn jest niechronologiczna, co nie psuje zabawy z jej odkrywaniem, wręcz zaostrza apetyt. Gra ta, można powiedzieć, zaczyna się od końca i prowadzi nas tak, by pokazać jak doszło do wydarzeń pokazanych chwilę po otrzymaniu zegarka.

Trudność rozgrywki jest niestety bardzo wysoka. O ile sama możliwość przejścia gry nie jest specjalnie trudna, o tyle rozwiązanie wszystkich zagadek i odkrycie ostatecznej tajemnicy będzie wymagało już nie lada wysiłku. Gra jest zrobiona jednak w tyle przemyślany sposób, że w odróżnieniu od większości gier logicznych, nie potrzebujemy rozwiązywać dawanych nam zagadek, by zagłębiać się coraz bardziej w fabułę. Dzięki temu, rozgrywka jest bardzo płynna i pozwala nam skupić się na miejscach, co do których mamy pewne podejrzenia i jednocześnie rozwijać się, kiedy nie wiemy jak połączyć podane nam do tej pory informacje.

Wiatr śpiewa w wantach o burzy...

Niestety, jak każda gra, również „Return of the Obra Dinn” ma swoje wady. Nie są one znaczne, ale potrafią znużyć. Jedną z najbardziej dokuczliwych jest długość scen, w które wchodzimy po raz pierwszy. Czasami doskonale widzimy co się stało, ale gra i tak wymusza byśmy spędzili tam określoną ilość czasu, z drugiej strony, czasami chcemy jeszcze pobuszować trochę w danym miejscu, a gra pcha nas do kolejnej sceny, powodując że musimy tam jeszcze raz wrócić. Również niektóre ciągi scen wymagają od gracza przejścia przez kilka poprzednich i nie pozwalają do nich wrócić, co sprawia, że kiedy chcemy porównać obydwie, musimy za każdym razem przechodzić przez trzy czy cztery inne.

Również polska wersja językowa pozostawia trochę do życzenia, zostawiając gracza z dylematem, czym dokładnie różni się zaciukanie od zabicia mieczem. Gra jest zabezpieczona w pewien sposób przed utknięciem nad tego typu dylematami, ale mimo wszystko problem występuje. W oryginalnej, angielskiej wersji językowej jest on o niebo

mniejszy, ale również istnieje. Szczególnie problematyczne jest to w scenach z ograniczoną widocznością, gdzie trudno dostrzec wszystkie szczegóły, a należy dokładnie trafić w rodzaj śmierci i jej pokraccznego tłumaczenia.

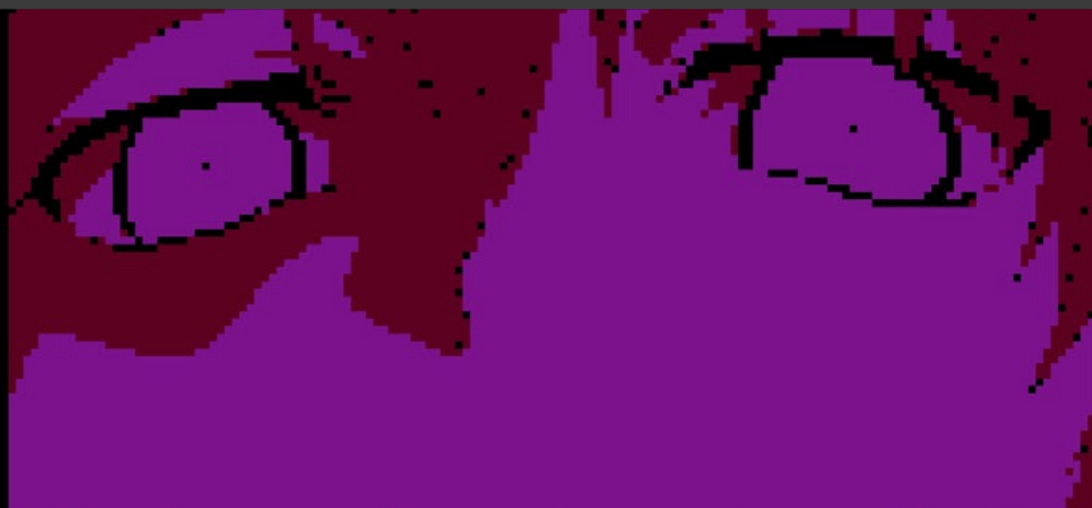
Malutką wadą jest również możliwość zgadywania sposobów śmierci za pomocą próbowania wszystkich możliwych kombinacji. Co prawda jest ich na tyle dużo, że spróbowanie przejścia gry w taki sposób zajęłoby zdecydowanie za dużo czasu, ale pozwala to czasami zgadnąć kilka dodatkowych typów, dzięki systemowi potwierdzania naszych wyborów, co trzy prawidłowe odgadnięcia.

Żeglugi już naszej nadszedł kres

Podsumowując, gra powinna być priorytetem dla wszystkich fanów klimatycznych gier logicznych. Bardzo trudno na tym rynku o produkcję charakteryzującą się tak wysokim kunsztem wykonania zarówno pod względem ciekawych zagadek logicznych, jak i strony audiowizualnej i fabularnej. Ludziom, którzy dalej są nieprzekonani, dalej polecamy spróbować, może i Wy odpłyniecie na Obra Dinn w niesamowitą przygodę.

Pamiętajcie, że wskazówki znajdują się wszędzie!





Mleko w kartonie mleka w kartonie mleka Recenzja

To będzie dziwna recenzja. Będzie czy jest? Ciężko powiedzieć, bo ja sam ją tworzę, więc będzie, ale kiedy Ty to czytasz, ona już jest, napisana, poprawiona i wydana. Pokręcone kontinuum artykułu, będącego jednocześnie w przyszłości i przeszłości.

~Scroll

„Milk inside a bag of milk inside a bag of milk“ jest grą dziwną, ale na swój sposób fascynującą. To mogłoby zakończyć całą recenzję, choć dobrze widzisz, że poniżej jest więcej tekstu. U mnie jest to jeszcze biała strona, ale wiem, że u Was będzie zapisana. Czemu ta gra jest taka nietypowa? Technicznie jest grą z typu visual novel, wizualnej powieści, na jczęście jkojarzonej z rynkiem japońskim. Większość ekranu to jakieś generyczne tło, może jakaś postać, a na dole przewija się tekst. Ale tu bohaterka wie, że jest w grze, nawet nawiązuje do odpowiednich klisz. W zasadzie nie wie, że jest w grze, ale wyobraża sobie, że jest w grze, aby jakoś poradzić sobie ze swoimi problemami. Rozmawia z nami, ale kim jesteśmy my? Odbiorcą? Wytworem jej wyobraźni? Tak.

Muzyka jest niepokojąca. Grafika też. Rozpikselowane niewyraźne tła i postaci dobrze komponują się z tonem gry i dziwnymi postaciami, które napotykamy. Nic tu na pierwszy rzut oka nie ma sensu – bohaterka, tła, historia drogi do sklepu po mleko, które jest w kartonie, ale to mleko w kartonie samo jest w kartonie... Cała przygoda nie trwa długo, pewnie z kwadrans wystarczy, by zobaczyć całość kilka razy i ukończyć ją na każdy możliwy sposób.

Protagonistka ma problemy z głową. Zażywa leki. Na grupach społecznościowych ludzie zgadują, co się z nią stało, o czym opowiada, w jaki sposób ma to sens. Ciekawą rzeczą jest to, że brzmi to jak prawdziwe zaburzenie. Gdzie kończy się fantazja dziewczynki, a zaczyna ją omamy i urojenia? Ciężko powiedzieć. Warto się z tą grą zapoznać, jeśli lubi się nietypowe, niszowe rzeczy.



„Przepraszam, co?“

„0!“

„Przepraszam, co?“

„0!“

Kirby

and the
Forgotten Land

POSTAPO
PEŁNA (Z)
GĘBA



CO bardziej znane serie od Big N – jak choćby „Mario”, „Zelda” czy „Metroid” – już dawno temu dokonały przeskoku do trzeciego wymiaru, z bardzo dobrym skutkiem. Jest sobie jednak pewien różowy eldricz horror, który na swoją kolej musiał czekać aż do teraz. Niby stare przysłowie mówi „lepiej późno niż wcale”, ale czy dodanie osi Z może jeszcze zrobić na nas jakieś większe wrażenie?

~Cold

Dopiero w tym roku, po trzydziestu latach od wydania pierwszej gry w serii, „Kirby” – bo o nim tutaj mowa – doczekał się w pełni trójwymiarowej produkcji (znaczy się, wcześniej pojawiały się takie produkcje, jak „Kirby Air Ride” na GameCube’a, były to jednak spin-offy, a nie części głównego cyklu). Dobra, nie będę trzymał Was w napięciu: efekt to nie jakaś tam popierdółka, jedna z wielu, które mają na jakoś wypełnić czas w oczekiwaniu na nową „Zeldę”, a tytuł, co do którego jestem pewien, że będzie wymieniany w wielu topkach najlepszych wydanych w tym roku na Switcha. A teraz czas na więcej szczegółów.

Ten świat sprzed lat...

Pewnego słonecznego dnia, gdy to nasz kochany różowy odkurzacz przechadza się po planecie Popstar, na niebie niespodziewanie otwiera się dziwna wyrwa, która w mgnieniu oka wciąga do swego środka wszystko, wliczając w to samego Kirby’ego. Bohater budzi się następnie w dziwnym miejscu, ruinach miasta ze wszech stron porośniętych roślinnością. Tam zaś widzi, jak zamieszkujące tę krainę dzikie zwierzęta chwytają do klatek jego przyjaciół, stworzonka zwane Waddle Dee, w sobie tylko wiadomych celach. Kirby postanawia zatem uratować wszystkich, w podróży przez nowy świat towarzyszy mu zaś nowy znajomy – Elfilin, przypominające szynszylę stworzenie, z niejasnych powodów także znajdujące się na celowniku Dzikiej Sfory...

Fabula z początku wydaje się dosyć standardowa, ale nie dajcie się zwieść – pod koniec kampanii odwała się coś, co określić mogę jednym znamienym określeniem: „ostra jazda bez trzymanki”. Nie chcę za bardzo spoilerować, ale czegoś żywcem wyjętego z filmów Cronenberga nie spodziewałbym się w produkcji z takim targetem (oczywiście z pewnym umiarem, ranking PEGI 7 trzeba było jakoś utrzymać). Gra w kulminacyjnych momentach gdzieś po bandzie. Jest na co czekać!

Gęba pełna pomysłów

Wbrew temu, co można było pomyśleć po obejrzeniu pierwszych zapowiedzi, nowy „Kirby” nie jest grą z otwartym światem; bliżej mu do „Super Mario 3D World” niż do „Odyssey”. Poziomy, choć posiadają pewne odgałęzienia, w których zdobyć można bonusy, są stosunkowo liniowe i gdzieś tam gdzieś możliwe jest zderzyć się z niewidzialną ścianą. Na dodatek pomiędzy kolejnymi częściami etapów przejść można tylko w jedną stronę: jeśli coś przypadkiem ominiecie, musicie zacząć poziom od nowa. Tu przyznam, że brakowało mi czasem w menu opcji przejścia do ostatniego checkpointa; zaczynanie od początku bywało irytujące.

Podstawowym orężem Kirby’ego jest możliwość zasysania przeciwników i użycia ich jako amunicji na innych złodupców. Pochłonięcie niektórych pozwala też na przejęcie ich zdolności – tych jest 12, można je jednak ulepszać w warsztacie w zamian za klejnoty zdobywane w niektórych miejscach (o tym więcej w dalszej części tekstu) po znalezieniu odpowiednich zwojów, ukrytych na różnych poziomach. W ten sposób np. miotanie kul ognia ewoluuje w zianie nim na duże odległości, a bomby zyskują możliwość poruszania się w stronę najbliższych przeciwników.



„Forgotten Land” wzbogaca cały ten arsenał o tzw. Mouthful Mode – Kirby jest teraz w stanie pochłaniać przedmioty nieożywione, nabywając w ten sposób kolejne tymczasowe umiejętności. Dla przykładu: auto pozwala na rozbijanie przeszkód, arkada na szybowanie w powietrzu, zaś automat do napojów – na strzelanie śmiertcionośnymi puszkami coli. Wielu z was może mieć tutaj skojarzenia



z podobną mechaniką zastosowaną w „Super Mario Odyssey”, tutaj jednak jest to ewolucja wcześniejszych możliwości różowego odkurzacza, a nie jednorazowy zaskakujący gimmick.

W każdej chwili też może dołączyć do nas drugi gracz, który jako Bandana Waddle Dee pomoże nam szukać porwanych pobratymców. Ten uzbrojony jest przez całą grę jedynie we włócznię, co część z Was może uznać za nieco rozczarowujące, biorąc pod uwagę zakres możliwości Kirby’ego. Myślę, że to mimo wszystko dobra opcja np. dla rodzica, który chce czasem pograć z pociechą, ale też nie zamierza jej wyręczać w zbyt dużym stopniu.

Odkurzając Zapomnianą Kraję (ze zła)

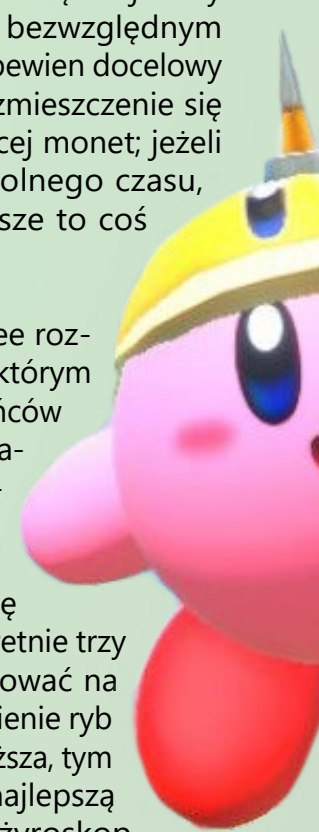
Podstawowa kampania podzielona jest na 6 światów, składających się z kilku poziomów, w których uwolnić można w sumie 300 porwanych Waddle Dee. Na końcu każdego levelu znajduje się klatka z trojgiem, kolejnych paru poukrywanych jest w przeróżnych zakamarkach, zaś jeszcze kolejnych otrzymujemy za wykonanie tajemniczych questów powiązanych z danym etapem. Te polegać mogą np. na znalezieniu kaczuszek, które trzeba przyprowadzić do mamy, czy też na pokonaniu bossa bez utraty ani krzty zdrowia. Jeżeli gracz chce wyłącznie przejść kampanię, nie powinno to być szczególnie trudnym zadaniem nawet w bardziej zaawansowanym trybie. Prawdziwa zabawa polega jednak na maksowaniu całości – znalezienie

wszystkich sekretów i zaliczenie wszystkich misji może być momentami czasochłonne. Na podstawie kampanii przygoda z fabułą się nie kończy – po jej zakończeniu dostępny jest kolejny świat, składający się z remiksów poprzednich poziomów, stanowiących większe wyzwanie, w szczególności podczas walk z bossami.

Oprócz standardowych poziomów na mapie znaleźć można specjalne etapy zwane Treasure Road. Te polegają na używaniu konkretnych pojedynczych zdolności w celu dotarcia do mety w określonym czasie, nagradzane są zaś klejnotami potrzebnymi do ulepszeń. Część jest stosunkowo łatwa, ale niektóre mogą wymagać większej liczby powtórzeń. Każdy z nich, poza bezwzględnym limitem czasu, ma też określony pewien docelowy czas przejścia, lecz nagrodą za zmieszczenie się w tymże jest jedynie trochę więcej monet; jeżeli jednak cierpicie na nadmiar wolnego czasu, nie zaszkodzi spróbować, zawsze to coś do roboty.

Uwolnione przez nas Waddle Dee rozbudowują powoli miasteczko, w którym wraz ze wzrostem liczby mieszkańców dostępne stają się m. in. wspomniane wcześniej warsztaty, sklepy z itemami czy też kino, w którym obejrzeć można wszystkie przerywniki filmowe. Także i tam znajdzie się coś do roboty dla gracza, a konkretnie trzy minigry. W barze należy zrealizować na czas jak najwięcej zamówień; łowienie ryb składa się z sekwencji QTE (im dłuższa, tym większą sztukę można złowić); najlepszą jest jednak ta wykorzystująca żyroskop konsoli, w której to należy doprowadzić kulkę do celu, przechylając kontroler, nasuwająca skojarzenia z „Kirby Tilt’n’Tumble” wydanym na Game Boya. W miasteczku pojawia się też z czasem Colosseum, czyli miejsce, w którym rozgrywa się tryb boss rush; ten podzielony jest na trzy puchary o różnym stopniu trudności. Dotrwanie do samego końca nagradzane jest w nich pokaźną ilością monet i kolejnymi klejnotami. Te ostatnie, w przeciwieństwie do poziomów Treasure Road, są nagrodą za każde pomyślne przejście, a nie jedynie to pierwsze.

Podczas gry zbierać można także figurki gasha-pon, przedstawiające postacie i przedmioty z gry, z którymi skojarzone są również dotyczące ich



fakty, poszerzające naszą wiedzę o świecie „Forgotten Land”. Figurki można znajdować podczas przechodzenia poziomów, otrzymywać za konkretne osiągnięcia lub wylosować w automatach stojących w miasteczku. Ten ostatni sposób jednak wymagać będzie wysupłania przez nas paru zdobytych wcześniej monet.

Różowy eldricz horror w całej okazałości

Pochwały należą się za projekt graficzny przemierzanych przez Kirby’ego światów: nie ma to jak trochę świeżości w temacie post-apo. Oczywiście nie obyło się bez ruin dawnej cywilizacji i tym podobnych, jednak nie są one szarobure, a obficie porośnięte roślinnością i na swój sposób nadal tętniące życiem – tu można spotkać śpiące zwierzątko, tam parę innych siedzi przy stoliku w barze nad ciastkami – oj, chyba mi skoczył poziom cukru! Nowe postaci, jak i te będące częścią serii od dawna, także są niczego sobie – chętnie przygarnąłbym maskotkę takiego Waddle Dee czy Awoofy’ego. Kolejnym plusem warstwy audiowizualnej jest soundtrack, obfitujący zarówno w relaksujące numery, jak i te bardziej energetyczne, idealne do walk z bossami. Szczególnie spodobał mi się utwór zatytułowany „Welcome to the New World”, przyjemny i optymistyczny, nasuwający skojarzenia z openingami anime (ciekawe jest jednak to, że nie jest śpiewany w żadnym konkretnym języku).

Przyczepić się mogę do kamery w grze – nie możemy jej swobodnie kontrolować, co powoduje, że ustawia się czasem pod dosyć dziwnymi kątami. Niby oszczędza to nam jednej rzeczy do kontroli podczas gry i powoduje, że szukanie rozsianych po planszach sekretów staje się większym wyzwaniem, uważam jednak, że przynajmniej podczas walk z bossami powinna być udostępniona możliwość manipulacji jej pozycją w szerszym zakresie. Największym mankament zaś zauważyć można w tle – oddalone od nas postaci animowane są z użyciem mniejszej liczby klatek na sekundę. Podejrzewam, że chodziło tu o zaoszczędzenie mocy obliczeniowej, w końcu Switch ma już kilka lat na karku i nie jest tak potężny jak choćby PS4 czy Xbox One.

Słowem podsumowania

Na koniec poruszyć chciałbym jeszcze jedną kwestię: stosunek jakości do ceny. Gra aktualnie kosztuje jakieś 230 złotych i nie zanoszę, by cena ta poszła jakoś bardzo w dół w przyszłości – typowe Nintendo i ich stawki. Tak, gra daje sporo radochy, ale czas nad nią spędzony niekoniecznie może zostać uznany za wart aż takiej zapłaty. Standardowo polecam zaopatrzyć się w wersję fizyczną – raz, że uodparnia to na sytuację, w której sklep Switcha zostanie za jakiś czas zamknięty, co miało ostatnio miejsce na Wii U i 3DS; dwa, że jak to często powtarzam w reckach gier od Big N, karty długo trzymają cenę na rynku wtórnym i po znudzeniu się grą można odsprzedać za w miarę dużą stawkę.

Przyznam szczerze, nie spodziewałem się tak dobrej produkcji. Owszem, przyczepić się można do czasu gry czy do liczby prawdziwie trudnych wyzwań, jestem jednak pewien, że w najbliższym czasie pojawią się aktualizacje z dodatkową zawartością, na co niecierpliwie czekam. „Kirby” sprawił mi niemal tak dużo radochy, jak choćby takie „Breath of the Wild”, dlatego gorąco zachęcam do zapoznania się z tą platformówką. Jeżeli już mieliście tę przyjemność lub będziecie mieli już niedługo, niezmiennie zachęcam do dzielenia się reakcjami na naszych social mediach.



(A) / (B) Change Height

K U Ź N I A R E T R O

URBAN CHAOS

Chronić i służyć w stylu Dredda



PRZEŁOM wieków niewątpliwie działał na zmysły gatunku ludzkiego. Pozornie zwyczajne wejście w kolejne tysiąclecie pociągnęło za sobą falę kreatywności w branży rozrywki – czy to w filmach, książkach czy też grach. Nie inaczej było w przypadku „Urban Chaos”, trzecioosobowej gry akcji od Eidos Interactive.

~Hefajstos

Za tytuł ten odpowiedzialne jest nieistniejące już angielskie studio Mucky Foot Productions (które ma na swoim koncie jeszcze „Startopię” i growy tie-in do „Blade II”), a wydany został na komputery osobiste (grudzień 1999) oraz PlayStation i Dreamcasta (2000 rok). Quasi-sandboxowy świat w połączeniu z klasyczną mordoklepką z widokiem zza pleców pozwalał graczom na wejście w buty stróża prawa rodem z kina akcji lat dziewięćdziesiątych, który używa argumentu siły tam, gdzie siła argumentu zawodzi.

Fabula jak z okładki DVD

Przełom roku 1999 i 2000. D’arci Stern dołącza do sił policji Union City, gdzie w ramach standardowych obowiązków boryka się z gangiem Dzikich Kotów (nie, nie tych od Troya Boltona). Szajka ta szybko rośnie w siłę, poczynając sobie coraz śmielej w mieście, w dużej mierze za sprawą Macka Bane’a. Z pomocą Ropera McIntyre – samozwańczego stróża prawa – D’arci krzyżuje szlaki przestępcom i zapobiega ich ekspansji.

Okazuje się jednak, że gra toczy się o większą stawkę. W mieście pojawiają się Upadli – mężczyźni w idealnie skrojonych garniturach, tajemniczy i brutalni. Intryga się rozwija, zataczając coraz szersze kręgi, i to na barkach naszych protagonistów spoczywa ocalenie miasta.

Całość więc nie tylko czerpie z klasycznego „cop movies”, ale również macza palce w motywach paranormalnych i okultystycznych (trochę jak w „I stanie się koniec” ze Schwarzeneggerem – ktoś pamięta ten film?).

Low kick, punch, punch

Jako szeregowy akcyjniak z widokiem z trzeciej osoby gra prezentuje się dość tradycyjnie. Nasza bohaterka jest wysportowana i zna się na broniach, niczym Lara Croft (choć zamiast dżungli tradycyjnej przemierza tę betonową). Możemy więc biegać, skakać, wspinać się, robić ślizgi i prowadzić jazdy, by dotrzeć do celu sygnowanego kulką na naszym GPS-ie. Przestępców możemy sponiewierać klasycznie – pięściami i kopniakami – lub też postrzelić z dostępnego arsenału (a po wszystkim, jeśli żyją, zaaresztować). Przyjdzie nam również zagrać jako Roper, który ma do dyspozycji nieco inne umiejętności – w tym przenoszenie osób na ramieniu jak worki mąki.

Rozgrywka składa się z dwudziestu czterech głównych etapów o rosnącym poziomie trudności.

Przed rozpoczęciem każdego z nich dostajemy od naszych przełożonych instrukcje i rozkazy, których wykonanie zapewni nam odblokowanie kolejnych misji. I tak dla przykładu, w pierwszej fabularnej misji – RTA – musimy odzyskać porzucony samochód oraz zapuszkować przynajmniej jednego bandziora. Po drodze napotkamy też misje dodatkowe (udaremnianie przestępstw) oraz znajdźki. Na koniec zaś dostaniemy statystyki, w tym czas i liczbę przestępców na wolności.

Zanim jednak wyruszymy „na dzielnię”, musimy przejść obowiązkowe szkolenie. To składa się z trzech części – toru przeszkód (klasyczne poruszanie się), walki (101 obijania tych ze złej strony prawa) oraz prowadzenia samochodu (trzy okrążenia na czas). Przystępność i immersja to spore atuty, pozwalające lepiej wsiąknąć nam w rozrywkę. Dość powiedzieć, że po ponad dwóch dekadach wciąż pamiętam te etapy i sterowanie. Znak klasyka, ot co.

Police Brutality!

Co tu dużo mówić – „Urban Chaos” to gra, która zapadła w serca i umysły graczy. W swoich czasach zdobyła sporą popularność. Mam na myśli głównie wersję komputerową; konsolowe miały swoje problemy wynikające po części z technicznych aspektów platform, na których je wydano. Liście i śmieci nie są przyklejone do chodnika, po mieście chodzą ludzie i jeżdżą samochody, przestępcy wykonują swój niechlubny zawód. A to wszystko dwa lata przed rewolucyjnym (wtedy) GTA3!

Union City, przepełnione brutalnym urbanistycznym klimatem i skąpane w posępnym mroku nocy oraz zimnych świateł miejskich latarni, rzuca nam wyzwanie. Choć dziś widać wyraźnie, jak

bardzo kanciaste są budynki, papierowe samochody i momentami rozmyte tekstury – wciąż gra się przyjemnie. Nie jesteśmy ograniczeni do przemierzenia wyłącznie ulic i dachów, możemy również wchodzić do budynków, poczynając od posterunku policji.

Niestety, nie jest to tytuł idealny i swoją porcję problemów ma. Naszym największym przeciwnikiem będzie kamera (zwłaszcza w trakcie potyczek), która nie do końca wie, co ze sobą zrobić. Sama walka również potrafi napsuć krwi, zwłaszcza gdy mierzymy się z kilkoma oprychami na raz w wąskiej uliczce. Klasyczne tank control jest jak lukrecja – albo je kochasz, albo go nienawidzisz.

Voice acting wypada dobrze, choć brakuje profesjonalnego szlif. Muzycznie jest świetnie i klimatycznie – w menu i w czasie gry przygrywa nam euro elektronika, co pasuje do tematyki. Aż miło się wraca do takiego soundtracku.

Zagraj to jeszcze raz, D’arci

Czy warto więc poświęcić czas (i złotówki) na antyk od Eidos? Jak najbardziej – zwłaszcza jeżeli bardziej liczy się dla Was fun płynący z rozgrywki niż technalia. Główny wątek zapewni Wam ok. 12 godzin zabawy; do 20 godzin, jeżeli będziecie celować w 100%. Gra dostępna jest za ok. 25 złotych na serwisie GOG i działa nawet na Windowsie 11.

Jeżeli jesteście zainteresowani, co kryje się pod maską tytułu, to Mike Diskett (jeden z założycieli studia Mucky Foot Production) wypuścił w maju 2017 roku kod źródłowy na GitHubie (na licencji MIT, czyli możecie się dowolnie bawić i rozwijać). Kto wie, może doczekamy się czegoś na kształt klonów „Dooma”?



Orwell: Keeping an Eye on You



ZOSTAŃ MAŁYM WIELKIM BRATEM

W wielu grach zwalczamy wielkie zło, które chce kontrolować ludzi – obalamy tyranów i ich służki, niesiemy wolność uciemżonym i dbamy by na świecie zapanowały pokój i ład. W „Orwell: Keeping an Eye on You” zajmujemy się co najwyżej tym ostatnim, a w kwestii reszty... To my jesteśmy służką tyrana, to my kilkoma kliknięciami odbieramy wolność i niszczymy wszelkie iluzje prywatności. To my jesteśmy Wielkim Bratem.

~Ghatorr

Niemieckie Osmotic Studio wydało na ten moment wyłącznie dwie gry – co prawda zapowiadają, że w 2022 rzucą jakieś strzępy informacji na temat kolejnej produkcji, ale na razie o tym ani widu, ani słyhu – i obie są częścią serii „Orwell”. Nazwa, oczywiście, nie jest przypadkowa – antytotalitarne i antyautorytarne tendencje tego pisarza są tu widoczne na każdym kroku. Do tego ubrano je w o wiele nowocześniejsze szaty. Takie niepokojąco pasujące do XXI wieku.

Żadna praca nie hańbi

Zaraz po odpaleniu „Keeping an Eye On You” otrzymujemy radosną wiadomość – dostaliśmy pracę! Zostaliśmy wybrani z grona tysięcy chętnych do działania ku chwale Narodu i Partii, a do tego otrzymujemy banalną sprawę do nauki systemu – ot, gdzieś na publicznym placu wybuchła bomba, więc musimy się przyjrzeć podejrzanej

o dokonanie tego aktu terrorystycznego. Profil na growej wersji Facebooka, blog, przeglądanie prywatnych maili, podsłuch czy dwa – szybko zbieramy ważne informacje i przesyłamy je dalej do analizy, po czym kończymy dniówkę... I gdyby nie kolejny atak to można by to uznać za banalną sprawę. Niestety dla naszej postaci, intryga się szybko zagęszcza, a my trafiamy na pierwszą linię frontu walki dobra ze złem, prawdy z kłamstwem i państwowej inwigilacji z prawem do prywatności.

Gameplay jest względnie prosty – mamy do użytku przeglądarkę stron internetowych, narzędzie do podsłuchów, a po pewnym czasie również możliwość przeglądania prywatnych plików. Używamy tego do zdobywania ważnych dla śledztwa danych – co pewien czas wpadamy na podświetlone fragmenty tekstu, które musimy przerzucić na profile podejrzanych. Czasem można wpaść na informacje które nie są użyteczne albo są wręcz błędne – w takim wypadku jeśli je wciśniemy na serwery możemy przypadkiem (albo nie) sprowadzić śledztwo na złe tory (z drugiej strony, w świadomości, że dorzuciło się do oficjalnych policyjnych baz danych zdjęcie z koncertu rockowego kryje się pewna satysfakcja). Jedne rzeczy prowadzą nas do innych – na przykład znalezienie na blogu adresu mailowego pozwala na włamanie się na skrzynkę pocztową, gdzie następnie znajdziemy wzmiankę o tym, że podejrzana ma chłopaka, co z kolei dostarczy nam możliwość zerknięcia również w jego życie. I tak to się toczy.

Co pewien czas mamy też do czynienia z sytuacją, w której znalezione informacje są ze sobą sprzeczne – a my możemy wybrać tylko jedną. Jest to główny sposób, w który gra umożliwia nam dokonanie wyborów w trakcie rozgrywki. Jak przykładowy obywatel pracujący w prasie dwa lata temu mówił, że rząd trzeba obalić w drodze krwawej rewolucji, rok temu że nienawidzi obecnych władz, ale obecnie (po znalezieniu ciepłej posadki) radośnie głosi chwałę Partii, to która z tych trzech informacji powinna trafić na policję? No właśnie. Czytania tu jest sporo – w sumie to czytanie zajmuje większość naszego czasu.

Czy myśli są wolne?

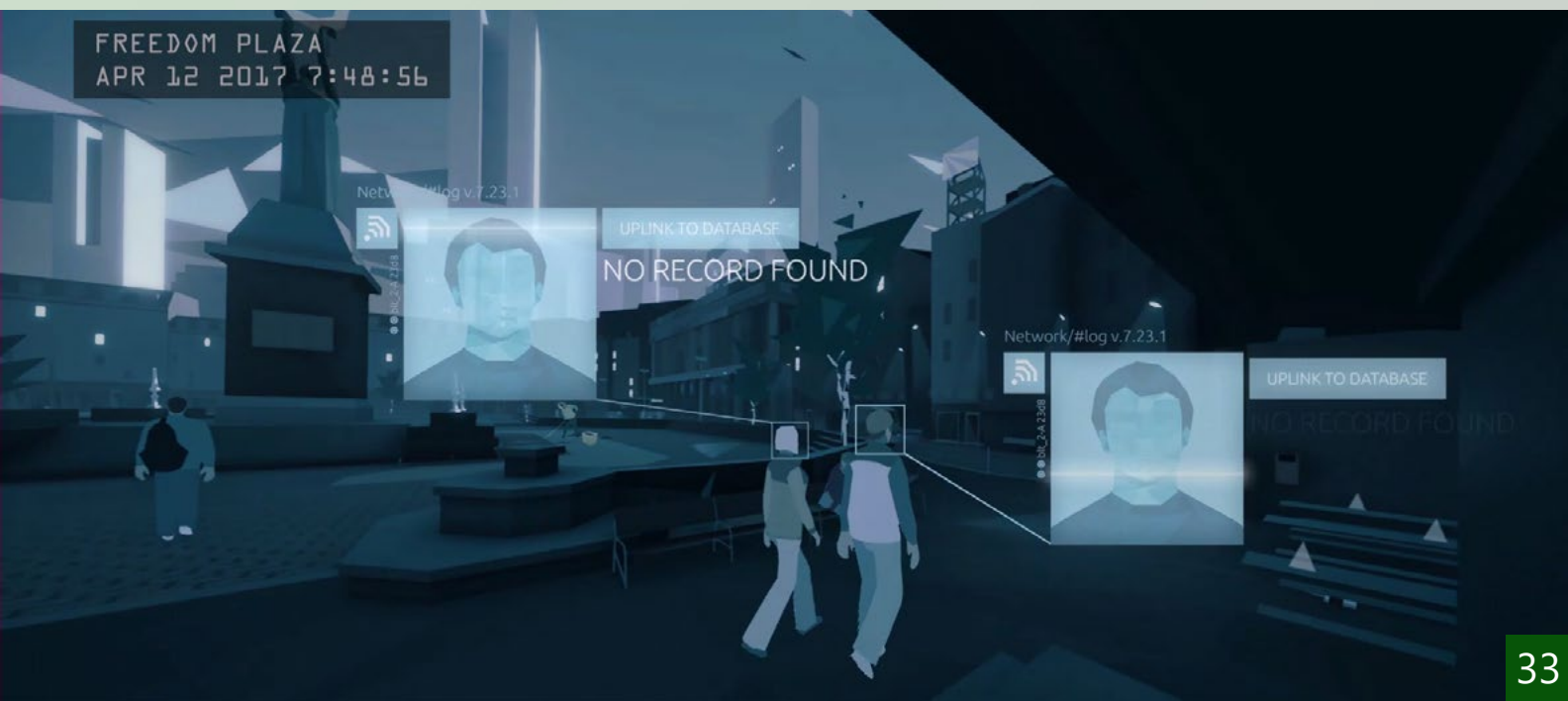
Gra zdecydowanie nie ma lekkiego klimatu. Zmarchy bombowe, spiski, wolnościowe ideologie, rządowe macki coraz śmielej sięgające po nasze prywatne życia – właśnie z takimi rzeczami się tu mierzymy. Gra stawia ciężkie pytania i nie oferuje przy tym zbyt łatwych odpowiedzi – prywatność prywatnością, ale gdy mowa o zapobiegnięciu atakowi terrorystycznemu to nagle sytuacja przestaje być czarno-biała. „Orwell: Keeping an Eye On You” posiada cztery zakończenia, różniące się od siebie przyjętą ostatecznie przez nas postawą moralną.

W sumie początek rozgrywki jest wyjątkowo niekomfortowy – pozwala zorientować się, jak wiele danych zostawiamy za sobą, jak ślad cyfrowy ciągnie się za nami przez całe lata i jak z takich okruszków informacji można dojść dalej. Tu numer na blogu, tam jakiś post na Facebooku... nawet pomijając kwestię podsłuchów, wyglądało to przerażająco.

Piękny obraz totalitaryzmu

Oprawa audiowizualna mnie zachwyciła – jest perfekcyjnie dopasowana do rozgrywki. Całość oferowanej nam cyfrowej przestrzeni jest stylizowana na system komputerowy, w którym możemy przechodzić między aplikacjami, całość jest czytelna, a towarzyszące niektórym tekstom ilustracje są bardzo ładnie stylizowane. Co pewien czas wpadamy na kilka efektów specjalnych, towarzyszących specjalnym wydarzeniom, co od razu wzbudza poczucie wyjątkowości danej sytuacji. Od strony dźwiękowej, muzyka jest raczej prosta, ale dobrze ilustruje nasze mroczne, łamiące prawo do ludzkiej prywatności zadanie. Potrafi też miło przyspieszyć, gdy akcja się zagęszcza.

Dystopijny świat „Orwell: Keeping an Eye On You” nie jest naszą Ziemią – ale nie znaczy to, że nie istnieją podobieństwa albo że wręcz w niektórych miejscach w życie nie wprowadzono już systemów podobnych do pokazanej w grze inwigilacji. Ile razy bez zastanowienia wrzucamy do internetu dane, których nie powinniśmy? Ile kroków dzieli nasz profil na Facebooku od reszty aktywności w sieci? Czy te wszystkie umowy licencyjne, zgody na przetwarzanie informacji i inne tego typu rzeczy, które bezmyślnie przyklepujemy przy rejestracjach czy instalacjach oprogramowania byłyby w stanie nam zagrozić? „Orwell” zmusił mnie do wielu przemyśleń w trakcie czterech godzin rozgrywki i wzbudził odrobinę paranoi. Biorąc pod uwagę śmiesznie niską cenę (w przecenie można ją kupić za 9 złotych), proste zasady, krótki czas rozgrywki i poważną tematykę prezentowaną w przystępny sposób, polecam każdemu, kto nie boi się dużej ilości czytania.





GDY I wojna światowa dobiegła już kresu, tereny na wschód od Niemiec znalazły się w przedziwnej sytuacji geopolitycznej. Zarówno Rosjanie, jak i Niemcy zostali pobici, pozostawiając po sobie próżnię władzy. W takich warunkach narodziło się wiele fascynujących ruchów i osobowości – w tym Nestor Machno i jego ukraińskie Wolne Terytorium.

~Ghatorr

Komiks historyczny autorstwa Philippe'a Thiraulta i Roberto Zaghiego opowiada o losach jednego z najśłynniejszych anarchistów w historii – ukraińskiego przywódcy rewolucyjnego, Nestora Iwanowicza Machno, który na czele Rewolucyjnej Powstańczej Armii Ukrainy zwalczał w burzliwych latach 1918-1921 zarówno Niemców, jak i Rosjan (Białych i Czerwonych), ale ostatecznie musiał rejeiterować na zachód, gdzie zmarł w 1934 roku.

Historia obejmuje przekrój całego życia anarchistycznego watażki – od narodzin w biednej chłopskiej rodzinie, aż po śmierć na gruźlicę w Paryżu. Dziwnym motywem zdało mi się niechronologiczne przedstawienie jego dziejów – sceny z lat rewolucji rosyjskiej mieszają się z tymi osadzonymi w 1934, przedstawiającymi polowanie na Machno przez komunistów, co niepotrzebnie zabiera miejsce na ciekawsze rzeczy. Komiks pomija kilka ważnych elementów z życia Nestora – na przykład okres między wypchnięciem go z Ukrainy przez oddziały niemieckie, a jego powrotem, choć w tym

czasie m.in. rzekomo spotkał się z Leninem czy odnotował tarcia między ruchem anarchistycznym a komunistami. Kuleją sceny bitewne – te z reguły zajmują stronę czy dwie, przechodząc błyskawicznie od przemów przed walką, pokazania szarży kawalerii czy taczanek (miło, że pokazano genezę tych oddziałów), a następnie zwycięstwo/śmierć.

W samym komiksie ciężko dopatrzeć się informacji o tym, co jest fikcją literacką, a co zdarzeniem historycznym, ale pod koniec umieszczono przydatny tekst biograficzny. Nie mam za to absolutnie nic do zarzucenia stronie graficznej – obrazki są przepiękne, postacie bardzo ładnie narysowane i ogólnie czyta się to przyjemnie.

Czy polecam ten komiks? Tym, co dopiero chcą się czegoś dowiedzieć o Machno – tak. Tym, co go tanio dopadną (jak ja – kupiłem go w Humble Bundle) – również. Reszta musi sama ocenić, czy nie lepiej byłoby poszukać jakiegoś porządniejszego źródła wiedzy.





NADCHODZĄCA RASA

GŁĘBINY Ziemi kryją wiele tajemnic. Tu jakieś skamieliny, tam spore złoża cennych zasobów, podziemne jaskinie zamieszkałe przez wysoce zaawansowaną cywilizację – chwileczkę, to ostatnie nie pasuje do reszty, chyba że dało się nura w literaturę XIX wieku.

~*Ghatorr*

Edward Bulwer-Lytton był nietuzinkową postacią. W swoim życiu zaliczył stanowisko brytyjskiego sekretarza stanu do spraw kolonii, kiedy to zajmował się planami rozwoju Kolumbii Brytyjskiej, bardzo poważny skandal z żoną (swoją drogą również pisarką) oraz stał się bardzo płodnym i wpływowym pisarzem. W swoich książkach lubił zahaczać o treści okultystyczne, co przysporzyło mu sporej popularności wśród grup zainteresowanych tego typu sprawami. Do tego wykazywał się również wizjonerstwem, pozwalającym mu sięgnąć wyobraźnią poza XIX wiek – co udowodnił w „Nadchodzącej rasie”.

Fabularnie książka ta nie należy do najbardziej skomplikowanych. W nieokreślonym miejscu i czasie główny bohater wpada do przepaści, którą oglądał z przyjacielem i trafia do miasta podziemnego ludu, który zaczyna poznawać. To poznawanie stanowi główny rdzeń całego dzieła – „Nadchodząca rasa” wygląda jak ćwiczenie ze światotworzenia, w którym pierwszoosobowy narrator poznaje zwyczaje, technologie czy język (autor nawet umieścił tabelkę z odmianami niektórych rzeczowników!). Podziemni vril-ya stanowią potomków przedpotopowej (do-

słownie – to potop zepchnął ich do jaskiń) cywilizacji, która zdołała okiełznać potężną siłę określaną przez nich słowem vril.

Jej zastosowanie i to, co z tego wynika, umieszcza „Nadchodzącą rasę” w kategorii zarówno dystopii, jak i książek wyprzedzających swój czas. Mieszkańcy krainy są w stanie jej używać do kontrolowania otoczenia, zasilania maszyn, wreszcie – walki. Doktryna Wzajemnej Destrukcji stanowi fundament społeczeństwa – każdy umiejący używać vrilu jest jednoosobową bronią masowej zagłady, przez co muszą się bardzo pilnować, ostrożnie edukować oraz zarządzać zasobami. Żyją we względnie niewielkich, utopijnych (przynajmniej w kwestii pracy) komunach, a vril dostarcza im wszystkiego, co potrzebują. Niektóre rzeczy jednak bywają dziwne czy wręcz groźne, szczególnie dla człowieka z powierzchni.

Jeśli ktoś szuka wspaniałej fabuły czy zapadających w pamięć postaci – nie ma tu czego szukać. Polecam jednak tę fascynującą książkę każdemu, kto chciałby spojrzeć oczami człowieka XIX-wiecznego na obcą, dziwną cywilizację.



NOWE ANIME SEZONU WIOSNA 2022



W magicznym świecie pasjonatów japońskiej animacji 2D zapanował właśnie sezon wiosenny, a wraz z nim, poza narzekaniem na słońce odbijające się w ekranie komputera, pojawiło się kilka nowych, interesujących tytułów, które doczekały się ekranizacji. Zatem usiądźcie wygodnie i poróbcie sobie notatki wedle krótkiej polecajki redaktor naczelnej. Zdecydowanie jest co oglądać!

~Lailyren



SPYxFAMILY

Na początek pełna akcji komedia od studiów Wit i Clover Works, która jest ekranizacją mangi Tatsuyi Endou. Fabuła skupia się na szpiegu o pseudonimie „Zmierzch”, który w ramach swojej kolejnej mistrzowskiej przykrywki ma z dnia na dzień założyć rodzinę, od czego ma zależeć wynik jego kolejnej misji. Anime ma śliczną kreskę, ciekawie rozpisane postaci i ich relacje oraz od groma humoru, który wykrzywia usta w uśmiech nawet po bardzo ciężkim dniu. Na tę chwilę stukrotnie polecam.

Kawaii dake ja Nai Shikimori-san

Jeśli irytuje Was sztucznie wydłużany moment zejścia się protagonistów romconu, to mam coś dla Was! Anime od studia Doga Kobo na podstawie mangi od Keigo Maki przedstawia bowiem perypetie związku licealistów, w którym tytułowa Shikimori na każdym kroku musi stawiać czoła wypadkom spowodowanych przez okrutny pech swojego chłopaka, Izumiego. I robi to w wielkim stylu! Zdecydowanym asem ślicznej oprawy graficznej tej animacji jest ogromna gama emocji na twarzach bohaterów.



Koi wa Sekai Seifuku no Ato de



Stary jak świat motyw historii „Romeo i Julii” przeniesiony do realiów parodii Power Rangers. Z tej nietypowej mieszanki wyszła bardzo kempowa komedia romantyczna oprawiona naprawdę ciekawymi projektami ubiorów postaci z przeuroczą kreską. Ta przepiękna urokiem historia zakazanej miłości bohatera i antagonistki, zekranizowana przez Project No.9 na podstawie dzieła Nody Hiroshiego i Takahiro Wakamatsu sprawi, że wasze serca zabiją mocniej, a policzki rozbolą od śmiechu!

Tomodachi Game

Tu wchodzimy w bardziej poważną i mroczniejszą tematykę. Dzieło przełożone z mangi autorstwa Mikoto Yamaguchi i Yuuki Satou przez studio Okuruto Noboru zadaje sobie m.in. pytanie, czy istnieje bezwarunkowa przyjaźń. W tym celu grupka najlepszych kumpli zostaje uwikłana w tajemniczą grę, by spłacić dług zdrajcy, którym przypuszczalnie jest jeden z ich towarzyszy. Element psychologiczny jest tu całkiem interesująco poprowadzony. Pierwsze odcinki wydają się obiecujące.



Summertime Render

Mam też coś dla fanów paranormalnych thrillerów psychologicznych. Po pierwszym odcinku anime to przypomina połączenie Re:Zero z Higurashi, okraszone pięknymi widokami z nadmorskiej wyspy. Historia skupia się bowiem na tajemniczych wydarzeniach wokół śmierci przyjaciółki z dzieciństwa protagonisty, która zmusza go do powrotu po latach do rodzinnych stron. Animacja studia OLM wciela w życie historię od Yasunori Tanaki w naprawdę zapierającym dech stylu. Jest nad czym podumać.

Dance Dance Danseur

Na sam koniec prawdziwa perełka tego sezonu od mojego ulubionego studia MAPPA wzorowane na mandze od Asakura George. Przepięknie płynna animacja o zmaganiach chłopaka w wieku dojrzewania na drodze ku męskości, która co rusz przeszkadza mu w realizacji jego największego marzenia, jakim jest bycie baletmistrem. Łamanie stereotypów, walka o akceptację i hipnotyzująco iskrząca chemia między głównymi bohaterami sprawia, że odcinki są zdecydowanie zbyt krótkie! 10/10, warto dać szansę!





Wywiad z Krzysztofem Piersą

ZWIERZĘTA złożyły wielką ofiarę w imię podboju kosmosu. Poza Ziemię wysyłano muchy, rybki, małpy, świnki morskie, psy (łajka na zawsze pozostanie w naszych sercach) – ale tylko jednej osobie, Krzysztofowi Piersie, przyszło na myśl, by do tej listy dopisać bobry. Na tym się nie skończyło – wysłał jeszcze magów do polskich szkół, rzucił wyzwanie problemowi uzależnień od gier, a teraz jeszcze zgodził się udzielić wywiadu dla naszego czasopisma.

~Ghatorr

Ghatorr: Dzień dobry, jeszcze raz chciałbym serdecznie podziękować za zgodę na udzielenie wywiadu! Czy mógłbyś może na wstępie powiedzieć o sobie kilka słów Czytelnikom „Equinox Times”?

Krzysztof Piersa: Cała przyjemność po mojej stronie. Odpowiadanie na pytania to cudowny obowiązek każdego pisarza czule łechzczący nasze ego.

G: Co sprawiło, że postanowiłeś zostać pisarzem? Czy to była długo dojrzewająca decyzja? Olśnienie? Efekt długich kalkulacji?

K.P.: Trudna sprawa. Tworzyć historie chciałem zawsze, dosłownie od przedszkola. Mam w domu nawet z 12 samodzielnie

narysowanych koślawych komiksów „Przygody Czarnego Robota”, który był skrzyżowaniem Batmana i Megamana. Potem jednak dotarło do mnie jak kiepsko rysuję i pomyślałem, że stukanie w klawiaturę będzie prostsze.

Zawsze powtarzałem sobie, że będę miał jakąś tam pracę, ale to, na czym chciałem się skupiać, to właśnie tworzenie historii. Później napisałem „Komputerowego Ćpuna” – poradnik profilaktyczny. Zaczęłem jeździć na spotkania autorskie i w gruncie rzeczy utrzymywać się z tego. Nadal jednak marzyłem o czymś fabularnym. Jako trzecią książkę zacząłem więc pisać „Kosmiczne Bobry”.

Czy była to kalkulacja? Tak, ale w drugą stronę. Po bibliotekach jeździłem z „Komputerowym Ćpunem” i byłem bardzo świadomy kondycji rynku, jeśli chodzi o fantastykę. Byłem świadomy, że najlepsza powieść w moim wydaniu nie zaproponuje czegoś lepszego niż monopol w dziedzinie profilaktyki. Wiedziałem, że fantastyką nie rzucę wyzwania innym swoim książkom, ale wiedziałem też, że mogę sobie pozwolić na tę wariację.

G: Ile czasu dziennie spędzasz na aktywnościach pisarskich i okołopisarskich? Planowanie kolejnych książek, prowadzenie kanału na Youtube,



własnej grupy na Facebooku dla młodych pisarzy – to wszystko musi zajmować bardzo dużo czasu, nie przytłacza Cię to?

K.P.: Zasadniczo 8 godzin dziennie. Na obecną chwilę to jest mój etat. Jeszcze w pandemii jeden chłopak zapytał mnie podczas spotkania: „a czym się pan tak normalnie zajmuje na codzień?”.

Odpowiedziałem: „No właśnie tym. Piszę książki, jeżdżę na spotkania autorskie, a potem nagrywam filmiki i piszę posty o pisaniu książek i jeżdżeniu na spotkania autorskie.”

Początek dnia to zwykle internet. Pisanie postów, odpowiadanie na maile z bibliotek, wirówka z kalendarzem. Potem najczęściej jakieś nagrywanko. Do samego pisania siadam zwykle około 12:00. Czasami staram się zacząć dzień od samego pisania za „spokojnej głowy”, ale niestety – sprawy doczesne nie znoszą ignorowania, więc samo pisanie w tym wszystkim niejednokrotnie musi mieć dalszy priorytet. Nie zmienia to jednak faktu, że piszę codziennie 7-12 tysięcy znaków.



G: Słyszysz ze sporej aktywności, jeśli chodzi o wizyty na konwentach czy organizowanie spotkań autorskich. Czy to normalne wśród polskich pisarzy? Jak Ci się podoba tak aktywny styl życia?

K.P.: Czy to normalne wśród pisarzy? Wielu nadal żyje trybem Mickiewicza, pisząc książkę i koniec. Mail lub telefon do biblioteki uważają za uwłaczający. Mamy jednak coraz więcej aktywnych autorów jeżdżących po bibliotekach i prowadzących fanpage. To jest fajne, bo można trzymać kontakt z czytelnikami. Są oczywiście również przeginki w drugą stronę, czyli prowadzenie mediów bez opublikowanej albo nawet napisanej książki.

Konwenty to jednak inna bajka. Wielu autorów chętnie odwiedza konwenty, a zupełnie omija biblioteki. Sam raczej jestem bibliotecznym autorem niż konwentowym. Odwiedzam te miejsca, gdzie mnie zapraszają, sam już się raczej nie wpraszam (w pierwszych latach działalności miałem na to większe parcie.

Jak mi się podoba ten styl życia? Bardzo. Spotkania autorskie niesamowicie napędzają do działania. To jest ten jeden z niewielu momentów, gdy jesteś właśnie tym pisarzem i nikim innym. Nie „cześć jestem Krzysiek i w wolnym czasie piszę książki” tylko „przyjechał pan pisarz”. To potrafi być wręcz odurzające. Na pewno nie można przesadzić. Dla wielu autorów to abstrakcja, ale robiłem 25-30 spotkań autorskich miesięcznie i czułem, że to zdecydowanie za dużo. Teraz staram się trzymać takie 12-20, czyli do dwóch tygodni w trasie, a reszta w domu.

G: Nad którymi z twoich dotychczas wydanych książek najciężej Ci się pracowało, a nad którymi najlepiej?

K.P.: „Komputerowy Ćpun” był zdecydowanie najtrudniejszy. Wymagał zmierzenia się z własnymi traumami, opisaniem tego konkretnie, a później jeszcze poprawka od opinii publicznej. Co powie na to rodzina, szkoła, rodzinne miasto, bliscy i dalecy znajomi.

„Kosmiczne Bobry” były ciężkie jako beletrystyka. Do końca nie wiedziałem, co robię. Strasznie długo pisałem tę powieść. Późniejsze projekty poszły już z górki.

G: Nad iloma książkami teraz pracujesz? Kojarzę wzmianki o „Camgirl” oraz kolejnych tomach „Kosmicznych bobrów” rozsiane po filmach na Youtube. Czy oprócz tego możemy się spodziewać jeszcze czegoś?

K.P.: Ha! Piątka z plusem za spostrzegawczość! „Camgirl” jest już nie tylko ukończona, ale i trwa redakcja u wydawcy. Będę ją szeroko zapowiadać na swoich mediach w niedalekiej przyszłości. „Bobry II” i „Bobry III” są już na komputerze i czekają na porozumienie wydawnicze. Niestety nad serią ciąży jakieś fatum i ciągle coś nam tu przeszkadza w publikacji kolejnych tomów.

Nad czym teraz pracuję? Na warsztacie mam trzy książki. Kończę właśnie „Warzone – Strefa Wojny”, będący thrillerem wojennym. Wyobraź sobie PUBG w sosie z „Noc Oczyszczenia”.

Mam na warsztacie również nową powieść fantastyczną roboczo nazwaną „Isekai” czyli motyw przeniesienia do innego świata popularny obecnie w japońskiej animacji.

No i jest również obyczaj „Wyspa Margaret”. Taka trochę doktor Quinn, ale tu nic więcej nie powiem.

G: Którą z frakcji w „Kosmicznych bobrach” lubisz najbardziej i najchętniej byś ją rozwinął w kolejnych tomach przygód Yonziego oraz jego futrzastych pobratymców?

K.P: Ciężki wybór, ale chciałbym szerzej pokazać Restermarchię i Avelię.



G: „Kosmiczne bobry i zemsta księżycowej szarańczy” cieszą się na LubimyCzytać całkiem niezłą oceną 6,7/10. Trochę gorzej wiedzie się „Liceum Ogólnomagicznemu”, które zatrzymało się na 5,3/10, choć pamiętam, że sprzedawało się na tyle dobrze, że po premierze były problemy z dostępnością. Jak z perspektywy czasu oceniasz te książki i ich odbiór?

K.P: Dwojako. Do Bobrów cały czas mam sentyment i bolą mnie ich wydawnicze perturbacje. Liceum uważam za nie tylko wartościową, ale szalenie potrzebną książkę, która wywołała dyskusję. Szkoda, że wiele osób próbowało mnie za jej pomocą ugryźć na zasadzie „he he, nauczyciel pisania, a pisze gunwo”. Zacząłem obawiać się nawet, że z kolejnymi książkami będzie podobnie.

Teraz jednak jestem bardzo ciekawy jak zostanie odebrana „Camgirl”.

G: Jakich porad i przestróg udzieliłbyś młodym, ambitnym ludziom, którzy chcą wkroczyć na ścieżkę pisarskiej kariery?

K.P: Po pierwsze „obejrzyj wszystkie filmy na moim kanale”, co zwyczajnie oszczędzi mi gardło, a odpowie na wiele pytań.

Po drugie, nie bój się pisać. Jeżeli powieść jest w Twoim sercu i umyśle, może się znaleźć również na papierze.

Po trzecie, nie rozpraszaaj się. Pisz i nie patrz na innych, na ich porażki, sukcesy, złote rady, kłótnie i dyskusje. Rób swoje.

G: W hipotetycznym scenariuszu: gdybyś otrzymał pół miliona dolarów (tak na całkiem rozbudowaną grę indie) z nakazem spożytkowania ich do zrobienia egranzacji którejs ze swoich książek – wydanych lub planowanych – to która by to była? Jak byś sobie wymarzył taką grę?

K.P: Kiedyś bez zastanowienia powiedziałbym: „Kosmiczne Bobry” oczywiście! Patrząc jednak na to, co mam w głowie w związku z „Isekaiem”, to mogłoby być jeszcze ciekawsze.

Fajnie jednak byłoby zobaczyć bobrowatego RPG. Kilka razy podchodziłem nawet do tego pomysłu, ale niestety, wszelkie plany rozbiły się póki co o kolejne publikacje.

G: Czy spośród swoich filmików na Youtubie masz jakieś ulubione? Niekoniecznie najdłuższe, najbardziej komentowane czy najlepiej oceniane – ale takie, które budzą u Ciebie najprzyjemniejsze wspomnienia?

K.P: Na pewno „Weź to napisz”, który nagrywałem bez planu i na pełnym wkurzeniu. Byłem zaskoczony, że ten film rozszedł się w takich zasięgach. Cieszy mnie też film „10 błędów początkującego pisarza”. Ten film to czysta karma, bo kiedy wrzuciłem go po raz pierwszy, to nabił 2000 wyświetleń. Potem jedna osoba w złośliwości zgłosiła mi ten film i został zdjęty. Wrzuciłem go ponownie tak po prostu, dla ludzi, żeby mieli do czego wrócić. Nie wiem, co się stało, ale nagle film nabił 52 000 wyświetleń. Karma w czystej postaci.



G: Aż trzy z wydanych książek poświęciłeś tematyce uzależnień od sprzętu elektronicznego, gier i internetu. Jak poważny jest to problem? Czy należy bardziej stanowczo bić na alarm w tej kwestii?

K.P: Ujmę to tak: czuję się jak John Connor świadomy nadchodzącego dnia sądu, który rozwali nasze społeczeństwo i nic z tym nie mogę zrobić. Już mamy tego efekty. Samobójstwa, depresje, stres, mizerne kontakty społeczne, przebudźcowanie, brak chęci do podjęcia pracy, rozwoju czy w ogóle czegokolwiek, a to ledwie czubek góry lodowej.

Jest źle i dopóki nie zacząłem jeździć na spotkania autorskie nie zdawałem sobie sprawy, w jak paskudnej sytuacji za chwilę się znajdziemy, a znajdziemy się w niej na pewno.

G: Gdzie znajduje się granica między zwykłą, zdrową pasją komputerową a uzależnieniem od gier? Jak najprościej zauważyć, gdy nasze dzieci, przyjaciele, my sami zaczynamy ją przekraczać?

K.P: Priorytet zewnętrzny i wewnętrzny. Czy rozrywka jest dla nas ważniejsza niż spotkania z bliskimi, pomoc mamie, rozmowa patrząc w oczy, czy jednak wybierzemy elektronikę. Gdy nasze marzenia są odsuwane w czasie, bo nie chce nam się i nie mamy weny.

To drugie widzę często w internecie i na spotkaniach autorskich. Ludzie mówiący o byciu rysownikiem, choć rysują jedną pracę w miesiącu, ale przepalają codziennie trzy godziny na przeglądanie TikToka. Młodzi pisarze piszący na discordach i grupach tematycznych długie posty w dyskusjach o tym, jak bardzo chcą zostać pisarzami.

G: Niedawno na Steamie pojawiła się gra „Timberborn”, w której zarządza się osadą inteligentnych bobrów. Miałeś może okazję zagrać? A może preferujesz inne gatunki gier, albo wręcz nie przepadasz za tym rodzajem rozrywki?

K.P: Uwielbiam tę grę! Gdybym miał więcej czasu, prowadziłbym streamy z rozgrywki, gadając jednocześnie o książkach.

G: Jakie filmy, komiksy i książki zajmują szczególne miejsce w twoim sercu? Co Cię inspiruje, relaksuje w gorsze dni lub po prostu bawi, mimo upływu lat?

K.P: Z gier na pewno seria „Mass Effect”, „Fallout” i bijatyka „Soul Calibur”.

Komiksy to oczywiście cała gałąź mangi i tutaj zasadniczo od wyboru do koloru.

Nic jednak nie daje mi takiego wytchnienia jak „Warhammer 40000”. Codziennie znajduję przynajmniej godzinę, żeby zanurzyć się w tym świecie. Wycinam figurki, maluję albo czytam książki z uniwersum. Podpisałbym się pod pracą naukową, że to hobby chroni przed problemami psychicznymi.

G: Nadeszła pora na uświęcone equinoxową tradycją pytanie – czy lubisz pizzę hawajską?

K.P: Nie lubię, ale jako terapeuta rozumiem tych, którzy decydują się na nią i uspokajam – to się leczy.

G: Czy jest coś, co chciałbyś jeszcze przekazać naszym Czytelnikom od siebie?

K.P: Walcz o swoje. Jeżeli kochasz to, co robisz i naprawdę Ci na tym zależy – walcz o to. Nie rozprasza się, nie zrzucaj winy na innych, nie narzekaj na przeciwności. Wytrzymaj łyż i walcz, bo w końcu to Twoje marzenie, prawda?

G: Jeszcze raz serdecznie dziękuję za wywiad i liczę, że w najbliższych latach dostarczysz prasie popkulturowej jeszcze wiele książek do zrecenzowania! Życzymy powodzenia w dalszej karierze!

K.P: Również serdecznie dziękuję!



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](https://ko-fi.com/lailyren/discord)



ANTAGONIZMY MALVA: PROFESOR RATIGAN



CZYLI O SZCZURZE, KTÓRY CHCIAŁ ZOSTAĆ MYSZĄ

CIAO tutti! Jak może pamiętacie, w numerze disneyjskim wymieniłem „Wielkiego Mysiego Detektywa” z 1986 roku jako mój ulubiony film animowany ze stajni Myszki Miki. Jako jedną z przyczyn tego stanu rzeczy podałem zaś postać złoczyńcy, nikczemnego Profesora Ratigana. Chyba nie sądziliście, że po takiej zapowiedzi zniknie na zawsze w mrokach niepamięci i nie pojawi się na łamach moich Antagonizmów, prawda? Zatem kapelusze na głowy i laski w dłoń, moi drodzy, wynajmujemy dorożkę i ruszamy do Mysiego Królestwa, by zapoznać się bliżej z Napoleonem zbrodni!

~Malvagio

„Sto numerów głowa ta wymyśliła...”

W pierwszej kolejności zapytacie zapewne, co takiego interesującego można dostrzec w złoczyńcy z filmu animowanego i to opartego nie o wielkie dzieło literackie (jak „Król Lew” odwołujący się do szekspirowskiego „Hamleta”), ale serię książek adresowanych do dzieci (autorstwa Eve Titus)? Złoczyńcy, który już na pierwszy rzut oka, tak na marginesie całkiem słuszny, wydaje się przedstawicielem najbardziej oklepanego archetypu, jaki tylko istnieje w popkulturze? Cóż, diabeł tkwi w szczegółach; w Ratiganie zaintrygowało mnie to, jak bardzo jego zło wynika z jego inności – i vice versa. Profesora zamknęto w swoistej pętli bez wyjścia; jest

szczurem (czego z jednej strony można było się domyślić po nazwisku, z drugiej natomiast jest to zmiana wprowadzona na potrzeby filmu) w świecie rządzonym przez myszy. Szczurem, który obsesyjnie pragnie być nazywany myszą i tak traktowany. W świecie, który z powodu jego przynależności gatunkowej uważa go za gorszego, czego przejawem jest tak często wypowiedziana przez protagonistę (Bazyla z Baker Street) obelga „szczur ściekowy”. I to w świecie będącym zwierzęcym odpowiednikiem XIX-wiecznego Imperium Brytyjskiego. Oj, chyba już widzicie, do czego to wszystko zmierza... czas odkurzyć stary, dobry postkolonializm!

Oczywiście, by uznać Ratigana za kolonizowanego, potrzebne jest przede wszystkim narzucenie odpowiedniego dyskursu – na nasze szczęście, film czyni to bardziej niż chętnie już samym otwierającym go zdaniem. Łagodny głos narratora wita nas słowami „Było to w roku diamentowego jubileuszu naszej kochanej królowej...” – w tym momencie możemy już zorientować się, że cała historia jest jedynie wspomnieniem pocziwego doktora Dawsona, pomocnika Bazyla. A to oznacza, że Ratigana możemy poznać wyłącznie z jednej, stronniczej perspektywy. To niejako stanowi też wyjaśnienie, dlaczego jest archetypicznym złoczyńcą w pełnej krasie. W filmie istnieje tylko jeden dyskurs, ten należący do myszy i ich cywilizacji (zwróćmy uwagę, że mowa jest o MYSIM Królestwie,

a nie „Królestwie Zwierząt”) – a w jego świetle, Profesor jest ucieleśnionym demonem. Nic więc dziwnego, że jest dumny z popełnianych przez siebie zbrodni i nie próbuje w żaden sposób zaklinać rzeczywistości twierdzeniami, że jego działania są słuszne. Koniec końców zazwyczaj każdy jest bohaterem własnej historii, stąd tak często wypowiedane przez antagonistów kwestie w stylu „nie ja tu jestem złoczyńcą”, czy „robię jedynie to, co jest konieczne”. Zamykając film w narracyjnej klamrze Dawsona, Ratiganowi odmówiono jednak nawet tego.

Ale nie musimy poprzestać na tym spostrzeżeniu! Ba, możemy założyć, że używane przez Profesora słownictwo nie zostało mu jedynie włożone w usta przez „kolonizatora” – ponieważ istnieje wyłącznie jeden dyskurs, sam zainteresowany może posługiwać się wyłącznie nim i jego kategoriami myślowymi. Dążąc do bycia uznawanym za mysz, Ratigan chce de facto stać się „bielszy od białego”; zapewne z tego powodu ubiera się jak najbardziej sytuowany dżentelmen w Mysim Królestwie oraz ma na swoje usługi kotkę Felicję (stosunek antropomorficznych zwierzątek do ich trwających w czworonożnym życiu „kuzynów” to zresztą materiał na zupełnie odrębną analizę), wzywaną przez dźwięk dzwonka wprawianego w ruch przez łapę w nieskazitelnie białej rękawiczce. Wszystko to wskazuje, że Profesor aspiruje do bycia zaliczanym do ścisłej elity społeczeństwa, dzięki czemu sam mógłby występować w relacjach z jego większością z pozycji pana. Kogoś lepszego, tytana, którego jednocześnie się podziwia i obawia. Co więcej, rzeczywiście ma ku temu predyspozycje w związku ze swoją nieprzeciętną inteligencją (podobnie jak ma to miejsce w przypadku Sherlocka Holmesa i Moriarty’ego, tylko Bazyl jest w stanie dorównać mu na tym polu), która musiała zapewnić mu tytuł naukowy; wydaje mi się, że należałoby odrzucić tezę, jakoby chodziło o „profesora zbrodni” (czy już zupełnie absurdalną myśl, iż



byłoby to jego imię; w filmie co prawda nigdzie ono nie pada, literacki pierwowzór nazywa się jednak Padraic), zwłaszcza iż sankcjonuje go sama władczyni Królestwa, w jednej ze scen zwracając się do niego per „profesorze Ratigan”.

I tym większa musi być jego frustracja, iż pomimo tego, wciąż uważany jest za kogoś stojącego niżej w hierarchii społecznej od najmniejszej nawet myszy. Sam Bazyl nazywa go „obiektem swojego eksperymentu”, jednoznacznie stawiając siebie na wyższej pozycji. Geniuszem określa go wyłącznie w prywatnej rozmowie z Dawsonem, w bezpośrednim spotkaniu racząc go natomiast słowami „Chyba nikt nie ma większego mniemania o tobie niż ja. A ja sądzę, że jesteś oślizgłym, obrzydliwym szcurem ściekowym”. Dlatego też profesori tak obsesyjnie zależy również na pokonaniu go na płaszczyźnie intelektu; chce go nie tyle zniszczyć (to oczywiście też, ale nie w pierwszej kolejności, mógłby to bowiem zrobić z łatwością przy wykorzystaniu swej nadrzędnej siły fizycznej), lecz UPOKORZYĆ poprzez zmuszenie detektywa do uznania go jako co najmniej równego sobie. I dlatego po wciągnięciu Bazyla w pułapkę wykrzykuje euforycznie „Zwyciężył umysł wyższego rzędu! Czyli JA!”, sam protagonista zaś na długi czas wpada w pełną przygnębienia apatię.

„To przez nią w Londynie padł postrach na tłum...”

Zauważmy w tym miejscu, że Ratigan może być nie tylko małym, prywatnym eksperymentem detektywa z Baker Street, ale całego mysiego społeczeństwa. Wydaje się dziwne, że pomimo całej swojej niechęci do niego jako szczura, dopuszczono go do tytułu naukowego i to nie byle magistra, ale samej profesury, prawda? Posługując się jednak postkolonialnym dyskursem, można dojść do wniosku, że działaniom myszy przyświecał, przynajmniej początkowo,

światły cel podniesienia „szczura ściekowego” do „poziomu cywilizowanego”. Rzecz jasna nie na równych prawach, co to, to nie – przecież to wciąż tylko zwyczajny dzikus, stojący teraz nieco wyżej od swoich pobratymców, ale w żadnym razie nie dorównujący prawdziwym myszom! W takim rozumieniu dążenia Ratigana do zdobywania wiedzy przez długi czas mogły być traktowane protekcyjnie, jako coś w rodzaju zabawy dziecka (kolonizatorzy często w taki właśnie sposób traktują kolonizowanych, a odbicie takich relacji można zaobserwować u samego profesora w sposobie zwracania się do Felicji). Zapewne uważali początkowo za zabawne, gdy szczur zaczął nosić się jak stateczny mysi dżentelmen, traktowali to jakoś coś w rodzaju przebieranki. Ale ich pobłażliwy stosunek musiał ulec gwałtownej i dramatycznej zmianie, gdy okazało się, że – odwołując się tu do „Planety Małp” Boullé’a – ten szczur nie jest wcale tylko w smoking PRZEBRANY, lecz UBRANY. Eksperyment zaszedł za daleko i wymknął się spod kontroli, roszcząc sobie prawa do czegoś, co w założeniach nigdy nie miało przypaść mu w udziale (nie bez przyczyny za największego wroga kolonizatora uważa się nauczyciela).



Gdyby na to pozwolono, podstawy mysiej cywilizacji ległyby w gruzach, a zatem dotychczasowa pocziwa protekcyjność musiała ustąpić miejsca strachowi, odrzuceniu. Epitety, jakimi obdarza go Bazyl, mają na celu siłowe wepchnięcie go z powrotem do mniej i bardziej metaforycznego ścieku, z którego nieświadome konsekwencji myszy zdecydowały się go podnieść. Pomniejszają go, w przerażeniu modląc się, by on sam zaczął się tak umniejszać. Strach ten jest dobrze umotywowany, zwłaszcza biorąc

pod uwagę, iż w parze z nieprzeciętną inteligencją Ratigana kroczy wcale nie mniej ważna fizyczność, można wręcz powiedzieć: pierwotna siła. Z tego też względu, choć intelektualne zapędy złoczyńcy mogłyby czynić z niego odpowiednik Hindusa, tak jednak trafniejsze wydaje się powiązanie go właśnie z obrazem „czarnego dzikusa z dziczy” (bez tysiąca młodych), uspiolego kolosa, który musi takowy pozostać, by świat kolonizatora mógł przetrwać.

Starania myszy odcisnęły na Ratiganie swoje piętno; spoglądając nań z psychologicznego punktu widzenia, jego ego jest naprawdę kruche – i to nawet na tle innych złoczyńców, dla których jest to zaskakująco częsta przypadłość. Słowo „szczur” zdaje się wywoływać w nim, poza zrozumiałą agresją, niemal fizyczny ból – a to dlatego, że pomimo wszystkich swoich starań, nie jest w stanie zanegować jego prawdziwości, nie może uciec od swojej fizyczności. Musi podświadomie zdawać sobie sprawę, że na wieki będzie Innym i nigdy nie zostanie zaakceptowany w mysim społeczeństwie na swoich warunkach. A przez to, jak głęboko sięga jedyny obowiązujący dyskurs, Ratigan nie może przestać pożądać tej akceptacji. Nie ma bowiem dla niego znaczenia, iż sam uważa się za mysz, że tak nazywają go jego zastraszeni podwładni (którym jednak wciąż wydarzają się językowe lapsusy prowadzące proste do trzewi Felicji) – to uznanie MUSI przyjść z zewnątrz. Bez niego Profesor pozostaje zawieszony w rozrywającym go wewnątrz limbo; nie jest szczurem takim jak inny, ale odmawia mu się prawa do bycia myszą.

Kim zatem jest? Jak przy niemożności udzielenia odpowiedzi na to pytanie, bez tego absolutnego fundamentu miałby wykreować zdrowe i stabilne ego? Myszy go nie akceptują, a choć nie wiemy nic o jego pobratymcach, film bowiem wygodnie dla siebie czyni go jedynym reprezentantem swojego gatunku, nie możemy wykluczyć, że jako odmieniony przez mysią cywilizację także i wśród nich stałby się pariasem. Sam fakt nieobecności innych szczurów można zresztą poczytać za podparcie tezy o Ratiganie-dzikusie i interpretować jako wydarcie go z jego stron rodzinnych i przewiezienie do Londynu – usuwając mu spod łap jeszcze i ten fundament i zmuszając go do unoszenia się w kulturowej próżni.

„Z intrygą, która jest tak ponura, że bardziej już nie uda się!”

Ale jak właściwie prezentują się plany Profesora, do jakiego celu wytrwale zmierza przez cały film? Otóż zmusza porwanego wcześniej wytwórcę mechanicznych zabawek, Flavershama, do stworzenia nakręcanego sobowtóra panującej królowej – za jego pomocą, poprzez sfingowane małżeństwo, pragnie przejąć władzę w Mysim Królestwie. Nie musimy długo przyglądać się tym zamierzeniom, by dostrzec, iż znakomicie wpisują się w wizję Ratigana-dzikusa, jak i w ogólny kolonialny dyskurs.



Jednym z podstawowych lęków kolonizatora jest wszakże obawa, iż kolonizowany „ukradnie” jego kobiety, Profesor wyciąga zaś łapę po najpierwszą z pierwszych, rezydującą na samym szczycie piramidy społecznej, która powinna znajdować się poza jego zasięgiem. Mariaż białej z czarnym – tutaj myszy ze szczurem – jest nobilitujący dla tego ostatniego, stanowi podniesienie go do jej statusu. Ratiganowi zależy tu więc nie tyle na samej władzy, którą mógłby wszak zdobyć, nie wystawiając nosa z za kulis, porzestając na sterowaniu mechaniczną władczynią, lecz na byciu uznanym za mysz. A także na swego rodzaju zemście, jego pierwszymi dekretemi jest bowiem obarczenie dodatkowymi podatkami „wszelkich darmożjadów”, do których zaliczają się starsi, kaleki czy wreszcie małe dzieci – innymi słowy celuje w te grupy, które otrzymywały od społeczeństwa wsparcie, choć same nie potrafiły się mu przysłużyć; z perspektywy użytecznej były balastem. A już zwłaszcza w porównaniu z kimś obdarzonym takim intelektem, jak Ratigan, który spotykał się wyjątkowo z prześladowaniami.

Zwróćmy jeszcze uwagę, jak sam złoczyńca mówi o swoim planie – nazywa go „zbrodnią ponad zbrodnie, czynem hańbiącym na wieki”. Pomijając interpretację, iż są to po prostu pozbawione głębszego znaczenia słowa stronniczego narratora, zastanówmy się, co (lub kto) ma właściwie ulec temu pohańbieniu. Mógłby to być sam Profesor, z taką lubością zachłystujący się własną nikczemnością, taka odpowiedź zdaje się jednak odrobinę... płytka. Spójrzmy raz jeszcze – Ratigan pragnie postawić na szczycie piramidy siebie, osobę znajdującą się na samym jej dnie lub wręcz wyrzuconą poza jej obręb; w oczywisty sposób musi to wstrząsnąć podstawami Mysiego Królestwa i rządzącymi nimi zasadami. Czy mógłby to być łagodny wstrząs? W żadnym wypadku. A to prowadzi nas do konkluzji, że zgodnie z planem Profesora pohańbieniu ma ulec sama mysia cywilizacja. Zajęcie pozycji u boku władczyni przez szczura musiałoby wywrócić ją całkowicie do góry nogami, prowadząc do anarchii. Myszy zostałyby w ten sposób postawione przed niemożliwym wyborem – mogłyby albo zaakceptować Ratigana, uznając jego wyższość i władzę nad nimi albo zdruzgotać swój dotychczasowy ład. W obu tych przypadkach pohańbione Królestwo musiałoby jednak runąć pod własnym ciężarem. W tym miejscu warto jednak zaznaczyć, iż pomimo tych dążeń, Profesora nie sposób nazwać bojownikiem o sprawę ciemionych – los innych nie obchodzi go nawet w najmniejszym stopniu, nie zależy mu na powszechnym zrywaniu kajdan i łamaniu batów. Nie wydaje się również, by na gruzach cywilizacji miał zamiar zaproponować porządek inny niż po prostu ze sobą u szczycu – pod tym kątem jest jedynie siłą niszczącą.



Powoli zbliżając się do końca mojego wywodu, chciałbym jeszcze zwrócić uwagę na wieńczącą film konfrontację Ratigana z Bazylem, która ma miejsce na Big Benie. Dzieli się ona na dwie części, z których jedna odbywa się wewnątrz mechanizmu zegara, druga zaś na jego wskazówkach. Ta pierwsza jest szczególnie interesująca, dostarcza bowiem wielu różnorodnych symboli do interpretacji. Czy doskonale i metodycznie pracujące tryby nie mogą stanowić odzwierciedlenia analitycznych mózgow złoczyńcy i detektywa? A może reprezentują tak naprawdę społeczeństwo i jego nieubłagane mechanizmy? Zastanawiające jest, że to właśnie tutaj Ratigan traci nad sobą ostatecznie kontrolę – jego wcześniejsze wybuchy nie umywają się do szafu, któremu ulega w finale; można powiedzieć, że uległ wreszcie swej szczurzej naturze.



Przejawy tego można dostrzec w jego sposobie poruszania się – bardziej na czterech nogach niż na dwóch – oraz w tym, jak poruszające się tryby drą jego ubranie, a kwieciste zazwyczaj przemowy ustępują miejsca gardłowemu powar kiwaniu. Innymi słowy – Profesor upodabnia się do przedstawianych w filmie nieantropomorficznych zwierząt. Nie bez znaczenia jest tutaj fakt, iż sam musi zainicjować ten proces, by uniknąć zmiżdżenia przez tryby, pomiędzy które Bazyl wepchnął jego płaszcz. Jeśli zaś przyjmiemy, iż mechanizm rzeczywiście symbolizuje mysią cywilizację, prowadzi nas to do konkluzji, że nigdy nie przyjmie ono Ratigana w inny sposób, niż przez nieubłagane przemilenie go. Furia Profesora staje się tutaj jedyną drogą ratunku – odrzuca swoje dążenia do bycia uznanym za mysz, akceptuje swoją szczurzą naturę... i dzięki temu nareszcie stabilizuje własne ego.

A jak do tego wszystkiego ma się triumfalny okrzyk „No i wygrałem!”, który złoczyńca wydaje z siebie na wskazówkach Big Bena, gdy – jak się zdaje – zabił Bazyla? Wybrzmiewa on zaiste słodko-gorzko, ponieważ niekoniecznie musi oddawać rzeczywistość. Nie mówię, tu rzecz jasna, o fakcie, iż jego nemezis przeżyła – lecz o tym, iż zrzucając rywala w przepaść, zatriumfował nad nim jedynie fizycznie. A przecież nie takiej wiktorii pożądał przez cały film, czyż nie? Nikt przecież nigdy nie podważał jego dominacji na tej płaszczyźnie. Koniec końców nie zdołał ostatecznie upokorzyć detektywa, który podniósł się po poprzedniej próbie i uniemożliwił realizację jego planów. Odrobiną słodczy w tym wszystkim jest natomiast fakt, że być może, choćby przez tę krótką chwilę, Profesor zaakceptował samego siebie takiego (wskazywałaby na to też jedna z interpretacji scen w mechanizmie zegara), jakim jest – wcale nie gorszego. Odrzucając dążenie do bycia uznanym za mysz, odrzucił tak naprawdę narzucony mu dyskurs, dyskryminujący go ze względu na jego przynależność gatunkową. Oczywiście, będąc złoczyńcą, a zarazem innym, ze szczytu mógł jedynie runąć w otchłań – a że przyczynił się do tego sam Big Ben, można powiedzieć, że dosłownie wybiła jego godzina. Status quo świata musiało zostać zachowane, nie ma w nim miejsca dla inności.

Na dziś to wszystko. Antagonizmy zapewne jeszcze powrócą, choć po jak długiej przerwie, tego określić nie jestem w stanie. Mam nadzieję, że zdołałem wzbudzić w Was zainteresowanie zarówno samym filmem, jak i refleksjami na temat antagonistów. Bo przecież wszyscy kochamy villainów... lub przynajmniej kochamy ich nienawidzić, nieprawdaż?



Płacić, by wygrać

1,000 Royal Crystals  zł41.10	2,200 Royal Crystals  +10% BONUS zł82.10	5,750 Royal Crystals  +15% BONUS zł191.00	12,000 Royal Crystals  +20% BONUS zł385.00
---	---	---	---

CZYTAJ TERAZ

GRY darmowe to nie są rzeczy nowe, ani tym bardziej nowatorskie. Choć są to cechy kojarzone głównie z pozycjami mobilnymi, istnieją także na rynku gier wideo od wielu lat. Wystarczy chociażby spojrzeć na produkcję firmy Riot Games – „League of Legends” czy „Legends of Runeterra”, Hearthstone albo połowa gier MMO, w tym takie giganty gatunku, jak „Guild Wars 2” czy „Runescape”. Wszystkie wspomniane pozycje są całkowicie darmowe, jednak jak wiadomo, z czegoś żyć trzeba, a każda z tych pozycji opiera się na mikropłatnościach. I tu pojawia się nam przysłowiowy słoń w pokoju, czyli niesławne Pay-to-Win.

~Scroll

Problemy z definicjami

Każdy, kto spojrzy na szeroko pojętą tematykę gier wideo, szybko zdaje sobie sprawę z jednej kluczowej rzeczy – często brakuje konkretnych definicji czy ram, a wiele terminów jest tworzonych przez społeczności, co często utrudnia rozmowy i dyskusje. Tak jest i w tym wypadku, gdyż nie ma jednej, konkretnej definicji tego, czym jest Pay-to-Win. Samo „wygrywanie” jest już niejasne, gdyż w zależności od produkcji może znaczyć zupełnie co innego. Wiele osób neguje systemy Pay-to-Win z tego powodu, że korzyści, jakie z niego wynikają, nie mieszczą się w ich pojęciu „wygrywania”.

Płacić za wygodę

Z tego powodu ostatnio słyszy się także o lżejszej formie Pay-to-Win, znanej jak Pay-for-Convenience, płacenia za wygodę. Dla wielu ludzi automatyczny awans czy lepszy ekwipunek nie kojarzy się z „wygraniem” a raczej wygodą, zaoszczędzeniem czasu za gotówkę. Nie musisz teraz zdobywać poziomów, jak nie masz czasu, wystarczy, że zapłacisz i doganiasz swoich znajomych, którzy spędzają więcej czasu z grą. Nie możesz farmić lepszego ekwipunku? Nie ma problemu, wyciągnij kartę kredytową, podaj dane i bądź na bieżąco. Przecież gra się nie wygrywa z automatu, przez to, że zapłaciłeś, prawda?



Wygrywać, znaczy mieć przewagę

I tutaj ponownie rozbija się wszystko o definicję, ponieważ wiele gier, gdzie systemy Pay-to-Win istnieją, nie mają jednego klarownego punktu, w którym „wygrałeś”. Wiele z tych gier to gry-usługi, gry długożyjące. Nie da się w nich po prostu wygrać w tradycyjny sposób. Wydaje mi się, że w samej nazwie kryje się źródło problemu – nieistotne czy ukute specjalnie dla rozmycia jego znaczenia i wpływu na branżę, czy przypadkowo przez pierwsze gry posiadające takie systemy. Faktem jest, że gdy większość osób mówi o Pay-to-Win, mają oni na myśli zdobywanie przewagi w rozgrywce, dzięki wydawaniu prawdziwych pieniędzy na tę grę. Im więcej przeznaczasz na swoje konto czy postać, tym bardziej uciekasz niepłatnym. Nie chodzi o to, że gra przechodzi się czy „wygrywa” sama, ale właśnie o zdobywanie niezdrowej przewagi dzięki dodatkowym zastrzykom gotówki – to oznacza „wygrywanie” w Pay-to-Win.

Zarabianie nie jest złe...

Nie od dziś wiadomo, że łatwiej jest krytykować i atakować w retoryce, niż bronić konkretnego stanowiska. Dodatkowo, współcześnie niezwykle łatwo zyskać sobie łatkę „poplecznika”, jeśli tylko argumentuje się przeciwko niesprawiedliwym lub po prostu fałszywym atakom. Mimo to, chciałbym spróbować obronić mikrotransakcje klasyfikowane jako Pay-to-Win, zaraz podają kontrapunkt, gdyż nic w życiu nie jest czarno-białe. Po pierwsze, czynnik czysto ekonomiczny – wiele najlepiej zarabiających produkcji to produkcje darmowe z opcjonalnymi płatnościami. Nam, ludziom, łatwiej jest zaakceptować drobne uszczuplenia naszego portfela (szczególnie, jeśli są opcjonalne), niż na raz wydać dużą kwotę. Bardzo łatwo też jest wydać dużo więcej pieniędzy, niż podczas jednorazowego zakupu. Tak, nie jest to szlachetna pobudka, a sprytny sposób zarabiania więcej, ale wszyscy pracujemy, by zarabiać, nawet jeśli robimy coś, co kochamy.



...ale nie usprawiedliwia wszystkiego

Jednak samo założenie nie usprawiedliwia wprowadzania mechanik, które później można zmonetyzować. Fakt, coraz więcej rzeczy, szczególnie w internecie, staje się darmowe, jednak ktoś musi na tym w jakiś sposób zarabiać, by mógł chociażby utrzymać infrastrukturę sieciową czy pracowników. Dodatkowo, chęć zarabiania sprawia, że twórcy projektują grę z myślą o wprowadzeniu przeszkód w rozrywce, by za drobną opłatą można było je ominąć. Nie jest to zdrowe myślenie o produkcie, gdyż mimo wszystko darmowy produkt z opcjonalnymi mikropłatnościami jest niepewną inwestycją, która do zwrócenia wymaga rzeszy graczy, by ułamek z nich płacił pieniądze na jej utrzymanie. Niewiele gier oferuje jedynie kosmetyczne mikropłatności, jak „League of Legends” czy „Overwatch”. Jak pokazał przykład mobilnej wersji „Dungeon Keepera” sprzed kilku lat, zbyt intensywne skupienie się na barykadach pomiędzy graczem a dobrą zabawą może doprowadzić do zrujnowania dobrej marki i zniechęcenia graczy.

Możesz dogonić przyjaciół...

Jednym ze sztandarowych „za” płatnościami Pay-to-Win jest możliwość nadgonienia przyjaciół czy innych graczy, dla osób z nadmiarem gotówki i niedoborem czasu. Wiele gier MMO, z mikropłatnościami lub bez (choć tych drugich

już w zasadzie nie ma), skupia się na rozgrywce opartej o grind, mniej lub bardziej satysfakcjonujący. Tak było zawsze, nie jest to wymysł darmowych gier Pay-to-Win. Jednak, jako że przeciętny gracz jest coraz starszy, statystycznie ma on coraz mniej czasu wolnego i coraz lepsze zarobki. Mikrotransakcje pozwalają takiej osobie „pozostać w grze”. Mogą one dogonić swoich przyjaciół czy znajomych mających możliwość spędzenia więcej godzin z daną grą i pozwalają się cieszyć zawartością gry już teraz, bez progresu, który zająłby im sporo czasu.

...a nawet łatwo ich przegonić

Jednak jeśli wydadzą jeszcze więcej, mogą nawet zejść dalej niż gracze niepłatnicy. Przy źle zaprojektowanej grze łatwo jest zrazić do siebie darmowych użytkowników, którzy czują, że nie mają szans z osobami o grubszych portfelach, gdyż ich długie godziny starań, które kiedyś były wyłączną opcją zdobycia najlepszych nagród, są zmarnowane, jeśli sami wydaliby pieniądze. Gry wideo są formą eskapizmu, od świata, gdzie zazwyczaj więcej pieniędzy oznacza większe przywileje. Często w dyskusjach na tematy płatności w grach pojawia się nawet stwierdzenie, że życie jest Pay-to-Win. Nie po to jednak uciekamy w wirtualne światy i przeżywamy niesamowite przygody, by spotkać tam najgorsze symptomy szarej rzeczywistości.

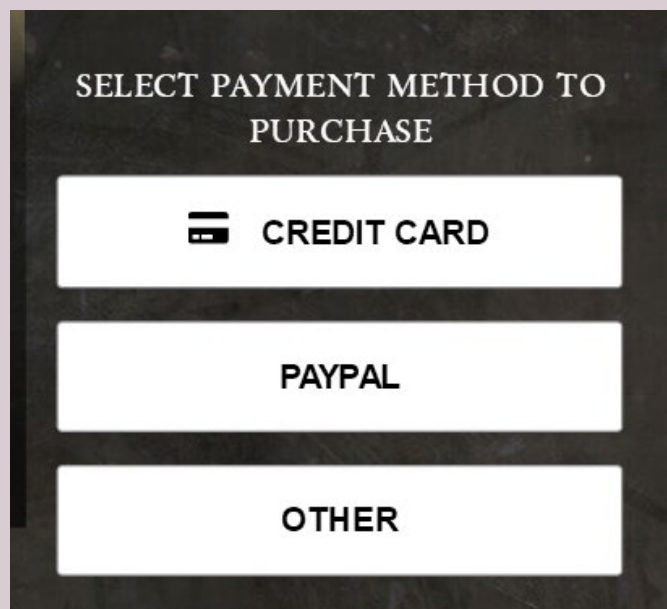
Wszystko jest Pay-to-Win?

Bardzo łatwo jest zapędzić się w myślenie, że skoro płacenie daje przewagę, to każda gra, każdy film, każdy płatny produkt jest formą Pay-to-Win. W końcu wydając pieniądze dostajemy nagrodę, więc czyż nie jest to płacenie za wygrywanie? Otóż tutaj chyba dochodzimy do pewnego konsensusu, przynajmniej w dyskusjach z niektórymi. Aby coś było uznane (przez mnie i osoby, które szanuję – jeśli się nie zgadzasz, drogi Czytelniku/droga Czytelniczko, to Twoja sprawa, w końcu nic tu nie jest wryte w kamieniu) za Pay-to-Win, musi posiadać schemat, gdzie im więcej pieniędzy wydamy, tym większą przewagę zyskujemy i to jest największym zagrożeniem dla świata rozrywki. Ktoś wyda sto złotych na darmową grę? Jeśli wydasz dwieście, będziesz lepszy. Chyba że on wyda trzysta i będzie od Ciebie lepszy. Jeśli dwie osoby kupią grę i będą na tym samym poziomie po tym samym czasie spędzonym z grą, niezależnie czy

kupią ją w pełnej cenie na premierę czy za pół roku na wyprzedazy, powszechnie nie uznaje się tego za Pay-to-Win. Jednakże, jeśli jedna osoba jest w stanie przez wydanie sumy pieniędzy nadgonić w krótkim czasie wysiłek kilku, kilkudziesięciu a nawet kilkuset godzin, wtedy jest mowa o szkodliwym systemie płacenia za wygrywanie.

Pay-to-Win zostaje

Najgorsze w całym temacie jest to, że nieważne czy jest to szkodliwa praktyka, czy nie (a zbyt często jest) – mikropłatności Pay-to-Win nie znikną z rynku. Wręcz przeciwnie, zadomowiły się na dobre, nawet w pełnopłatnych produkcjach i patrząc na niesamowite zarobki z nich, nigdzie się nie wybierają. Wręcz przeciwnie, będziemy widzieć je częściej i częściej. Nim dobrze zdążyliśmy się im przyjrzeć i je przeanalizować, już zaczęły ewoluować w przepustki sezonowe, gdzie oprócz darmowych przedmiotów za granie (i najlepiej codzienne logowanie, by wyrobić nawyki w graczku) można za drobną opłatą odblokować lepsze, bardziej atrakcyjne nagrody. Płacisz? Dostajesz więcej i lepiej za ten sam spędzony czas. Możemy narzekać, może nam się to nie podobać. Niektórzy są na tyle krótkowzroczni, że dziwią się – jak to możliwe, że ktoś to kupuje. Ale prawda jest taka, że kupuje to na tyle dużo osób, że warto to zachować. Jedna trzecia przychodu Ubisoftu, jednego z największych wydawców, to mikrotransakcje, a sporo z nich to płatności Pay-to-Win jak dopalacze doświadczenia, lepsze lootboxy etc. Mnóstwo osób inwestuje tu i tam drobne kwoty, a to zbiera się do gigantycznych sum. Kto byłby na tyle głupi, by nie mieć tego w swoich produktach? Na pewno nie twórcy gier.



Bronies Corner 2.0.



<https://discord.gg/v5EycmA>



for glorious
EQUESTRIA

Największy w Polsce blog
o tematyce My Little Pony



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