

EQUINOX TIMES

VIVE LA FRANCE

Nowoczesna popkultura
francuska

THOR: MIŁOŚĆ I GROM

Jak przestałem się martwić
i pokochałem błyskawicę

DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC

Ogniem i kopniakiem

SŁUCHAJĄCA SZEPTÓW LASU

Wywiad z Marleną
Sychowską

NIKOPOL

Między bogami
a dystopią



Spis treści

RECENZJE – SERIALE I FILMY

Thor – Love and Thunder.....	4
Pan Wilk i Spółka.....	6
Buzz Astral.....	8
First Kill.....	10

RECENZJE – GRY

Diablo Immortal.....	12
Devour – Jak się bać w kooperacji.....	15
The Fantastic Adventures of Dizzy.....	18
Planet ZOO.....	22
Smash Up – Totalna Rozwałka.....	24

RECENZJE – KSIĄŻKI I KOMIKSY

Cesarstwo Piasku.....	28
-----------------------	----

TEMAT NUMERU

Wakfu.....	32
Another World.....	34
Kuźnia Retro – Asterix & Obelix.....	37
Dark Messiah -Might and Magic.....	38
Walizka.....	40
Nikopol.....	42

PUBLICYSTYKA

Wywiad z Marleną Sychowską.....	44
---------------------------------	----

Naczelnia 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

Gościnnie: Enter, Falconek

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.

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

Lato – słończko świeci, motylki latają, ludzie grillują, a w naszym magazynie francuska rewolucja!

W lipcowym numerze pochyliliśmy się nieco nad współczesną popkulturą francuską. W ramach tematu numeru przeczytacie m.in o klasyku gier z Kuźni Retro: „Asterix & Obelix”, serialu animowanym typu shounen z Hauts-de-France – „Wakfu”, a dla fanów komiksów znajdą się aż dwie recenzje tomików pt. „Walizka” i „Nikopol”.

Poza tym mamy dla Was jeszcze ciepłą recenzję z premiery kolejnego filmu MCU – „Thor: Miłość i grom” oraz wiele innych artykułów wypełnionych popkulturą po brzegi!

Przypominamy o nawodnieniu, porcji żabich udek i życzymy miłej lektury!

~Lailyren

Linktree – linki
do socjali





**CHOĆ MOCNO GRZMI,
TO BURZA NIE POWAŁA**

THOR

LOVE AND THUNDER

THOR Odinson, gromowładny bóg piorunów (ale nie młotków) powraca w swoim czwartym filmie w ramach kinowej telenoweli Marvela. Tym razem będzie musiał zmierzyć się zarówno z przeszłością, jak i stawić czoła przyszłości – a to wszystko pod czujnym, acz szalonym okiem Taiki Waititego.

~Hefajstos

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

Korg, opowiedz nam historię

Naszego bohatera spotykamy mniej więcej tam, gdzie go zostawiliśmy po „Endgame”. Rozbija się po kosmosie ze Strażnikami Galaktyki, trenuje ciężko, by wrócić do swojego muskularnego „Ja” i kopie wraże tyłki. Powraca jednak na Ziemię, gdy dowiaduje się, że Gorr, zwany Bogobójcą, prowadzi swą krucjatę przeciwko bogom (i ostatnim herosom Asgardu). Tym samym trafia na doktor Jane Foster, która obecnie dzierży Mjólnira jako Potężna Thor.

I to w zasadzie tyle z trwającej niemal dwie godziny historii. Niech was nie zwiedzie kampania reklamowa – to głównie historia Thora, jego rozliczenia się z przeszłością i dotychczasowym życiem. Pełniący tu rolę głównego antagonisty Gorr (rewelacyjny Christian Bale) ma dla siebie zwyczajnie zbyt mało czasu, by być realnym zagrożeniem. A szkoda, bo to ciekawa postać (choć z dość sztampową motywacją).

Nieco gorzej wypada Natalie Portman, powracająca do roli Jane Foster, tym razem uzbrojonej w mityczny młot. W swej ludzkiej postaci, walcząc ze śmiertelną chorobą, jest wiarygodna, jednak jako Mighty Thor sprowadzono ją do roli moralnego kompasu Odinsona, tym samym grzebiąc jej bohaterski debiut. Reszta postaci wypada niezwykle dobrze, zwłaszcza Russell Crowe jako Zeus Gromowładny (z akcentem!).

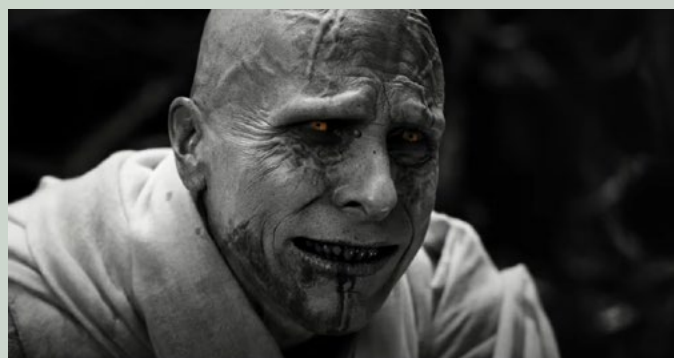
Droga do sukcesu uthorowana?

„Thor: Miłość i Grom” to film wyraźnie cierpiący z powodu czujnego oka korporacji i Kevina Feige. Choć Taika dostał wolną rękę, to w drugiej ma listę z wytycznymi, które po prostu w produkcji MCU muszą się znaleźć. Na szczęście był w stanie dać sporo od siebie i te elementy działają tu najlepiej.

Szkoda, że nie zdecydowano się na obraz, w którym to Jane Foster grałaby pierwsze skrzypce. Mając dla siebie więcej miejsca, mogłaby rozwinąć metaforyczne skrzydła i w późniejszym czasie (czy to akcie, czy też filmie) lepiej naprowadzić Thora na właściwą drogę, pomagając mu tym samym z bagażem doświadczeń. Nie ratuje całości fakt kontynuowania wątku miłosnego, który nie działał ani w pierwszym, ani w drugim „Thorze” (wiecie, tym filmie MCU, o którym nikt nie chce pamiętać).

Na kruki Odyna!

Wizualnie całość utrzymuje się na wysokim poziomie, do którego przyzwyczaił nas Marvel. Wciąż jednak brakuje jakiejś oryginalności czy szaleństwa – ot, widzieliśmy to już w nadmiarze (zwłaszcza w obecnie trwającej czwartej fazie). Miłym widokiem są przeróżne, mniej lub bardziej znane bóstwa, które możemy zobaczyć na ekranie. Jest też sporo kolorów oraz prosta (i działająca świetnie) zabawa monochromatyzmem.



Muzycznie film trzyma się mocno, opierając się w dużej mierze na rocku – zwłaszcza utworach Guns N’ Roses. Autorskie kompozycje wpadają w ucho, zwłaszcza „The Ballad of Love and Thunder” Michaela Giacchino and Nami Melumad.

Komu Valhalla, a komu Helheim

Jeżeli jeszcze nie znudziły Wam się kolejne odcinki celuloidowego tasiemca korporacji Disneya, jesteście fanami Hemswortha tudzież Waititego – idźcie śmiało do kina. Dostaniecie to, co zdążyliście pokochać (zwłaszcza przy okazji „Ragnaroka”). Jeżeli jednak marzy wam się powiew świeżości, cóż – nie tutaj.

O scenach po napisach wyjadaczom przypominać nie trzeba, ale warto na nich pozostać – są dość ważne zarówno dla filmu, jak i przyszłości uniwersum. I na pewno wywołają uśmiech na waszych twarzach. Ave!

PAN WILK i SPÓŁKA BAD GUYS



„JESTEŚ negatywny, ale to nie znaczy, że jesteś zły” mówił znany ze „Street Fightera” Zangief na grupie wsparcia dla negatywnych bohaterów gier komputerowych. I ten trop w kinie rozrywkowym (zwłaszcza dla dzieciaków) ma się dobrze od lat – wszak jakoś trzeba przyszłe pokolenia naprostować. Nie inaczej jest w przypadku goszczącego niedawno na ekranach naszych kin „Bad Guys”.

~Hefajstos & Lailyren

Hefajstos: „Pan i Wilk i spółka. Bad Guys” (jak głosi polski tytuł, bo łączenie dwóch języków to już tradycja) to historia prosta, szampowa i dostarczająca solidnej porcji funu, ale dość szybko zniknie z pamięci i świadomości widzów. Dlaczego, o tym w dalszej części.

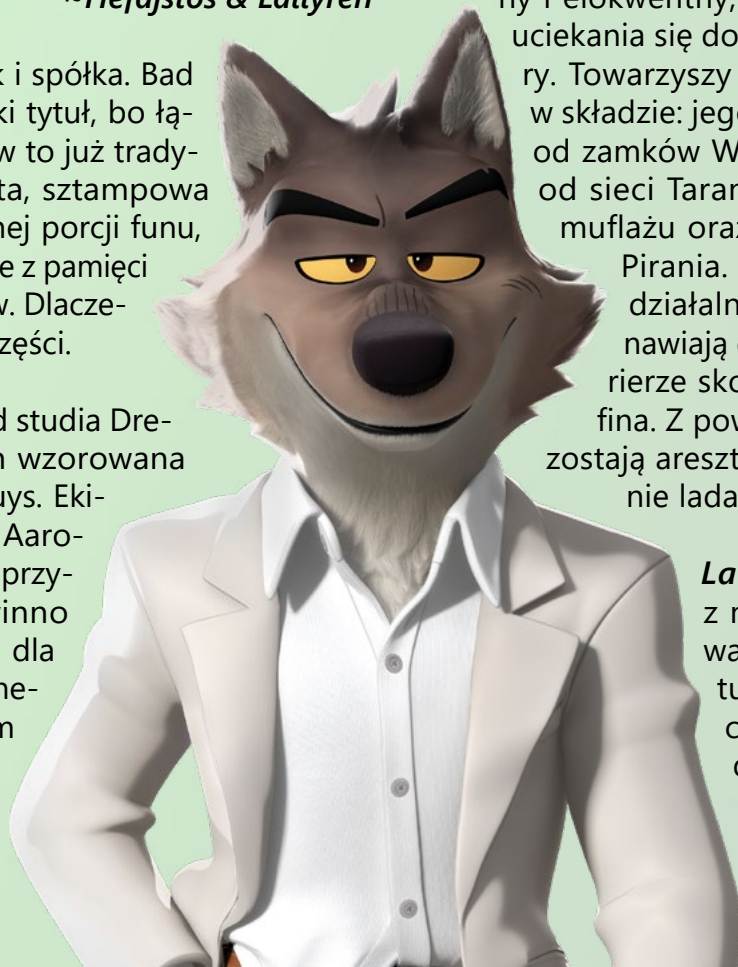
Lailyren: Animacja od studia DreamWorks Animation wzorowana na książkach „Bad Guys. Ekipa Złych” autorstwa Aarona Blabey’a to dobry przykład na to, jak powinno się ekranizować bajki dla dzieci bez jednoczesnego upupiania przy tym widza. Sam seans był przyjemny i wydawał się podobać moim

siostrzenicom (siedmio- i dziewięciolatce), a mi przypadł do gustu do tego stopnia, że postanowiłam podzielić się z Wami moimi przemyśleniami.

Jak na wizytówce – Pan Wilk i jego ferajna

Hefajstos: Tytułowy Pan Wilk to wzorowany na Arsène Lupinie złodziej-dżentelmen. Kulturalny i elokwentny, potrafi osiągnąć cel bez uciekania się do swej dzikiej wilczej natury. Towarzyszy mu wspomniana Spółka w składzie: jego najlepszy kumpel i spec od zamków Wąż, hakerka i specjalistka od sieci Tarantula, Rekin – mistrz kamuflażu oraz zajmujący się dywersją Pirania. Znani w mieście ze swej działalności przestępczej postanawiają dokonać ostatniego w karierze skoku i ukraść Złotego Delfina. Z powodu pewnego zdarzenia zostają aresztowani i postawieni przed nie lada wyborem.

Lailyren: Paczka złożona z najbardziej zantagonizowanych zwierząt w popkulturze to naprawdę bardzo charyzmatyczna i ciekawa drużyna. Animacja od początku stara się nakreślić charaktery poszczegół-



nych postaci, nie poprzez puste monologi, ale przez dialog i łączące ich więzi. Aż chce się śledzić ich poczynania w tym dziwnym świecie, w którym antropomorficzne zwierzęta żyją wśród ludzi – a jest to uniwersum naprawdę specyficzne. Chociaż fakt ten bardzo łatwo zaakceptować, gdy utonie się w narracji prowadzonej przez Pana Wilka, tytułowego bohatera w białym garniturze z gracją łamiącego czwartą ścianę.

Hefajstos: Całość to jednak wciąż dziecięcy heist movie, gdzie każdy ma swoją rolę (i związane z nią cechy). Ciężko im kibicować, gdy z góry wiemy, przez jakie etapy fabuły muszą się przedrzeć, by dotrzeć do finału. To wręcz odhaczanie pewnych punktów, bo po co komu wysiłek.

Kto jest the best? Pan Wilk! I jego ludzie też!

Lailyren: Może i nie jest to najbardziej odkrywczą fabularnie historia, acz oprawa graficzna w tej animacji jest naprawdę przyjemna. Widać tu mocną inspirację anime, zwłaszcza w oczach postaci, które podkreślają przeżywane przez nie w danym momencie emocje do maksimum. Dzięki takiemu zabiegowi, młodszy widz nie powinien mieć żadnego problemu ze zrozumieniem tego, co czuje charakter w danej sytuacji. Pomaga to też w kwestiach humorystycznych. Ponadto projekty postaci zwierzęcych są naprawdę dobrze wykonane, zwłaszcza wygląd Pana Wilka i pani gubernator, Diane Foxington. Bardzo ładnie się razem prezentowali. Za to ulubieńcami moich siostrzenic była Tarantula „Włóczka”, którą uznały za uroczą i cool, oraz Pan Wąż – chociaż to pewnie przez miłość do świnek morskich...

Hefajstos: Animacja jest przyjemna dla oka i wyraźnie inspirowana „Spider-Man Uniwersum” od Sony. Dzięki temu udało się oddać ducha literackiego pierwowzoru, jednocześnie nadając całości stylu i duszy. Ścieżka dźwiękowa autorstwa Daniela Pembertona świetnie oddaje klimat całości i pasuje do zwierzęcej gromady (fani Billie Eilish będą jednak zasmuceni, „Bad Guy” jest tylko w trailerach).

Tym, co mnie jednak najbardziej zastanawia, jest działanie tego świata. Po części antropomorficzne, po części standardowe zwierzęta (sic!) żyją razem z ludźmi. Nigdy nie byłam fanem tego rozwiązania, zwłaszcza że na ogół



nie dostajemy wyjaśnienia takiego stanu rzeczy (wyjątkiem jest „The Country Bears”, ale nie rozmawiamy o „The Country Bears”).

Lailyren: Twórcy zazwyczaj każą Ci to zaakceptować i nic nie wyjaśniają – ciekawe, czy kiedyś ktoś to zmieni. Chociaż animacja mogłaby być lepsza, gdyby wszystkie postaci były antropomorficzne. Acz pewnie byłoby to trudniejsze do zaprojektowania.

Czy wilk chuchnie i dmuchnie na box office?

Hefajstos: „Pan Wilk i Spółka” to typowa animacja pomiędzy – produkt, który jest zbyt słaby, by stać się klasyką, ale zbyt dobry, by skazać go na DVD i poranne kino telewizyjne. Dzieciarni można odpalić z braku innych pozycji (choć mamy już Disney+), choć pewne kwestie mogą zrozumieć tylko dorośli. Ode mnie (bynajmniej nie wilcza) łapka w górę.

Lailyren: Zabrałam moje siostrzenice na tę animację do kina z okazji dnia dziecka i zdecydowanie tego nie żałuję (i to nawet nie z braku lepszych pozycji). Seans był przyjemny, choć nie jest to nic bardzo odkrywczego. Do obejrzenia w sobotnie południe i podjadania arbuza – jak najbardziej się nadaje. Miłe dla oka, żarty ma na poziomie, ale nie oczekujcie od tego niesamowitych lekcji moralnych dla młodocianych. Ot, spoko rozrywka na sto minut.





BUZZ ASTRAL

NA KONIEC TEGO, CO BYŁO
I JESZCZE DALEJ



W 1995 roku chłopiec o imieniu Andy dostał zabawkę ze swojego ulubionego filmu. A to jest recenzja tego filmu.

~Hefajstos

Pixar przyzwyczaił nas do pewnej jakości swoich animacji i nie mówię tu tylko o warstwie wizualnej. Nietuzinkowe podejście do ważnych życiowych tematów, morał, który nie jest wbijany młotem do głowy oraz barwne postacie to coś, czego zazwyczaj możemy się spodziewać w ich filmach. Niestety, ich najnowsze dzieło odbiega od pewnego poziomu jakości..

Houston, mamy problem

Film zaczyna się krótką notą o tym, że Andy (ludzki bohater „Toy Story”) obejrzał w kinie film o Buzzie Astralu, dzielnym Strażniku Kosmosu. Dzielny astronauta wraz z oddziałem zajmuje się statkiem kosmicznym przewożącym zahibernowanych osadników na nową planetę. W wyniku błędu wszyscy utykają nie tam, gdzie powinni, zaś tytułowy bohater podejmuje się misji ratunkowej.

Banalna to historia, nawet jak na standardy science-fiction – było, jest i pewnie jeszcze będzie. Kolejne elementy, niczym w przepisie na ciasto, zostają dodane bez jakiegokolwiek improwizacji czy zabawy gatunkowej. Buzz jest postacią z pozoru sympatyczną, ale jego postawa irytuje i odpycha, a powtarzana przez niego do znudzenia lekcja szybko zaczyna irytować.

Podobnie jest zresztą z pozostałymi postaciami – mają jakieś cechy charakteru i spory potencjał, który nijak nie jest wykorzystywany (zwłaszcza główny antagonistą filmu!). Jedynym wyjątkiem jest tu SOX (KOTEX w polskiej wersji językowej), który nadrabia urokiem.



(Nie) Jesteś zabawką!

Niestety, debiutujący w reżyserii pełnego metrażu Angus MacLane (mający na swym koncie kilka pi-xarowych shortów) nie do końca rozumie, że Buzz jest tu człowiekiem z (animowanych) krwi i kości. Jako zasłużony i doświadczony Strażnik powinien przejść przez pewne lekcje już dawno temu (lub też mieć inne podejście, gdy na nie trafia). Niestety, postanowiono zagrać standardowym silnym facetem, bohaterem totalnym, który wie i potrafi najlepiej. Tym samym potencjał na rozliczanie pewnych archetypów „męskiej męskości” czy też bycia swoistą Zosią-Samosią został pogrzebany.

Nie oznacza to jednak, że Buzz jest kompletnie antypatyczny, o nie. Wciąż potrafi zjednać widza charyzmą i heroiczno-patriotycznym podejściem do życia oraz misji. Szkoda tylko, że w kinie gatunkowym (i w animacjach ogólnie) widzieliśmy to niejednokrotnie, a trendy i drogi zdążyły się zmienić. Na szczęście humor w większości przypadków to wynagradza, więc nie wszystko stracone.

Normalnie kosmos

Wizualnie film nie schodzi poniżej pewnego poziomu, choć brakuje mu oryginalności (a tym samym własnego charakteru). Chłodny retrofuturyzm w połączeniu z maszynami rodem z „Wall-E” jest widokiem miłym dla oka, ale wypadającym z pamięci szybciej niż bohaterowie wchodzą w nadświetlną. Moment, w którym na ekranie pojawiają się klasyczne białe kombinezony z zielono-fioletowymi akcentami, potrafi wywołać uśmiech na twarzy.

Muzycznie jest poprawnie, choć nie zapamiętałem ani jednego utworu. Polski dubbing wydawał mi się nieco wypruty z emocji i nie do końca dopasowany do postaci. Być może przy okazji wolnego popołudnia sprawdzę, jak spisał się Chris Evans w roli Astrala.

Raport z misji

Czy warto wybrać się do kina na najnowszy film Pixara? Jeżeli tęsknicie za postacią, obejrzyjcie „Toy Story”. Jeżeli chcecie spędzić popołudnie z pociechami w kinie (i wiecie, że nie przetrwacie kolejnych „Minionków”) – czemu nie. W przypadku chęci obejrzenia czegoś z gatunku „człowiek kontra kosmos” – jest, z czego wybierać. **Ave!**

FIRST KILL

recenzja



MOIM guilty pleasure jest oglądanie głupiotkich seriali – najlepiej takich, których docelową grupą odbiorców są nastolatki – o różnych postaciach nadnaturalnych. Tym właśnie jest nowy serial produkcji Netflix „First Kill”.

~Gray Picture

„First Kill” opowiada o dwóch zakochanych w sobie nastoletnich dziewczynach, jednak na ich drodze do wspólnego szczęścia przeszkodą jest to, że Juliette pochodzi z potężnego, prastarego wampirzego rodu, a Calliope jest z rodziny łowców potworów. Nietrudno się zatem domyślić, że zaproszenie nowej dziewczyny na rodzinną kolację odpada.

W Internecie można przeczytać wiele opinii mówiących, że „First Kill” jest kiepskim serialem. Ja jednak uważam, że jest jak nuggetsy z McDonalda – wiedziałam, że to nie filet mignon, gdy zamawiałam. To teenage drama, która jest luźnym retellingem „Romea i Julii”, jeszcze takim z cytowaniem książki, ze sceną, gdy w szkole odgrywają tę sztukę, i w którym jedna z głównych bohaterek ma na imię Juliette. Trzeba do tego podejść z nastawieniem, że to głupiotkie. I jeżeli lubi się takie seriale, to ogląda się przyjemnie; ja się super bawiłam. Fajnie też w końcu obejrzeć serial o LGBTQ+, w którym głównym wątkiem nie jest to, że bohater nie może pogodzić się z tym, że jest gejem, albo o tym, że jego rodzina czy otoczenie jest homofobiczne. Nie, zamiast tego

głównym problemem serialu jest to, że jedna z dziewczyn jest wampirzycą, a druga powinna zabijać wampiry.

Co prawda trzeba przymknąć oko na parę (lub więcej niż parę) niedociągnięć. Takich jak fabuła, która miejscami była klejona na ślinę (jak oznajmianie widzowi w połowie serialu, że jednak w tym świecie wszyscy wiedzą o istnieniu potworów) czy to, że budżet na CGI wynosił mniej więcej tyle, ile kosztują wcześniej wspomniane nuggetsy.

„First Kill” nie jest dla każdego, ale zdecydowanie przypadnie do gustu wszystkim, którzy lubią ten rodzaj kina – czyli głupie seriale lub filmy dla nastolatków o zjawiskach nadnaturalnych. Teraz mam tylko nadzieję, że Netflix nie anuluje go po pierwszym sezonie, ponieważ kolejny należy mi się w ramach przeprosin za anulowanie „I Am Not Okay with This”.





HASBRO, logo HASBRO, MY LITTLE PONY i wszystkie powiązane postaci są znakami towarowymi HASBRO i są używane za zgodą © 2020 Hasbro. Wszystkie prawa zastrzeżone.

POWSTRZYMAJ
 MROczne PRZEPOWIEDNIE,
 NIM STANĄ SIĘ
 PRAWDA!



Zagraj w gry
 paragrafowe
 od Black Monk Games
 i sam poprowadź
 opowieść tak,
 jak Ci się podoba!



BLACKMONK.PL/PARAGRAFY



DIABŁO

IMMORTAL

PIEKŁO MIKROTRANSAKCJI

SERIA „Diablo” w tym roku kończy 26 lat, a dotąd ukazały się jedynie 4 produkcje z tej serii, nie licząc dodatków: „Diablo” 1-3 i ostatnio pierwsza gra na urządzenia mobilne, jak i komputery stacjonarne – „Diablo Immortal”. Premierę czwartej części zobaczymy najwcześniej za rok, więc fanom wygłodniałym ubijania pomiotów piekieł póki co nie pozostaje nic innego, jak sprawdzić dziwnego hybrydowego potworka na silniku „Diablo 3”. Oczywiście, jako że jest to gra głównie tworzona pod urządzenia mobilne, i to w modelu free-to-play, nie obyło się bez kontrowersji.

~Scroll

Zło nadchodzi

Na Blizzconie w 2018 roku oficjalnie zostało zapowiedziane „Diablo Immortal”, mobilna gra MMO w świecie Sanktuarium, która już wtedy wywołała wiele kontrowersji. W tym czasie „Diablo 3” było na

rynku już od 6 lat, a fanom serii obiecywano kolejny tytuł zabierający nas do Sanktuarium. Przedstawiciele Blizzarda, zamiast uspokoić zniesmaczonych fanów, iż „Diablo IV” powstaje, a tytuł na komórki ma być wyłącznie „zapychaczem” przed głównym daniem, uparli się, by zrobić ze swojego tytułu gwiazdę prezentacji. To wtedy padły niesławne słowa „Nie macie telefonów?” wypowiedziane z rozgoryczeniem przez Wyatta Chenga, reżysera gry.

Fani byli niezadowoleni, że kolejna produkcja będzie dostępna jedynie na telefonach, bez opcji zagrania w nią na komputerach stacjonarnych. Jak czas pokazał, jednak da się to zrobić. Co prawda technicznie wersja na PC to open-beta, jednak wydaje się skończonym produktem. Trzy lata produkcji gry-zapychacza nie poszły na marne, choć fakt, że wychodzi rok przed główną odsłoną z serii, można uznać za swego rodzaju porażkę i zawód wśród społeczności. A to dopiero początek drogi pełnej potknięć.



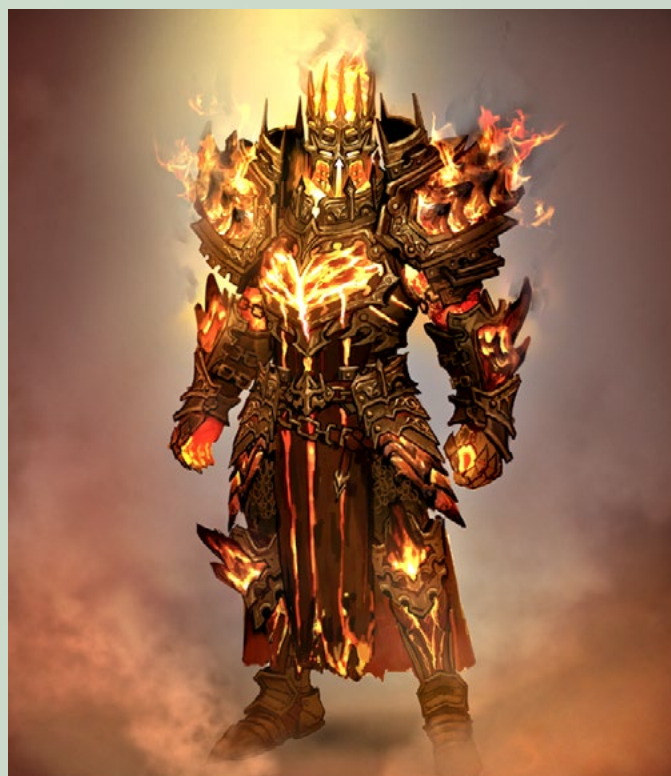
Zapomniane rozdziały

W okresie pandemii w zasadzie było cicho na temat „Diablo Immortal”. Przyznam szczerze, że choć jestem fanem drugiej i trzeciej części, to w tym czasie zupełnie zapomniałem o tej grze, nie licząc krótkich chwil, gdy ktoś ją wspomniał. Od razu to uruchamiało to myśl „ach tak, było coś takiego”, po czym od razu wylatywało z głowy. O sprawie zrobiło się głośniejsze na początku tego roku, kiedy zaczęły się rozchodzić wieści, że „Immortal” jednak w końcu wyjdzie, a do tego pod koniec kwietnia ujawniono, że ukaże się także wersja na PC.

Tutaj pojawił się jednak zgrzyt, bo pomimo iż obiecywano sterowanie jak z „Diablo”, czyli poruszanie się i autoataki myszką, a umiejętności pod klawiszami numerycznymi, to zaprezentowana wersja na komputery pozostawiała (i dalej pozostawia) wiele do życzenia. Od razu rzuca się w oczy, że interfejs uległ niewielu zmianom w porównaniu do wersji mobilnej – wielkie przyciski w rogach, spora czcionka oraz ogromne uproszczenia. Na telefonach i tabletach to działa, gdyż ekran jest mały, palce są w stosunku do niego spore i od użytkownika wymagana jest mniejsza precyzja działania – ale na standardowym monitorze wszystko jest ogromne i nawet nie ma opcji, by to choć odrobinę zeskalować w dół. Jednak kiedy już spojrzymy na środek ekranu, zamiast patrzeć na czasy odnowienia umiejętności czy nasz pasek zdrowia (nieintuicyjnie znajdujący się w lewym górnym rogu), widzimy, że gra wygląda bardzo podobnie do „Diablo 3”.

Jedna rzecz sprawia jednak, że od razu czuć, że jest to inna produkcja. Mam wrażenie, że wielokątów na ekranie jest dużo mniej, kolory zostały jeszcze bardziej podbite, a sama kamera znajduje się jakby bliżej. W każdym razie estetyka mocno dzieli: jeśli nie przeszkadzała Ci w trójce, tutaj też raczej nie będzie. Jeśli miałeś z nią problem... cóż, najprawdopodobniej będzie to kolejny powód dla Ciebie, drogi Czytelniku, droga Czytelniczko, by nie sięgać po „Immortal”.

Przyznam, że choć mam nieco odmienne zdanie na temat całej „afery” z mikrotransakcjami (ale o tym zaraz), to nieco zniechęciła mnie do dalszej gry. W dodatku początek fabuły jest strasznie mało angażujący – nieważne, czy zamierzasz grać za darmo czy płacić Blizzardowi drobne sumy zbierające się w mały skarb.



Drewno Inifussa

A jak się w to gra poza fabułą? W końcu nie to jest najważniejszym aspektem tej serii (choć istotnym). Przyznam, że rozgrywka nieco kuleje. Nie wiem, czy to „Lost Ark” – który także jest produkcją wieloosobową z kamerą w rzucie izometrycznym – zawyżył moje oczekiwania względem poruszania się postacią, czy po prostu sama w sobie gra ma drewniane sterowanie ze względu na możliwości urządzeń mobilnych.

Jeśli chodzi o unikanie ładowanych ataków postaci elitarnych czy bossów, zaznaczane na gruncie czerwonym obszarem, w którym zostaną zadane obrażenia, nie zawsze jest to takie proste. Nie raz i nie dwa zdarzyło się, że kilkakrotnie klikałem na ziemię, a moja postać dalej wykonywała autoataki, zamiast się odsunąć. Jest to niezwykle irytujące, kiedy nie masz pełnej kontroli nad własną postacią.

Kontrola ekwipunku też jest toporna. Na każdy przedmiot, z którym chcemy wejść w interakcję, trzeba kliknąć, a następnie wybrać pożądaną opcję z rozwijanego menu. Duży krok wstecz; na ekranie ekwipunku zdecydowanie spędziłem za dużo czasu. Dodatkowo wszystko jest – ponownie – ogromne, a przez to nieintuicyjne. Może graficznie jest to gra ładniejsza na PC niż na urządzeniach mobilnych, ale sterowanie, interfejs i całe odczucie gry zostało potraktowane po macoszemu, nie poprawiając odbioru tej produkcji free-to-play.

Za mało złota

No właśnie, model płatności. Niesłynna „darmowość” zalewająca od pewnego czasu rynek. Każdy wiedział, że ta gra, jak większość rozbudowanych mobilniaków, będzie posiadać system mikropłatności i najprawdopodobniej jakąś formę pay-to-win. Ale po ogłoszeniu, jak to wygląda, Internet eksplodował – i to nie w pozytywny sposób. Potem nadeszła premiera (na PC wciąż jest to nazywane formą open-beta) i każdy możliwy zakup tylko pogłębiał niechęć.

W prasie growej jak grzyby po deszczu pojawiały się artykuły o tym, że trzeba wydać setki tysięcy dolarów na ulepszenia, by walczyć o miejsce numer 1 w rankingach PvP. I jasne, taka praktyka jest szkodliwa, ale powiedzcie mi szczerze: kto z was zamierza bić się o bycie najlepszym graczem w PvP? W zasadzie każda dyscyplina czy gra wymaga ogromnych nakładów czasowych lub pieniężnych (a zazwyczaj jednych i drugich), by być w czołówce. To do mnie nie przemawia.

Żeby zaraz ktoś nie pomyślał ktoś, że bronię takich zabiegów: dolar za dodatkowe nagrody od każdego lochu czy ograniczanie darmowym graczom możliwości czy szans na rzadkie przedmioty, bo nie płacą, brzmi już jak karygodne nadużycie w grze free-to-play. Ale proszę, nie bojkotujcie tak, jak ci gracze wydający tysiące dolarów na rzadki przedmiot tylko po to, żeby usunąć grę. Producentów to nie obchodzi; dostali swoją kasę i nie obchodzi ich, co zrobisz potem z wirtualnymi dobrami. Mają już to, czego chcieli.

Wartość przedmiotu: „darmowe”

Ale czy warto zagrać, nawet jak się nie chce wydać ani centa w tej grze? Zależy, co chcecie osiągnąć. Myślę, że dla fanów historii i świata może to być ciekawa gra, choć raczej jako relaksująca odskocznia od jakiegoś większego tytułu niż coś, na czym będziecie spędzać większość swojego wolnego czasu na granie. Jeśli chcielibyście zawalczyć o jak najwyższe miejsce w rankingach – odpuśćcie sobie albo przygotujcie portfel pełen zielonych, bo łatwo nie będzie. Ale myślę, że to powinno być oczywiste.

Gry mobilne od dawna bazują na tym, że jeśli chce się być na szczycie drabinki, trzeba wydawać dużo i regularnie. Oczywiście, słabe to tłumaczenie dla praktyk tak agresywnie nastawionych na zarabianie, że Chiny wstrzymały u siebie wydanie tej gry. A przypomnę, że Chiny to mekka darmowych gier mobilnych. Ale przyznam, że widziałem wiele gier usprawniających bardziej bezpośrednie metody prób wyciągania pieniędzy od graczy niż te, które zaobserwowałem w „Diablo Immortal”.

Tak że łapcie za pałki, miecze i topory, przyzwijcie nieumarłych i ruszajcie do Sanktuarium na „darmową” przygodę. Albo poczekajcie na „Diablo IV”, które ma mieć nieliczne i nieagresywne mikropłatności. A przynajmniej tak się zarzeka Blizzard. Ale z tym trzeba poczekać i zobaczyć, jak gra już się ukaże.

Do zobaczenia w Sanktuarium!



Nie ma ucieczki.



GDYBY ktoś kiedyś zapytał Was czy istnieje gra o byciu kultystami i paleniu kóz, co byście odpowiedzieli? Pewnie część z Was powiedziała, że nie, bo ktoś to widział, ale pozostali wiedzą, że branża gier jest nieobliczalna. Tak oto powstała gra, o której wyżej mowa i nie tylko, a zwą ją „Devour”. Pozwala ona na wcielenie się w jednego z członków kultu samemu lub z 3 znajomymi by wspólnie przeprowadzać egzorcyzmy na osobach opętanych przez Azazela. Jest to kooperacyjny survival horror stworzony przez Straight Back Games. Gra posiada w tym momencie 4 różne mapy, które wymagają różnych przedmiotów kultu do zakończenia egzorcyzmów, jednakże podstawowe zasady gry nie zmieniają się drastycznie. Czy zdołasz zebrać 3 dodatkowych śmiałych członków kultu by razem z nimi stawić czoła niewyobrażalnemu złu?

~Cudowna Mimik i Pomocny Samael

Daj jej sianko, przeklnij, i spokój

Celem gry jest odprawienie rytuału. Potrzebnych do niego jest 10 przedmiotów rytualnych, różniących się w zależności od mapy, mogą być to książki, szczury czy kozy. Często przedmioty te należy na początku odpowiednio przygotować np. zwabić kozy siankiem czy przeklnąć książki w odpowiednich pentagramach. Dodatkowo należy zebrać przedmioty, które pomogą nam w przeprowadzeniu tego niebezpiecznego za-

dania, takie jak baterie do latarek, apteczki czy paliwo do wzniesienia ognia. Oczywiście wszystko to nie jest takie proste, ponieważ każda mapa posiada swojego bossa – osobę opętaną, która z postępem gry robi się coraz bardziej agresywna i za wszelką cenę stara się udaremnić plany graczy. Osoba opętana goni i zabija gracza, jeśli nie zdoła uciec. Oprócz głównego złego pojawiają się drobne demony, które sprawiają iż chodzenie po mapie staje się bardziej upierdliwe. Zarówno pojawiające się demony, jak i bossowie potrafią przyprawić o zawał serca, wyłaniając się zza rogu lub dysząc w kark graczowi. Na szczęście każda z postaci ma broń – jest to latarka UV, która pozwala utrzymywać wrogów z daleka, ale niestety baterie w niej są ograniczone i szybko się kończą. Dodatkowo, o ile jest w stanie ona pokonać demony, o tyle nasz główny przeciwnik zostanie tylko na chwilę oszołomiony.



Jak się zgubić w jednym domu

Aktualnie dostępne są dla graczy 4 mapy. Pierwsza z nich to gospodarstwo na odludziu, w którym grasuje Anna. W tym miejscu dane jest nam odwiedzić 2 piętrowy dom wraz z niewielkim ogródeczkiem. Aby wygrać tę mapę należy znaleźć klucze do klutek z kozami oraz do drzwi rozlokowanych po domu, dodatkowo powinno się mieć ze sobą 10 kanistrów benzyny (po jednym na każdą kozę) oraz co najmniej 10 sianek, aby zwabić kozy. W tym miejscu atakować nas będą pełzające demony pojawiające się ze świecących pentagramów, co świetnie pasuje do klimatu gry. Często zdarza się iż nie zauważymy demona na poziomie ziemi, co dodaje dreszczyku emocji gdy nas zaatakują.

Kolejną mapą jest szpital psychiatryczny – jest to największa mapa w całej grze, która posiada kilka pięter. Również tutaj musimy najpierw wypuścić zwierzęta by móc je później na nowo gonić. Tym razem są to szczury, które zwabić można jedzeniem i kończą na stole podłączonym do prądu. Do każdego ze szczurów potrzebujemy nowego bezpiecznika, tak żeby prąd mógł swobodnie płynąć. Przeciwnikami na tej mapie są demony wydające przerażające chichoty i jeżdżące na wózkach inwalidzkich. A głównym z nich jest Molly, która trafiła do szpitala psychiatrycznego i po okropnej terapii szokowej przeistoczyła się w służebnicę demona.

Trzecią mapą jest gospoda w stylu japońskim. Zobaczymy na niej klasyczny, japoński domek, ogród oraz jaskinie. Wszystkich posiadających arachnofobię ostrzegamy iż główna zła, jak i mniejsi przeciwnicy są tutaj pajakami, jednakże gra pozwala na włączenie trybu bezpiecznego dla osób z arachnofobią. W tej lokacji naszym zadaniem jest odnalezienie wszystkich jaj, które zła wyrzuca po drodze, obmycie ich i spalenie na ołtarzach z odpowiednim symbolem, znajdujących się w różnych częściach domu. Tłumaczenie tej gry znajomym potrafi być ciekawym wyzwaniem. Jedna z opinii na temat tej gry na steamie brzmi: „nie polecam bo mnie stara baba goni i zabija na plus tylko to że się myje jaja”. Dla niewtajemniczonych brzmi jak kompletne bzdury, ale już po pierwszej rozgrywce, zauważycie, że to święta racja.

Ostatnią i najnowszą mapą jest westernowe miasto. Naszym skromnym zdaniem jest to najprzyjemniejszy wybór z wszystkich powyższych. Składa się z ulicy wzdłuż której ciągną się sklepy, saloon i tym podobne. Nie mogło również zabraknąć kościoła na wzgórzu. Można zaryzykować stwierdzenie iż mapa ta jest połączeniem wszystkich pozostałych. Gracze muszą zebrać 10 kanistrów benzyny do ogniska, odnaleźć klucze do skrytek z książkami, a także znalezione książki przekłać w pentagramach i spalić w kościele. Jeśli to nie jest wystarczająco dużo pracy, to warto wspomnieć iż główny zły potrafi strzelać do graczy, a przeciwnicy, to duchy, które nadlatują z góry, przenikają przez ściany i robią uniki przed latarkami.



Dyszy, straszy, goni

Od strony technicznej tytuł naprawdę daje radę, oczywiście jak na grę, która w regularnej cenie kosztuje 18 złotych. Grafika jest przyjemna, nie posiada jakichś dziwnych wynaturzeń przeszkadzających w rozgrywce czy śmiesznych momentów, które potrafią wybić z gry.

Bossowie wyglądają ciekawie i widać po nich poziom zła, które złapało ich w swoje sidła.

Należy pochwalić ten tytuł za udźwiękowanie, muzyka jest naprawdę klimatyczna, odgłosy przeciwników różnią się od siebie na każdej z map i bywają bardzo niepokojące, już nie mówiąc o krzykach głównych złych. Dodatkowe efekty dźwiękowe takie jak zbijane z hukiem okna również wypadają dobrze i potrafią przstraszyć.

Czy to wszystko w ogóle ma sens?

Mimo iż w to nie jest gra, w której delectuje się fabułą, to takową jednak posiada. Każda z map na wstępie pokazuje krótki przerywnik filmowy, który wprowadza w historię danego miejsca. Dodatkowo można odnajdywać zapiski, które dają nam dodatkowe skrawki historii. Co ciekawe, za odnalezienie ich wszystkich czekają achievements. Na początku każdej gry do wyboru jest parę postaci, każda z nich posiada trzydziściu historię i są one naprawdę nietuzinkowe. Naszym faworytem jest zawodowiec w konkursach jedzenia na czas. Interesujące jest to, że nie można grać daną postacią na mapie, w której jest ona głównym bossem.

Kogo powinniśmy w rytuale poświęcić

Jak było wspomniane, ta gra zaliczana jest do gatunku „horror”, więc nasuwa się pytanie czy jest straszna? Czy da się w niej wystraszyć i tym podobne. Odpowiedź brzmi: tak. Oczywiście najstraszniejsza jest na początku gdy jeszcze mechaniki są dla nas tajemnicą i gra cały czas nas czymś zaskakuje, ale i po jakimś czasie, dzikie ucieczki i wrogowie wyskakujący zza rogu, gdy jesteś bezbronny potrafią przerazić.

„Devour” nie jest dla wszystkich i na pewno znajdą się tacy, którzy stwierdzą, że w ogóle nie jest straszna, ale jumpscare’y i otaczający klimat wraz z napięciem potrafi zniechęcić co wrażliwsze osoby. Polecamy tę grę osobom lubiącym horrory, które lubią grać ze znajomymi.

Oprócz jumpscare’ów gra szczyli się również wysokim poziomem trudności i faktycznie trzeba się napracować żeby wygrać, szczególnie w początkowych rozgrywkach. Posiada ona trzy poziomy trudności: średni, trudny i koszmar, a także wiele ustawień dotyczących trudności takich jak istnienie apteczek czy kolizje między postaciami. Gra jest trudna, eskalowanie poziomu trudności jest tutaj bardzo naturalne.

W trakcie przechodzenia gry można zdobyć aż 74 achievements, które mają intrygujące nazwy i są najzwyczajniej w świecie ciekawe, choć niektóre z nich wymagają poświęcenia wielu godzin palenia kóz czy przechodzenia coraz trudniejszych wyzwań.

Na każdej mapie oprócz zapisków można również znajdować tematyczne znajdźki, często bardzo dobrze ukryte, np. róże. Zebranie ich wszystkich jest o tyle wartościowe iż odblokowują nam one nowe stroje dla postaci.

Gra ta stworzona jest do rozgrywki kooperacyjnej, granie samemu nie daje tyle satysfakcji, co z drużyną i jest też o wiele trudniejsze. Ciekawą mechaniką coopową w tym tytule jest możliwość grania na głos zbliżeniowy, czyli jeśli postać innego gracza jest za daleko, nie usłyszy ona twojego krzyku. Opcja ta dodaje pikanterii, przez to iż nie da się ostrzec swoich kompanów i trudniejsze jest omawianie planu.

Czy to wszystko było warte swej ceny?

Czy gra ta jest warta swojej ceny? Tak. Za 18 zł czekają na Ciebie i twoich znajomych trudne wyzwania i trochę strachu, a także dużo zabawy. Gra z czasem robi się schematyczna, ale mimo tego po krótkiej przerwie chętnie się do niej wraca. Fakt iż tytuł posiada aż 4 mapy i tak rozbudowane opcje trudności dodatkowo dodaje parę godzin rozgrywki. Nie jest to gra wysokobudżetowa, ale jak za taką cenę, to daje frajdy aż zanadto.

Twórcy gry wciąż pracują nad swoją produkcją, więc aktualizacje i poprawki są wrzucane do niej regularnie. Nowy контент może nie za często, ale się pojawia. Najciekawszymi dodatkami zawsze są mapy i póki co każda kolejna jest lepsza od poprzedniej, więc można mieć nadzieję co do przyszłych rozszerzeń.



CIAO tutti! Jakiś czas po wydaniu numeru poświęconego przygodówkom naszły mnie typowe „prysznicowe myśli” o tym, że o czymś jeszcze mogłem wspomnieć, choćby i w ramach krótkiej adnotacji przy okazji wymieniania redakcyjnych ulubionych tytułów. Cóż, postanowiłem wreszcie pozbyć się tych myśli ze swojej głowy, recenzując chyba absolutnie pierwszą grą przygodową, z jaką miałem do czynienia – „The Fantastic Adventures of Dizzy”, stworzoną w 1991 roku przez brytyjskie Codemasters i wydaną na kilka konsol w dwóch wersjach. Nas jednak interesować będzie wersja „blue” z konsoli NES, dostępna dla polskiego gracza w ramach legendarnej Złotej Piątki na równie legendarnym Pegasusie. Huzzah!

~Malvagio

Logiczne jajo kontra czarna magia

Fantastyczne przygody Dizzy’ego nie mogą poszczycić się szczególnie wysublimowaną fabułą, ale ciężko uznać to za wadę, biorąc pod uwagę, że wciąż jest to gra na NESa/Pegasusa (i nie jest JRPGiem). Czarnoksiężnik Zaks porwał Daisy, dziewczynę protagonisty, i uwięził ją w swym zamku za magiczną barierą, ponieważ... hm, chyba po prostu chciał mu dopiec, bo jest skończonym bucem, zwłaszcza biorąc pod uwagę, iż nabruździł też reszcie krewnych-i-znajomych Dizzy’ego. Czym by się jednak złoczyńca nie

kierował, zadaniem bohaterskiego pana jajka jest dotrzeć do twierdzy nikczemnego maga i uwolnić partnerkę – po drodze musi zaś zebrać wszystkie gwiazdki (czyli w omawianej tu wersji: 100; druga posiada ich aż 250!), które pozwolą mu przełamać zaklęcie bariery Zaksa. Czy mu się to uda, zależeć będzie wyłącznie od gracza! Oraz tego, czy te cholerne pająki nie będą złośliwie spadać Dizzy’emu na jego jajogłowie.

Tym, co odróżnia „The Fantastic Adventures of Dizzy” od reszty gatunku, są przede wszystkim zaimplementowane mechaniki z gier bardziej zręcznościowych czy arcade. Bohaterski Pan Jajko problemy w większości przypadków rozwiązuje oczywiście poprzez Fakty i Logikę, to znaczy używanie zbieranych przedmiotów w odpowiednim miejscu, ale obarczony jest także paskiem obrażeń, który zapełniony w pełni pozbawi go życia. A raczej jednego z kilku żyć, liczbę tę można zresztą powiększyć, odnajdując i rozwiązując porozrzucane po świecie puzzle-łamigłówki.

Posiadanie takiego zapasu wydaje się wręcz niezbędne, biorąc pod uwagę ilość czyhających na Dizzy’ego niebezpieczeństw, wśród których znajdują się wspomniane już pająki, a także myszy, ptaki, nietoperze, ryby, meduzy, gilotyny (w miasteczku Keldor musi się dziać naprawdę źle, skoro tyle ich porozstawiali), materiały piroklastyczne, jeden wredny smok, czy budzące

grozę... krople wody. Nie żartuję, bez odpowiedniego przygotowania potrafią być one dla bohatera zabójcze – było nie było, protagonista jest jajkiem i trzeba się z nim odpowiednio ostrożnie obchodzić. W odróżnieniu jednak od Humpty'ego Dumpty'ego, kpi sobie z upadków z wysokości, które jedynie na moment go ogłuszają (gorzej, jeśli wyląduje pod pająkiem czy nieopodal wrednego ptaszyska...).

Zarządzanie zasobami z jajem

Obrażenia, na szczęście, można leczyć, pałaszując porzucane po świecie owoce, należy mieć jednak na uwadze, iż ich ilość jest ograniczona i nie odnawiają się po śmierci Dizzy'ego, nie można ich również zabierać ze sobą – prócz prostego oszczędzania ich, należy również zadbać o kwestie taktyczno-logistyczne. Jeśli zginie się przed dotarciem do soczystego, leczniczego jabłuszka, bo droga do niego była niebezpieczna, równie dobrze mogłoby się go tam po prostu nie zostawiać. O śmierć jest więc tutaj łatwo, ale w zupełnie inny sposób niż na przykład w klasycznych tytułach od Sierry. Pegasusowe przygody Dizzy'ego to jedna z nielicznych pozycji w gatunku, w której liczą się także umiejętności gracza, co czyni z niego prawdziwy ewenement.

Logistyka i dobre planowanie są również ważne z innego względu – nasz protagonista, w odróżnieniu od posiadających bezdenne kieszenie bohaterów innych przygodówek, potrafi nieść przy sobie jedynie trzy przedmioty (a że jeden z nich to ważyący tonę ciężarek, nie ma znaczenia...), a oczywiście rzadko się zdarza, by miejsce ich wykorzystania znajdowało się tuż obok. Ekwipunek należy więc zostawiać w strategicznych miejscach, by mieć do niego łatwy dostęp, no i żeby nie trzeba było chodzić za nim zbyt daleko – zwłaszcza iż w tej wersji gry Dizzy porusza się jednostajnym, dosyć statycznym marszem.

Jajo pracujące, żadnej pracy się nie boi

Gra przełamuje przygodówkowy schemat gatunku także przez obecność kilku minigier, z których większość wymagana jest do jej ukończenia (jeszcze do tego wrócimy). Pan Jajko będzie więc musiał szturmować Bast... zamek trolli,



gdzie zapomni na moment o swoim pacyfizmie i zacznie strzelać do wrogów z kuszy (jeśli ją znalazł i ma ze sobą – gra nie blokuje możliwości rozpoczęcia minigry, nawet jeśli gracz nie ma możliwości jej wygrania!), płynąć beczką ku wodospadowi, będąc ściganym przez innego trolla; jechać kopalnianym wózkami (uważając na, zgadliście, trolle w wózkach i trzęsienia ziemi – tu kolejne ostrzeżenie, trasa jest długa, a „rydwan” Dizzy'ego szybko nabiera prędkości i łatwo tu o niewłaściwy skręt, który kończy się zgonem), czy wreszcie wspinać się po mknących ku powierzchni bąbelkach powietrza w celu uniknięcia utonięcia. Tutaj trolli brak, ale za to pojawia się bezlitosny limit czasowy, którego wyczerpanie się skutkuje, rzecz jasna, zgonem.

Gra jest więc trudniejsza, niż mogłoby się wydawać na pierwszy rzut oka, ale dzięki wielorakim aktywnościom nie pozwala się nudzić. A żeby złożyć internetowi należytą ofiarę, czuję się teraz zobowiązany napisać, że „The Fantastic Adventures of Dizzy” to „Dark Souls” przygodówek. Ugh...

Subtelny urok jajcowania

Warstwa graficzna to miód na oczy. Plansze są kolorowe i znakomicie budują baśniowy klimat już od pierwszych chwil, gdy tylko wyjdziemy z chatki tytułowego bohatera, w której rozpoczynamy przygodę. Eksploracja przynosi sporo frajdy, ponieważ możemy mieć pewność, że gdziekolwiek się nie udamy, będzie na nas czekały ładne widoki. Warto przy tej okazji



nadmienić, iż Dizzy wolny jest od zmyru wielu przygodówek, czyli pixel huntingu. Wszystkie przedmioty, które możemy podnieść, wyróżniają się zarówno rozmiarami, jak i szarą barwą, dzięki której nie sposób pomylić je z elementami tła. Z drugiej strony wyróżniają się może nawet nieco za bardzo, przez co wyglądają trochę sztucznie i jakby doklejone, ale gra nadrabia to na ekranie ekwipunku (otwieranym przyciskiem Select), na którym można się im dokładnie przyjrzeć w kolorze oraz zobaczyć krótki opis (także planszy, w której właśnie się znajdujemy), który może nam podpowiedzieć, do czego najlepiej dany przedmiot wykorzystać.

Przy okazji szaty graficznej warto również zaznaczyć, iż gra posiada kilka dosyć niespodziewanych smaczków, jak system dnia i nocy (i wieczora!) oraz mimika samego Dizzy'ego. Są one dosyć proste i nie wnoszą niczego pod kątem mechaniki – w odróżnieniu od przykładowo „okropnej nocy na bycie przeklętym” z „Castlevanii II”, która podmieniała wrogów na silniejszych – ale stanowią miły dodatek wizualny. No i, w odróżnieniu od zmagania Simona Belmonta, zmiana pory dnia następuje po prostu podczas przechodzenia pomiędzy planszami, nie trzeba więc czekać na wyciemnienie ekranu, aby niebo zabarwiło się na inny kolor.

Co się tyczy mimiki naszego jajcarza, całkiem dynamicznie reaguje on na różne czynniki – jadąc windą, zachwyca się cudem nowoczesnej technologii, gdy odwiedza pustą chatkę swojej dziewczyny, na jego obliczu odmalowuje się przygnębienie, a kiedy pająk złośliwie spada

mu na skorupkę, zaczyna wyglądać, jakby zaraz miał się pochorować. Nie muszę chyba mówić, że nie powinno się zbyt długo mu wtedy przyglądać, bo kontakt z przeciwnikami rzeczywiście negatywnie odbija się na jego zdrowiu. To detale, ale nabierają wartości właśnie dlatego, iż niczemu praktycznemu nie służą – twórcy nie musieli ich wcale programować, ale postanowili to zrobić, dzięki czemu doświadczenie graczy jest o wiele lepsze.

Bez uszu, ale z gustem muzycznym

Na pochwałę zasługuje również muzyka, która wyciska z konsoli chyba już absolutnie wszystko, co 8 bitów ma do zaoferowania – do czego zresztą Codemasters swoimi produkcjami zdążyło graczy przyzwyczać. Dźwięki są czyste i wpadają w ucho, dodatkowo komplementując baśniową atmosferę, znakomicie komponując się z warstwą graficzną. Czy jesteśmy akurat w rodzinnej wiosce Dizzy'ego, czy też w ponurej kopalni, a wreszcie na pirackim statku, podkład muzyczny wywołuje dokładnie takie emocje, o jakie musiało chodzić twórcom.

Przy tej okazji mała ciekawostka – osoby bardziej obeznane z brytyjską kulturą popularną być może rozpoznają w skocznej melodii przygrywającej na korsarskim okręcie nuty „Friggin in the riggin” Sex Pistols; muzyka z zamku Zaksa przywoła zaś skojarzenia z „Monty Pythonem i Świętym Graalem”. Być może takich sytuacji jest nawet więcej, ale nie traktuję takiego wykorzystania istniejących melodii jako wady – wręcz przeciwnie, jestem urzeczony, jak zgrabnie udało się je przerobić na wersje 8-bitowe i wkomponować w grę. Chapeau bas.

Delikatna nuta stęchłości

Gra nie jest pozbawiona wad, a za zdecydowanie największą jestem zmuszony uznać jajowatość tytułowego bohatera. Pal licha wspomnianą już wcześniej kruchość – przy swojej budowie ciała Dizzy przejawia niezdrowie zamiłowanie do przetaczania się po podłożu podczas wykonywania skoków. Jak można łatwo się domyślić, potrafi to zamienić elementy platformowe w prawdziwe piekło. Pół biedy, kiedy efektem „rolki” jest konieczność powtarzania segmentu, zdarza się bowiem, iż Dizzy zderza się przy okazji z przeciwnikiem, co błyskawicznie przybliża go



do śmierci. Ba, mało tego, w jednym miejscu przetoczony skok sprawia, iż bohater ląduje w odmętach zabójczego stawu – na szczęście w tym wypadku jest to jedynie opcjonalne wyzwanie akrobatyczne, pozwala jedynie dostać się do pewnego obszaru od drugiej strony.

Za wadę muszę potraktować zresztą także i samą zabójczość rzeczonego stawu – po wpadnięciu do niego Dizzy natychmiast umiera, nawet jeżeli posiada w swoim ekwipunku butle z tlenem i płetwy. Które posłużyły mu, by w ogóle dostać się do tego miejsca, bo musiał w tym celu przepłynąć morze. Dlaczego jeden zbiornik wodny to zabójcza pułapka, a inny nie? To wiedzą chyba tylko twórcy. Jedyną podpowiedzią, która sugerowałaby trzymanie się z dala, jest opis na ekranie ekwipunku, wspominający o „niebezpiecznym stawie”. To chyba jednak trochę za mało, a już zwłaszcza w przypadku, gdy w Dizzy’ego gra się, nie znając języka angielskiego. Tak, za dzieciaka tak właśnie zginąłem w tym miejscu i nadal mnie to irytuje. Ta wada została na szczęście wyeliminowana w drugiej wersji gry, woda ze stawu nabrała w niej bowiem odstręczającego fioletowego koloru, jasno wskazującego, iż nie jest to coś, w czym warto byłoby zamoczyć skorupkę.

Problematyczne jest także rozłożenie gwiazdek – nie nazwałbym tego stricte wadą, ale niedopatrzeniem na pewno (zwłaszcza, iż jest to kolejna rzecz, która została poprawiona w drugiej wersji gry). Żadnej z nich nie znajduje się podczas minigier – jak w przypadku kopalnianych wózków, czy splywu beczką nie stanowi

to problemu, ponieważ ich zaliczenie i tak jest niezbędne do zdobycia ważnych przedmiotów, tak jednak wspinaczka po bąbelkach okazuje się być całkowicie opcjonalna (za jej pomocą można w teorii dostać się do butli z tlenem, ale o wiele łatwiej i szybciej można zdobyć płetwy i po prostu do nich podpłynąć utrzymując się przy powierzchni). Z drugiej strony, może to i lepiej – choć tonącemu Dizzy’emu nie towarzyszą tak traumatyczne efekty dźwiękowe, jak Sonicowi, jest to i tak wystarczająco stresujące.

Czym skorupka za młodu nasiąknie, na starość dalej bawi

Nie myślcie jednak, że te kilka wad przyćmiewa wszystkie zalety „The Fantastic Adventures of Dizzy” – to wciąż bardzo dobra gra, pokuszę się nawet o stwierdzenie, iż jedna z najlepszych dostępnych na NESa/Pegasus; zwłaszcza we własnym gatunku. Cierpi co prawda na przypadłość wszystkich przygodówek, które po pierwszym ukończeniu tracą część swojego uroku, gdy zna się już rozwiązania wszystkich zagadek, wynagradza to jednak nieco oferowanymi wyzwaniami i możliwością poniesienia śmierci. A ta muzyka! Ten baśniowy świat! Z tego też względu wystawiam tytułowi solidne 7/10 – a przynajmniej wersji znanej mi ze Złotej Piątki; usprawnione przygody Dizzy’ego zasługują na co najmniej pół, a może nawet cały punkt więcej.

Na dziś to wszystko, nie pozwólcie, by Zaks zrobił Was w jajo!

Adios!



**HODUJEMY UROCZE
ZWIERZĄTKA**



**PLANET
ZOO®**

WYGLĄDA na to, że typem gry, który najczęściej recenzuję, są symulatory, czyli najwiśdziej nawet jak mam czas wolny, to lubię udawać, że pracuję. Tym razem „Planet Zoo”, który jak nazwa niewątpliwie podpowiada, jest symulatorem zoo. Krótko mówiąc, zadaniem gracza jest prowadzenie zoo, jednak nie jest to takie proste zadanie. Trzeba zadbać o wiele rzeczy: nie tylko o to, żeby zwierzęta były szczęśliwe, ale także żeby pracownicy byli zadowoleni, a goście usatysfakcjonowani wizytą i żeby zoo nie zbankrutowało.

~Gray Picture

Ale o co chodzi?

Od „Planet Zoo” przez długi czas odstraszały mnie opinie, że to bardzo trudna gra. Czy jest tak naprawdę? Na pewno jest dużo rzeczy, których działanie trzeba ogarnąć. Przyznam się, że często jak zaczynam nową grę, to pomijam samouczek, bo nie będzie mi gra mówić, jak mam żyć. Jednak zdecydowanie nie polecam tego robić w „Planet Zoo”. Bez samouczka nawet bym nie wiedziała, że trzeba dać puszki na donacje, jak się chce zarobić, albo może dałabym ze trzy na całe zoo, ponieważ nie jest to coś, co widziałam w żadnym z ogrodów zoologicznych, w których byłam. Choć nawet po ukończeniu samouczka pozostaje wiele do nauczenia, a gra lubi rzucać na głęboką wodę i to bez nadmuchiwanym rękawków, bo pierwsza misja z zakładki „Kariera” od razu każe graczowi zbudować nowe zoo od zera.



Zwierzątka!

Spędziłam całe dzieciństwo na oglądaniu każdego dokumentu na Animal Planet, więc to właśnie zwierzęta były dla mnie najważniejszą częścią „Planet Zoo”. W grze podstawowej jest ponad 70 zwierząt z różnych regionów świata. Jednak około 20 z nich to małe zwierzęta, które mieszkają w wivarium, a nie na wybiegach. Nie mówię, że nie są urocze (na przykład te wielkie ślimaki Achatina), ale są mniej interaktywne. Ale pozostałe ponad 50 zwierząt jest już znacznie ciekawsze – a każde z nich jest niesamowicie urocze i naprawdę przyjemnie ogląda się, jak zajmują się zwierzątkowymi sprawami. Dodatkowym plusem jest to, że można mieć likaony, bo to jedne z moich ulubionych

zwierząt. Kolejna zaleta to zoopedia, w której można odblokowywać nowe ciekawostki o poszczególnych zwierzętach. Więcej gier powinno zawierać ciekawostki o zwierzętach.

Jednak zwierzęta to nie tylko uroczkość, trzeba też o nie zadbać. Ich wybiegi muszą być dostosowane do indywidualnych potrzeb zwierząt – być odpowiednio duże, mieć dość dużo schronień i zabawek oraz odpowiedni teren i roślinność.

Warto też zaznaczyć, że ponieważ zbierałam się do zagrania w tę grę parę lat, to zdążyło wyjść parę DLC, które zwykle zawierają 5-8 nowych zwierząt, nowe rzeczy do budowania i nowy scenariusz z zakładki „Kariera”.

Proszę nie uciekać

Mimo że dobrze się bawię, grając w tę grę (oprócz momentów, gdy moje zoo zaczyna bankrutować z zupełnie nieznanymi mi powodów, wtedy to nie), to jednak na parę rzeczy muszę ponarzekać. Jak uciekające gawiale. I mogłabym pomyśleć, że to moja wina, bo przecież istnieje niezerowa szansa, że źle zbudowałam zagrodę, ale gawiale uciekały w zoo z samouczka, które było już zbudowane od początku. Z rozmowy ze znajomym, który ogrywa „Planet Zoo” znacznie częściej niż ja, wynikało, że zwierzęta dość często mają problem ze zrozumieniem, gdzie się kończy zagroda, jeżeli bariera przebiega przez wodę.

Ocena: Urocze zwierzątko/10

Plusy:

- + urocze zwierzątko
- + dużo uroczych zwierzątek
- + likaony
- + w DLC dochodzą aksolotle

Minusy:

- proszę nie uciekać, gawialu





TO miał być dzień, jak co dzień w **Galerii Handlowej „Prestiż”** – ludzie robiący zakupy i łowiący najlepsze promocje, charytatywna aukcja czy wreszcie kolejny atak głodnych mózgow zombie. Normalka, jak co wtorek. A przynajmniej tak wszystkim się wydawało, dopóki do nieumarłych nie dołączyła banda piratów, którzy przebili ścianę swoim statkiem i rozpoczęli ostrzał! Zaraz potem pojawili się Marsjanie, walczący na laserowe spluwy z armią dinozaurów, a galeria zmieniła się w najprawdziwsze pole bitwy! Nadciągnęła totalna rozwałka, nadciągnął... „Smash Up”!

~Malvagio

Natychmiastowe pole bitwy

„Smash Up” to gra karciana dla 2-4 graczy, wydana w 2012 roku przez AEG, na terenie Polski zaś przez wydawnictwo Bard cztery lata później. Od tej pory doczekał się mnóstwa rozszerzeń (w lipcu tego roku ma się ukazać dziewiętnaste!), niestety w mickiewiczowskim języku dostępny jest tylko jeden dodatek. Teoretycznie nic nie stoi na przeszkodzie, by łączyć obie wersje ze sobą i poingliszować ku utraپieniu profesora Bralczyka, ale wymaga to jednak znajomości angielskiego i zdolności zachowania skupienia w takiej sytuacji, nie jest to więc opcja dla każdego. Woah, zaraz, mamy już pierwszy minus, a nie wyjaśniłem jeszcze nawet, o co w tej grze tak naprawdę chodzi!

No dobrze, zatem... „Smash Up” w swych założeniach stanowi niejako pomost pomiędzy zwyczajnymi grami towarzyskimi, a wszelkimi „Poważnymi Karciankami”, w których trzeba ostrożnie godzinami budować talie, by potem... rany, co za nudy! Zapomnijcie o czasochłonnych przygotowaniach – wybierzcie tylko spośród dostępnych frakcji dwie (każda składa się z dwudziestu kart – sługusów i akcji), połączcie je ze sobą i bam! Macie talię gotową do gry i do chaotycznej rozwałki! Jak się wygrywa? Ano bardzo prosto, wystarczy uzyskać jedynie piętnaście Punktów Zwycięstwa, które otrzymuje się za zdobywanie (czy też – rozwalanie) baz – takich, jak wspomniana we wstępie Galeria „Prestiż”. Czyni to ze „Smash Upa” najprawdopodobniej jedną z najbardziej bazowanych gier na rynku! Ha ha-ha...



Szybko, szaleńczo i zabawnie

Ale odkładając na bok czerstwe żarty; rozgrywka toczy się w naprawdę szybkim tempie. Każdy gracz w swojej turze może po prostu zagrać dwie karty – jednego sługusa oraz jedną akcję. A przynajmniej tak to wygląda w teorii, w praktyce bowiem okazuje się, że istnieją karty pozwalające zagrywać dodatkowych sługusów lub akcje; na szczęście nie jest to nic obezwładniającego. Można też oczywiście zagrać tylko jedną kartę, jeśli akurat ma się na to ochotę lub nie zagrywać żadnej i taktycznie spasować, czekając na dalszy rozwój wydarzeń. Większość sługusów posiada zdolności aktywujące się albo w chwili zagrania, niektóre posiadają umiejętności pasywne działające przez cały czas, gdy stworek jest w grze, jeszcze inne posiadają talenty, które gracz może aktywować raz na turę. Istnieje też kategoria zdolności specjalnych aktywujące się po spełnieniu określonych warunków. Na koniec swojej tury zawsze dobiera się dwie karty, niezależnie od tego, ile się ich zagrało, a na ręce można ich trzymać maksymalnie dziesięć (nadmiar należy odrzucić).

Aby zdobyć bazę, moc wszystkich znajdujących się na niej sługusów musi co najmniej wyrównać wartość jej mocy – prowadzi to do miniaturowej fazy, w której wszyscy zainteresowani mogą jeszcze coś wskórać dzięki zdolnościom aktywującym się właśnie w tej chwili, czy to zwiększając siłę własnych sługusów, czy osłabiając tych przeciwnika. Gdy wszyscy gracze spasują, baza zostaje zdobyta. W zależności od zajętego miejsca, poszczególni gracze otrzymują Punkty Zwycięstwa za pierwsze, drugie i trzecie miejsce. Następnie aktywuje się specjalna moc bazy (jeśli takową posiadała), po czym zostaje odrzucona, razem ze wszystkimi zagranymi na nią kartami (chyba, że ich tekst mówi coś innego). Na jej miejscu pojawia się nowa, a rozwalka toczy się dalej, aż do chwili, gdy ktoś uzyska piętnaście punktów. W przypadku remisu dochodzi do „nagłej śmierci”, rozgrywka jest kontynuowana, aż do chwili, gdy ktoś uzyska przewagę.

Wszystko wydaje się całkiem proste, prawda? Pewnie dlatego, że tak właśnie jest – i ta prostota jest jednym z największych atutów „Smash Upa”. Reguły można złapać w mig, by następnie cieszyć się czystą i nieskrępowaną niczym frajdą. A przy okazji uzyskać odpowiedzi na kilka ważnych

pytań, takich jak „czy sojusz Dinosaurów z Czardziejami miałyby szanse przetrwać”, albo „kto wygrałby starcie Ninja z Piratami”. Nie udawajcie, że nigdy nie zadawaliście sobie pytań tego typu – już starożytni Rzymianie w tym celu urządzali przecież walki na swoich arenach. To po prostu siedzi w nas jako ludzkość, „Smash Up” pozwala zaś uzewnętrznić to w mniej krwawy sposób.



Humorystyczny bigos kreatywności

A przy tym jak lekki! Oprawa graficzna i stylistyczna gry trzyma ładny, równy i luzacki poziom. Reklamowany w telewizji, „Smash Up” zapewne nie obyły się bez krzyżącego lektora i powtarzających się coraz większych wybuchów z marketingowymi hasłami. Czysta rozkosz i mówię to serio. Wydaje się, że twórcom podczas tworzenia przyświecał cel jak najwierniejszego zrealizowania „rule of cool” – stąd dinozaury z laserowymi spluwami i cybernetycznymi wszczepami czy Obcy, którzy swoim wyglądem nawiązują bezsprzecznie do filmu „Marsjanie atakują!”. Najlepsze w tym wszystkim jest to, że choć tytuł nie traktuje siebie serio i jest niezwykle przystępny, unika zręcznie stoczenia się w prostactwo. Warstwa strategiczno-taktyczna pozostaje tu silna i to na tyle, że co jakiś czas prowadzone są prawdziwe turnieje – co prawda wyłącznie za granicą i skutecznie powstrzymane przez szalejącą pandemię, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by urządzić własne „smashowe igrzyska” w większym gronie znajomych.

Dużą rolę w tej warstwie stanowi wybór odpowiadającego nam połączenia frakcji. Te oczywiście różnią się między sobą i każda specjalizuje się w czymś innym, co pozwala im zdobywać przewagę na różne sposoby. W podstawowej wersji gry do dyspozycji graczy oddano Dinosaury (z laserami!), które są po prostu czystą,

niewowstrzymaną MOCA; dość powiedzieć, że ich najpotężniejszy sługus, Król Rex, nie posiada żadnych specjalnych zdolności poza faktem, iż... no cóż, jest najpotężniejszym sługusem w całej grze. Preferujecie bardziej subtelne podejście?

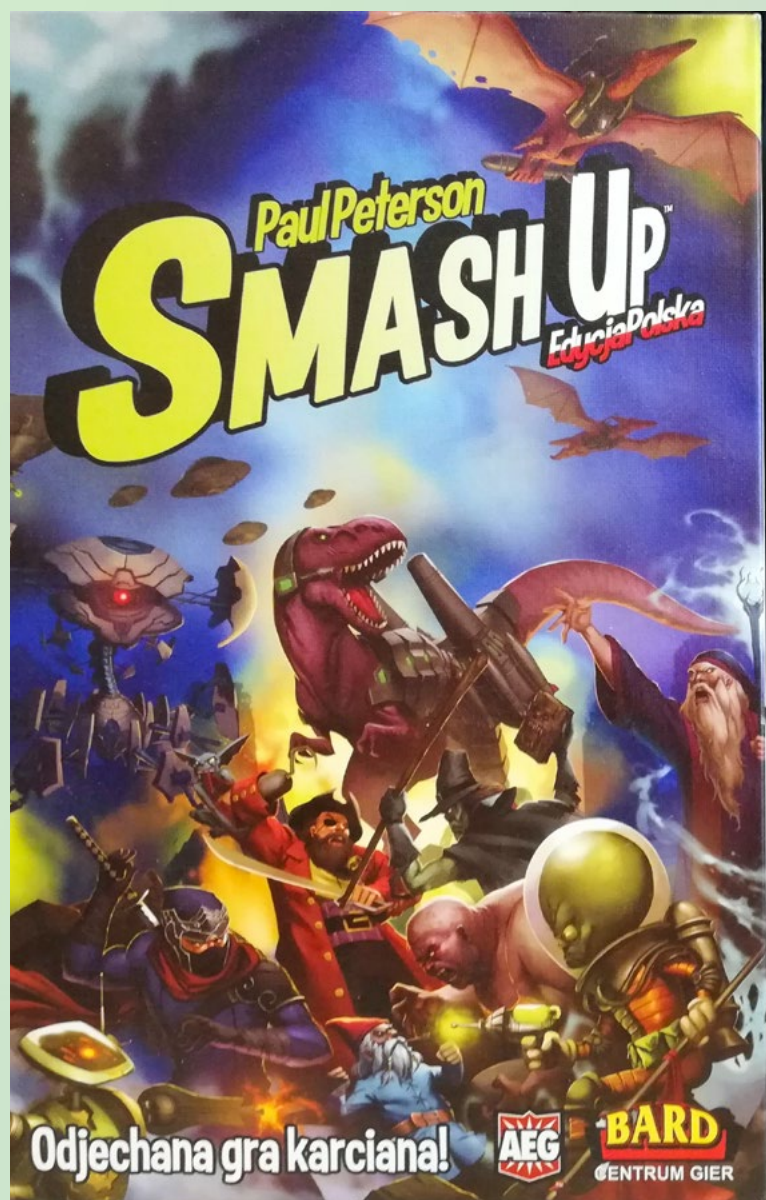


Nie ma problemu, wasze potrzeby z pewnością pokryją Ninja, potrafiący wskakiwać do zdobywanej właśnie bazy, jak gdyby nigdy nic i mający w swoim repertuarze znacznie więcej brudnych zagrywek. A propos takiej taktyki, specjalizują się w niej również Szachraje, choć oni preferują dosłowne wytrącanie oponentom argumentów (czytaj: kart) z ręki. Czarodzieje miotają akcjami, jakby jutra miało nie być, Piraci pływają swobodnie od bazy do bazy ze swoimi armatami, Roboty noszą wspólne imię LEGION, Obcy teleportują się (i nie tylko się) z powrotem do ręki, a Zombie – co pewnie nikogo nie zaskoczy – nie są w stanie usiedzieć na cmentarzu i bez przerwy wygrzebują się z powrotem ze stosu kart odrzuconych.

Dostępny w języku polskim dodatek „Awesome Level 9000” poszerza pulę o dodatkowe cztery frakcje: Duchy (rosną w siłę, im mniej kart ma się na rękę), Steampunkowców (modyfikują bazy na wszelkie możliwe sposoby), Niedźwiedzią Kawalerię (przesuwają innych sługusów pomiędzy bazami, ażeby ich potem zniszczyć) i Zabójcze Rośliny – one po prostu plenią się niczym chwasty. Pomyślcie tylko, ile to daje różnych możliwych kombinacji do sprawdzenia! I że każde kolejne rozszerzenie (niestety tylko po angielsku...) multiplikuje je coraz bardziej i bardziej! Niektóre frakcje wspierają się wzajemnie lepiej, inne gorzej; podobnie ma się sprawa z kontrowaniem sił przeciwnika. Nic, tylko eksperymentować!

CHAOS REIGNS!

Wspominany już wielokrotnie radosny chaos jest niestety ostrzem obosiecznym i łatwo może przerodzić się w prawdziwe utrapienie. Można powiedzieć, że przy czterech graczach rozgrywka zaczyna wrywać się spod kontroli, ponieważ na stół trafia wówczas tyle kart, że zaczyna się robić naprawdę tłoczno. Dość chyba powiedzieć, że liczba baz w grze zawsze musi być większa o jeden od liczby graczy, a zagrywanie na nie sługusów, czy akcji-modyfikatorów oznacza po prostu dokładanie do nich kolejnych kart. I to bez żadnych specjalnych wydzielonych stref, które pozwoliłyby na jakiegokolwiek uporządkowanie tego wszystkiego. Ostatecznie sprowadza się to zazwyczaj do tego, że jedne karty zakrywają inne i jeśli ktokolwiek zapomni o działaniu jednej z nich, nie może odświeżyć sobie pamięci w wygodny sposób. A jeśli do tego zasugerowaliście się instrukcją, podług której przy większej liczbie



zestawów więcej graczy może wybrać tę samą frakcję... po prostu tego nie róbcie. Co za dużo chaosu (i kłócenia się o to, do kogo należy dana karta) to niezdrowo.

W ten sposób przechodzimy do kolejnego niewielkiego minusu – powiedziałbym, że „Smash Up” jest grą od dwóch graczy jedynie teoretycznie. Poszczególne mechaniki nie sprawdzają się zbyt dobrze w rozgrywce 1v1, wszystko staje się bardziej przewidywalne i uporządkowane. Wychodziłoby więc na to, że doza chaosu jest tutaj niezbędnie potrzebna. Zdobywanie baz szybko staje się nudne, gdy zawsze jeden gracz zdobywa po prostu punkty za pierwsze miejsce, drugi za drugie i brakuje kogoś trzeciego (nie wspominając o czwartym), kto jeszcze mógłby choć trochę namieszać. Najzwyczajniej w świecie nie oddaje to właściwie ducha gry, w jaki celowali twórcy. Za przykład szczególny mogą tu posłużyć Ninja, którzy dzięki swoim umiejętnościom,

potrafią bez żadnej wcześniejszej inwestycji ze swojej strony pojawić się na zdobywanej właśnie bazie – w grze dla dwóch graczy nikt nie jest w stanie powstrzymać ich od takiej zagrywki. A jeśli mowa jeszcze akurat o bazie tematycznej z nimi powiązanej, sprawa przybiera jeszcze gorszy obrót, ponieważ na nich więcej Punktów Zwycięstwa zdobywa gracz na drugim miejscu właśnie! Rozgrywka w dwie osoby szybko staje się frustrująca i nie polecam jej nikomu, może poza chęcią szybkiego przetestowania kombinacji frakcji przed zabawą w większym gronie.

W tym miejscu powinienem ocenić jakość polskiej wersji językowej... ale tego nie zrobię, ponieważ, cóż, przyłożyłem do niej rękę. Tłumaczenie wspomnianego wcześniej rozszerzenia to moja sprawka, a i miałem swój mały udział w wydaniu poprawionej podstawki. Zakładam więc, że nikogo nie interesowałby festiwal samoklepania się po plecach za „dobrą robotę” czy samobiczowania za rzeczy, które z perspektywy czasu dało się zrobić lepiej – powiem zatem tyle, że praca nad polską wersją językową przyniosła mi dużo frajdy i naprawdę żałuję, że skończyło się na tylko jednym dodatku. Może w przyszłości los się jeszcze uśmiechnie do nadwiślańskich fanów „Smash Upa”, ale na razie... tyle musi nam wystarczyć.

Dinozaur z raketnicą/10

Podsumowując, „Smash Up” to naprawdę zwiariowana gra, idealna do sprawdzenia w małym gronie znajomych. Powiedziałbym, że okupuje tę samą niszę, co „Munchkin”, zarówno pod kątem grupy docelowej, jak i samej humorystycznej otoczki. Poza tym, no kto nie chciałby sprawdzić wyniku starcia między ninja a piratami, hm? Nie mogę jednak zaprzeczyć, że kolejne rozszerzenia, dodające nowe mechaniki kroczonek po kroczeniu, coraz bardziej komplikują rozgrywkę i niedługo może się jeszcze okazać, że nie jest to już dobry tytuł dla początkujących graczy. Wciąż jest to jednak naprawdę solidny tytuł, poza dawką losowości, oferujący szczyptę strategii wystarczającą nawet, by przeprowadzać prawdziwe turnieje. Z tego też względu wystawiam jej ocenę 8/10, gorąco polecam. I na dziś to wszystko – musicie mi wybaczyć, ale moje dinozaury nie mogą doczekać się zmiżdżenia kilku mikrych Marsjan.

Adios!





RECENZJA

CESARSTWO
PIASKU

TAK jakoś wypadło, że literatura fantasy w znaczącym stopniu rozwijała się w oparciu o mity i tradycje europejskie – Cymeria istniała niedaleko Szkocji a jej mieszkańcy wywodzili się z Atlantydy, Tolkien czerpał z mitów nordyckich, we „Fionavarski Gobelin” wmieszano legendy arturiańskie i tak dalej. Ostatnimi czasy, reszta świata zaczyna o sobie przypominać właśnie w tego typu literaturze.

~Ghatorr

Ciężki los pogańskiego bękarta

Co prawda można to powiedzieć o praktycznie każdym kawałku Ziemi, ale – historia Indii jest fascynująca. Wieki kształtowania się na subkontynencie promieniującej na najbliższe okolice kultury, ciągłe najazdy z północnego zachodu (Ariowie, Persowie, Grecy etc.), a na to wszystko nałożone ciężoty do jednoczenia całej okolicy. Jednym z bardziej interesujących krajów, który uzyskał dominację w tym rejonie, było Imperium Mogołów, stworzone przez watażkę jednego z post-mongolskich tureckich państw w Azji Centralnej. To właśnie ten kraj inspirował Tashę Suri w swoim „Cesarstwie Piasku”.

Główna bohaterka, młoda dziewczyna imieniem Mehr, ma całkiem niezłe życie – ma kochającego ojca, który jest przy okazji gubernatorem prowincji, urocą siostrę, z którą ma świetne relacje – ogólnie niczego jej w życiu nie bra-

kuje. No, może poza matką – z ludu Amrithi, mało popularnego w Imperium Ambhy, która odeszła z domu niedługo po urodzeniu drugiego dziecka i poza legalnością – zarówno Mehr, jak i jej siostra są bowiem nieślubne. Do tego macocha za nią nie przepada ze względu na kilka pogańskich zwyczajów, których ta się nauczyła od rodzicielki. Prawdziwe problemy naszej bohaterki zaczynają się jednak dopiero wtedy, gdy nieostrożnie odprawia amrithijski rytuał i ściąga tym samym sobie na głowę pewną nieprzyjemną, imperialną instytucję – w efekcie czego zostaje pospiesznie zmuszona do ślubu i wysłana w nieznaną, by służyć cesarzowi w sposób, który nigdy się jej nawet nie śnił.

Miłość fantastyczna

Ku mojemu zaskoczeniu – okładka eksponująca nóż na to niekoniecznie wskazywała – książka okazała się nie typowym fantasy akcyjniakiem, gdzie niezdarna sierotka z początku książki po kilkunastu rozdziałach z równą werwą macha mieczem i korzysta z magii, ale romansem fantasy. Cała historia skupia się na amrithijskim dziedzictwie Mehr i jego wpływie na świat – co mogłoby zawieść, gdyby nie domagały postacie albo świat. Jak to wygląda?

Postacie były miłym zaskoczeniem. Oczywiście, nie wszystkie otrzymują tyle samo czasu antenowego, ale wszystkie wydają się poprawnie

zaprojektowane i autonomiczne – ani przez chwilę nie miałem wrażenia, że robią coś tylko dlatego, że autorka tak zaplanowała. Główne skrzypce gra tu Mehr, z której perspektywy obserwujemy większość fabuły. Jej postać jest na tyle buntownicza oraz stanowcza, by pchać akcję do przodu, ale na tyle niedoświadczona, by jej wysiłki pozostawały stale zagrożone. Drugim z ważnych bohaterów jest Amun, przymusowy mąż Mehr – osoba bardziej doświadczona, ale zamknięta w sobie z szeregiem traum i problemów. Zmaganie się z nimi stanowi ważny składnik rozwoju obu głównych postaci. W kilku miejscach mamy okazję spojrzeć z punktu widzenia innych mieszkańców Imperium – przyjemny zabieg odciągający na chwilę od wolnego tempa głównego wątku i oferujący perspektywę kogoś, kto ma większą wiedzę o świecie niż nastoletnia dziewczyna.

Śnić o bogach, magii i potędze

Bardzo mi się spodobał główny złoczyńca – postać ambitna, potężna i otoczona wianuszkami

fanatycznych wyznawców. Jest zarówno straszna – stanowi główne źródło zagrożenia, zarówno dla Mehr oraz dla świata – jak i odrażająca... Oraz odrobinę fascynująca. Na pewno kocha Imperium, przez co jest w stanie posunąć się do wielkich – acz moralnie wątpliwych – czynów. Jej przemożny wpływ na wszystkie postacie dodaje sporo napięcia – każdy drobny objaw buntu ze strony głównych bohaterów może się źle skończyć, a jego słudzy antagoniści potrafią się zachowywać w nieprzewidywalny sposób, jeśli tylko poczują, że mają okazję go zadowolić.

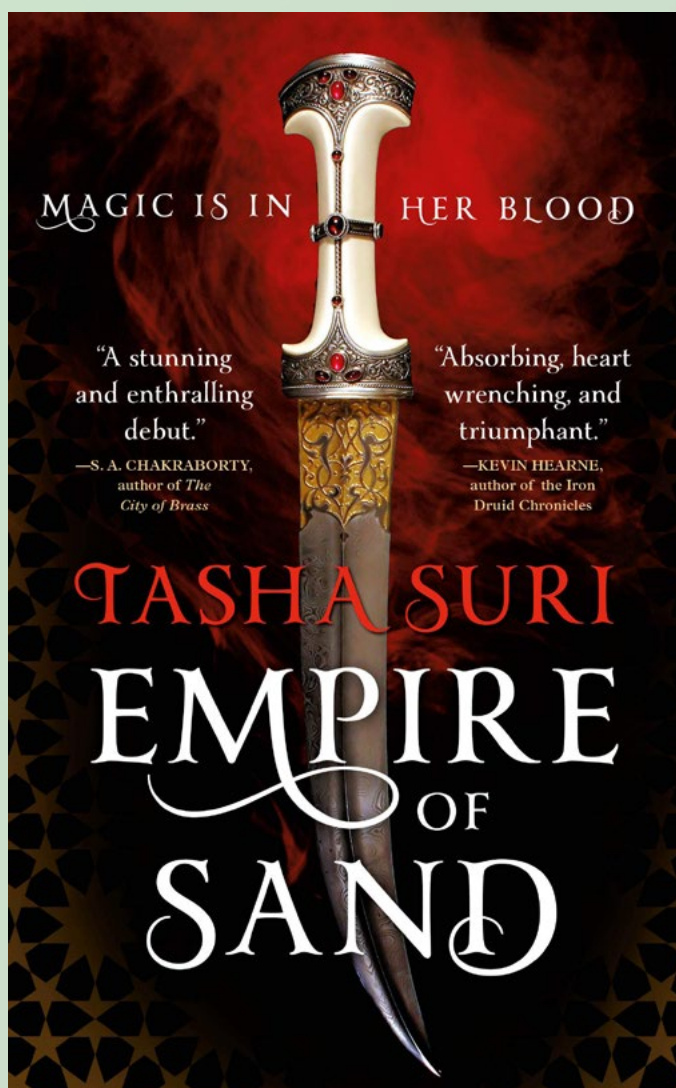
Świat w pierwszym tomie nie został za bardzo wykorzystany – cała akcja toczy się w kilku miejscach w obrębie jednej prowincji. Brakuje mi też mogołowatości, której oczekiwałem – sama estetyka i kształt kraju to za mało. Te braki bledną jednak wobec klimatu, spójności i głębi tego świata. Pokazano nam tylko drobny jego wycinek, ale jest on urzekający – orientalna estetyka, system magii, który organicznie łączy się z religią i w którego skład wchodzi tańce czy przysięgi... Palce lizać, a wszystko to ma ważną rolę w fabule. Nie ma tu zbędnych informacji.

Miłość od pierwszego wejrzenia

Mamy tu więc realistyczne, aktywne postacie w przepelnionym magią i tajemnicami świecie. Ani razu nie nawiedziło mnie poczucie, że ktoś zaczyna się zachowywać jak kukiełka w rękach autorki, a do tego postacie pozytywne wzbudzają sympatię. Śledziłem ich losy z przyjemnością, nawet mimo wolnego tempa – a może właśnie dzięki niemu, bo autorka miała więcej miejsca, by regulować napięcie i ożywić ten świat.

Muszę jeszcze koniecznie wspomnieć o okładce – „Cesarstwo Piasku” to jedna z najbardziej estetycznych książek, jakie czytałem. Wspaniałe wzory na okładce, lekko uwypuklone (dzięki temu na żywo wygląda lepiej, niż mogłaby się wydawać w sklepie internetowym), sztywny papier... tylko nóż może wprowadzać w błąd, ale równocześnie nadaje to minimalistycznego uroku.

Za niedługo ma wyjść drugi tom. Zdecydowanie nie mogę się doczekać – i polecam każdemu, kogo od słów „romans fantasy” nie zaswędzą zęby, do dania tej książce szansy, zwłaszcza, że jest dostępna w abonamencie Legimi.



„Vive la M

Nowoczesna

France”

France

popkultura francuska



PODCZAS, gdy część świata szaleje za wytworami japońskiej animacji, a inna skupia się na dziełach amerykańskich, w sercu Europy wyrósł serial, który jakością może zadziwić i jednych, i drugich. Co jak co, ale Francuzi mają dryg do tworzenia historii, co niezbiecie dowodzi przedstawiane tu dzieło.

~Ghatorr

Niedaleko granicy z Belgią znajduje się niewielkie miasteczko Roubaix, w którym zagnieździło się studio Ankama. Ci francuscy twórcy mieli spore ambicje i dali im ujście tworząc Krozmos – uniwersum, w którym osadzili w 2004 roku akcję swojej gry MMORPG o tytule „Dofus”. Od tego czasu fani otrzymali sposobność odwiedzenia tego uniwersum w jeszcze kilku grach, karciance, komiksach – oraz w serialu animowanym dla dzieci „Wakfu”, którego pierwszy sezon wyszedł w 2008 roku. Obecnie oczekujemy wydania sezonu czwartego – jak jednak prezentują się te, które już można oglądać?

Francuski Fantazmat Krozmosu na Netflixie

Twórcy wrzucają widzów do swojego świata bez większych wyjaśnień, co potrafi utrudnić przetrwanie samego wstępu – w którym naprawdę sporo się dzieje. Tajemniczy starzec pojawia się nagle i znikąd w spokojnej wiosce razem z dziecięcym wózkiem, a idąc z nim w nieznanym kierunku wpada na kilku bandziorów i ich nie do końca stabilnego

psychicznie szefa wspominającego coś o swoim apetycie na tytułowe „wakfu” (które jest tutaj odpowiednikiem energii magicznej, ale nie dostajemy konkretniejszego wytłumaczenia przez większość 1 sezonu). Dochodzi między nimi do krótkiej, acz intensywnej walki, staruszek okazuje się smokiem...

A to dopiero początek! Na szczęście, potem akcja nieco zwalnia, gdy lokator wózka, mały dzieciak o imieniu Yugo, zostaje przekazany na wychowanie byłemu najemnikowi, który postanowił odwieść szpadel bojowy (tak, mają tu takie coś). Kilkanaście lat później, już nieco większy chłopak w wyniku drobnego, demonicznego najazdu na karczmę przybranego ojca i wizyty znudzonej księżniczki dowiaduje się kilku rzeczy o swoim pochodzeniu, zatem wyrusza na wyprawę, by poznać do końca prawdę o sobie.

Fabula nie jest przesadnie skomplikowana – przynajmniej na początku, zanim obrosnie należycie w wątki dodatkowe, poświęci więcej uwagi innym bohaterom i zacznie serwować ważne informacje na temat świata. Proste zadanie odkrycia czegoś więcej o głównym bohaterze nabiera rozpędu, gdy do rozgrywki dołącza bandzior z prologu – który okazuje się szalonym i wyjątkowo potężnym tyranem, poszukiwania rodziny zaczynają prowadzić w kierunku wymarłej cywilizacji, w drugim sezonie dochodzą demony i mordercze maszyny... Nie ma tu miejsca na nudę.

Rycerz z demonem kontra zegarmistrz-tyran

Nawet najciekawszy świat nie zachęcałby jednak do oglądania, gdyby był wypełniony nudnymi postaciami. Na szczęście, nie dotyczy to ani głównych bohaterów, ani postaci trzecioplanowych, ani – albo zwłaszcza – złoczyńców. Ekipa, której losy śledzimy, jest przyjemnie zróżnicowana – mamy tu głównego bohatera o tajemniczej przeszłości i teleportacyjnych mocach, księżniczkę z królestwa roślinnych ludzi i jej ochroniarzkę z łukiem, niewiarygodnie chciwego, podstarzałego najemnika czy narwanego rycerza strzegącego opętanego miecza. Każda z nich ma na wstępie tyle wad charakteru, by zapewnić należytą pożywkę do rozwoju postaci i rozbudowaną historię, z której da się wycisnąć jeden czy dwa dodatkowe wątki. Do tego, co ważne, łatwo się do nich przyzwyczaić i je polubić.

Postacie trzecioplanowe również dają radę – mamy tu sporą menażerię, od znudzonego kupca, który chętnie wróciłby do dawnej kariery awanturnika, po bandę demonów, które poza swoim wymiarem z reguły są uwięzione w broniach.

Tym jednak, w czym „Wakfu” wznosi się na wyżyny, są jego złoczyńcy. Każdy sezon ma jednego głównego złego, knującego niecne plany, wykorzystującego naszych bohaterów i planującego kolejne ciosy. Co ważne, każdy z nich to postać tragiczna, niejako zmuszona do wejścia w swoją rolę – ich motywacje są uzasadnione i wiarygodne, a plany ściśle łączą się z ich problemami. Ba, serial pewnie miałby weselsze zakończenie, gdyby niektórzy odnieśli więcej sukcesów... Do tego są bardzo charakterystyczni, kipią od charyzmy i stanowią zagrożenie dla bohaterów oraz dla świata – serial nie boi się pokazywać, jak rozgniatają w pył postacie poboczne. Do tego ich motywacje muzyczne, projekty uzbrojenia i sług, szaleństwo w śmiechu – no czego tu nie kochać?

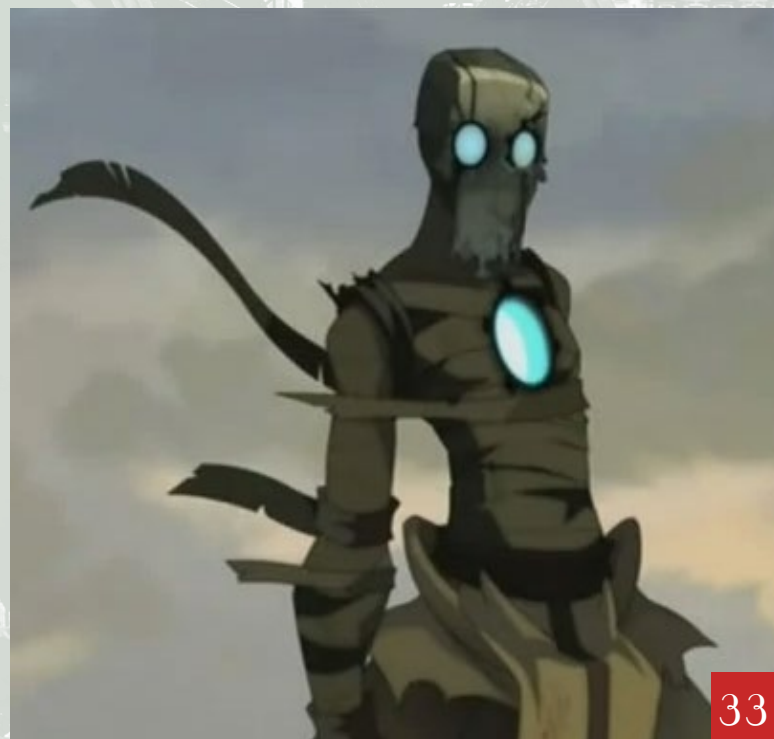
Kolorowo i radośnie

Serial ma sporą dawkę humoru – czasami dość absurdałnego (bohaterowie udający bardzo brzydkie księżniczki, by uratować kompana? Wampir z alergią na ptaki?), czasami zdecydowanie nie dla dzieci („sprawdź urody” lejący

prosto na klatę jednej z bohaterek), ale z reguły na tyle udanego, by wywołać uśmiech na twarzy. Przez większość czasu atmosfera jest przygodowo-radosna, dzięki czemu poważniejsze elementy fabuły mają mocniejszy kontrast i bardziej boją. Tylko w jednej kwestii muszę ponarzekać – po każdym odcinku mamy drobną, zabawną scenkę z bohaterami. Niby nic takiego, są śmieszne, tylko czasami następują one zaraz po poważnym zakończeniu. Przed chwilą zamordowano jedną z postaci, dajcie widzom chwilkę!

Do stworzenia serialu użyto Adobe Flasha – z całkiem niezłymi efektami. Początkowe odcinki bywają toporne, ale po pewnym czasie graficy zaczęli się wyrabiać. Po połowie pierwszego sezonu mamy już do czynienia z naprawdę imponującymi scenami i bardzo płynną animacją – czasem jeszcze się zatnie chodzenie, ale to tyle. Równie dobrze jest z muzyką – szczególnie z motywami muzycznymi przeciwników, które idealnie oddają ich charakter i informują widza, że za chwilę będzie się działo. Muszę tylko ostrzec przed angielskim dubbingiem. Jeden z kickstarterów go ponoć naprawił, ale i tak polecam oglądanie raczej w oryginale lub po polsku.

Czy to serial idealny? No cóż, drugi sezon bywa gorszy od pierwszego, a trzeci spodobał mi się najmniej ze względu na zbyt już potężne postacie i nadmiernie infantylny humor, odcinki sportowe mnie wynudziły... Ale i tak, jest to wspaniały serial, do którego uwielbiam od czasu do czasu powrócić – szczególnie do tych poważniejszych odcinków... bo przyznam, mimo całej sympatii do obsady, oglądałem to jednak dla złoczyńców.



ANOTHER WORLD

PIERWSZA NOWOCZESNA GRA?

„ANOTHER World” to wydana w 1991 roku platformowa przygodówka, która w swoim czasie odniosła ogromny sukces i do dzisiaj uważana jest za kultowego klasyka. Była to jedna z pierwszych gier w historii, w których na tak szeroką skalę stosowano filmowe przerywniki oraz wykorzystujących do opowiadania historii i budowania świata rozgrywkę zgodnie z zasadą „pokazuj, a nie opowiadaj”, zamiast powszechnych w tamtym okresie ekranów ze ścianami tekstu. Czy gra wytrzymała próbę czasu? Tego dowiecie się z niniejszej recenzji.

~Falconek

Powrót do przeszłości

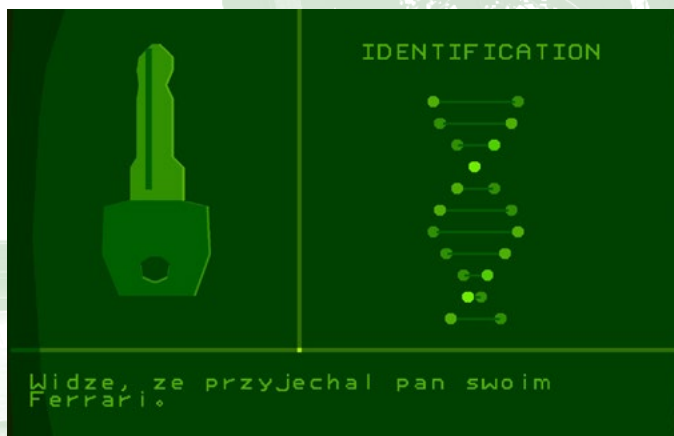
Pomimo że moja przygoda z grami komputerowymi zaczęła się na początku lat dziewięćdziesiątych, to akurat z „Another World” kontaktu nie miałem i zupełnie ominął mnie szal na tę grę. Postanowiłem więc spróbować sobie wyobrazić, jakie wrażenie zrobiłaby ona na mnie, gdyby znowu był początek lat dziewięćdziesiątych. Ustalmy więc linię czasu: mamy rok 1991. Pierwszy „Doom” wyjdzie za dwa lata, podobnie jak „X-Wing”. Na „Warcrafta” będzie trzeba poczekać jeszcze trzy lata. Jako gracz pecetowy mogę grać w pierwszą „Cywilizację”, „Lemingi” (polecam gorąco!) albo wydanego dwa lata wcześniej „Prince of Persia”, będącego zresztą inspiracją dla Francuza Érica Chahi – projektanta gier, który samodzielnie

stworzył „Another World”. „Prince of Persia” z opisywanym tytułem zresztą łączy nie tylko to, że obydwa są prekursorami gatunku przygodowych platformówek, ale o tym za chwilę.

Pierwszy kontakt

Po rozpoczęciu gry wita mnie intro złożone z animowanych scenek, na których widzę głównego bohatera – fizyka, który przyjeżdża do laboratorium swoim Ferrari (tak) i rozpoczyna eksperyment na cyklotronie. Nie są to pojedyncze obrazki opatrzone tekstem, ale całkiem sprawnie wyreżyserowany filmik, którego nie powstydziałaby się żadna gra indie z XXI wieku. Z głośników zaś słyszę... We wszystkich grach, w które grałem do tej pory (przypominam, jest rok 1991),





funkcję podkładu dźwiękowego pełniło coś, co przy największej dozie wyrozumiałości można określić jako „melodyjki”. Teraz słyszę muzykę. Klimatyczną i całkiem przyjemną dla ucha. Pamiętam, jakie wrażenie robiło na mnie w swoim czasie intro i sceny przerywnikowe z „Prince of Persia 2” (premiera w 1993). Przyjmując to jako wyznacznik, po obejrzeniu wstępu do „Another World”, zapewne zbierałbym szczękę z podłogi przez kilka minut.

Rozgrywka

W trakcie wspomnianego wcześniej eksperymentu nastąpiły pewne powikłania, w efekcie których nasz bohater przenosi się w zupełnie obce miejsce, w którym niemal każdy element otoczenia stara się go zabić. Skalisty i pustynny krajobraz wywołuje poczucie obcości i osamotnienia, pogłębiane dodatkowo przez obecność dziwnych i nieprzyjaznych stworzeń. Możemy chodzić w lewo i w prawo, skakać i kucać, a po pewnym czasie zdobędziemy pistolet, który oprócz funkcji strzelania daje możliwość przebijania wrogich osłon i stawiania własnych. Ujawniają się też podobieństwa do „Prince of Persia”: pod względem konstrukcji poziomów jest to platformówka, ale nie taka, w której cały czas skaczemy i celujemy w wąskie platformy; biegamy w niej po labiryncie, naciskamy dźwignie, otwieramy drzwi i szukamy drogi wyjścia. W porównaniu z klasycznymi przedstawicielami gatunku układ poziomów jest bardziej organiczny: nie są one konstruowane z powtarzających się klocków, ale wyglądają raczej, jakby najpierw ktoś narysował daną lokację, a potem dopiero oprogramował miejsca dostępne i niedostępne dla gracza. Dzięki temu poziomy są niezwykle urozmaicone i faktycznie dają wrażenie eksploracji obcego świata. Nawet w XXI wieku niewiele platformówek potrafi uzyskać taki efekt.

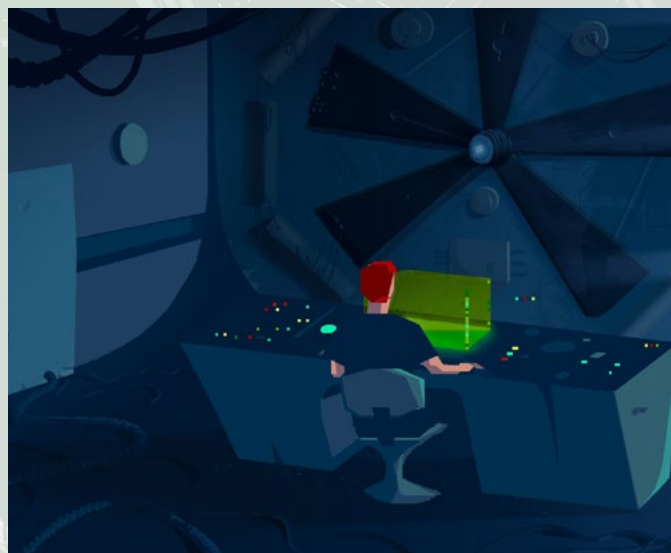
Walka, w odróżnieniu od bardzo precyzyjnego PoP, niestety w dużej mierze opiera się na szczęściu. Często zdarzało mi się, że jakąś strzelaninę przechodziłem za pierwszym razem, po czym kawałek dalej ginąłem i powtórzenie tej samej sceny zajmowało mi kilka minut.

Oдноśnie ginięcia: poziom trudności jest typowy dla gier z tamtych czasów, czyli piekielny. Rzeczywistej treści jest niewiele, ale projekt poziomów wymusza stosowanie metody prób i błędów, co w połączeniu z wymagającymi sporej precyzji sekwencjami skoków i opartą trochę na farcie walką sztucznie wydłuża rozgrywkę. Mimo to przejście całej gry zajęło mi niewiele ponad cztery godziny.

Czy taka rozgrywka broni się w roku 2022? Niestety, mówiąc szczerze, dostarcza więcej frustracji niż przyjemności. Myślę, że są powody, dla których „Another World” jest dzisiaj tylko uroczym klasykiem, zaś podobny „Prince of Persia” ma ciągle żywą społeczność moderów, speed runnerów, a nawet otwartoźródłowy port w OpenGL. Te powody to trudne sterowanie, mało satysfakcjonująca walka i – jak podejrzewam – architektura gry uniemożliwiająca tworzenie nowych poziomów.

Historia – jak ją opowiadać

Kiedy dwunastoletni ja i mój dziesięcioletni brat zagrywaliśmy się w „Dooma 2”, byliśmy jak najdalej od krytycznego i filozoficznego patrzenia na gry komputerowe. Jednak nawet my byliśmy w stanie zauważyć specyficzny sposób opowiadania historii w tej grze. Śmieszyło nas, że wygląda to mniej więcej tak: gra... gra... gra...



fabuła... gra... gra... gra... fabuła. Chodziło o to, że mechanika rozgrywki i to, co widać na ekranie, pasowałyby do każdej i jednocześnie żadnej historii, a jedynym źródłem informacji o powodach, dla których gracz musi tak biegać i strzelać do tych nieszczęsnych potworów, były statyczne ekrany z tekstem.

W tamtych czasach opowiadanie historii poprzez rozgrywkę i związek mechaniki gry z fabułą nie były czymś oczywistym – to jest punkt, w którym najbardziej widać innowacyjność „Another World”.

Już intro w połączeniu z sytuacją z pierwszego poziomu podsuwa graczowi osobistą motywację do przechodzenia gry wykraczającą poza chęć zdobycia „high score”. Na dalszych etapach postać gracza poznaje towarzysza, który później będzie jedynym przyjaznym stworzeniem w tym wrogim świecie. Sposób, w jaki przedstawiono komunikację i budowanie więzi emocjonalnej pomimo bariery językowej, to majstersztyk, dla którego warto przeboleć kiepskie sterowanie i walkę. Takim samym majstersztykiem jest światotworzenie. W przeciwieństwie do innych platformówek z epoki nie mamy tu tylko kolejnych poziomów, które różnią się jedynie teksturami, lecz widać załączki czegoś, co dzisiaj określa się mianem „environmental storytelling”, czyli opowiadanie historii poprzez wygląd lokacji. O ile na początku gry jej świat jest zupełnie obcy, z czasem zaczynamy rozumieć istniejące w nim relacje społeczne, kto jest kim i co jest czym. Mimo, że gra jest całkowicie liniowa, gracz ma wrażenie eksploracji.

Edycja na dwudziestolecie

Obecnie „Another World” jest dostępne na Steam jako remaster z okazji dwudziestolecia premiery. Pod względem jakości oceniam go wysoko. Nie natrafiłem na żadne problemy techniczne poza koniecznością ustawienia trybu kompatybilności z Windows XP na nowszych systemach operacyjnych. Pomiędzy grafiką oryginalną a wysoką rozdzielczością można się błyskawicznie przełączać w trakcie rozgrywki – taką funkcję powinny mieć wszystkie odnowione edycje starych gier. Sama odnowiona grafika jest bardzo ładna i nie ujmuje nic klimatowi gry, co jest rzadkością w tego typu produkcjach. Tę wersję wzbogacono też o osiągnięcia na Steam; kilka z nich jest całkiem zabawnych.

Do edycji dołączona jest zawartość bonusowa w postaci oryginalnych dokumentów projektowych, filmu z powstawania gry, ROM-ów dla komputera Amiga i ścieżki dźwiękowej.

Czy warto?

Jeżeli jesteś w stanie przeboleć archaiczną i piekielnie trudną rozgrywkę, to klimat, świat przedstawiony i historia są, nawet według współczesnych standardów, na najwyższym poziomie. Gra jest dostępna na Steam w cenie zestawu Big Mac z dodatkowymi frytkami. Otrzymujemy za to kawałek historii game designu w wersji zremasterowanej i oryginalnej oraz naprawdę interesującą zawartość dodatkową. Czyli chyba warto.



KUŹNIA RETRO



Asterix & Obelix

G-g-g-g-alowie!



FRANCUSKA popkultura zrodziła wiele interesujących postaci, ale duet dzielnych galijskich wojów – Asterixa i Obelixa – kojarzy w zasadzie każdy.

~Hefajstos

Tytułowi bohaterowie autorstwa René Gosciniego (scenariusz) i Alberta Uderzo (rysunki) zadebiutowali pod koniec lat pięćdziesiątych w komiksowych odcinkach na łamach francuskiego czasopisma *Pilote*. I jak to z popularnymi tematami bywa, trafili również do świata gier, i to w ponad trzydziestu tytułach. W ramach naszego cyklu (i tematu przewodniego) przyjrzymy się platformówce z roku 1995.

Kiedy ziemia była pizzą

Jest rok 50 p.n.e. Cała Galia znajduje się pod panowaniem Juliusza Cezara. Cała? Nie! Malutka galijska wioska skutecznie opiera się przed podbojem, a to za sprawą magicznego napoju dodającego siły i wigoru. Z tego też powodu Cezar nakazuje zbudować palisadę wokół wioski, by uwięzić Galów. Asterix i Obelix postanawiają jednak udowodnić, że mogą chodzić, gdzie chcą.

I tak przedstawia się fabuła gry stworzonej przez Infogrames/Bit Managers i wydanej w Europie w 1995 na platformy SNES, GameBoy i GameBoy

Color oraz PC. Przejmujemy kontrolę nad tytułową parą bohaterów i przemierzamy świat – Galię, Brytanię, Szwajcarię, Grecję, Egipt i Hiszpanię. Na naszej drodze staną rzymscy legioniści oraz piraci, nie zabraknie również dzików (przed obróbką termiczną). Przyjdzie nam też zbierać punkty, zaś w arsenale mamy klasyczne bieganie, skakanie i piąchy.

Na Teutatesa!

Graficznie gra prezentuje się precyzyjnie. Kolorowa i bogata w detale grafika cieszy oko, a poszczególne postacie bez trudu można rozpoznać. Wersja na SNES oraz komputery domowe zawiera nawet takie smaczki jak spadające uderzonym przeciwnikom kaptcie (głównie rzymskie sandały) oraz spadające w tle sylwetki tychże. Każda z odwiedzonych miejscówek ma swój klimat i radosną muzykę.

Nieco inaczej wygląda wersja na klasycznego GameBoya i wersję Color. Z racji wieku i ograniczeń sprzętowych odstaje, choć wciąż dostarcza sporej frajdy. W 2002 roku wydana została wersja na GameBoy Advance, w której zamiast do Egiptu trafimy do kilku państw Bliskiego Wschodu.

Jeżeli macie możliwość – zagrajcie koniecznie. Nie pożałujecie spędzonego czasu. **Ave (Cezar?)!**





SERII „Might and Magic” właściwie nie trzeba przedstawiać. „Heroes 3” kojarzy niemal każdy, a części wciąż zdarza się ogrywać – nic dziwnego ze względu na regrywalność oraz fantastyczny klimat. „Dark Messiah of Might and Magic” studia Arkane stanowi grę FPP akcji z mocno rozbudowanym aspektem rpg, osadzonym w powszechnie danym świecie. Ze względu na rok wydania (2006), dość często był przyrównywany do „Obliviona”, który choć przedstawiał podobny setting – RPG fantasy – cieszył się o wiele większą paletą rozwoju postaci oraz zdecydowanie bardziej otwartym światem. Przy produkcji Bethesdy omawiany dziś tytuł wygląda na mały i dość niepozorny, ale rozgrywka to jest dopiero jazda...

~Enter

Dziesięć wieków forteca stać będzie

Sareth, uczeń potężnego maga Phenriga, przez lata czerpał od swojego mentora wiedzę odnośnie tajników magii oraz posługiwania się orężem. Czas najwyższy, gdyż w świecie coraz głośniej zaczyna rozbrzmiewać dawne proroctwo Sar-Shazzara o mesjaszu, który przy pomocy potężnego artefaktu będzie mógł otworzyć więzienie, do którego zostały wygnane demony wraz z swoim mrocznym władcą, niosąc zgubę Ashan. Phenrig jednak nie zamierza dopuścić, by proroctwo stało się faktem. Wysyła zatem swojego ucznia w celu wsparcia wyprawy maga Menelaga, który poświęcił lata na poszukiwania relikwii i najwyraźniej był blisko celu, gdyż całą wyprawą zainteresowali się nekromanci. Od tego momentu rozgrywka zdecydowanie nabiera tempa.

Fabula, choć sztaampowa, wyjątkowo prosta i opierająca się na klasycznej walce dobra ze złem, wciąż potrafi się obronić, a zwroty akcji i tajemnice są na porządku dziennym. Niestety rozgrywka jest strasznie liniowa, a gracz – właściwie prowadzony za rękę przez korytarze, gdzie wypatruje ukrytych pomieszczeń, których jest od groma. Ze względu na wspomnianą liniową konstrukcję rozgrywki i baaaardzo epizodyczne zadania poboczne, już przy pierwszym przejściu zobaczymy wszystko – od wędrowki przez posępne nekropolie, ponure lochy czy opuszczone twierdze po przeskakowanie pomiędzy zabudowaniami wrośniętymi w skalne klify.



Przyjemnym i wartym wspomnienia elementem jest łuk, którego strzały po trafieniu w drewnianą przestrzeń wypuszczają linę, umożliwiając eksploatację zupełnie nowych zakamarków przez skakanie pomiędzy zwisającymi sznurami.

Ściany dusz otulone ścianami ognia

Jak na rozgrywkę osadzoną w świecie fantasy dysponujemy dość klasycznym arsenałem oręża – mieczy jednoręcznych, łuków, kosturów czy sztyletów. Gdy przychodzi nam po nią sięgnąć podczas pojedynku (czyli dość często), ten staje się niezwykle efektywny oraz widowiskowy. Szczególny nacisk położono na aspekt walki oraz jej mechanikę, starając się ją dopieścić. Dzięki temu każde z licznych starć wydaje się zupełnie inne ze względu na możliwości – a bezpośrednia konfrontacja jest tylko jedną z wielu. Wyprowadzanie ukierunkowanych ciosów w zależności od własnego ruchu oraz dobrze wycelowane kopy oferują ogromną gamę możliwości wykorzystania elementów środowiskowych na polu walki.

Do wyboru mamy między innymi użycie elementów takich jak skały czy beczki w celu obalenia przeciwnika, uszkodzenie niestabilnej konstrukcji, by ta runęła na wroga, czy najwyklesze kopnięcie w kierunku naostrzonych elementów otoczenia lub wprost z skarpy – a okazji ku temu jest całkiem sporo, gdyż Arkane Studio zadbało, by interaktywnych elementów otoczenia nie zabrakło.

Opcji i ścieżek rozwoju znajdziemy kilka. Jako świeżo upieczony adept rzucony przez mistrza ku przygodzie staniemy przed przeróżnymi zadaniami, a zdobyte dzięki nim i doświadczenia z czasem ukształtują Saretha w pancernego zbrojnego, sięgającego pożogę maga czy mistrza cieni pozostawiającego za sobą szlak poderżniętych gardeł. Każda ze ścieżek wymaga od nas zdecydowanie innego podejścia do walki, co z radością mnie skłoniło do kilkukrotnego przejścia tytułu różnymi wariantami „buildu”. Choć istnieją umiejętności niezbędne do przeżycia późniejszych starć, reszta pozwala na dość swobodną kreację postaci – z uwzględnieniem, iż nie zdołamy osiągnąć pełnego drzewka rozwoju w przypadku inwestycji w inne. Potężny mag wprawdzie zasłoni się tarczą, lecz może zapomnieć o prostej i szybkiej dekapitacji przeciwnika. Podobnie łotr będzie ciskał elementami otoczenia przy pomocy telekinezy, lecz nie stworzy klasycznego fireballa. Boli przy tym brak opcji

cofnięcia raz wydanych punktów i spróbowania innej rozgrywki w końcowych etapach – stąd też podchodziłem do rozgrywki wielokrotnie, ale zawsze z równą radością.

Żaden RPG, zwłaszcza osadzony w świecie fantasy „*Might & Magic*”, nie może się obyć bez rozbudowanego bestiariusza, a ten jak na rozgrywkę z 2006 roku jest dość obszerny, lecz chciałoby się zobaczyć więcej. Mamy tu między innymi klasycznych zbrojnych z czarnej straży, brutalne orki i hordę tchórzliwych goblinów, magów parających się nekromancją, ich pomioty i pajęczaki. Każdy dysponuje zupełnie innym zakresem ruchów i możliwości, co przekłada się na ich walkę oraz sposób ich skutecznego unieszkodliwienia.

Powrót do danej gry po latach, a co za tym idzie skonfrontowanie jej z wyidealizowanym wspomnieniem, był czymś niezwykle przyjemnym. Dość często zdarzało mi się ponarzekać na zastosowane mechaniki (lub ich brak, jak np. reset punktów umiejętności), które z czasem odeszły do lamusa, jednak z radością wróciłem do rozgrywki i bawiłem się wybornie. Silnik source, mimo iż jest już leciwy, pokazał, na co go stać, i choć tytuł nie jest już perełką artystyczną (a nawet sporo mu brakuje), to możliwość interakcji z otoczeniem oraz „zabawy” z przeciwnikami poprzez posyłanie ich we wszelkie możliwe elementy sprawiają ogromną radość każdemu wewnętrznemu małemu sadyście. Kampanię ograłem z kilkanaście razy, ale jestem pewien, że ta nie była ostatnia. Póki co wraca na honorowe miejsce w biblioteczkę, a ja wypatruję remake’u.



WALIZKA

A woman with short, dark, wavy hair stands on a grand, ornate staircase. She is wearing a long, black, form-fitting dress with intricate patterns and a long, white, flowing cape. She holds a glowing, rectangular book or tablet in front of her. The staircase is flanked by dark wooden railings with decorative balusters. The background features a large, ornate, gothic-style window with a warm, orange-red glow. The scene is framed by a dark border with decorative corner elements and some foliage on the sides.

RECENZJA

KAŻDY, kto wybierał się na dłuższą wycieczkę poza domowe pielesze, z pewnością docenił użyteczność walizek. Proste, eleganckie, da się w nich upchnąć sporo przydatnych rzeczy... ale ile można w nich zmieścić ludzkich żyć?

~Ghatorr

Gdy katowicki sklep z komiksami, „Komiksiarnia”, polecił świeżo wydany komiks, nie zastanawiałem się długo. Przepiękna okładka z elegancką damą lekko uchylającą tytułową walizkę przykuwała wzrok, a cena nie odstraszała – nie za taką jakość papieru i barw. „Walizka”, dzieło trójki Francuzów, szybko skończyło na mojej półce – ale czy było warto je kupować?

Akcja komiksu osadzona jest w totalitarnym mieście, rządzonej przez Naczelnika – ściany pokryte są plakatami propagandowymi, dysydenci obciążają szafoty, a w mroku kryją się agenci władzy. Oczkiem w głowie reżimu są mury otaczające okolicę – które dawniej miały przed czymś chronić, ale obecnie stały się symbolem tyranii i niewoli. Tylko wybrańcy mogą opuszczać cywilizowane rejony – do tego grona należy tajemnicza dama, która regularnie odwiedza i opuszcza miasto, nosząc ze sobą zawsze tajemniczą walizkę... a jej magia pozwala jej na szmuglowanie ludzi, za olbrzymią cenę.

Historia nie jest skomplikowana – prosta historia tyranii i walki z nią, konieczności wybierania stron, a to wszystko z ciekawymi motywami fantastycznymi w tle. Komiks nie bawi się w tanie moralizowanie – nie ma tu wprost złych albo dobrych postaci, każdy ma realistyczne motywy i działa w wiarygodny sposób. Ocena moralna np. właścicielki walizki, oficera tajnych służb czy ambitnej rewolucjonistki leżą wyłącznie w gestii czytelnika. Równocześnie komiks potrafi dać do myślenia.

Brakuje tu zarówno humoru, jak i scen akcji – o ile brutalności tu pod dostatkiem (wspominałem już o szafotach, prawda?), to nie dotyczy ona starć, a tego, co ma miejsce przy przejmowaniu i/lub utwierdzaniu władzy. Pasuje to do klimatu komiksu – dowcipy rodem z Marvela czy mordobicia tylko zakłóciłyby tempo i odciągnęły uwagę od ważniejszych rzeczy.

Przedstawiony świat jest wzorowany na Europie, ale to nie nasza Ziemia – historyczne wstawki wspominają o dawnych krainach i państwach,

w ciekawy sposób pogłębiając ten świat i tworząc kontekst, w jakim osadzono postacie. Wyjątkowo fascynująca jest magia – nastawienie postaci do stron konfliktu objawia się w ich wyglądzie, tytułowa walizka jest silnym i pożądanym artefaktem, a jej właścicielka wie i może więcej, niż początkowo pokazuje. Autorzy wrzucili tu akurat tyle fantastycznych motywów, by zapewnić niesamowity, mistyczny klimat.

To, co sprzedaje ten komiks, to jego nadzwyczajna oprawa graficzna. Każdy kadr jest małą ucztą dla oka – twórcy doskonale operują kreską i kolorem. Postacie i otoczenie są mocno stylizowane, duże znaczenie odgrywają też barwy – część postaci ma wyraźne motywy kolorystyczne, które nie są jednak tylko motywem artystycznym, a są elementem świata przedstawionego (w kilku momentach zmiany wyglądu postaci stanowią ważny element akcji).

Całość stanowi jedną, zamkniętą całość – zaczęta i rozpoczęta w idealnych momentach. Nie ma tu niepotrzebnych scen, ale równocześnie po przeczytaniu nie czułem, że czegoś mi brakowało. Wszystkie rozpoczęte wątki zostają rozwiązane w satysfakcjonujący sposób, niczego nie pominięto – nawet drobne szczegóły czy, zdawałoby się, kompletnie nieważne postacie mogą się przewinać w tle albo otrzymać dodatkowe informacje.

„Walizka” jest niesamowitym komiksem, który lubię wyciągać z półki choćby tylko po to, by nacieszyć oczy wspaniałymi obrazami albo chłonąć przez chwilę atmosferę totalitarnego miasta w przełomowym dla niego czasie. Serdecznie polecam każdemu, kto ma ochotę nacieszyć się estetyką mistyczną, fabularną i rysunkową.





PARYŻ od dawna stanowi symbol piękna, elegancji i siły – nie bez przyczyny piękne miasta naszej części kontynentu mogły sobie zasłużyć na tytuł „Paryża Wschodu”. Przez wieki był stolicą potężnych imperiów które stanowiły ważny element światowej polityki i kontrolowały spory kawałek Ziemi. Słynął ze swoich wpływów w modzie czy sztuce. Teraz uwaga – jest rok 2023, a Paryż jest paskudny.

~Ghatorr

Cały świat spotyka się w Paryżu

O potędze francuskiej kultury bardzo jaskrawo świadczy ich przemysł komiksowy – od wielu lat, na spółkę z Belgią, powstają tam liczne dzieła fantastyczne i sci-fi. Wśród twórców którzy właśnie w tym kawałku Europy wyrobili sobie sławę możemy znaleźć mieszkańców Chile (kto by pomyślał, że Jodorowsky zahaczył o Paryż?), Brazylii, Włoch czy Jugosławii... Choć w wypadku Bilala, autora „Nikopola”, wspomnianie jego pochodzenia jest pewną przesadą – emigrował z rodzicami w wieku pięciu lat, na całe szczęście dla świata kultury. W końcu gdyby tam pozostał, to raczej wątpliwe, że zyskałby taką sławę.

„Trylogia Nikopola” – wydana w Polsce przez Egmont – to zebrane w jeden tom trzy historie sci-fi osadzone w postapokaliptycznym (wspomniane są aż dwie wojny nuklearne) świecie, podlane olbrzymią dawką motywów i wątków które balansują

między groteską a surrealizmem. W końcu w ilu komiksach faszystowski Paryż jest odwiedzany przez egipskich bogów w latającej piramidzie chcących kupić trochę paliwa i grających w Monopoly? No właśnie, a to dopiero kilka pierwszych stron.

Francja-degeneracja, reszta świata nie lepsza

Przedstawiony świat jest po prostu niesamowity – tak ohydny, odstręczającego Paryża nie widziałem nigdy w życiu. Miastem rządzi samozwańcza faszystowska klika (której gruby władca lubuje się w cytowaniu Mussoliniego), budynki są zniszczone, ludność wynędzniała. Co pewien czas uderzają paskudne detale – tu na obrazku w kałuży widać ciało, tam Wieżę Eiffle’a oblepia jakieś paskudztwo... Po trzeciej wojnie światowej (wspomniano walkę z „koalicją sowiecko-chińską”) i wymianie nuklearnych ciosów świat rozpadł się na państwa-miasta, a jakby jeszcze tego było mało, to tajemnicze wydarzenie spowodowało na Ziemi kosmitów, przez co przez karty komiksu przewijają się niesamowite istoty. Do tego dochodzą roboty, kosmiczne projekty... no i egipscy bogowie.

Akcja pierwszej części trylogii, „Targów Nieśmiertelnych”, zaczyna się od dwóch wydarzeń – po pierwsze, nad Paryżem pojawia się olbrzymia, latająca piramida, której nieludscy władcy chcą zatankować, a po drugie, na Paryż spada stara kapsuła w której zahibernowano dezertera z początku trzeciej wojny

światowej. Konflikt na linii egipscy bogowie – fałszywostwa rząd (który żąda dość wygórowanej, acz samolubnej ceny – nieśmiertelności dla swojego przywódcy) w połączeniu z buntem Horusa przeciwko swoim towarzyszom i dezorientacją dezertera, mężczyzny imieniem Nikopol, zmieni Paryż.

Kolejne dwie części – „Kobieta Pułapka” i „Zimny Równik” – opuszczają tereny Francji, ale dalej ważną rolę odgrywa w nich Nikopol, nawet jeśli stracił rolę głównego bohatera. Odwiedzamy między innymi Berlin (po którym biegają bojówki islamo-chrześcijańskie), Londyn (gdzie z kolei kosmici biją się z Afropakistańczykami), zerkniemy nieco bliżej równika... Nie ma czasu się nudzić, a każde miejsce zadziwia kolejnymi dziwnymi cechami.

Goły Horus z profilu rysowany

Oczywiście świat sam nie byłby w stanie utrzymać jakości komiksu – muszą też być jacyś bohaterowie. Najważniejszymi postaciami są Nikopol oraz Horus – wysoce niecodzienny duet faceta, który przespał trzy dekady w kosmicznej lodówce oraz bóstwo, które może opętywać ludzi i marzy mu się poprawa swojej pozycji. Ma sobie ludzkie życie za nic, nadużywa mocy czyniąc przedziwne rzeczy, buntuje się przeciwko swoim pobratymcom – ale też przy okazji ma chyba najciekawszy rozwój w całej serii. Pozostałe bóstwa egipskie, jako grupa, również wypadają interesująco – są bardziej powściągliwe od Horusa, a ich nastawienie do ludzkiego świata dokłada w kilku miejscach do komiksu humoru (kto by się spodziewał przedwiecznych istot oglądających hokej albo rozważających czy Monopoly jest warte ich uwagi?). Z ważniejszych postaci mamy też syna Nikopola (ich podobieństwo jest ważnym elementem fabuły), psychicznego kota w zielone prążki, pechowego reżysera, dziennikarkę leczącą miłosną stratę nie tymi tabletkami co powinna... Bilal solidnie rozbudował menażerię w swojej trylogii.

Obrazki są ładnie narysowane, przesycone detalami – i brzydkie. Styl, w jakim narysowano cały komiks, idealnie pasuje do tego groteskowego, paskudnego klimatu. Każda niedoskonałość na ludzkich ciałach – ba, nie tylko ludzkich – jest doskonale widoczna i odstręczająca. W tle pojawiają się plamy, uszkodzenia budynków i inne tego typu nieprzyjemności mające przypominać o kiepskim stanie tego świata. Na uwagę zasługuje wszechobecna nagość – od której człowiek aż pragnie zaprzysiąc wieczny celibat i zakopać się w jakiejś mniszej

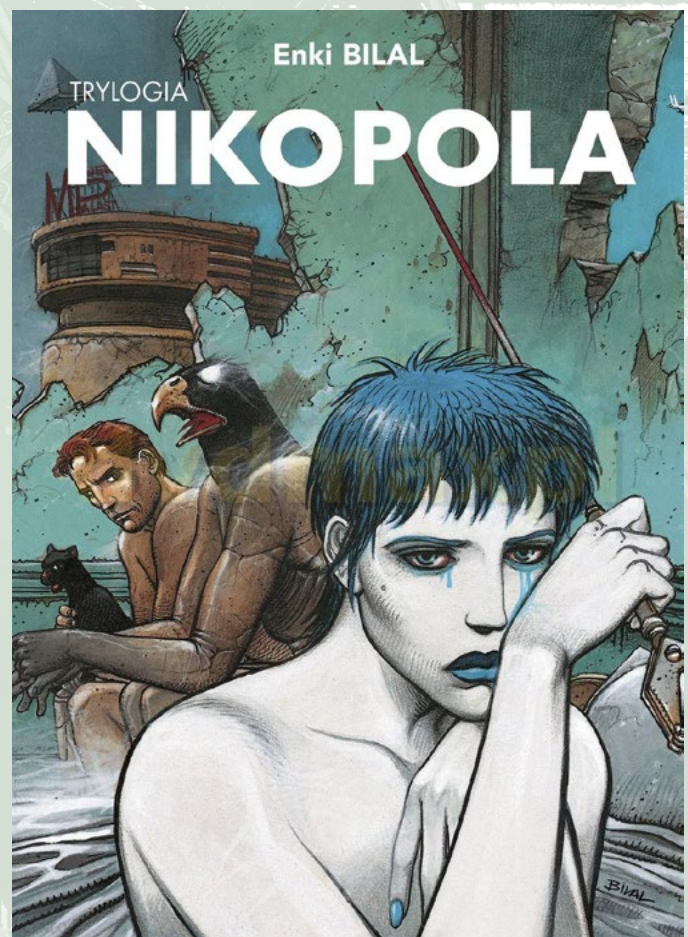
celi. Realizm w połączeniu z kilkoma wyjątkowo nieprzyjemnymi dla oczu postaciami sprawia, że człowiek przy lekturze się modli, by nikt tu już nie musiał ściągać ciuchów.

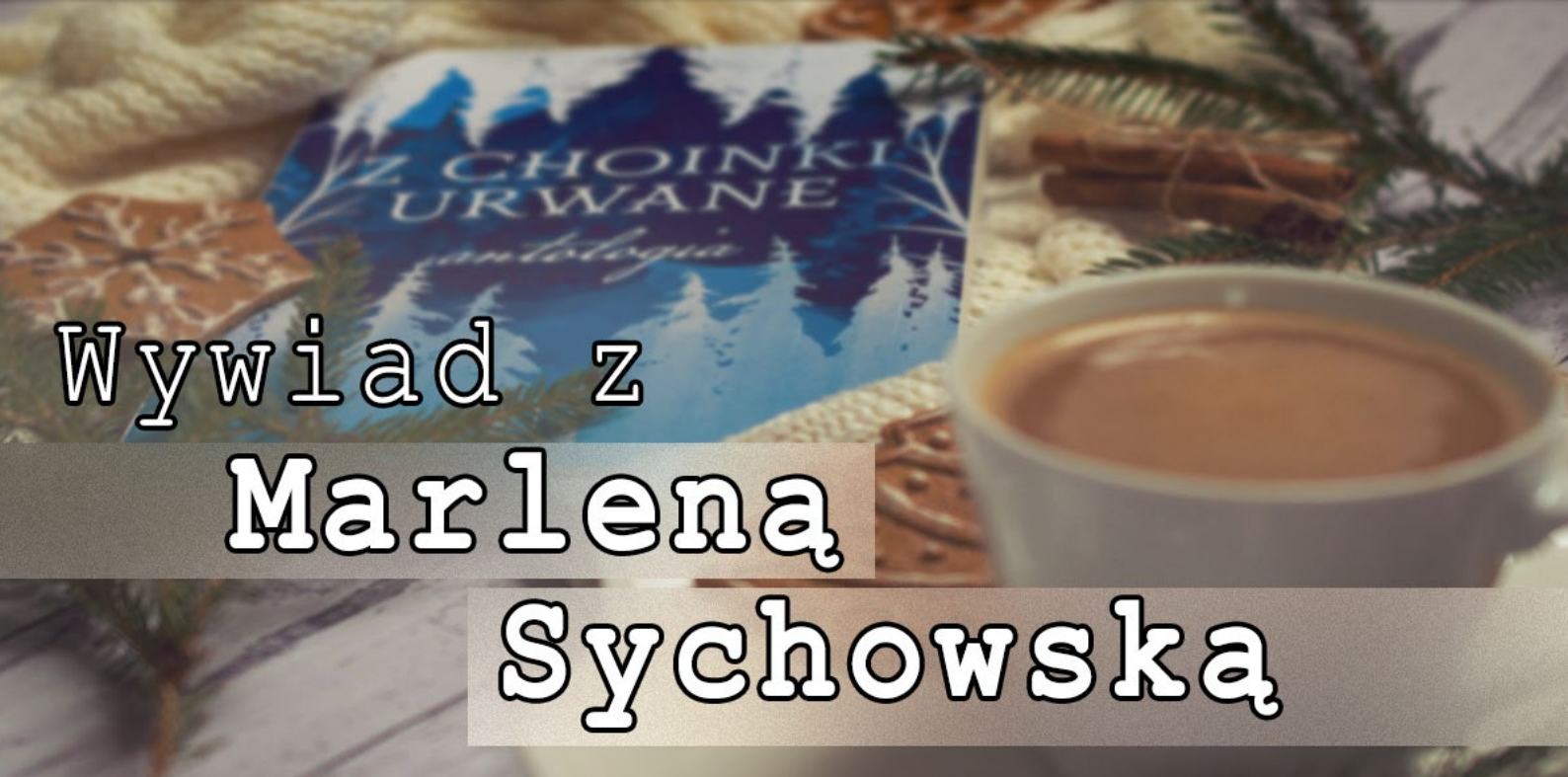
Są smaczki, jest smacznie

Świat jest prezentowany nie tylko poprzez samą akcję – co pewien czas autor dorzuca urywki z gazet, dodatkowe informacje, fragmenty pamiętnika etc. rozszerzające wiedzę czytelnika o świecie.

Z rozbawieniem muszę też wspomnieć, że w trzeciej części występuje połączenie boksów z szachami – dyscyplina, która już po premierze komiksu stała się prawdziwym sportem. Na podstawie Nikopola powstał też film – „Immortal: Kobieta Pułapka” – oraz gra przygodowa, Nikopol: Secrets Of The Immortals.

Trylogia Nikopola to na pewno komiks, koło którego ciężko przejść obojętnie. Wylewające się na nas z każdej strony brzydko piękne ilustracje, okraszone poezją Baudelaire’a i doprawione specyficzną fabułą, przykuwają uwagę i uniemożliwiają odstawienie tomu przed jego ukończeniem – o ile da mu się szansę i jest się przygotowanym w choćby minimalnym stopniu na ten dziwny klimat. Do tego to klasyka, a z klasyką zawsze warto się zapoznać!



The background image shows a book cover with a blue and white illustration of a forest scene. The title 'Z CHOINKI URWANE' is visible on the cover. To the right, there is a white cup filled with a brown liquid, likely tea, with a cinnamon stick and some greenery nearby.

Wywiad z Marleną Sychowską

POWSTANIE internetu otworzyło przed pisarzami olbrzymie możliwości – nagle ułatwił się kontakt z wydawnictwami, znajdowanie pokrewnych dusz stało się kwestią szybkiego wyszukania odpowiedniego hasła na Facebooku, a Wattpad i podobne strony zaoferowały możliwość rozwoju swojego kunsztu w kontrolowanych warunkach. Jedną z debiutantek, która w pełni skorzystała z tych opcji jest Marlena Sychowska, której „Szept lasu” szóstego lipca wskoczył do księgarni.

~Ghatorr

Ghatorr: Dzień dobry! Bardzo dziękujemy, że zgodziłaś się udzielić nam wywiadu. Czy zechciałaś na początku powiedzieć kilka słów o sobie naszym Czytelnikom?

Marlena Sychowska: Dzień dobry! Uszanowanko! To ja dziękuję za propozycję jego udzielenia, bardzo się ucieszyłam z takiej możliwości.

Jestem Marlena Sychowska, chociaż w internetowym półświatku pisarskim niektórzy znają mnie jako Tail. Marzenie o pisaniu, wydaniu własnej książki jest jeszcze marzeniem z dzieciństwa, jak zresztą u wielu pisarzy się zdarza, choć sama pracę nad warsztatem i pisanie ze świadomością tego, co piszę zaczęłam stosunkowo niedawno – gdzieś około trzy lata temu, kiedy odkryłam taką nieco mrocznie osławioną przestrzeń w internecie, jak Wattpad. Tam opublikowałam pierwsze, strasznie

pokaleczone językowo szkice opowiadania fantazy. Później, tak się już wkręciłam w to doskonale nie pióra, że kolejne historie rosły, angażowałam się (i dalej to robię) w różne projekty dla pisarzy amatorów i, wreszcie, doczekałam się dnia, kiedy marzenie stało się faktem. Wydaję książkę!

G: Już za niedługo w księgarniach ukaże się Twój debiut wydawniczy, czyli „Szept lasu” – ale to nie jest pierwsza historia, którą napisałaś. Kiedy zaczęłaś swoją przygodę z pisaniem? Który z poprzednich projektów pisarskich wspominasz najchętniej?

M.S: Pierwsze, takie niemal niemowlęce, kroki robiłam jeszcze za dzieciaka. Gdzieś w głowie, po lekturze książek Tolkiena, podczas gdy zanudzona wędrowałam za rodzicami po karkonoskich



szlakach, wykielkowała historia o czarodziejkiej królewnie i wojowniku, którzy wraz z różnorodną drużyną (bo przecież musiał być i elf, i krasnolud, i czarodziej z brodą) udają się w podróż na drugi kontynent. Nie mogło oczywiście zabraknąć magicznej biżuterii, czyli legendarnego wisiorka z kryształem, który jest celem głównego czarnego charakteru i epickiej wojny dobra ze złem. Brzmi ładząco podobnie do czegoś, prawda? Wszystko to zaczęłam najpierw spisywać w zeszyciku, a potem uznałam, że chyba czas dorosnąć. Wyrosłam na długo, bo dopiero na studiach ponownie wróciłam do tej opowieści. Nadal jednak była strasznie koślawą, pełną podobieństw i choć fabularnie przeszła już wiele zmian, to nadal uważam ją za swoje najślabsze dzieło, chociaż paradoksalnie mam do „Korreadanu” największy sentyment.

Ale prawdziwe pisanie to dopiero Wattpad! Wtedy odkryłam, że tej pisarskiej pasji nie można się wstydić, że nas, pisarzy przed debiutem, jest ogrom i tworzymy mniejsze lub większe grupki, gdzie wspólnie pracujemy, dyskutujemy, rozwijamy się. Dołączenie do takiej społeczności daje ogromnego kopa i podbija te „pisarskie skille”. Więc właściwie – przygoda z pisaniem, chociaż już przymierzałam się do niej dwadzieścia lat temu, rozpoczęła się dopiero chwilę temu.

G: Czy ciężko jest w Polsce debiutować?

M.S: Czy ciężko? Pojęcie względne, ale jeśli jesteśmy pewni swojego tekstu, mamy ogromne zaplecze w postaci feedbacku, redaktorów, korektorów, utożsamiliśmy się z tą społecznością debiutantów – jest wtedy o wiele łatwiej. Osobiście mam wrażenie, że sam proces tworzenia historii, a później proces wydawniczy to pikus z tym, co zaczyna się następnie – promocja swojego tekstu i obrona go przed, czasem, niezasłużoną krytyką. Oczywiście, jako autor i jako debiutant jestem świadoma, że zawsze pojawią się głosy, iż „mogłam zrobić to lepiej”. Zawsze gdzieś z tyłu głowy jest taka myśl, że można jeszcze poprawić tyle rzeczy. Dlatego spodziewam się, że znajdą się głosy, które będą przekonywać, iż „Szept lasu” zawiódł ich oczekiwania – marzę, by takich opinii było jak najmniej. To jednak jest duży problem dla polskiego debiutanta – często czyjaś opinia wystawiona złośliwie może utrudnić przekonanie innych Czytelników, że warto samemu zdecydować. To takie pokłosie przekonania „byleby sąsiad nie miał od nas lepiej”.

Jako debiutant mierzę się też z problemem promocji – znane nazwiska zawsze będą miały większe szanse w mediach. Kiedy więc się dopiero to nazwisko sobie wyrabia, trzeba włożyć w zaplanowanie strategii dużo więcej pracy.

Dużym problemem dla debiutantów jest też przebić się do dobrego wydawnictwa. Jeśli ktoś nastawia się, że chce wydawać tą ścieżką – istotnie, jest to często problem. Wydawnictwa nieufnie spoglądają na początkujących adeptów beletrystyki, zwłaszcza, jeśli tworzą coś innego niż mafijne erotyki.

G: Jakie są główne powody, dla których Czytelnicy powinni sięgnąć po „Szept lasu”? Na jakie aspekty położyłaś nacisk przy pisaniu tej książki?

M.S: Przede wszystkim odeszłam od wielkiego worldbuildingu, który uprawiałam w swoich wcześniejszych tekstach. Postawiłam na to, by ta historia była lekka, ciekawa i zatrzymała Czytelnika fabułą, a nie dodatkami. Nie skupiałam się na skomplikowanych relacjach politycznych, nie stworzyłam encyklopedycznej historii każdej krainy, nie zaserwowałam popełnianej często mitologii. Dzięki temu powieść jest niezwykle przyjemna w odbiorze, bo klimat tworzą baśnie, las i magia, która w tym lesie



się dzieje. Obserwujemy tu i teraz, otrzymujemy tyle informacji, ile potrzebujemy, jednocześnie gdzieś w tle przewija się backstory bohaterów. To wszystko sprawiło, że ta książka jest świetną propozycją do czytania w czasie urlopu – odpręży Czytelnika, zacieka, nie pozwoli się odłożyć.

Co ważne, moja interpretacja baśni wskazała na pewną „bajkową przypadłość”; jaką, tego zdradzać nie będę, ale na pewno w ten sposób trochę odarłam mit „księcia z bajki”.

G: „Królewna Śnieżka”, „Kopciuszek” oraz „Piękna i Bestia”... Skąd pomysł na połączenie akurat tych trzech bajek? Jak trudno było je do siebie dopasować?

M.S: Właściwie to przyszło bardzo spontanicznie, chociaż pierwszym pomysłem był sam Kopciuszek. Za każdym razem, gdy ktoś przerabia Kopciuszka, opieramy się na tym samym motywie – Kopciuszek marzy, by iść na bal, ucieka z niego, by nie wydało się, że jest Kopciuszkiem i odnalezienie Kopciuszka przez księcia jest tym, na co czekamy. Tymczasem pomyślałam – a co, jeśli Kopciuszek nie chce iść na bal? Jeśli ucieka, bo na zamku wcale nie czeka na nią „i żyli długo, i szczęśliwie”? Wtedy też sobie przypomniałam, że była już księżniczka, która uciekła z zamku przed okrutną królową, więc czemu by nie połączyć tych postaci w jedną? Motyw „Pięknej i bestii” już wpasował się sam, gdy zaczęłam szukać odpowiedzi na pytanie „dlaczego Kopciuszek ucieka?”.

Z tego wszystkiego powstała Eillen – Kopciuszek, Śnieżka i Bella w jednej osobie. Cała reszta już przyszła naturalnie – Szepci, których można potraktować za krasnoludków, lustro, srebrny pantofelek, drwal przypominający łowcę, kłątwa rzucona na złego króla... Napisanie „Szeptu lasu” to była dla mnie niezwykła przygoda – podróż do bajek, o których w dorosłym życiu już się nie myśli. I wbrew pozorom myślę, że moja wersja bajek wcale nie jest dla dzieci.

G: Jak długo pisałaś swoje dzieła? Czy trudno było Ci wygospodarować na to czas?

M.S: „Szept lasu” akurat jest książką, którą pisałam najkrócej, bo, nie licząc jego początków, to zajęło mi ono ok. trzy miesiące. Czas jednak wygospodarować było – i właściwie nadal jest – ciężko. Jestem mamą dwóch absorbujących maluchów, do tego dużo pracuję, bo jestem grafikiem wydawniczym

i również zajmuję się kompleksowym projektowaniem książek. Staram się również nadal udzielać na serwerach pisarskich, bo organizujemy tam wiele fajnych, motywujących akcji. Zazwyczaj więc piszę w nocy, albo nad ranem, efektem czego bez kawy nie egzystuję!

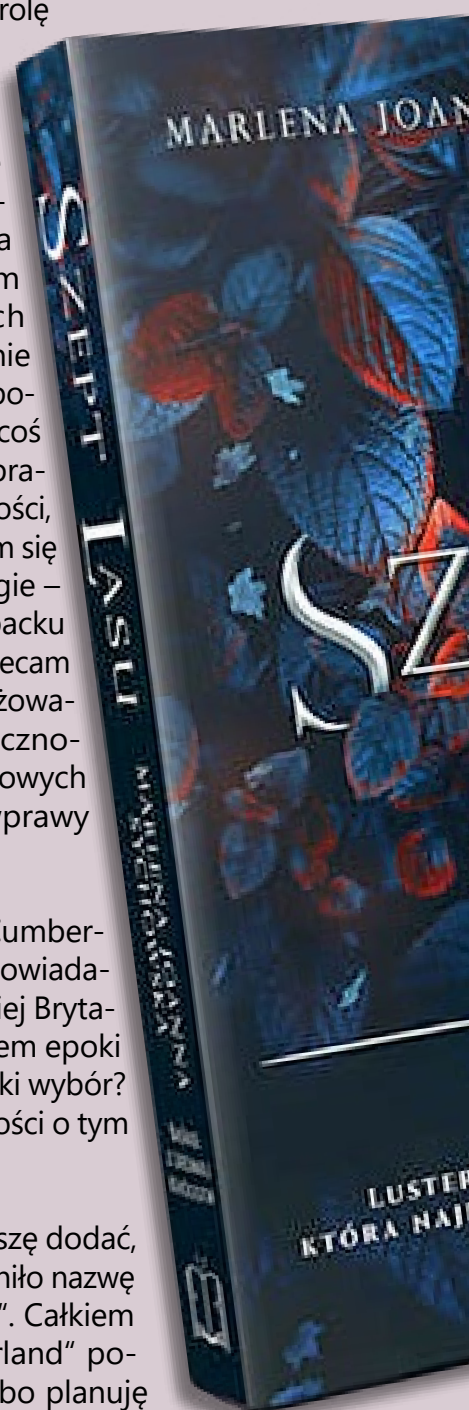
G: Czy grupy pisarskie – facebookowe, wattpadowe etc. – odegrały istotną rolę w Twojej karierze?

M.S: I to ogromną! Chyba gdyby nie te grupy, gdyby nie działalność i twórczość na Wattpadzie, a potem serwer dla młodych twórców, nigdy bym nie odważyła się w ogóle pomyśleć, że mogłabym coś wydać. Po pierwsze, brakowałyby mi umiejętności, bo dzięki takim grupom się rozwinęłam, a po drugie – nie byłoby tego feedbacku i wsparcia. Dlatego polecam z całego serca zaangażowanie się w takie społeczności – można poznać nowych przyjaciół i nabrać wprawy w pisaniu.

G: Z innej beczki – „Cumberland”, wattpadowe opowiadanie, osadziłaś w Wielkiej Brytanii tuż przed początkiem epoki wiktoriańskiej. Skąd taki wybór? Czy zbieranie wiadomości o tym okresie było trudne?

M.S: Właściwie, tu muszę dodać, że „Cumberland” zmieniło nazwę na „Papier i diamenty”. Całkiem możliwe, że „Cumberland” pozostanie nazwą serii, bo planuję przynajmniej dwa tomy – drugi już zresztą powstaje, zobaczymy czy będzie zapotrzebowanie na trzeci.

Od zawsze miałam słabość do filmów i książek kostiumowych. Pierwszy film, który obejrzałam, będąc jeszcze małą dziewczynką i w epoce VHS, to „Rozważna i romantyczna” z niezapomnianym



Alanem Rickmanem w roli pułkownika Brandona. Od tamtej chwili zakochałam się w tym okresie i zaczęłam pochłaniać inne tego typu filmy, oczywiście wszystkie książki Jane Austen i z czasem sięgnęłam po pozycje innych autorów piszących o XIX wieku, zwłaszcza o Anglii. Dzięki temu, gdy w końcu sama odważyłam się stworzyć podobną

historię, miałam za sobą spore zaplecze i dalszy research był ogromną przyjemnością. Do tego stopnia, że zdarzało mi się pół dnia spędzić na czytaniu o zwyczajach i miejscach, zamiast na pisaniu. Nieocenioną pomocą był znaleziony skan w archiwach publicznych pamiętników z podróży po Anglii w pierwszej połowie XIX wieku i podobny też skan o Anglikach w Indiach. Research był poważnym etapem w przygotowaniu opowieści, ale muszę przyznać, że teraz przy redakcji sporo rzeczy jednak usuwam – dojrzałam do tego, że przecież nie piszę encyklopedii, a jedynie opowieść obyczajową (bo w sumie wątek romansu jest bardzo delikatny) – i takie wrzucanie całych

stron opisujących zwyczaje po prostu zanudzi Czytelnika. Lepiej jedynie o czymś wspomnieć z nadzieją, że jeśli kogoś to zaciekawia, to sobie sprawdzi w internecie.

G: Czy teraz, gdy już oficjalnie zadebiutujesz na papierze, planujesz odświeżyć któryś z wcześniejszych projektów, by mógł dołączyć do „Szeptu lasu” na półkach? A może wolisz się skoncentrować na czymś nowym?

M.S: Marzę, by wydać „Cumberland” – „Papier i diamenty”. To z tą pozycją zgłoszam się już do kilku wydawnictw, chociaż nie odważyłam się jeszcze wysłać tego do takich dużych, jak np. Lira, z obawy, że tekst potrzebuje więcej mojej uwagi, nim zaprezentuję go większym wydawcom. Otrzymałam nawet dwie odpowiedzi pozytywne, ale po przemyśleniu, zweryfikowaniu możliwości, a także umów, odrzuciłam je. Teraz, mając za sobą debiut, mam nadzieję, że uda mi się wydać „Papier i diamenty” z wydawcą, z którym współpraca będzie przyjemnością i ekscytującą przygodą.

G: Specyficzną cechą opowiadań wrzucanych na strony internetowe jest publikowanie rozdziałów osobno przez pewien okres czasu, umożliwiając Czytelnikom zapoznawanie się z nimi na bieżąco. Czy taki sposób pisania bardzo się różni od trybu pracy nad klasyczną książką?

M.S: Bardzo się różni. Pisanie powieści rozdziałami powoduje, że przestajemy na nią patrzeć jak na całość, a raczej jak na serialowe odcinki. Skupiamy się na plot twistach, na rozbudowaniu akcji w danym rozdziale, niepotrzebnie wydłużamy wątki, żeby wciąż było zainteresowanie. Przez to powstają tasiemce, które w dodatku przestają być ze sobą spójne. To dobra metoda, by stworzyć draft, nacieszyć się feedbackiem, zdobyć popularność, ale tekst pisany w ten sposób potrzebuje następnie dużych nakładów pracy podczas redakcji autorskiej.

Dla przykładu, kiedy skończyłam „Cumberland” miałam ponad milion dwieście znaków. W tej chwili, po dwóch redakcjach odchudziłam je do ponad 800 tysięcy.

Ale na pewno polecam! Te emocje, kiedy przychodzą Czytelnicy i czytają nasze utwory z wypiekami na twarzy... Bezcenne.

G: Jakich porad udzieliłabyś świeżym pisarzom, którzy dopiero stawiają pierwsze kroki na drodze literackiej kariery?

M.S: Nie słuchać innych pisarzy! Kiedyś sądziłam, że gdy już się zdobędzie doświadczenie, pisze się świadomie, to trzeba ratować radą innych. Nie. Owszem, możemy sobie we wspólnym gronie podyskutować, omówić metody, zainspirować kogoś, zasugerować – ale nigdy nie powinniśmy dawać uniwersalnych, pisarskich rad, bo moim zdaniem – one nie istnieją. Każdy z nas wypracuje





swoj styl, swoj metodę pracy, swoje rozwiązania we własnym zakresie i to, co mówią doświadczeni autorzy, wcale nie musi się sprawdzić!

Ot, na własnej skórze sprawdziłam. Tyle osób daje rady w stylu „nie powielaj schematów, klasyka jest zła, wykorzystywanie motywów nie jest dobre”. Tymczasem ja: napisałam retelling bajek, czerpiąc z klasyki z wielką przyjemnością. Jeśli wszystko potraktujemy po swojemu, może się okazać, że „zabronione metody” są super rozwiązaniem.

Poza tym, jesteśmy pisarzami – co za tym idzie – indywidualistami. Nie mogę więc dawać „złoty rad”, bo to, że coś sprawdziło się u mnie nie oznacza, że sprawdzi się u kogoś innego.

G: Jak wyglądają twoje prywatne upodobania popkulturowo-rozrywkowe? Jakie książki czy filmy najbardziej Ci się podobają, a które najlepiej inspirują?

M.S: Mam ten problem, iż przez to, że sama ostatnio cierpię na brak czasu, dawno nie czytałam, ani nie oglądałam nowości. Niemniej chętnie wracam do twórczości Jane Austen i wszystkich ekranizacji jej książek, namiętnie zaczytuję się Winstonem Grahamem, a „Władca Pierścieni” zawsze leży obok łóżka. Ostatnio, na fali mody pewnie, znów przeczytałam „Sagę Wiedźmińską” i przypomniałam sobie, że mimo wszystko to kawał dobrej, męskiej literatury.

I, nie oceniajcie, co roku na święta zamiast Kevina oglądam „To właśnie miłość”, a przynajmniej raz w roku „Cztery wesela i pogrzeb”.

Wielkim też moim odkryciem niedawno stała się seria „Ostatnia arystokratka” – ten czeski humor uratował mnie, kiedy bardzo potrzebowałam czegoś na rozluźnienie.

G: A teraz nadeszła pora na tradycyjne pytanie wywiadowe – co sądzisz o pizzy hawajskiej?

M.S: Nie jestem fanką, pizzę uwielbiam w klasycznej formie, ale jeśli już innej nie będą serwować... to czemu nie?

G: Powoli docieramy do końca wywiadu. Czy jest coś, co jeszcze chciałabyś przekazać naszym Czytelnikom od siebie?

M.S: Nie zostawiam porad, ale pozwolę sobie powiedzieć jedno. Nigdy się nie poddawajcie i dążcie śmiało do celu. Ciężka praca i marzenie to klucze do sukcesu, którego Wam życzę! Zawsze znajdzie się ktoś, kto chętnie wytknie Wam Wasze wszystkie błędy, ale wiecie co? Ten ktoś nie jest w ogóle na tym samym etapie, co Wy. Dużo mu do Was brakuje!

G: Serdecznie dziękujemy za udzielony wywiad! Życzymy powodzenia w dalszej karierze i nie możemy się doczekać premiery „Szeptu lasu”!

M.S: Ja również dziękuję! To było niesamowite doświadczenie! A ja całej ekipie magazynu „Equinox Times” życzę dużo Czytelników i ciekawych tematów!



E for glorious EQUESTRIA



Największy w Polsce serwis
o tematyce My Little Pony

nowinki



fanarty



fanfiki



felietony



i wiele innych



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