

QUINOX TIMES

ŚWIĘTA Z POPKULTURĄ

Prezentujemy się na ten czas

WIEDŹMIKOŁAJ

Herr Batka ze Śmiercią

SPIRITED

Świąteczny musical
nie z tego świata

POKEMON SCARLET

Hola trenerze pokemon!

SONIC FRONTIERS

Dokąd biegnie jeź?



Spis treści

RECENZJE – GRY

Pentiment.....	4
Metal: Hellsinger	8
Road 96.....	10
Kuźnia Retro – Happyland Advetures.....	13
Sonic Frontiers.....	14
Pokemon Scarlet.....	18

RECENZJE: LITERATURA

Magia Cierni.....	24
-------------------	----

PUBLICYSTYKA

Podsumowanie „Pięciu Smaków”	25
Jak zepsuć dobrą aplikację – Duolingo.....	26

TEMAT NUMERU

Scrooge: Opowieść Wigilijna.....	30
Spirited.....	32
My Little Pony Zmieniaj Świat + Zimowy Dzień Życzeń.....	34
Guardians of The Galaxy: Holiday Special.....	36
Trzy prezenty pod choinkę.....	38
Dzika Noc.....	40
Wiedźmikołaj – Film.....	41
Wiedźmikołaj – Książka.....	42
Niegrzeczna Szybka Piątka.....	44
Jak święta, to z Kevinem.....	46

Naczelnia czasopisma i szef działu DTP: Lailyren
Szef działu korekty: Solaris
Szef działu redakcyjnego: Ghatorr
Redaktorzy: Gray Picture, Hefajstos, Malvagio, Scroll, Samael & Mimik
Korekta: Magda B, Midday Shine
Opracowanie graficzno-techniczne: SoulsTornado, Magfen, MC
Archiwum: Catkitty
Gościennie: Cold

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.

Witajcie w przededniu zimy, Drodzy Czytelnicy!

Gdy w Boże Narodzenie pola są zielone, na Wielkanoc będą śniegiem przywalone – więc o ile pogoda się utrzyma, to nie powinien nam grozić biały kwiecień. Grudzień szczypie w nos i uszy, prószy śniegiem na pola i zaskakuje kierowców – ale nawet na chwilę nie spowalnia naszej redakcji. Oto przed Wami kolejny numer o dość oczywistej tym razem tematyce – świątecznej!

Boże Narodzenie zdominowało artykuły – możemy więc przyjrzeć się dwóm nowoczesnym wariacjom na temat klasycznej opowieści Dickensa („Spirited” i „Scrooge: Opowieść wigilijna”), pratchettowo-fantastycznemu podejściu do tematu świętego Mikołaja („Wiedźmikołaj” i to w dwóch formach) albo sprawdzić jak kończą przestępcy, którzy trafią na Listę Niegrzecznych („Dzika Noc”).

Jeśli ktoś będzie chciał odpocząć od świątecznych klimatów, to może zamiast tego skoczyć prosto do piekła i to w rytmie heavy metalu, czytając o świeżutkiej grze „Hellsinger”. Kontynuując szeroko pojętą religijną tematykę można sprawdzić czy nasz redaktor polubił bawarskie opactwo w głośnym ostatnio „Pentiment”. Do tego trochę niebieskiego jeża, trochę pokemonów, trochę fantastyki dla młodzieży i trochę... Duolingo?

Jak widać dla każdego się znajdzie coś miłego. Zapraszamy do lektury!

~Ghatorr

Użyte grafiki:

Okładka – Pixabay

Pozostałe grafiki – własne, na licencji CC lub według hiperłącza w grafice

Źródła do teł w artykule:

[>>Pokemon Scarlet<<](#)

[>>Sonic Frontiers<<](#)

[>>Niegrzeczna Szybka Piątka<<](#)

Linktree – linki
do socjali



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



✦ PENTIMENT ✦

Ревнива и мörderstüme

Studio Obsidian ponownie zrobiło świetną grę, która jednocześnie jest niszową produkcją. Spo- ro czytania, dużo stylizowanej grafiki, decyzje mające znaczenie oraz wiele dbałości o małe detale, które łatwo przegapić. Gra przygodowa z elementami RPG grana w przestrzeni 2D, która nie pozwala zaciąć się w fabule, jednocześnie ograniczając czas na podejmowanie wątków. Rozgrywka, która nas nie goni czasowo w prawdziwym życiu, co innego w growym. Każda decyzja będzie zapamiętana, mając konsekwencje. Oto całe „Pentiment” – pełne sprzeczności i niuansów, jak całe życie w czasach odrodzenia.

~Scroll



Zmyślane opactwo, prawdziwe realia

W jakimś czasie swojego życia praktycznie każdy miał styczność ze stylistyką późnośredniowiecznych ksiąg – często przez memy wyśmiewające artystów tamtych czasów, niektórzy nieco ze „Shreka”. Faktem pozostaje, że jeśli powiem Wam, że cała stylistyka graficzna „Pentiment” jest wzorowana na późnośredniowieczne księgi, będziecie wiedzieli, o co mi chodzi. Oczywiście nie jest to odwzorowanie jeden do jeden, graficy bardzo postarali się, by wszystko było jak najczytelniejsze, a same tła wewnątrz często nawet wyglądają nieco biednie, ale jak wspominałem, każdy zrozumie, że styl, którym posługuje się gra, bardzo pasuje do podjętej tematyki.

Cała historia dzieje się na początku XVI wieku w Bawarii, w fikcyjnym miasteczku Tassing i okolicznym opactwie benedyktynów – Kiersau, najprawdopodobniej wzorowanym na prawdziwym klasztorze Hirsau znajdującym się na terenie obecnej Badenii-Wirtembergii. Całość jest bardzo mocno osadzona w realiach historycznych, podczas dialogów pojawia się wiele terminów czy odniesień do wydarzeń historycznych, które faktycznie miały miejsce w tamtym czasie. Wiele dzieł próbujących przedstawić współczesnemu odbiorcy tamte czasy często miota się, używając sporych uproszczeń nie tylko pojęciowych czy językowych, ale także przekłamań, błędnie reprezentując rzeczywistość lat minionych. Oczywiście nawet w „Pentiment” twórcy musieli pójść na pewne ustępstwa i uproszczenia, by przekazywana treść była w ogóle zrozumiała, ale widać, że starają się robić to jak najrzadziej. Sama bibliografia dołączona do do spisu twórców pokazuje, że dużo czasu poszło w jak najlepsze zgranie pomysłów autorów z faktyczną wiedzą historyczną.

Malarz detektyw, do usług

W grze wcielamy się w stworzoną przez twórców postać – Andreasa Malera, malarza dorabiającego sobie w skrytorium w pobliskim opactwie, na którego czeka warsztat oraz przyszła żona (której w życiu nie spotkał ani nawet nie widział na oczy) w Norymbergii. Prowadzi on spokojne życie w Tassing, małym miasteczku, całe dni siedząc z zakonnikami mozolnie przepisującymi księgi, próbując ukończyć swoje wielkie dzieło. Wszystko jednak się zmienia, kiedy podczas wizyty szlachcica w opactwie Kiersau dochodzi do przerażającego morderstwa...

Co dzieje się dalej, jest sprawą, z którą gorąco polecam się zapoznać, ale chciałbym się tutaj zatrzymać na chwilę przy Andreasie. Choć jest on gotową postacią zaprezentowaną nam przez twórców, to detale jego życia oraz to, jak zachowuje się on w sytuacjach społecznych, zależy wyłącznie od gracza. Gra w miarę zręcznie wplata w początkowych (choć nie pierwszych) rozmowach tematykę przeszłości protagonisty, przy których



konwersacja staje w miejscu i daje nam możliwość zdecydowania, co tak w zasadzie Andreas umie czy jaki styl życia prowadził dotychczas. Nie ma tu jednego słusznego wyboru, nie ma też rozdawania punktów; ot, decyzja czy malarz orientuje się bardziej w okolicach Włoszech, Flandrii czy Bazylei albo jaki kierunek studiów skończył. Wszystkie te wybory determinują późniejsze możliwe opcje dialogowe, które choć nie zmieniają biegu głównej fabuły, pozwalają na ciekawe meandry w opowiadanej historii czy ułatwiają radzenie sobie z niektórymi przeszkodami oddzielającymi nas od prawdy.

Na Boga, te detale!

Drobne pierdoły, do których przyłożyło się studio Obsidian, są niesamowite. Zaczynając od historycznych nazw np. na pory dnia, odpowiednie słownictwo, nader częste odwołania do tematyki sakralnej i to nie tylko przez duchownych ale także świeckich, czy różne czcionki, którymi mówią postaci w dymkach, w zależności od warstwy społecznej, z której

pochodzą, po takie drobnostki jak to, że postaci nie noszą nakryć głowy w pomieszczeniach czy kościele.

Odwołania do tekstów biblijnych, ówczesnej sytuacji geopolitycznej (są to czasy okołoreformacyjne, a sam Marcin Luter nie tak dawno przybił swoje tezy do drzwi kościoła) czy stan wiedzy oraz dobór słów osoby, z którą rozmawiamy, w zależności od jej statusu, pozwalają niesamowicie wczuć się w klimat nieco zacofanej społeczności, jeszcze polegającej na ręcznych pracach zakonników. Co więcej, prasa drukarska już jest w mieście, razem z drukarzem, i wszędzie czuć powoli oznaki nadchodzących sporych zmian, a jak wiadomo, ludzie nie lubią zmian.

Również ciekawą decyzją było wprowadzenie różnych czcionek dla różnych warstw społecznych. Typowym stylem z ksiąg mówią duchowni, szlachcice wypowiadają się piękną kursywą, a chłopstwo i mieszczaństwo gadają prostymi literami. Wyjątkiem od tego jest rodzina dru-



karza, której tekst pojawia się natychmiastowo i drukiem. Ciekawym i zbędnym detalem są okazjonalne intencjonalne literówki w wypowiedziach, które po kilku sekundach są zmywane i poprawiane, wdrażając klimat pisania i kaligrafii w zwykłej wypowiedzi. Twórcy robią, co mogą, aby uatrakcyjnić tekst wypowiediany przez postaci, np. zostawiając kropelki atramentu, co ma zaznaczyć zirytowany ton konkretnej postaci.

Dużo czytania, zero gadania

Tutaj pojawia się pewna trudność z odbiorem gry. Jako że jest to produkcja na kilkanaście godzin, a jedyny sposób na odbiór gry jest poprzez tekst, produkcja wymaga dużo więcej skupienia na przekazywanych treściach. Jak zaznaczyłem wyżej, twórcy starają się robić, co tylko się da, by urozmaicić tę czynność, ale jeśli to stanowi dla Ciebie przeszkodę, to możesz się odbić od tej produkcji. Sama warstwa dźwiękowa jest dość uboga, zazwyczaj są to odgłosy tła, naszego biegania czy pióra piszącego litery wypowiedzi postaci.

Okazjonalnie da się usłyszeć muzykę czy śpiew, ale poza tym zostaje nam bardzo niewiele. Szkoda, bo dobra renesansowa muzyka bardzo ubogaciłaby podróż przez Tassing i okolice.

Także sposób rozgrywki, oparty wyłącznie o dialogi zarówno z ludźmi jak i wewnętrzne stanowi kwintesencję rozgrywki, tu i ówdzie przeplatane eksploracją czy prostymi minigierkami. Brak tu systemu walki, a cała gra jest raczej spokojnym, choć angażującym doświadczeniem, stąd moja obawa, że pomimo świetnego (aczkolwiek nie idealnego wykonania) gra pozostanie niszowym produktem, podobnie jak większość produkcji studia Obsidian z ostatnich lat. Mimo wszystko taki model biznesowy zdaje się pasować twórcom, skoro ostatnie ich produkcje są wycelowane w mniejsze, acz wierniejsze grono odbiorców, które jeśli już postanowi poświęcić te kilkanaście godzin na ich grę, odda się temu dużo pełniej niż szerokie grono odbiorców, z których spora część nie doświadczyłaby całości i prawdopodobnie nie doceniłaby kunsztu wykonania oraz pracy włożonej w stworzenie „Pentiment”.



METAL HELLSINGER

Piekło w rytmie metalu



SWOJĄ przygodę ze świadomym wyborem muzyki, której chcę słuchać, zaczynałem od rocka na ogromnej – jak na tamte czasy – MPtrójce (całe 512 MB!), jednak szybko przeskoczyłem na metal. Nie była i nie jest to jedyna muzyka, jakiej słucham, ale od kiedy pierwszy raz zacząłem słuchać mocniejszej oraz cięższej muzyki, została ona ze mną na zawsze. I prawdopodobnie, jak u każdego obecnego czy byłego metalheada cieszy mnie, kiedy jedna z moich pasji, jaką są gry wideo, wykorzystuje ten typ muzyki. Pierwszą taką produkcją było świetne „Prince of Persia: Dusza Wojownika”, później dopiero kojarzę obie części rebootu „DOOMa”, a obecnie jest to „Metal: Hellsinger”.

~Scroll

Do diabła z fabułą

Gra „Metal: Hellsinger” jest hybrydą pierwszoosobowej strzelanki oraz gry rytmicznej, co oznacza, że fabuła jest w zasadzie kompletnie nieistotna. W nie tak dużym skrócie, gramy pół-demonicą nazywaną Niewiadomą i przemierzamy najdalsze zakątki Piekła, by zmierzyć się z Czerwoną Sędzią, by odzyskać nasz głos. Każdy, kto grał w dynamiczne shootery wie, że ta fabuła nie dość, że jest brutalnie prosta, żeby nie powiedzieć prostacka, to jest jedynie pretekstem do stawiania czoła kolejnym zastępom przeciwników. Nie jest to wada, czasem trzeba odpocząć od głębszych treści i oddać się prostej rozrywce, ale jest to coś, na co należy zwrócić uwagę.

Sama gra bardzo mocno przypomina „DOOMa” z 2016 roku, jeśli chodzi o design piekła, potworów czy styl rozgrywki, choć sama postać i niektóre używane przez nią bronie raczej kojarzą mi się z serią „Painkiller”, a konkretnie z odsłoną o podtytuł Overdose. Na szczęście nie jest to plagiat, ale choć wszystko jest oryginalnym pomysłem twórców, nie da się nie wyczuć, że wyżej wymienione tytuły nie były w jakikolwiek sposób inspiracją.

COMBO X16

Cała walka przypomina znów „DOOMa” z tego powodu, iż jej istotnym czynnikiem na arenach pełnych hord przeciwników jest fakt, iż musimy cały czas poruszać się po mapie, aby uniknąć porażki. Dodatkowo, aby zdobywać więcej punktów, musimy dostosowywać nasze działania do rytmu muzyki. Im lepsze combo osiągniemy, tym muzyka staje się pełniejsza, aby na maksymalnym mnożniku (x16) odblokować wokale. Walka u samych podstaw jest dość prosta, ale jeśli chcemy w pełni cieszyć się świetnie skomponowaną ścieżką dźwiękową, musimy szybko analizować otoczenie i podejmować śmiało decyzje, by utrzymać combo na najwyższym poziomie, a co za tym idzie – zdobywać więcej punktów.

Gra posiada system rankingowy, dlatego każdy poziom możemy przechodzić wielokrotnie, by śrubować własne wyniki i sprawdzać, jak wysoką pozycję mamy w tabeli. Sam nie jestem fanem

tego typu rywalizacji, szczególnie w grach rytmicznych, gdyż nie czuję rytmu (pomimo marzeń nauczenia się gry na perkusji). Jednak nawet ja byłem w stanie przez sporą część rozgrywki utrzymywać maksymalny mnożnik i cieszyć się muzyką w pełni, także mogę zapewnić, że margines błędu jest dość spory.

Piekielnie dobra muzyka, przeciętny arsenał

Do eliminacji piekielnych pomiotów mamy kilka rodzajów broni palnej, zdobioną czaszkę, która najprawdopodobniej jest naszym narratorem (pod którego głos daje Troy Baker) oraz demoniczny miecz. Nic szczególnego, ale spełnia swoją rolę w eksterminacji. A jest co eksterminować, ponieważ przegląd przeciwników, choć nie jest szeroki, stanowi ciekawe zbiorowisko – od banalnych przeciwników, po elitarne, wymagające i groźne na polu walki demony. Także walki z bossami są ciekawie zrealizowane, ponieważ nasze szare komórki muszą pracować na wysokich obrotach, by unikać ataków przeciwnika, wyprowadzać swoje ciosy i jeszcze robić to do rytmu dyktowanego przez muzykę.

A sama muzyka jest bardzo ciekawa, z mocnymi growlowymi wokalami. Do utworzenia ścieżki dźwiękowej zaprzęgnięto Two Feathers oraz kilku mniej lub bardziej znanych wokalistów, jak Alissa White-Gluz, Mikael Stanne, Matt Heafy czy nawet sam Serj Tankian. Co istotne, udało się tu stworzyć

bardzo rytmiczny i wpadający w ucho muzyczny klimat, który na każdym stopniu zaawansowania ma oczywisty rytm, którego należy się trzymać, aby utrzymać combo.

Szybka przygoda Niewiadomej

Do ukończenia gry, czyli zaliczenia każdego etapu co najmniej raz na średnim poziomie trudności, wystarczy 4–5 godzin grania, więc jeśli zamierzacie po prostu przejść Hellsingera, nie zdążycie znudzić się formułą. Jednak w takim wypadku płacenie pełnej ceny w przeliczeniu na czas grania wychodzi mocno niekorzystny, zalecałbym zatem poczekać na promocję lub wypróbować grę w GamePassie. Jeśli natomiast jesteście osobą, która lubi śrubować własne wyniki i rywalizować z innymi ludźmi o jak najwyższą pozycję w tabeli, te 109 złotych może być warte wydania.

Osobiście, pomimo stronięcia od gier polegających na rytmie lub takich opartych o wielokrotne powtarzanie tego samego poziomu, jedynie po to, by osiągnąć wynik lepszy od poprzedniego, bawiłem się przednio szlachtując hordy demonów w Krainie Koszmarów i słuchając świetnego albumu metalowego. Sama fabuła naprawdę jest do zapomnienia, ale jeśli growl i ciężkie brzmienia nie są wam obce albo jesteście do nich nastawieni neutralnie, to myślę, że będziecie naprawdę dobrze się bawić poszukując Głosu zabranego Niewiadomej.





GRA „Road 96” jest trzecią grą francuskiego studia Digixart. Poprzednimi produkcjami są „Lost in Harmony” i „11-11 Memories Retold”, o których dało się usłyszeć, lecz nie były aż tak znanymi produkcjami. Jednakże ostatnio wydana produkcja miała bardzo udaną premierę, szczególnie, iż reklamowano ją jako grę dla fanów „Life is strange”, która – nie oszukujmy się – ma bardzo szerokie grono fanów i jest bardziej znana.

~Mimik i Samael

Czy gra „Road 96” sprostала oczekiwaniom lub zaskoczyła graczy? Czy faktycznie to następcza „Life is Strange”? Czy jest to gra warta swojej ceny? Czy w ogóle warto w nią zagrać? Na te i na wiele innych pytań postaramy się odpowiedzieć w dalszej części artykułu.

Kim jesteśmy, dokąd zmierzamy

W grze tej wcielamy się w nastoletnie osoby z różnych części fikcyjnego państwa Petria, które łączy jeden, wspólny cel – dostać się do granicy i przez nią uciec. Każda z postaci rozpoczyna grę w pewnej odległości od granicy wraz ze swoją energią i swoimi pieniędzmi, a także ze wszystkimi umiejętnościami, które odblokowaliśmy do tej pory. Postacie nie różnią się od siebie pod względem mechanik, ale każda z nich przeżywa własną, unikalną przygodę. Przyjemna jest świadomość, iż pomimo różnych przeżyć naszych postaci, wszystkie

biorą udział w o wiele większej historii. Co ciekawe, każda z postaci ma również swoje smaczki, które możemy poznać, np. poprzez zadzwonienie do domu rodzinnego. Dodatkowo, wybór postaci jest bardzo spójny z grą, ponieważ możemy wybrać jedną z 3 dostępnych postaci w trakcie trwania audycji o zaginionych nastolatkach.

Kogo polubisz? A kogo poprzesz?

W trakcie rozgrywki będziemy spotykać wiele postaci pobocznych, mniej lub bardziej ważnych. Wśród tych postaci 8 z nich jest wyszczególnionych, ponieważ są one ważnymi osobami w całej przekazanej historii. Z każdą z nich możemy odbyć parę scen, w których uchylany jest rąbek tajemnicy dotyczącej tego, co tak naprawdę dzieje się w Petrii. Gra wyposażona jest specjalne znaczniki pokazujące, jak dobrze poznaliśmy już daną postać. Każda z nich jest wyjątkowa i są naprawdę dobrze napisane. Twórcy starali się, by nie były one czarno białe, ale nie we wszystkich przypadkach się to udało. Spotkania z postaciami są ciekawe i wyjątkowe, czeka się na nie z niecierpliwością, jednak dużym minusem jest to, że w trakcie jednego przejścia gry bardzo trudno poznać każdą postać na 100%. Na szczęście istnieje postgame, który nam to umożliwi, lecz wymaga odtwarzania innych scen po raz kolejny. Warto jeszcze dodać, że jedna z postaci, która ma wzbudzać w graczach strach, naprawdę to robi i sceny z nią są bardzo klimatyczne.

Krajobrazy wymyślonego kraju

Gra ma świetną oprawę muzyczną. Piosenki do niej stworzone zostały przez wielu artystów, acz najwięcej utworów zostało stworzonych przez The Toxic Avenger, który współtworzył również soundtrack do „Furi”. Wszystkie utwory są naprawdę świetne i dobrze wprowadzają w klimat gry. Doskonałą mechaniką w grze jest możliwość zbierania kaset z kolejnymi piosenkami i możliwość puszczenia ich w radiu. Co do grafiki, jest ona ciesząca oko. Stylizowana jest na realistyczną kreskówkę. I bardzo dobrze, ponieważ nie stara się, aby wszystko wyglądało hiperrealistycznie. Pastelowa gama kolorystyczna jest bardzo spójna i zwyczajnie ładna. Naszym skromnym zdaniem – wręcz trochę zbyt pozytywna, jak na historię, która toczy się w tle.

Czym żyje Petria

Historia, która została przekazana w trakcie gry opowiada o państwie Petria, które jest rządzone przez tyra – Tyraka. Tyrak aresztuje nastolatków w związku z tym, iż nadchodzą wybory, a młodzi chętniej głosowaliby na kontrkandydatkę. Poznamy również grupę terrorystów Black Brigades, którzy starają się przeszkadzać w rządach prezydenta. Łatwo doszukać się tutaj nawiązań do toczących się politycznych sporów w Stanach Zjednoczonych, od roku 2020 do teraz. Niestety, gra przedstawia ten konflikt bardzo jednowymiarowo, pokazując kto jest tutaj dobry, a kto jest zły. Brakuje tu też większego przyjrzenia się szczegółom podejść różnych grup politycznych, co dodatkowo sprawia, że trudno nie brać tego z dużą dozą dystansu. Spotykamy też jedynie postacie popierające albo obecnego tyra, albo te z grupy terrorystycznej, więc tym bardziej trudno jest przedstawić zawłości polityki.



Główne źródło wydarzeń gry składa się z dwóch składowych. Pierwszą z nich jest 10-lecie „Zawalenia Szczytu '86”, czyli katastrofy mającej miejsce podczas poprzednich wyborów, w której nieudany zamach na ówczesnego kandydata na prezydenta Tyraka przyniósł śmierć wielu osobom. Jest ono wykorzystywane jako usprawiedliwienie dla zacieśniania praw w kraju, częstych kontroli policyjnych i innych, autorytatywnych posunięć rządu. Całemu zamieszaniu absolutnie nie pomaga fakt, że wszystko miało miejsce blisko granicy, na drodze 96, czyli dokładnie w tym samym miejscu, do którego zmierzamy, by uciec z kraju.

Drugą składową są zbliżające się wybory, które będą miały miejsce tego samego dnia, co 10-lecie wyżej opisanej tragedii. Powoduje to nasilenie się w kraju różnego typu protestów i innych działań oddolnych, mających zmienić politykę kraju. Zwiększają również aktywność grupy terrorystycznej, która snuje również swoje plany dotyczące dni wyborów.

Kombinacja tych wydarzeń, bardzo mocno oddziałuje podczas rozgrywki, nadając bieg większości zdarzeń, które napotykamy. Obojętnie – czy niszcząc obozowisko z przyczepami, czy idąc na największą imprezę, na którą potrzeba zaproszeń – każda z tych rzeczy wiąże się właśnie z polityką. Także najważniejsze z nich, czyli masowe aresztowania nastolatków, które jest czynnikiem wywołującym naszą ucieczkę z domu. Masowe ucieczki nastolatków to motyw, który często przewija się przez grę, czy to w postaci ludzi grożących nam policją, czy pomagających nam ze względu na nasz los.





Skradaj się, kradnij kluczyki i drap zdrapki

Gra ta ma parę głównych mechanik, a także wiele pomniejszych. Najważniejszym aspektem jest podróżowanie, energia i pieniądze. Aby podróżować, możemy wybrać jedną z dostępnych opcji, np. autostop, pojechanie autobusem czy piesza wędrówka. Każda z tych opcji kosztować będzie inną wartość energii i pieniędzy, również nie wszystkie są dostępne w każdej scenie. Aby odbudować energię postaci, należy się wyspać lub coś zjeść, a żeby z tego skorzystać trzeba zdobyć pieniądze lub kogoś okraść. Gra daje graczowi dużą dowolność, jeśli chodzi o pozyskiwanie zasobów, jednak każdy ze sposobów wiąże się z konsekwencjami. Uzupełnianie energii jest szczególnie ważne przez to, że gdy utraci się ją całą, policja automatycznie aresztuje takiego nastolatka.

Poboczne mechaniki są często związane z danymi postaciami, to znaczy – istnieją minigierki do używania gadżetów jednej z postaci, np. u Alexa lub wybieranie dobrych odpowiedzi w taki sposób, aby nie zdenerwować innej postaci, jak u Jareda. Nie są to ciekawe czy skomplikowane mechaniki, ale wzbogacają rozgrywkę. W trakcie gry zdobywa się również umiejętności, które odblokowują różne możliwe ścieżki na dalszą rozgrywkę.

Właśnie wyborami ta gra stoi, natkniemy się na nie w każdym momencie gry i naprawdę ciekawe jest wybieranie, która decyzja może okazać się tą słuszną, a także próbowanie różnych podejść. Doskonałym przykładem tego jest fakt, iż jeśli znajdzie się jakiś sposób ucieczki przez granicę, nie można

wykorzystać go po raz drugi. Co ciekawe, mimo iż gra wydaje się bardzo przyjazna i łatwa, to jest też dość śmiertelna dla postaci. Konsekwencją śmierci jest tylko mus zmiany postaci i utrata pieniędzy, ale pozostaje pustka w serduszkach po stracie.

Czy warto uciec do Petrii?

Gra z pewnością warta jest zobaczenia. Co prawda 50 czy 100 złotych to trochę za dużo jak na to, co gra oferuje, ale za niższą cenę lub tym, którzy mają game passa bardzo polecamy. Owszem, gra jest w dużej mierze symulatorem chodzenia, ale warto pograć, by móc odkryć lokacje, postaci i różne ścieżki ucieczki poza granice Petrii. Miłej rozgrywki i pamiętajcie, nie wsiadajcie do taksówek!

Dla szerszego poglądu polecamy również artykuł autorstwa Solarisa z 48. numeru naszego e-zinu: [LINK](#)



HAPPYLAND ADVENTURES

Chętni na przygodę, łapka w górę!

ACH, gry wideo. Cudowny sposób na spędzenie czasu, który zabiera nas do niemal nieskończonej liczby uniwersów i światów, pozwalając przeżywać w zasadzie każdą emocję. Ale żeby ktoś grać mógł, ktoś inny musi napisać kod. Także tu entuzjastów nie brakuje.

~Hefajstos

Nic więc dziwnego, że już od pierwszej generacji konsol i komputerów miłośnicy elektroniki mozolnie rozpracowywali systemy, uczyli się języków, przepisywali z czasopism (Bajtek!) oraz nagrywali... z radio. Internet dał im sporego kopniaka, a na przełomie lat dziewięćdziesiątych i pierwszej dekadzie XXI wieku obrodziło gierkami. Podobnie wyglądała sprawa z opisywanym dziś „Happyland Adventures”.

Encore, jeszcze raz!

Tytułowe Przygody w Szczęśliwej Krainie to platformówka stworzona w 2000 roku w ramach konkursu „The SpriteLib Contest” organizowanego przez GameDev.net (który to zresztą wygrała). Autorem gry jest Johan Peitz, założyciel studia Free Lunch Design – tak, tego samego od „Icy Tower”.

W „Happyland Adventures” wcielamy się w dziarskiego psiaka, który w tytułowej krainie musi uratować rzeszę stworków zwanych Happylandersami odprowadzając ich w bezpieczne miejsce. To wszystko unikając pułapek i wrażeń stworzeń, zbierając

łakocie i przysmaki (za punkty, rzecz jasna) oraz znajdując bonusy.

Sama rozgrywka jest prosta i samo przejście nie powinno nam zająć więcej godziny. Jeżeli postawicie sobie za cel uratowanie wszystkich Happylandersów i odkrycie wszystkich sekretów, spokojnie możecie doliczyć drugie tyle.

Nie nowe, mikołajowe

W grudniu 2000 roku wydana została „Happyland Adventures – Xmas Edition” zawierająca nową przygodę i nowe, tematyczne mapy. Tym razem to sam Święty Mikołaj dzwoni i prosi nas o pomoc w odnalezieniu swoich pomocników. Święta muszą się odbyć, udajemy się więc na Północ i ratujemy stworki.

Co tu dużo mówić – to więcej tego samego, tylko w świątecznym klimacie. Wciąż zapewnia to sporo funu, wciąż rozrywki jest na godzinę, wciąż też mamy do czynienia z tą samą grafiką.

Pora już, więc z nami chodź

Jeżeli czujecie ducha nostalgii za dosowymi gierkami – sięgnijcie śmiało. To też dobry start w gatunek dla dzieciaków, zwłaszcza że nie ma tu brutalności. *Ave!*



SONIC™

FRONTIERS

NOWA GRANICA

TRZECI wymiar... ostateczna granica. Przejście do świata poligonów nierzadko bywało bolesnym procesem, co stwierdzić można także w stosunku do bohatera poniższego tekstu. Sonicowi nie było dane znaleźć definitywnego fundamentu dla trójwymiarowych produkcji; developerzy od lat eksperymentują w tej kwestii, jednak skutki kolejnych modyfikacji formuły, nierzadko dużych, bywały różne. Czy ryzyko podjęte tym razem się opłaciło?

~Cold

Nie zamierzam się tutaj rozwodzić nad pełną wzlotów i upadków historią gier z niebieskim jeżem – raz, że zajęłoby to co najmniej jeden osobny artykuł, dwa, iż już się tym zajęli lepsi ode mnie, np. UncleMroowa w swoim Sonic Maratonie (do którego obejrzenia z tego miejsca zachęcam). „Sonic Frontiers” to gra, z którą wiązałem duże nadzieje, jak i dorównujące im rozmiarem obawy. Nowa estetyka i założenia gameplayu intrygowały, lecz w ślad za tym poszły rozmyślenia o tym, ile Sonica pozostanie w Sonicu. Ostatecznie postanowiłem zaryzykować, płacąc pełną cenę, by ograć nową produkcję jak najwcześniej. No dobrze, czas najwyższy przejść do meritum.

Kino drogi

Fabula zaczyna się prosto: Sonic leci wraz z przyjaciółmi na kolejne poszukiwania Szmaragdów Chaosu, tym razem na tajemnicze wyspy Starfall.

Po drodze zostają jednak nagle wessani do wirtualnego świata, z którego niebieski jeż wydostaje się szybko, lecz niestety reszta ekipy nie miała tyle szczęścia i uwięziona zostaje pomiędzy wymiarami. Jediną nadzieją na zmianę tego stanu rzeczy jest znalezienie Szmaragdów, by z ich pomocą zniszczyć granicę pomiędzy światami. Na drodze bohatera, poza szeregiem machin, od których roi się na wyspach, z kolosalnymi Tytanami na czele, stanie również Sage – tajemnicza dziewczynka realizująca własną agendę. Przy okazji przyjdzie nam też odkryć sekrety samego archipelagu – krainy pełnej zaskakująco zaawansowanej jak na swój wiek technologii.



Historia zawarta w grze sama w sobie nie jest niczym nadzwyczajnym: tym, co czyni ten aspekt Frontiers ciekawym, są dialogi. Przygotowaniem tychże, na podstawie zarysu fabuły dostarczonego przez Segę, zajął się Ian Flynn – wieloletni i ceniony scenarzysta komiksów z niebieskim jeżem. Przyznam szczerze, po ukończeniu gry nie jestem sobie

w stanie wyobrazić, by ktokolwiek inny, a przynajmniej ktoś mniej kochający markę, mógł się tym zająć. Interakcje pomiędzy postaciami wypadają naprawdę dobrze, one same zaś nabierają głębi. Choć historia jest utrzymana w bardziej melancholijnym klimacie, nie brakuje i momentów, gdy można się szczerze uśmiechnąć.



Mknąc po otwartej (cyber)przestrzeni

Czas przejść do „mięcha”, czyli gameplayu. Lwią część czasu spędzimy w Open Zone – na wpół otwartym świecie, podzielonym na pięć wysp – by odszukać wszystkie Szmaragdy, dzięki którym możliwa będzie przemiana w Super Sonica i spuszczenie będków Tytanom. Podczas eksploracji będziemy musieli też zdobywać całą masę innych znajdziek: nieodłączne pierścienie, klucze do miejsc przechowywania Szmaragdów, tokeny wspomnień umożliwiające komunikację z uwięzionymi przyjaciółmi... Dobra, stop, jest tego jeszcze trochę, a trzeba jeszcze dla kontekstu powiedzieć o tym, co do czego służy. No więc od początku...

Poza otwartym światem pewną nowością w serii jest też stosunkowo małe, ale jednak, drzewko umiejętności. Punkty zdobywane m. in. za pokonywanie kolejnych złodupów, wymienić można na umiejki, głównie będące nowymi atakami dla niebieskiego jeża. Tak, tym razem nie jesteśmy ograniczeni tylko do klasycznego homing attack, możemy stosować także bardziej wymyślne ciosy, łącząc je w potężne kombosy. Oczywiście, nie każdy może mieć dobrą pamięć czy refleks, by stosować coraz to więcej kombinacji, lecz i dla takich coś się znalazło – opcja auto combo, także do odblokowania – po jej włączeniu wystarczy mashać homing attack, a gra sama dobierze ataki, które jednak zadadzą wtedy mniej obrażeń.

Właśnie, przy okazji napomknę, że poziom trudności można zmienić w każdej chwili – polecam przejść na najwyższy, gdy tylko poczujecie się pewniej, by gra nie stała się zbyt banalna, poza tym dochodzi coś ekstra na koniec. Sonic może

też teraz parować ciosy – na tę czynność nie ma ściśle określonego okienka czasowego, co moim zdaniem za bardzo ułatwia walki, nawet grając na hardzie. Co do samych potyczek – lubię ten aspekt, specjalnie nawet po chwili wyłączyłem auto combo, by w pełni się nim nacieszyć. Niestety, czasem dochodzi kolejny poza maszynami przeciwnik – kamera, której w nieodpowiednich momentach zdarza się wariować.

Dzięki pokonywaniu subbossów otrzymujemy zębatki odblokowujące kolejny punkt programu: Cyberspace, czyli krótkie poziomy w starym stylu – dosłownie, nie tylko szata graficzna, ale i ich projekt często pochodzi z poprzednich gier. Każdy zawiera 4 wyzwania, nagradzane wcześniej wspomnianymi kluczami: ukończenie, zdobycie określonej ilości pierścieni, znalezienie wszystkich czerwonych pierścionków oraz uzyskanie rangi S za czas przejścia. Trzy pierwsze nie sprawiają zwykle większych problemów, z ostatnim jest zaś... nierówno. Zazwyczaj wystarczy tu po prostu biec i nie zginąć gdzieś po drodze, margines czasu sięga nawet kilkunastu sekund; czasem będzie warto zejść gdzieś w bok, by ominąć masę spowalniaczy; jest też 1-2, którego timing już w dniu premiery stał się legendarny. Przyznam szczerze, z początku niezbyt podobały mi się te etapy i nie czułem potrzeby do nich wracać. Gdy po krótkiej przerwie jednak powtórzyłem parę z nich, bawiąc się przy okazji ustawieniami, ku własnemu zaskoczeniu nawet je... polubiłem? Oczywiście, nie są idealne, niektóre wciąż omijam, ale po nabraniu odrobiny dystansu zaczęły mi sprawiać większą frajdę.



Jak biec, gdy zaczynają się schody?

Wróćmy jeszcze na jakiś czas do Open Zone. Na samych wyspach aż roi się od szyn, pętli, sprężyn i tym podobnego stuffu; pędzenie na łeb na szyję, by zebrać pierścionki, tokeny i inne takie ma dzięki temu swój urok. W świecie tym brakuje jednak niestety życia – bieganie i rozwalanie robotów staje

się zatem siłą rzeczy głównym źródłem frajdy – nie jest źle, polubiłem to po pierwszych minutach, po prostu mogłoby być lepiej. Sonic ma cztery statystyki, które możemy powiększać dzięki znajdzkom: atak, defensywę, maksymalną ilość pierścieni, jaką może posiadać oraz, co chyba dla wielu będzie najważniejsze, szybkość.

Bazowa prędkość Sonica nie robi większego wrażenia, trzeba zatem często używać boostu.

Ten po parunastu sekundach co prawda na jakiś czas się wyczerpuje, istnieje jednak sztuczka pozwalająca używać go przez dłuższy czas (ale sami musicie do tego dojść). Posiadanie pełnej ilości pierścieni jeszcze bardziej nas przyspiesza, tak więc wylevelowany na maksa bohater staje się istną torpedą. Większa prędkość nie oznacza na szczęście zazwyczaj większych problemów ze sterowaniem – developerzy dodali możliwość customizacji np. czułości sterowania, prędkości podczas skręcania, przyspieszenia i innych wskaźników, co będzie dla wielu dużym plusem. Mam jednak do aspektu okołofizycznego jedną uwagę: np. podczas skoku zdarza się, że Sonic wytraca impet i gdy chcę dolecieć nieco dalej, mogę co prawda użyć w powietrzu boostu, jednak tu istnieje ryzyko, że „przestrzeli się” skok – jakaś forma customizacji pędu byłaby przydatnym dodatkiem.

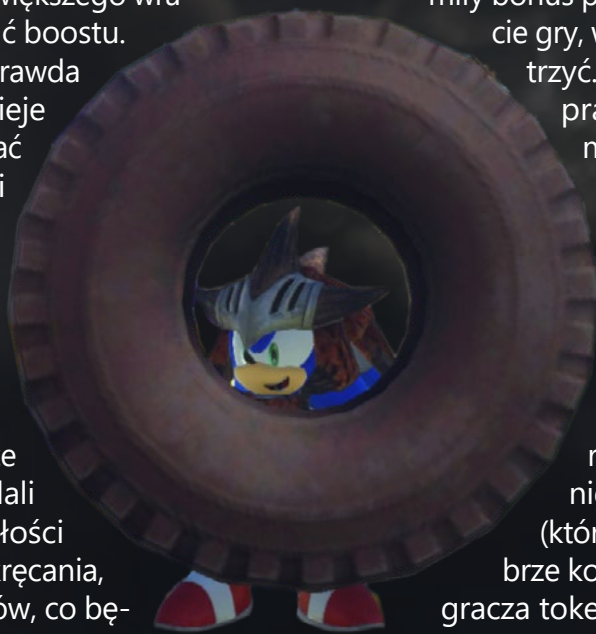
Podczas eksploracji przyjdzie nam też podejmować się drobnych wyzwań, które uwidaczniają kolejne części mapy – te niestety w większości są jedynie banalnymi testami umiejętności, na dodatek niektóre dostępne są tylko w nocy, jednak w połączeniu z ich prostotą powoduje to tylko irytację. Tyle dobrego, że ich wykonywanie pozwala rozbudować siatkę szyn umożliwiających wygodną szybką podróż. Prawdziwe problemy z gameplayem pojawiają się jednak w drugiej połowie gry, gdzie odczułem, że projektantom zaczęło brakować pomysłów. Wtedy to pojawia się coraz więcej wymuszonych sekcji w perspektywie 2D, z których wyjść możemy jedynie albo wracając na ich początek, albo dochodząc do końca. Zrozumiałbym jeszcze takie coś np. w jaskiniach, ale nie na platformach wiszących w otwartym świecie. Samych wysp oficjalnie jest pięć, jednak czwarta i piąta mają taki sam design jak pierwsza; zupełnie jakby te były z początku jedną, ale potem na szybko postanowiono je podzielić.

Istnieje także alternatywa dla grindowania znajdzek podczas gry – wędkowanie, do którego wprowadza nas sam kot Big, znany z „Sonic Adventure”. Bez obaw, nie jest to powtórka z jego niesławnego gameplayu z tamtej produkcji, a jedynie prosta, przyjemna minigra sprawdzająca nasz refleks. Za złowione ryby otrzymujemy tokeny, które wymienić można na wszystkie typy znajdzek oraz Egg Memos

– miły bonus poszerzający wiedzę o świecie gry, w który polecam się zaopatrzyć. By móc łowić musimy co prawda zapłacić specjalnymi fioletowymi monetami, zdobycie tychże jednak nie sprawia problemów. Wraz z pierwszym DLC – pakietem partnerskim Monster Hunter – poza dwoma kostiumami dla Sonica doszła kolejna, tym razem w pełni darmowa minigierka – grillowanie mięsa (które fani tamtej serii będą dobrze kojarzyć), hojnie obdarzające gracza tokenami.

Dodajmy do tego stosunkowo niskie ceny itemów, a wyjdzie na to, że po uzyskaniu dostępu do minigier można wręcz ogromnie ułatwić sobie zadanie, a znajdzki tracą realną wartość. W temacie inflacji tychże chcę też poruszyć temat drzewka: wszystkie umiejętności można odblokować w połowie gry i nie ma już co robić z kolejnymi punktami. Osobiście uważam, że np. spawnowanie pierścieni przy użyciu pierwszej umięjki – Cyloopa – dostępne od początku (co powoduje, że także szukanie pierścieni traci część sensu) mogłoby stać się osobną umiejętnością, co uczyniłoby z niej niezłą nagrodę za włożony wysiłek.

A co gra oferuje po przejściu całości? Niestety, niewiele, przynajmniej w chwili, gdy piszę ten tekst. Aktualnie jedynym kontentem postgame jest Arcade Mode, czyli po prostu dostęp do wszystkich poziomów Cyberspace, bez nowych wyzwań. Innymi słowy: bieda; no mogli chociaż dorzucić dostęp do minigier w każdej chwili. Nie uświadczymy tu żadnego trybu NG+, choć mówiąc szczerze, ten nawet na hardzie byłby pewnie igraszką, biorąc pod uwagę to, jak bardzo pod koniec udało mi się wykosić Sonica. Pozostaje liczyć na wydanie jakichś dodatków z nowymi poziomami w przyszłości.



Z prędkością dźwięku, gdy obraz nie nadąża

Czas powiedzieć parę słów o oprawie wizualnej. Nie jestem fanem tego realistycznego settingu, gra przypomina te fanowskie produkcje zrobione na darmowych assetach dla Unity. Platformy i szyny wiszące w losowych miejscach, nawet niewkomponowane w inne elementy otoczenia, gryzą się z nowym kierunkiem artystycznym – łatwiej byłoby zawiesić tu niewiarę, gdyby zastosowano bardziej kreskówkowy styl. W poziomach Cyberspace jest lepiej pod tym względem, tu jednak brakuje mi większej różnorodności w designie – zastosowano jedynie 3 style znane z poprzednich gier: Green Hill, Chemical Plant, Sky Sanctuary i jeden, który można by nazwać nowym – Highway (nasuwający jednak skojarzenia m. in. z Radical Highway), choć poziomów jest trzydzieści, to jest tego jednak mało jak na coś inspirowanego bogatą historią jeża, poza tym to tylko krótkie wyzwania, nieporównywalne z Open Zone.

Sam grałem na Switchu, czyli najśłabszej ze wszystkich platform, na które wydano Frontiers, jednak ku mojemu zadowoleniu produkcja utrzymuje stabilne 30 klatek na sekundę nawet w trybie handheldowym, lecz to okupione jest stosunkowo niską rozdzielczością (między 480p a 720p) i mniejszą ilością detali (choć Cyberspace akurat prezentuje się tu całkiem nieźle, nawet porównując z innymi platformami). No cóż, to w końcu sprzęt, któremu bliżej do wiekowych PS3/X360, port mimo wszystko można uznać za udany. Pewien problem występuje jednak wszędzie: chodzi tu o pop-in. Oczywiście, na Switchu jest zauważalny najbardziej i dochodzi do tak kuriozalnych sytuacji jak renderowanie się kwiatków tuż obok Sonica, ale platformy chamsko wyskakują nam przed oczami także na takim PS5. Brakuje tutaj dobrze zaimplementowanego LOD i mam nadzieję, że dla developerów jest to obecnie priorytet do naprawy.

Jest jedna rzecz, która chyba nigdy nie zawodzi w grach z niebieskim jeżem – soundtrack. Nie można zarzucić twórcom, że nie rozpieszcili nas pod tym względem – fizyczne wydanie, które doczeka się premiery w grudniu, składać się będzie z sześciu płyt CD, a przekrój gatunkowy jest całkiem szeroki. W Open Zone dominują melancholijne brzmienia, pozwalające łatwo się wczuć w ton historii. W Cyberspace o dziwo zamiast rytmów z poprzednich części, słyszymy elektroniczną muzykę taneczną –

z początku dziwnym może wydać się np. takie Green Hill Zone, które brzmi kompletnie inaczej, ale nie jest to gorszy wybór, po prostu inny od tego, do czego byliśmy przyzwyczajeni. Do walk z bossami zagrzewają energetyczne rockowe utwory – tu powiem krótko: czuć moc. Znalazło się też miejsce na relaksujące lo-fi, będące muzycznym tłem dla minigry z wędkowaniem. Innymi słowy: dzień jak co dzień w świecie sonicowych soundtracków, poziom utrzymany.

I tak dobiegliśmy do kresu...

Na koniec pozostało jedno bardzo ważne pytanie: czy warto teraz zainwestować w nowego Sonica? Moja odpowiedź jest prosta: nie w tej cenie, nie w tym stanie. Nie zrozumcie mnie źle, naprawdę polubiłem tę grę, mimo tych jej wszystkich widocznych wad, ale nie tego oczekiwałbym po grze kosztującej w okolicach 250 złotych na premierę. Jeśli tylko zdarzy się promocja i cena dojdzie do poziomu przez Was akceptowalnego: bierzcie śmiało; osobiście przeczuwam; że do czasu pierwszej większej przeceny Sonic Team zdąży wydać parę aktualizacji i DLC, które zrobią różnicę – sami developerzy mówią, że patrzą na feedback, dodatki zaś nie będą się raczej ograniczać tylko do kolejnych kostiumów dla niebieskiego jeża.

„Sonic Frontiers” to mimo wszystko krok w dobrym kierunku dla serii, według wielu najlepsza trójwymiarowa produkcja z tytułowym bohaterem w ciągu kilku ostatnich lat. Teraz wystarczy, że ekipa produkcyjna weźmie do serca uwagi i naprawi co większe bolączki, by kolejna część przygód Sonica była grą co najmniej dobrą, bez żadnego „ale”. Czy tak się rzeczywiście stanie? Cóż, osobom znającym historię serii polecam nie patrzeć w tył; poza feedbackiem i tak nie możemy zbyt wiele zrobić – co ma być, to będzie. Tym oto akcentem kończymy – zachęcam zarówno do podzielenia się opinią na temat samej gry, jak i powyższej recki. Do następnego!





Akademia wszelkiej
scyencji pełna



BUENOS dias! Zaraz, co się stało, dlaczego nagle rzucam hiszpańskie powitanie zamiast tradycyjnego? Ano dlatego, że tym razem ruszamy do wzorowanego na Hiszpanii regionu Paldea, miejsca akcji już dziewiątej generacji kieszonkowych stworków – a wszystkich zdecydowanie więcej jest niż 150. Przedstawiam świeżo wypuszczone na świat „Pokémon Scarlet” (no, „Violet” niejako też), dostępne wyłącznie na platformę Nintendo Switch!

~Malvagio

Na rozkaz uniwerka

Pokémon jaki jest, każdy widzi. Nie będę tracił czasu na wyjaśnianie podstawowych założeń serii, które – jak wierzę – zna każdy, przejdźmy zatem od razu do konkretów. W grze przyjdzie nam wcielić się w świeżo upieczoną studenta Akademii Naranja (w wersji Violet – Ura), wyruszającego na organizowane przez swoją Alma Mater poszukiwania skarbu; oczywiście nie w znaczeniu złotych dublonów, a raczej po prostu przygody i doświadczeń. Do naszej dyspozycji oddano trzy różne ścieżki, każdą z własną historią do opowiedzenia: Victory Road skupia się tradycyjnych starciach w miejscowej Lidze, stąpając po Path of Legends zmierzmy się z Poke-Tytanami w poszukiwaniu obdarzonych niesamowitymi właściwościami ziół, natomiast wkraczając na Starfall Street, rzucimy wyzwanie trzęsącemu uczelnią

Teamowi Star i spróbujemy doprowadzić do jego upadku.

Na pierwszy rzut oka wszystko wydaje się proste, ale w miarę zdobywania kolejnych odznak (nie tylko tych ligowych, zwycięstwa nad Tytanami czy szefami miejscowych oddziałów Teamu Star również będą nam je zapewniać) opowieści rozwijają się, ujawniając, że mają do zaoferowania znacznie więcej. W chwili pisania tej recenzji nie dotarłem jeszcze do końca gry, ale rozwijająca się przede mną fabuła zdołała uzyskać moje zainteresowanie. Pod tym kątem nowe Pokémony prezentują się znacznie lepiej niż gry z poprzedniej generacji – pacing i sposób poprowadzenia opowieści zostały udoskonalone. Nie mogę doczekać się rozwinięcia i odpowiedzi na pytanie, czy ostatecznie wszystkie ścieżki splecą się jakoś w punkcie kulminacyjnym, czy pozostaną mniej lub bardziej oddzielone od siebie. Być może w następnym numerze pozwolę sobie na małą adnotację w tym temacie, ale na razie...

W naszych wojażach wspiera nas Pokémon okładkowy, którym opiekujemy się na prośbę Poke-profesora przypisanego do naszej wersji gry; w tym wypadku będzie to kolejno Koraidon i Sada. Nasz towarzysz utracił większość swoich mocy i jest zbyt słaby, by walczyć, ale pozwala nam na sobie jeździć; w miarę postępów na Path of Legends jego możliwości w tym zakresie powiększają się, odblokowując na przykład umiejętność-

ność pływania czy szybowania. Sam stworek jest przy okazji naprawdę pociesznym kompanem i boli tylko jedna rzecz – choć tak samo jak jego odpowiednik z wersji Violet przypomina motocykl, tak w odróżnieniu od niego, jego „koła” nie służą do jazdy, biega normalnie na swoich łapach! Muszę to niestety odnotować jako minus, Miraidon jest po prostu bardziej cool.

***Gasp* Nowości? W moich Pokemonach?**

Najnowsza odsłona wprowadza do skostniałej formuły głównej serii więcej zmian niż tylko podział na kilka historii. Z kronikarskiego obowiązku muszę tu wspomnieć o wprowadzeniu lokalnego multiplayera, do którego wystarczy być blisko drugiej konsoli z włączoną grą, ale nie miałem póki co okazji do jego przetestowania. Miło jednak, że taka opcja jest dostępna, zwłaszcza biorąc pod uwagę, że opcję grania w multi na Switchu trzeba zazwyczaj wykupić w osobnym pakiecie. Dzięki, Nintendo. Prócz tego, twórcy postanowili pójść za ciosem wyprowadzonym przez spin-offowe „Pokemon Legends: Arceus” i sprezentowali graczom otwarty świat do swobodnego zwiedzania. I tym razem obyło się bez konieczności wracania do głównej bazy, by dopiero z niej przy pomocy ekranów ładowania móc przenieść się do innych zakątków regionu. A trzeba przyznać, że na Paldeę składają się naprawdę różnorodne tereny, poczynając od tradycyjnych trawiastych równin, przez pustynie, kończąc na górniczych okolicach przypominających Śląsk. Mówię absolutnie poważnie.

Główną zachętą dla gracza do eksploracji są oczywiście same Pokemony, ale wydaje mi się, że twórcy zbyt mocno oparli się na tym jednym filarze, przez co plansze sprawiają niekiedy wrażenie nieco pustych. W dziczy możemy znaleźć co prawda różnego rodzaju znajdźki, ale raczej nie odczuwa się chęci stricte ich poszukiwania – ot, po prostu wpadają przy okazji. W tym miejscu warto jednak wspomnieć o dwóch istotnych nowinkach: po pierwsze, pierwszego Pokemona w naszej drużynie możemy puścić samopas, a on będzie wdawał się w bójkę w czasie rzeczywistym z dzikimi stworkami oraz przynosił nam wspomniane już znajdźki. Po drugie, podczas podróży napotkamy oczywiście innych trenerów, którzy w tej odsłonie są na tyle uprzejmi, iż nie rzucają się na nas, gdy tylko znajdziemy się w ich zasięgu

wzroku – do zainicjowania walki trzeba tym razem z nimi porozmawiać. Jak to dobrze, że twórcom wpadnięcie na taką rewolucyjną myśl zajęło jedynie dziewięć generacji, prawda?

Choć nie mogę mieć większych zarzutów do naturalnej scenerii, którą przyjdzie nam zwiedzać, nie jestem w stanie powiedzieć tego samego o miastach. Zostały zrealizowane w dość specyficzny sposób, ponieważ niemal w ogóle nie ma w nich wnętrza. Dosłownie, do większości budynków nie da się wejść w ogóle (co NPCe z pewnością przyjęli z wielką ulgą, w końcu położyło to kres niezapowiedzianym wizytom w ich domach), a te, które to umożliwiają, ograniczają się tak naprawdę do jednego pomieszczenia. Jedynym wyjątkiem wydaje się tu być Akademia, do której uczęszczamy, co z kolei sprawia wrażenie, jakby zassała cały dostępny „interior” dla siebie. Sklepy w dużej mierze zostały ograniczone do zajmującego cały ekran menu zakupów, które odpala się natychmiast po przekroczeniu progu. Można wręcz powiedzieć, że pomimo ukazania w trójwymiarowej grafice, Paldea jest regionem miast-makiet. Nie jest to może stricte wada, ale z pewnością jest to dziwne.



Zmuszanie zwierząt do walki – edycja Paldejska, poprawiona

Same nowe Pokemony prezentują się bardzo dobrze pod kątem projektów; poprawiono również animacje ataków, choć nadal sporo z nich pozostawia do życzenia. Genwunnerzy uznający wyłącznie pierwszą generację znajdą się zawsze, ale inni nie powinni mieć zbyt wiele powodów do narzekań. Oczywiście poza faktem, iż trawiasty starter, kitek Sprigatito ewoluje w formę dwunożną. W Scarlet/Violet przystopowano nieco z motywem regionalnych

wariantów wprowadzonych w generacji siódmej, na osłodę pojawiło się natomiast kilka nowych ewolucji dla starych stworków oraz pomysły na Pokemony konwergencyjne. To znaczy takie, które bardzo przypominają inne, ponieważ „wyewoluowały” (w biologicznym znaczeniu tego słowa) w zbliżony do nich sposób, ale należą do innych gatunków. Przyznam, iż mam do tego ambiwalentny stosunek... choć jest w tym pewna pomysłowość, tak nie mogę oprzeć się wrażeniu, że wynikała ona z lenistwa i chęci sztucznego podbicia całkowitej liczby stworków; spokojnie można było pozostać przy nazywaniu ich formami regionalnymi.

Ponieważ od szóstej generacji każdy region musi posiadać jakiś wyjątkowy dla siebie element starć, nie inaczej jest w Paldei. Tym razem jest to Terastalizacja, zmieniająca jednego z naszych podopiecznych w kryształowego kuc... Pokemona. Poddany temu procesowi stworek przyjmuje przypisany do siebie Tera-typ oraz zyskuje premię do ataków z nim powiązanych. Tutaj ciekawostka, może on być kompletnie różny od tych, które posiada normalnie!



Kamienny Sudowoodo, który staje się nagle trawiasty? Czemu nie! Perfidnie wykorzystują to liderzy, którzy w swoich drużynach mają Pokemona na pierwszy rzut oka nie pasującego do reszty. Uważam, że tym razem twórcy trafili może nie w dziesiątkę, ale przynajmniej siódemkę. Terastalizację można aktywować co prawda tylko raz na walkę, ale trwa za to do jej końca (Pokemon pozostaje terastalowany, nawet jeśli zostanie wycofany!), może zostać jej poddany dowolny z naszych stworków, nie musi do tego trzymać żadnego przedmiotu, a sama mechanika potrafi sporo namieszać

w warstwie taktycznej, nie popadając przy tym w przesadę. W ten czy inny sposób ma więc przewagę nad wszystkimi innymi mechanikami, które Game Freak prezentowało do tej pory.

It's not bug, it's Pokemon! Bug Pokemon

Jeśli zapoznawaliście się z krążącymi w internecie opiniami, musieliście spotkać się z wiadomościami na temat fatalnego stanu technicznego gry. Cóż... ja sam wiele o nim słyszałem, natomiast nie miałem okazji doświadczyć go na własnej skórze. Szokujące, wiem. Najgorsze, co mnie spotkało, to „migające” postaci w głównym holu Akademii, które pojawiały się i znikwały i nie miało to nic wspólnego z zasięgiem rysowania obiektów (który, na marginesie, też nie do końca daje radę, co potrafi być irytujące). Nic łamiącego grę ani nadającego się do śmiesznych kompilacji glitchów. Nie potrafię powiedzieć z całą pewnością, co jest przyczyną takiego szczęścia, ale będę strzelał, iż gra po prostu lepiej funkcjonuje w trybie handheldowym (a obecnie miałem okazję grać tylko w nim) niż stacjonarnym. No i na ekranie Switcha na pewno prezentuje się okazalej niż na większym. Wciąż jednak mam świadomość, iż problemy istnieją, dlatego nie zdobędę się na pochwałę gry w tym zakresie.

Nie znaczy to, że gra pozbawiona jest nawet poważniejszych wad – moje największe zastrzeżenie tyczy się nie kwestii technicznych, ale sposobu, w jaki zrealizowany został otwarty świat. Po szumnych zapowiedziach, podług których gracze mieli zostać kompletnie uwolnieni z szyn i mogli podróżować swobodnie po świecie, robiąc to, na co mają ochotę w kolejności, na jaką również mają ochotę, oczekiwania były dość wygórowane... a gra nie zdołała ich spełnić. Bo cóż z tego, że gracz może postanowić, że jako pierwszego chciałby pokonać lidera typu lodowego, kiedy jego Pokemony będą na znacznie wyższych poziomach? Właśnie tak, w grze nie istnieje ŻADNA forma skalowania. Niby więc gracz może pójść wszędzie, ale jeśli nie będzie trzymał się wyznaczonej przez twórców ścieżki, doświadczenie zacznie kuleć, ponieważ albo wszystko dookoła będzie zbyt silne albo zbyt słabe, by sprawiać choćby pozory wyzwania.

Pozwolę sobie na dosadność – Game Freak, do cholery, macie gotowe rozwiązanie w OFICJAL-

NEJ serii filmików „Pokemon: Origins”, w której lider stadionu wybierał swój skład w oparciu o liczbę posiadanych przez pretendenta odznak, dlaczego nie zrobiliście tego w ten sposób?! Jak można to było aż tak zepsuć? Zwłaszcza, że gra posiada i tak dodatkowe ograniczenie swobody, ponieważ dla potrzeb sensownej eksploracji niezbędne jest zdobywanie odznak ze ścieżki Victory Road – bez nich Pokemony przestaną nas słuchać po osiągnięciu odpowiednio wysokiego poziomu. I to nie tylko te z wymiany, jak to drzewiej bywało, ale także te, które złapaliśmy własnoręcznie. Jesteśmy ograniczani, podczas gdy postaci wewnątrz gry zachowują się tak, jak gdyby oczekiwania graczy zostały spełnione. No nie mam słów po prostu.

Słodki śpiew kieszonkowych stworków

Ugh, na poprawę humoru przejdźmy do warstwy dźwiękowej. Ponieważ, o słodki Arceusie, ta warstwa dźwiękowa... nie będę was trzymał w niepewności, jest po prostu FANTASTYCZNA. I nie wydaje mi się, bym popadał tu w jakąkolwiek przesadę. W końcu, czy mogło być inaczej, gdy do jej tworzenia został ponownie – po swoim gościnnym udziale w „Pokemon Sword/Shield” – zaproszony Toby Fox (tym razem w większym wymiarze)? Niezależnie od tego, czy toczymy walki, czy po prostu eksplorujemy świat, przygrywać nam będą pieszczące ucho dźwięki, zarówno w postaci łagodniejszych melodii z wykorzystaniem gitary i ociekających hiszpańskim klimatem, jak i radosnego i pełnego werwy eurobeatu oraz jego pochodnych. Absolutna czołówka w całej serii, która przecież zawsze była silna muzycznie.

W mojej opinii pod kątem warstwy muzycznej absolutnie wygrywa grupowo Team Star – bez względu na to, czy mierzymy się akurat z jednym z ich bossów, czy tylko z pachołkami, możemy liczyć na dźwiękową ucztę. Prawdę powiedziawszy uważam wręcz, że to swego rodzaju zbrodnia, iż zwyczajni szeregowcy otrzymali tak dobry motyw – niezmiernie łatwo pokonać ich bowiem zbyt szybko, by melodia w ogóle zdążyła w pełni wybrzmieć. Co więcej, w odróżnieniu od innych gier serii, walczy się z nimi

bardzo rzadko; ten jeden raz, gdy człowiek chciałby być zalewany falami pachołków, nie jest mu to dane. Czyli... cóż, mamy tu do czynienia z plusem tak wielkim, że staje się poniekąd małym minusem?



Trochę gorzej w tej materii wypadają niestety liderzy sal – ich motyw muzyczny nie jest zły, ale wydaje się nieco odklejony emocjonalnie, jego początkowa część nie wzbudza w zasadzie poczucia, że toczymy, było nie było, jedną z najważniejszych walk w naszej trenerskiej karierze. Zmienia się to w jego ostatniej części, ale wciąż nie dorównuje ona swojemu odpowiednikowi z „Pokemon Sword/Shield”. I to pomimo tego, że w swojej ostatniej fazie wyraźnie nawiązuje – by nie powiedzieć, że dosłownie ją kopiuje – do melodii wspomaganej okrzykami zgromadzonych kibiców. Atmosfera Galar była zbyt wyjątkowa, by dało się ją tak po prostu przenieść do nowej gry, w której Liga pozbawiona jest całej otoczki wielkiego wydarzenia sportowego. Pod tym względem naprawdę wielka szkoda.

Po szkole można iść do szkoły

Myślę, że na mały, osobny akapit zasługuje sama nauka w Akademii: możemy uczęszczać na kilka rodzajów zajęć, z których każde prowadzone jest przez innego nauczyciela. O dziwo, wszyscy nasi wykładowcy obdarzeni są własną osobowością i nie zlewają się w jednolitą masę ciała pedagogicznego. Ba, można nawet pogłębiać relacje z nimi! Głównym powodem, dla którego poświęcam ten akapit jest jednak fakt, jak bardzo KOMICZNE są niektóre z wykładów. Bo jak inaczej określić na przykład zajęcia z matematyki, na których pani profesor z pełną powagą pyta się nas, jakie obrażenia otrzyma Pokemon ognisty, gdy otrzyma cios atakiem wodnym? Odpowiedź to podwójne i lepiej to zapamiętajcie, będzie na zaliczeniu! I tak, w tej grze mamy egzaminy zaliczeniowe z tego rodzaju wiedzy. To jest tak uroczo śmieszne, spoglądając na to spoza uniwersum, że musiałem o tym wspomnieć.

Zanim przejdziemy do wystawiania ocen, jeszcze słów kilka z perspektywy starego nuzlocke'owca. Dla osób niezaznajomionych z terminem – Nuzlocke to narzucone sobie

samodzielnie utrudnienie, jego zasady mają wiele wariantów, ale najbardziej podstawowe można streścić do dwóch punktów. Po pierwsze, można złapać tylko pierwszego Pokemona spotkanego na danym obszarze i trzeba nadać mu imię (dla zwiększenia emocjonalnego związania), po drugie – stworek, który padł w walce, traktowany jest jako poległy i nie można z niego więcej korzystać. Mając to na uwadze... nuzlocke'owanie w tej części serii wydaje się straszliwie niewygodne. Podział całego świata na kilka ogromnych stref niesie ze sobą oczywiste ograniczenie – chcąc przestrzegać zasad rygorystycznie, nie złapiemy po prostu zbyt wielu Pokemonów. O tym, żeby pochodziły z najnowszej generacji już nawet nie ma co wspominać, zwłaszcza biorąc pod uwagę, że w różnych częściach danej strefy pojawiają się różne stworki. Największy problem stanowi jednak pozorna otwartość świata; brak jakiegokolwiek skalowania sprawia, że można znaleźć się nagle w strefie, w której wszystko jest od nas znacznie potężniejsze i łatwo może wyeliminować całą naszą drużynę. Tyczy się to zarówno trenerów, jak też dzikich Pokemonów.



Mamy tu przy okazji do czynienia z kolejnym minusem w plusie: podobnie jak w „Pokémon Legends: Arceus”, tak i w tej odsłonie serii wyeliminowane zostały zupełnie losowe spotkania dzikich Poków w wysokiej trawie, co również stanowiło ważny element nuzlocke'ów. Można, oczywiście, zamknąć oczy i biec przed siebie na ślepo, aż się wpadnie na jakiegoś stworka, to rozwiązanie pozostawia jednak wiele do życzenia – nie dość, że człowiek czuje się przy nim głupio, to jeszcze może minąć wiele czasu, zanim w końcu łaskawie się w coś wbiegnie. Terenu do przeczesywania jest sporo,

a Pokemony nie są takie znowu duże. No i łatwo w ten sposób przegapić leżące na ziemi przedmioty, czy nawet tych wszystkich uprzejmych trenerów, którzy nie zaczepiają nas sami. Oczywiście dla większości graczy brak losowych spotkań będzie czymś pozytywnym – nie znam wielu ludzi, którzy radowaliby się walką z kolejnym Zubatem po przejściu dwóch kroków w jaskini czy Tentacoolem w morskich odmętach.

Kreatywny balet Game Freak

Podsumowując... najnowsza generacja Pokemonów ma swoje ewidentne problemy, ale wciąż potrafi dostarczyć sporo radości z obcowania z nią. Pomimo irytacji na otwarty świat, który nie sprostował moim wyobrażeniom, wciąż przemierzało mi się go bardzo miło (muzyka na pewno odegrała tu niebagatelną rolę). Jeśli obecna generacja miała stać się punktem zwrotnym dla serii i niejako nowym otwarciem, do pewnego stopnia jej się to udało – szkoda jedynie, że twórcy, miast wykonać stanowczy krok w tym kierunku, trochę stanęli w rozkroku, a ich nogi powoli zaczęły rozsuwać się do szpagatu. „Pokémon Scarlet/Violet” miało szansę stać się tytułem prawdziwie wizjonerskim, a okazało się jedynie bardzo przyjemnym. Pomijając oczywiście wszelkie problemy techniczne, z którymi można się w nim spotkać; choć sam ich nie napotykałem, mam oczywiście nadzieję, że zostaną do jakiegoś stopnia wyeliminowane.

Wystawienie ostatecznej oceny jest dla mnie trudne... zdecyduję się na nieco naciągane 7/10. Mogło być o wiele lepiej, ale udane rzeczy są NAPRAWDĘ udane. Nawet jeśli twórcy zatrzymali się w pół kroku, wciąż był to krok w dobrą stronę. Jeśli jesteście fanami serii, kupujcie śmiało. Jeśli nie, odejmijcie jeden stopień od oceny i raczej przemyślcie zakup. Ach, byłbym zapomniął – gra nie posiada polskiej wersji językowej. Ponieważ oczywiście, że nie. Dzięki, Nintendo, raz jeszcze.

Na dziś to wszystko. A teraz musicie mi wybaczyć, ponieważ wciąż mam przed sobą wiele godzin do spędzenia w Paldei. Pokemony same się nie łapią, a historia nie dokończy – spodziewajcie się małego addendum na jej temat w następnym numerze. A na razie...

Adios! (Hej, tym razem to naprawdę pasuje!)

Studio

Azure Mountain

przedstawia cykl
gier przygodowych

Zid & Zniw Chronicles



Zid Journey

Zniw Adventure



Dodaj do
listy życzeń



Zagraj
w wersję demo



Wspieraj na
Kickstarterze



Kup na
Steamie



Kup na
GOG

MAGIA CIERNI

Oceniaj książkę po okładce



MIŁO czasem poczytać dobrą książkę. **A co gdyby książka była w stanie w tym czasie czytać Ciebie? Albo wręcz pokonwersować odrobinę, dla zabicia czasu? Gorzej, jakby jej słowa przynosiły głównie śmierć i szaleństwo...**

~Ghatorr

Dorwałem książkę „Magia Cieni” pióra Margaret Rogerson metodą na chybił-trafił. Ot, była na Legimi, miała ładną okładkę i nie wydawała się jakaś straszna jakościowo. Idealna lektura na popołudnie czy dwa... ale czy faktycznie?

Konstrukcja świata jest dość uproszczona, ale ma kilka ciekawych elementów. Najważniejsze jest tu to, że książki tutaj są czymś więcej niż zwykłą stertą papieru pomazaną tuszem – tutaj potrafią mieć moce, kontrolować czary, a nawet, w razie uszkodzenia, przeobrażać się w potwory i nieść zagładę. Główna bohaterka, Elisabeth, od małego wychowywała się w bibliotece, marząc o karierze opiekunki książek. Pewnego dnia wizyta czarownika – a jest to zawód bardzo wśród bibliotekarzy niepopularny – i następujące po nim morderstwo i kradzież zmuszają ją do opuszczenia ukochanego domu.

Jako główna bohaterka Elisabeth wypada niezłe – jest aktywna, odważna, a przy tym dość naiwna i mało wiedząca o świecie wokół. Jej przygody śledzi się z przyjemnością; bez najmniejszych problemów z nadążeniem za nimi. Nie ma tu

jednak nic zbyt odkrywczego – najciekawszym elementem są magiczne rzeczy (czarownicy, demony, książki), a sam tok fabuły czy kreacje postaci są wręcz do bólu przewidywalne. Już na pierwszy rzut oka można się domyślić z kim skończy główny bohaterka, kto będzie zły i tak dalej. Cel antagonisty oraz zakończenie całości też można spróbować wcześniej przewidzieć, choć w tym pierwszym wypadku nie dostajemy kompletu informacji niemal do końca.

Tylko czy to źle? Najważniejsza jest frajda z lektury – a ta stanowczo mi towarzyszyła. Nie jest to książka, która zmienia życie, pozwala spojrzeć na świat z innej perspektywy

czy skupia grono oddanych fanów, ale dalej jest to porządna, choć rzemieślnicza lektura, której można miło poświęcić kilka zimowych wieczorów.



PIĘĆ SMĄKÓW

PODSUMOWANIE
UCZTA
KINOMANÓW



16

azjatycki festiwal
filmowy

PUBLICYSTYKA

warszawa

16 — 23.11

online

16.11 — 4.12

JUŻ po raz szesnasty odbył się w Warszawie festiwal filmów azjatyckich o pięknej nazwie Pięć Smaków, na którym widzowie mogli zapoznać się zarówno z klasyką, jak i nowościami kina azjatyckiego. Będąc naczelnym kinomanem redakcji nie mogłem sobie tej przyjemności odmówić.

~Hefajstos

I znów dane nam było zobaczyć filmy z Tajwanu, Hongkongu, Japonii, Indii, Filipin, Tajlandii, Korei Południowej, a nawet Malezji oraz Singapuru. Niemal czterdzieści tytułów do obejrzenia, zarówno w warszawskich kinach Muranów oraz Kinoteka (znajdującej się w Pałacu Kultury i Nauki), jak i online. Tegoroczna edycja sygnowana Tygrysem (z uwagi na trwający Chiński Rok Tygrysa) była drugą edycją hybrydową – do 2019 festiwal trwał tylko stacjonarnie, zaś w 2020 jedynie w sieci.

Dim, znaczy film

W tym roku na widzów czekało aż trzydzieści dziewięć pozycji podzielonych na sześć sekcji. „Nowe Kino Azji” to sekcja konkursowa, w której o laur rywalizowało aż jedenaście nowych pozycji (zwycięzcą został tajski „Arnold jest wzorowym uczniem”, wyróżniono również japoński „Wiosenny pobrzask”). „Retrospektywa: Edward Yang” umożliwiła widzom zapoznanie się z dziełami tego

mistrza kina Tajwanu, zaś „Hongkong. Kino czasu przemian” pozwala prześledzić zmiany jakie zaszły w tym mieście od 1997, kiedy zostało przekazane Chinom. „Asian Cinerama” to wysokobudżetowe kino od renomowanych reżyserów z ugruntowaną opinią. „Japan Feel-Good” z pewnością podniesie was na duchu i dostarczy ogromnego ładunku ciepła i optymizmu, zaś „Kino Grozy” sprawi, że poczujecie dreszcz na plecach.

To tu, to tam

W ramach części stacjonarnej, w dniach 16-23 listopada udało mi się obejrzeć dwadzieścia cztery filmy w obu wspomnianych kinach. Pozostałe pozycje (dostępne na oficjalnej stronie festiwalu) zobaczyłem online w ramach opcji VOD do 4 grudnia. I gorąco zachęcam do uczestnictwa właśnie „na miejscu” – najwygodniejszy fotel oraz najcieplejszy koc nie przebiją atmosfery oglądania filmu na dużym ekranie w grupie innych entuzjastów (zwłaszcza, gdy po seansie mamy okazję porozmawiać z twórcami).

Odliczanie czas zacząć

Pozostaje zatem czekać na kolejną, siedemnastą edycję (symbolizowaną Królikiem) i obserwować ofertę VOD wydarzenia. Być może uda nam się trafić na wspólny seans. 回见!

JAK ZEPSUĆ DOBRA APLIKACJĘ?

Czyli o nowej
aktualizacji Duolingo



LOSOWĄ informacją o mnie jest to, że mam ponad osiemset dni z rzędu na Duolingo, więc można powiedzieć, że poświęciłam więcej niż trochę czasu z mojego życia tej aplikacji. Tylko po to, żeby ktoś tam w siedzibie głównej stwierdził, że najlepszym pomysłem jest wypuszczanie aktualizacji tak złej, że ilekroć otwieram apkę, to mam ochotę rzucić telefonem.

~Gray Picture

Ale zaczynając od początku – czym jest Duolingo?

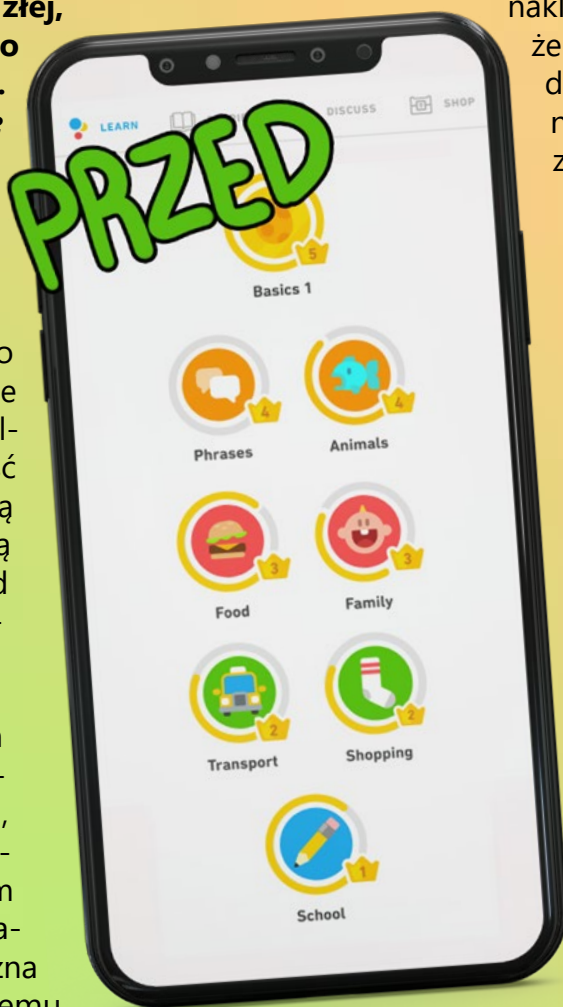
Jest to darmowa aplikacja do nauki języków. Polska wersja daje możliwość nauki jedynie angielskiego. Jednak jest możliwość przełączenia wersji na angielską i wtedy ma się znacznie szerszą gamę języków do wyboru: od popularnych, takich jak angielski, francuski czy hiszpański, po takie, których ludzie uczą się rzadziej, a nawet kilka fikcyjnych języków (więc jak jest się hardkorowym fanem Rodu Smoka, to można się nauczyć valyriańskiego). Najbardziej ikonicznym elementem Duolingo jest maskotka tej aplikacji – chaotyczna sowa Duo, która jakiś czas temu zaczęła być znana z groźnie brzmiących przypomnień o codziennych lekcjach.

Jak wspomniałam we wstępie, używam tej aplikacji już od dłuższego czasu – ponad dwa lata. Od kiedy wprowadzili, że za zebranie dostatecznej liczby punktów w miesiącu dostaje się specjalne odznaki, to nawet zaczęłam regularnie robić dość lekcji, żeby dostać te totalnie bezużyteczne internetowe naklejki. Więc można powiedzieć, że dotychczas byłam regularnym, dość zaangażowanym użytkownikiem tej apki. Ale wszystko zmieniła ta okropna aktualizacja.

Kiedyś to było

Jedną z większych zalet Duolingo była dość duża swoboda w wyborze tego, czego będzie się akurat uczyć. No właśnie: była. Ponieważ po aktualizacji już tak nie można. Zamiast tego trzeba podążać z góry narzuconym „wężykiem”. Chcesz porobić lekcje o jedzeniu? Nie ma tak, teraz jest kolej na naukę o pogodzie. Do nowego tematu możesz przejść dopiero jak skończysz ten. Nowy system bardzo utrudnia też ponowne przeciwiczenie konkretnego słownictwa i powtórzenie lekcji, z którymi ma się większy

problem lub które z innych powodów chce się przeciwiczyć.



Teraz wrócenie do danego słownictwa jest zdecydowanie trudniejsze, ponieważ teoretycznie można cofnąć się do wcześniejszych lekcji, ale bardziej upierdliwe jest szukanie konkretnej. Odcinki wężyka mają co jakiś czas tytuły, które niby miałyby mówić, o czym jest ten etap. Więc może po nich szukać danej wcześniejszej lekcji? Nie ma tak dobrze, tytuły są tylko częściowo związane z ich faktyczną zawartością. Przykładowo, unit nazwany „get directions” zawiera w sobie nie tylko lekcje o wskazówką dojścia do danego miejsca, ale też wyrażanie emocji, kupowanie ubrań i zakupy spożywcze.

W poprzedniej wersji Duolingo były osobne zakładki na normalne lekcje i na krótkie historyjki. W tych pierwszych uczy się słownictwa i gramatyki, a w drugich śledzi się krótką historię i dopasowuje się fragmenty dialogu, odpowiada na pytania o przedstawioną sytuację itp. Był to kolejny element wolności w wyborze tego, czego chce się akurat uczyć. W moim odczuciu historie są prostsze niż normalne lekcje, więc lubiłam je zrobić, jak miałam gorszy dzień. To jest kolejna rzecz, którą zepsuła aktualizacja. Teraz historie są zintegrowane w „wężyka”, więc można je robić tylko jak jest akurat na nie kolej.

Kolejny problem, jaki mam z tą aktualizacją, jest dość personalny. Poza krótkim okresem, gdy próbowałam sobie przypomnieć niemiecki (bo w końcu w liceum coś już umiałam mówić w tym języku, ale jedyne, co sobie przypomniałam, to że nie lubię niemieckiego) to przez te ponad dwa lata na Duolingo uczyłam się głównie jednego języka – francuskiego. Więc miałam już całkiem duży postęp. Pop-up, który wyskoczył po aktualizacji, obiecywał, że mimo zmian zachowali mój progres. Ale wydaje mi się, że nie do końca, ponieważ niby nie zaczęłam od zera, ale mam jako nowe podkreślane słownictwo, które już wcześniej miałam.

Konsekwencje....

Przez tę aktualizację już nawet nie chce mi się otwierać Duolingo i poważnie zastanawiam się nad znalezieniem nowej aplikacji do nauki języków. Na razie trzyma mnie tam tylko sentyment do mojej liczby dni. Bo może to jest głupotka, ale patrzenie, jak liczba na liczniku rośnie o kolejne dziesiątki, a potem setki, dawało mi dużo radości. Zwłaszcza że za mniej niż cztery miesiące miałam już dobić do czterocyfrowego wyniku. Teraz już nie sądzę, że się tak stanie, i powoli przygotowuję się do pożegnania z moją liczbą dni.

Z tego, co się zdążyłam zorientować, nie jestem osamotniona w moich odczuciach. Jednak nie wygląda na to, żeby ktokolwiek, kto podejmuje decyzje w Duolingo, się tym bardzo przejmował. Widocznie są tak samo bezduszni jak ich sowa maskotka. A mówiąc poważniej, być może nowy sposób funkcjonowania aplikacji jest bardziej atrakcyjny dla nowych użytkowników (choć też mam co do tego wątpliwości). Jednak uważam, że byłoby najlepiej, jakby przy tak poważnej zmianie, jak już koniecznie chcą ją wprowadzać (mimo tego że jest beznadziejnie głupia), dali możliwość przełączenia się na starą wersję. Choć nie znam się na... jakiegokolwiek technologii, która wykracza poza obsługę tostera, więc nie wiem, na ile jest to trudne do wykonania z perspektywy technicznej.



Odtąd z całej duszy będę czcił
święta Bożego Narodzenia
i przez cały rok będę na nie
z radością czekał.

Będę też pamiętał o przeszłości,
teraźniejszości i przyszłości.

Wszystkie trzy duchy, które mnie odwiedziły,
żyć będą we mnie.

~Charles Dickens, "Opowieść wigilijna"

Wesołych Świąt!





SCROOGE

A CHRISTMAS CAROL

RECENZIA

OPOWIEŚĆ o skąpcu Scrooge’u, który w wigilię Bożego Narodzenia dostaje przyspieszony kurs dbania o bliźniego swego jak o siebie samego (albo i bardziej) jest jedną z najbardziej znanych na całym świecie. Łatwo się da ją zrozumieć, ma wyrazisty morał oraz spore szczęście do adaptacji. W tym roku lista tych ostatnich wzbogaciła się o netflixowe ‘Scrooge: Opowieść wigilijna’.

~Ghatorr

Szybki rzut oka w Google informuje nas, że powstało do tej pory 135 adaptacji „Opowieści wigilijnej”. Ta obszerna lista zawiera zapewne filmy, odcinki seriali, teatr, kilka rzeczy luźniej nawiązujących do wspomnianego dzieła – i jak by na to nie patrzeć, jest to spora liczba. Pokażną jej część stanowiły musicale, i właśnie do tego gatunku zalicza się omawiany film. By być dokładnym – musicalu animowanego, przeznaczonego dla młodszych widzów.



Mamy tu do czynienia z dość klasyczną adaptacją dzieła Dickensa. W warstwie fabularnej nie spotka nas żadne zaskoczenie – jest stary skąpiec, który rodzinę odrzuca, pracownika ciemieży, a dłużników łupi bez litości, spotyka on cztery duchy fundujące mu jazdę bez trzymanki po przeszłości, terażniejszości i przyszłości, a na koniec staje się lepszym człowiekiem. Koniec pieśni, można się rozejść do domu. Niestety, jak to zwykle bywa w adaptacjach „Opowieści wigilijnej”, wycięto Ciemnotę i Nędzę, upiorne dzieci prezentowane przez ducha terażniejszości.

Główne postacie prezentują się całkiem nieźle. Sam Scrooge został przedstawiony odpowiednio złowieszczo, jako postrach okolicy zdolny kilkoma pociągnięciami pióra zrujnować komuś życie. Trzy duchy również oddano całkiem wyraziście – duch przyszłych świąt wyglądał szczególnie interesująco, a scena jego pojawienia była jedną ze straszniejszych. Rozbudowano rolę siostrzeńca

Scrooge’a, który nie dość, że spędza sporą część wstępu, kontrastując z posępnym wujem, to jeszcze otrzymał własny numer muzyczny.

Niezrozumiałym zabiegiem było dla mnie dodanie głównemu bohaterowi psa – nie przydaje się do niczego i co najwyżej rujnuje wizerunek Scrooge’a jako absolutnego, nieprzystępnego skąpca. Pewnie chodziło o dodanie jakiegoś uroczego elementu? Do tego Netflix, zgodnie ze swoją tradycją, dosypał wiktoriańskiemu Londynowi trochę różnorodności, ale to nie film historyczny, tylko bajka dla dzieci, więc mnie to nie raziło.

Animacja jest całkiem miła dla oka. Ot, przyjemny standard na miarę 2022 roku – nic, co by wzbudzało większy zachwyt u widza, żadnej stylizacji czy płynności pozwalającej się wybić na tle konkurencji, ale całość wygląda po prostu ładnie, kolorowo i czytelnie. Czego chcieć więcej?

Odpowiedzią w tym wypadku by było – „dobrych piosenek”, w końcu to musical. Pod tym względem „Scrooge: Opowieść wigilijna” prezentuje się naprawdę nieźle. Główny bohater śpiewa, jak to nie cierpi świąt i ludzi, jego bratanek muzycznie wyraża świąteczny entuzjazm, niektóre piosenki potrafią chwycić za serce... Od strony graficznej utworom towarzyszą najlepsze ujęcia w całym filmie, dzięki czemu obraz idealnie współgra z dźwiękiem.

Największym problemem tego filmu jest to, że to – było nie było – tylko kolejna adaptacja starej opowieści, która jest wykonana poprawnie, nawet bardzo, ma ładne piosenki, ale jak się zobaczy jedną dobrą adaptację, to zobaczy się je wszystkie. Z drugiej strony to jest też aż adaptacja – dzieła porządnego, klasycznego i pouczającego. Na pewno nie uznałbym czasu spędzonego na to dzieło za czas stracony, więc jeśli ktoś chce miło spędzić czas albo puścić coś dzieciom, to nie musi się zastanawiać.





SPIRITED

OPOWIEŚĆ WIGILIJNA
XXI WIEKU

PRZYTOCZYLIŚMY Wam już netflixowe podejście do klasycznej „Opowieści Wigilijnej”, lecz w tym roku nad ową historią pochylił się również zespół pracujący dla Apple TV+, i jakże miły oraz zaskakujący jest wynik ich pracy. Na wstępie powiem, że jest to musical bardzo samoświadomy, bawiący się konwencją i jedynie inspirowany oryginalną baśnią, więc jeśli ten krótki wstęp Was wystarczająco zainteresował, zapraszam do dalszej części recenzji.

~Lailyren

Jeśli zastanawialiście się, co by się stało, gdyby wydarzenia z „Opowieści Wigilijnej” wydarzyły się w obecnych realiach, gdzie bohaterom nieobca jest nowoczesna technologia i social media, to „Spirited”/„Świąteczny Duch” jest na to doskonałą odpowiedzią. Dodatkowo, twórcy poszli o krok dalej i dali nam piękną perspektywę, gdzie życie pozagrobowe to jeden wielki musical!

That Christmas Morning Feelin’

Zacznę od tego, iż jestem szczerze rozczarowana, że ten film był rozreklamowany i wypuszczony w kinach jedynie na terenie Stanów Zjednoczonych, bo nie tylko pracowało przy nim wiele znanych nazwisk, ale widać po produkcji, że był robiony z rozmachem. Od razu zaznaczę – to dlatego, iż z chęcią zobaczyłabym go jeszcze raz na wielkim ekranie. Jest to bowiem ogromne widowisko, które z łatwością dałoby się przenieść na łamy broadway’owskiego teatru i nikt nie narzekałby na jakość spektaklu.

Na nasze szczęście, „Spirited” (w dalszej części będę używać angielskiej nazwy, gdyż bardziej przypadła mi do gustu) można również zobaczyć poprzez streaming na platformie Apple TV+. I jest to w sumie ogromny plus, gdyż dzięki temu możemy z łatwością przewijać film, by po raz kolejny zobaczyć choreografię i wychwycić coraz to nowsze smaczki ukryte wśród grupowych występów – a jest, na co patrzeć.

The view from here

Wspomniałam o dużych nazwiskach. Jeśli słysząc nazwy musicali: „Dear Evan Hansen”, „The Greatest Showman”, czy też „La La Land” zaczynacie tupać nóżką nucąc ulubione utwory tak jak ja, to musicie wiedzieć, że za piosenki w „Spirited” odpowiedzialni są Benj Pasek i Justin Paul, twórcy numerów do

owych produkcji. Zaś nad scenariuszem pracowali Sean Anders i John Morris, mający doświadczenie w pisaniu komedii.

Jeśli te informacje nic Wam nie mówią, to może fakt, iż w role główne wcielili się Ryan Reynolds wraz z Willem Ferrellem raczej powinien już wzbudzić w Was jakieś emocje. Co prawda obaj panowie nie są urodzonymi wokalistami, ale ich osobowość i szczerą chęć widoczną na ekranie nadrabiają braki umiejętności. Ponadto, jakość ich występu wzmacnia też to, z jakim rozmachem zrobiono pojedyncze numery, co zdecydowanie poprawia ostateczny odbiór performansu obu panów.

The story of your life

Nie chcę zdradzać żadnych szczegółów, które mogłyby Wam popsuć niespodziankę – a jest ich naprawdę sporo w tym musicalu. W kontraście do bogactwa wizualno-muzycznego, fabuła jest bardzo prosta, nawet po wliczeniu w to wszystkich plot twistów. Dzieje się ona w świecie przypominającym ten nasz, gdzie duchy po śmierci mogą dołączyć do studia zajmującego się nawracaniem ludzi, którzy zbłądzili w życiu i przestali być „dobrzy”, w tym stereotypowym tego słowa znaczeniu, tak jak to działo się w „Opowieści Wigilijnej” Charlesa Dickensa. Tylko z tym wiąże się pewien haczyk, wspomniałam już o nim na początku recenzji. Słowo klucz to „samoświadomy musical”, świat duchów jest bowiem jednym wielkim występem, gdzie co rusz ktoś zaczyna numer wokalnie-taneczny i zgodnie z prawami tego świata – wkrótce wtórują mu pozostałe dusze.

Główny wątek dotyczy próby naprawienia cynicznego i samolubnego stratega marketingowego z działu PR, Clinta (R. Reynolds), którego z jakiegoś powodu wybrał na cel Duch Teraźniejszych Świąt (W. Ferrell). I jak się można domyślić, tym razem ich program przemiany obiera inny tor, niż zwykle.

Ripple

Co tu dużo mówić – jeśli lubicie komedie z uniwersalnym humorem, widowiskowe numery, do których chce się wrócić od razu po seansie i opowieści z serduchem po dobrej stronie, to polecam tę produkcję.

Good Afternoon! (Kto wie, ten wie.)



PO całkiem entuzjastycznie przyjętym w naszej redakcji filmie „My Little Pony – Nowe Pokolenie” nadeszła pora, by Hasbro wypuściło towarzyszący mu serial. Ba, nawet dwa seriale – „Opowiedz swoją historię” to animacje 2D publikowane na YouTube, podczas gdy „Zmieniaj świat” to serial trójwymiarowy. Jak Hasbro wyszło popuszczanie wodzy swojej fantazji?

~Ghatorr

Problemy znane jak łyse konie

Serial stanowi bezpośrednią kontynuację filmu, więc, co za tym idzie, jego kwestie fabularne będą stanowić naturalne spoilery dla fabuły pierwszej odsłony Sunny Starscout i jej przyjaciół. Nie, żeby obfitowała w jakieś efektywne i nieoczekiwane zwroty akcji – ale czujcie się potencjalnie ostrzeżeni. Na chwilę obecną serial dostępny jest wyłącznie na Netflixie i ma osiem odcinków „zwykłych” oraz dwa odcinki specjalne (pierwszy i, jak na razie, ostatni – zobaczymy, czy Hasbro będzie je tak przeplatało aż do końca serii).

Królestwo za konia

Przywrócenie magii do świata kucyków nie kończy wszystkich sporów i problemów. Po tak długim okresie rozbicia Equestrii na kilka nieufnych względem siebie plemion, wypełnienie szczelin

pozostawionych przez przesady i strach musi zająć trochę czasu – i nie jest to nawet największe zagrożenie dla tego sielskiego kraiku. Nad całą krainą gromadzą się ciemne chmury, którym, jak zwykle, może przeciwstawić się wyłącznie magia przyjaźni. O ile na początku wydaje się, że nasza bohaterska kompania będzie musiała sobie radzić przede wszystkim z wzajemną niechęcią po ostatniej próbie rozpętania wojny rasowej, to szybko pojawia się większe i bardziej spersonifikowane zagrożenie – tajemnicza alicorn, chcąca całej magii świata tylko dla siebie.

Fabularnie mamy tu do czynienia z kreatywnym rozwinięciem wątków zapoczątkowanych jeszcze w filmie. Czemu w całym kraju magia zaginęła na tyle lat? Jak mieszkańcy krainy sobie poradzą z jej powrotem? Co jeszcze zagraża Equestrii? O dziwo potrafi to być całkiem zajmujące – zawsze jest kolejna tajemnica, nowe wiadomości są dawkiowane, a efekty magicznej rewolucji co pewien czas przypominają o sobie.

W przeciwieństwie do poprzedniej generacji (to jest serialu „My little pony – przyjaźń to magia”) jedno zagrożenie utrzymuje się tu przez dłuższy czas, dając okazję głównej złej na rozwinięcie skrzydeł, wdrożenie więcej niż jednego planu i ogólnie solidniejszego zaprezentowania się widzom – bez ryzyka, że jeden strzał z tęczy ją



Na święta zrobię kogoś w konia

wykończy. Do tego wspierający ją jednorożec stanowi jedną z ciekawszych postaci ze względu na rozterki moralne i entuzjastyczno-desperackie próby wykazania się swojej pracodawczyni.

Humor w serialu bywa całkiem niezły – choć dostosowany przede wszystkim dla dzieci. Spora część perypetii bohaterów jest mniej lub bardziej komediowa (choć, na całe szczęście, to nie poziom „Opowiedz swoją historię”), mamy też kilka zabawnych dowcipów – przemknęło tu nawet nawiązanie do Batmana.

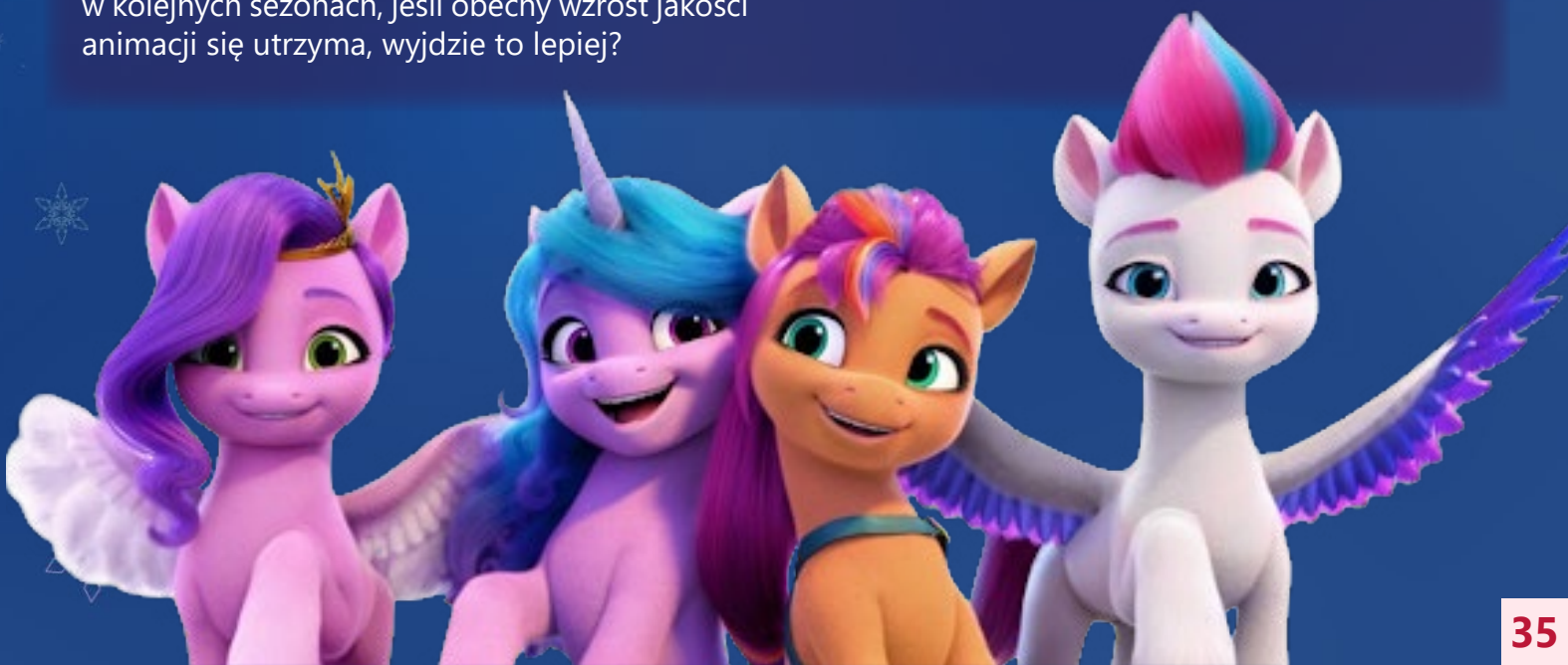
Nie-końskie zdrowie audiowizualistów

Jeśli ktoś pamięta przepiękną, uroczą, kolorową i tulaśną grafikę z filmu... to tu może go na starcie spotkać przykra niespodzianka. Poziom animacji zdecydowanie spadł. Wyraźnie widać ograniczenia, niektóre widoki sprawiają, że człowiek zgrzyta zębami i ogólnie czuć, że budżet wypadł skromniej. Tyle dobrego, że z odcinka na odcinek robi się o wiele lepiej – i widać to gołym okiem. Szczególnie animacje postaci i ich ogólny wygląd ulegają poprawie, więc nawet najbardziej trącące tanim plastikiem kuce (i inne istoty) z czasem zaczynają wyglądać bardziej żywo.

Niestety, twórcom nie udało się utrzymać aktorów głosowych z filmu, ale ich następcy godnie przyjęli swoje role – podmiana nie drażniła mnie nawet przez chwilę. Pomijając tę kwestię, oprawa dźwiękowa jest poprawna. Głosy, odgłosy przyrody, miasto, muzyka w tle, wszystko układa się w harmonijną całość, pasującą do klimatu serialu. Mamy tu do czynienia z kilkoma piosenkami, niektóre nawet wpadają w ucho, ale żadna nie przykuła mojej uwagi tak, jak te z filmu. Może w kolejnych sezonach, jeśli obecny wzrost jakości animacji się utrzyma, wyjdzie to lepiej?

Na osobną wzmiankę – choćby ze względu na tematykę – zasługuje drugi odcinek specjalny, który dotyczy świąt. Niestety, o ile pierwszy ekstra poruszał całkiem ciekawą tematykę i wprowadzał do świata serialu ciekawe możliwości, to ten następny był... No, po prostu był. Ot, są jakieś święta, kuce sobie życzą wszystkiego najlepszego, magia przyjaźni okazuje się być w stanie nie tylko niszczyć zło, ale i przebudowywać (oraz napędzać!) pojazdy latające. Główna ekipa poznaje zwyczaje świąteczne swoich ras, chce w jeden wieczór ob-skoczyć wszystkie swoje ważne tradycje – i tyle. Największym problemem jest tu padający śnieg, a jego rozwiązanie przychodzi prawie, że przypadkiem. Brakuje tu jakiegoś ciekawszego wątku trzymającego przy ekranie przez te czterdzieści minut. Nawet główna zła jest tu nieobecna.

Na razie całość prezentuje się obiecująco – zarysowano całkiem wyraźnie kilka problemów i wątków które można kreatywnie rozwinąć, zła alicornica knuje złe rzeczy, a poziom animacji rośnie z odcinka na odcinek. Jeśli ktoś wytrzymał przy poprzednim serialu, to temu również powinien dać szansę – szczególnie, że nie wspominałem o najmocniejszym punkcie serialu, czyli uroczej animacji uszu postaci. Bardzo ekspresyjna część ciała takie końskie uszy. Na chwilę obecną nie wiadomo, kiedy wyjdą kolejne odcinki, ani ile jeszcze sezonów zaplanowało Hasbro – ale biorąc pod uwagę wydanie gry na wszystkie obecne konsole czy nową grę na komórki liczę, że będziemy mieli do czynienia z długą i dobrą serią, która będzie w stanie zabawić dzieci, przekazać im kilka pozytywnych wartości, a przy okazji dać trochę radości nieco starszym widzom.



MARVEL STUDIOS

A JAMES GUNN SPECIAL

The
**GUARDIANS
OF THE GALAXY**
Holiday Special



**CHRISTMAS IS POWER,
KEVIN IS BACON**

NIEDAWNO Disney wprowadził do MCU format specjalów, czyli krótszych filmów lepiej lub gorzej wpasowujących się w rozbuchane uniwersum. Tym razem swoją cegiełkę dokłada James Gunn, opowiadając o znaczeniu świąt.

~Hefajstos

I tak też w około czterdziestu minutach zawarto typowe dla „Strażników Galaktyki” relacje i żarty, łącząc to z prostą historią z morałem. Efekt ostateczny jest... no jest.

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

Takich trojga jak tych dwoje to nie ma ani jednego

Knowhere, gdzieś tam po wydarzeniach z głównej linii Marvel Cinematic Universe. Przy okazji świąt Kraglin opowiada Nebuli, Draxowi i Mantis o tym, jak to w dzieciństwie zrujnowano Peterowi święta. By podnieść kompana na duchu, Mantis i Drax wybierają się na Ziemię (a dokładniej do Hollywood), by zdobyć dla niego wymarzony prezent.

Na naszej planecie trafiają na turystów, imprezowiczów i montażowe sztuczki rodem z lat dziewięćdziesiątych. Po paru perypetiach udaje im się zdobyć to, czego szukali, jednak finał będzie daleki od oczekiwań.

Szop, pies i drzewo wchodzą do szopki...

Mam wrażenie, że cały ten projekt jest dla Gunna bardziej pretekstem do spotkania i zabawy z przyjaciółmi i ekipą. Cała ta lekcja o znaczeniu Bożego Narodzenia jest tu rozwodniona i rozmyta – nawet bardziej, niż często bywa w filmach okolicznościowych. Nie licząc w zasadzie końcówki, całości brak ducha tego okresu.

Dziwnie też to działa na poziomie aktorstwa. Większość obsady zdaje się odgrywać swoje role, bo musi. Szczególnie źle brzmi to w przypadku Nebuli i Kraglina, prym jednak wie dzie Mantis. Nie wiem, czy krótki scenariusz nie pozwolił lepiej okazać Pom Klementieff emocji, ale jej postać zdaje się być na emocjonalnej huśtawce (pomijając nawet przyczyny).

Marvel jaki jest, każdy widzi

W ostatnich kilku produkcjach (zarówno kinowych, jak i streamingowych) widać wyraźny spadek jakości CGI i efektów praktycznych. Nie inaczej jest tutaj, gdzie imitująca metal guma odkształca się nieładnie, a komputerowe cuda odstają od przyjętego poziomu. Można zwać winę na format, ale taki „Wilkołak Nocą” prezentował się znacznie lepiej (i to pomimo bycia niemal w całości filmem czarno-białym).

Muzycznie jest w porządku, o ile lubicie stockowe świąteczne piosenki – wiecie, te grane zazwyczaj w marketach i kawiarniach. Tutaj dopełniają nijakiej mdłości całokształtu, nie zapadając całkowicie w pamięć. Piosenki pisane na potrzeby „Holiday Special” najlepiej ocenił sam Quill.

Quo Vadis, GotG?

Jeżeli jesteście fanami twórczości Gunna, to z pewnością seans macie już za sobą. Jeżeli uwielbiacie dysfunkcyjną rodzinę, jaką są Strażnicy Galaktyki, i wciąż tli się w Was iskierka miłości do Marvela – obejrzyjcie. Fani Kevina Bacona mają z czego wybierać z jego przepastnej filmografii, ale chłop ma tu sporo frajdy, więc czemu nie?

Miłośników świątecznej atmosfery nie ma tu za bardzo co przyciągnąć, ale klasyków dedykowanych temu okresowi nie brakuje. Mnie osobiście film do gustu nie przypadł, ale może to być wypadkowa innych czynników. A tymczasem życzę wesołych świąt i widzimy się (tekstowo) w nowym roku. *Ave!*



TRZY PREZENTY POD CHOINKĘ

RALPHA ŚWIĄTECZNY RAPSOD



W amerykańskiej popkulturze nie brak dzieł zakorzenionych głęboko w historii i tradycji tego kraju, które to dla mieszkańców reszty globu pozostają niejasne czy wręcz abstrakcyjne. Pewne sytuacje, nawiązania i fabuły wymykają się niejankeskiemu umysłowi i nie uderzają w pozbawione pasków i gwiazdek serce..

~Hefajstos

I tak też sprawa wygląda z „A Christmas Story”, swego rodzaju trylogią (a tak naprawdę zaledwie częścią sagi „Rodziny Parkerów”) bożonarodzeniowego okresu. Przy okazji tematu przewodniego aktualnego numeru przyjrzymy się filmom z perspektywy osób niewychowanych w US and A.

Duch amerykańskiej sielanki

Pierwszy „Prezent pod choinkę” (w oryginale „A Christmas Story”) to film z 1983 roku oparty luźno na wspomnieniach Jeana „Shepa” Shepherda, amerykańskiego satyryka i radiowca. Będąc współtwórcą scenariusza (wraz z Leighem Brownem i Bobem Clarkiem, reżyserem) jest zarazem narratorem wprowadzającym widzów w historię.

Grudzień 1940 roku, miasteczko Hohman (oparte luźno na Hammond, rodzinnym mieście Shepherda) w stanie Indiana. Dziewięcioletni Ralphie Parker (Peter Billingsley) mieszka wraz z rodzicami, Panem (Darren McGavin) i Panią (Melinda Dillon) Parker, oraz młodszym bratem Randym (Ian Petrella). Chłopiec marzy o tym, by na Gwiazdkę dostać szczególnie model wiatrówki. Wiedząc że rodzice nie będą zbyt przychylni pomysłowi, wprowadza w życie plan mający na celu zdobycie obiektu pożądania. Na drodze stają mu również miejscowe łobuzy, nauczycielka, a nawet Święty Mikołaj. Nic to jednak dla dziecka z parą wiernych przyjaciół i niezwykle wybujałą wyobraźnią.

Złożony z serii uzupełniających się krótszych historyjek film nie zdobył początkowo uznania. Dopiero z czasem, wraz z narastającą popularnością filmów o tematyce świątecznej stał się klasykiem tego okresu, zdobywając w końcu miejsce na specjalnej liście Biblioteki Kongresu. Choć mego serca nie zdobył, muszę przyznać, że jako



kino rodzinne działa świetnie, traktując zarówno swoich bohaterów, jak i widzów z szacunkiem. Szczególnie w pamięci zapadł mi McGavin jako ojciec (pieszczotliwie nazywany Staruszkciem).

Duch bolesnych sequeli

Na drugi „Prezent pod choinkę” fani musieli poczekać dość długo, bo aż do roku 2012, kiedy to reżyser Brian Levant wraz ze scenarzystą Natem Mauldinem stworzyli film bezpośrednio na rynek DVD. Efekt był dokładnie taki, jakiego można się było spodziewać.

Grudzień 1946 roku, wciąż miasteczko Hohman. Nastoletni Ralphie (Braeden Lemasters) wciąż mieszka na tej samej ulicy z rodzicami (Stacey Travis i Daniel Stern – tak, Marv!) oraz bratem Randym (Valin Shinyei). Chłopak marzy o zdobyciu prawa jazdy i samochodu co ułatwi mu poderwanie koleżanki, Drucilli Gootrad (Tiera Skovbye). Nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności uszkadza samochód na wystawie, więc by zapłacić za szkody zatrudnia się wraz z wiernymi przyjaciółmi w miejscowym centrum handlowym.

Co tu dużo mówić – z rodzinnego czaru oryginału nie zostało już nic. Idiotyczne i płytkie żarty (momentami zahaczające o serię „... Movie”), nieprzyjemne fantazje głównego bohatera i brak zrozumienia znaczenia świąt (choć z wbijanym za pomocą młota morałem) ciągną całość na dno kosza z przecenionymi filmami. Lemasters ze swoim głupawym uśmiechem wygląda wręcz karykaturalnie, zaś Sternowi brak ojcowskiego charakteru poprzednika. Całość przypomina parodię „Prezenta pod choinkę”, w dodatku robioną na siłę.

Duch żerujący na nostalgii

Ostatnia część to tegoroczny „Świąteczny prezent pod choinkę” (ugh!), a w oryginale „A Christmas Story Christmas” (UGH!). Wyprodukowany dla platformy HBO Max zdaje się ignorować część drugą (i dobrze) zapewniając nam sztapową już nostalgiczną przejażdżkę.

Grudzień 1974 roku, Chicago. Dorosły Ralphie (powracający po latach Peter Billingsley) mieszka wraz z żoną Sandy (Erinn Hayes) i dziećmi Markiem i Julie (kolejno River Drosche i Julianna Layne). Próbuąc swoich sił jako pisarz czeka na

przybycie rodziców, by wspólnie oddać się świętowaniu. Smutna wiadomość o śmierci Staruszka sprawia jednak, że wraz z rodziną udaje się do Hohman, by w starym domu spędzić święta z matką (Julie Hagerty).

Tak też główny bohater musi przejąć ster i przygotować rodzinie święta, których nie zapomną. Jednocześnie spotyka dawnych znajomych i wrogów, zapewniając sobie podróż do czasów dzieciństwa (a widzom kilka żartów wymieszanych ze zgranymi motywami oraz jeszcze więcej dziwnego fantazjowania).

Całość przypomina mi „Duże dzieci” Dennisa Dugana i Adama Sandlera (zwłaszcza dwie sekwencje). Płytkość historii sprawia, że tak naprawdę mamy gdzieś wspominki Ralphi i jego komentarze na temat świąt, miasteczka i życia ogółem. Z góry dobrze wiadomo jak poszczególne wątki się zakończą (momentami jest to wręcz boleśnie widoczne), a niektóre sceny i motywy wręcz się ze sobą gryzą.

Ho ho czy oh no?

Czy warto sięgnąć po któryś z omawianych filmów? Cóż, jeżeli jesteście miłośnikami tego okresu i tęsknicie za beztrudnymi czasami dzieciństwa, sięgnijcie po oryginał z 1983 roku. To porządny film rodzinny, pełen ciepła i trzymający poziom – nie będziecie zawiedzeni. Pozostałe dwa filmy radzę jednak kompletnie zignorować, poświęcając czas na kolejny seans czegoś z listy prawdziwej klasyki bożonarodzeniowej. **Ave!**



DZIKA NOC

YIPPEE KI-YAY,
HO HO HO



O niegrzecznych i walczących Mikołajach w kinie szerokiego nurtu mówiło się niejednokrotnie. Święty walczył ze złem, bałwanem, Królikiem Wielkanocnym, a nawet wyruszył na podbój Marsa. Tym razem przeciwnik będzie bardziej przyziemny, a różga padnie nie raz.

~*Hefajstos*

O samotnych mścicielach i mścicielkach powstaje ostatnio sporo filmów. Próby urozmaicenia gatunku i idei wychodzą gorzej bądź lepiej (poza „Johnem Wickiem” najciekawszą pozycją był zesłoroczny „Nobody”), a świąteczny okres wręcz prosił się o podpięcie. I tego zadania podjął się Tommy Wirkola, reżyser niezłego „Zombie SS”, kiepskiego „Hansel i Gretel: Łowcy Czarownic”, o którym nie warto pamiętać, oraz „Siedmiu Sióstr”.

Mikołaj przybywa do miasta

Wigilia. Święty Mikołaj (David Harbour) pracuje w pocie czoła, by na czas dostarczyć prezenty tym grzecznym i węgiel tym z drugiej listy. Tymczasem świąteczny wieczór w rezydencji wpływowych Lightstone’ów przerywa grupa włamywaczy pod przewodnictwem Pana Scrooge’a (John Leguizamo), którzy biorą domowników za zakładników. Wplątany w całą aferę Claus musi zrobić wszystko, żeby wyjść cało z tej kabały i przy okazji uratować pewną dziewczynkę.

„Dzika Noc” to nie „Obywatel Kane” i nikt z twórców nie stara się udowodnić, że jest inaczej. Od początku

raczeni jesteśmy specyficznym (i niezbyt wyszukany) humorem, przekleństwami i sporą dawką akcji. Mikołaj z przestępcami pierze się bez oporów, używając wszystkiego, co się nawinie. Sporo w tym frajdy, choć brakuje finezji i przemyślanej choreografii. Harbo- urowi przy jego gabarytach (i mikołajowej otoczce) daleko do niemal baletowej zgrabności Reevesa czy też brutalnej skuteczności Odenkirka.

Pada śnieg, pada krew

„Dzika Noc” działa jednak bez większych zastrzeżeń, zapewniając sporo rozrywki i nawiązań do klasyki kina świątecznego z „Die Hard” i „Kevinem” na czele (momentami wręcz bezczelnie z tych filmów zrzynając). Dostajemy również malutki przebłysk na przeszłość Świętego Mikołaja, choć bez odkrywania całości tajemnicy.

Choć sam film hitem nie zostanie, to do kanonu klasyków oglądanych raz w roku wejdzie na pewno. Po wigilijnej kolacji seans będzie idealną okazją do pochłaniania jednej mandarynki za drugą. Ho ho ho!





ŚWIAT Dysku nie jest najprostszym uniwersum do zekranizowania, ale i tak doczekał się kilku mniej lub bardziej udanych dzieł. Jednym z nich był „Wiedźmikołaj” – którego książkowy oryginał jest opisywany w tym numerze. Jak magii szklanego ekranu udało się z uchwyceniem magii Pratchetta?

~Ghatorr

„Wiedźmikołaj” powstał w 2006 roku jako miniserial dla brytyjskiej telewizji. Widać to – zarówno w kwestii budżetu, efektów specjalnych, jak i długości. Obejrzenie filmu zajmuje w sumie nieco mniej niż 190 minut, czyli spory kawał czasu, co pozwoliło wiernie odwzorować książkę przy niewielkich cięciach – i to dotyczących głównie scen czysto komediowych, nie wnoszących wiele do fabuły. Nie zobaczymy Bibliotekarza – animowanie orangutana albo ściągnięcie takiego wytresowanego do gry aktorskiej pewnie zbyt poważnie nadszarpnęłyby finanse. Ogólnie film sprawnie sobie radzi z pokręconym scenariuszem Pratchetta – co osiągnięto m.in. bardziej łopatologicznym wyłożeniem planu pana Herbatki, głównego złego. Mimo to znajomość książek ułatwia zrozumienie całości.


Aktorzy dają z siebie wszystko. Moje serce skradł (wyciągając je przez własnoręcznie wyciętą dziurę w ciele) aktor pana Herbatki, który był idealnie psychopatyczny, dziecinny i groźny. Swoją rolę dobrze odegrała też aktorka Susan, oddając emocje,

które przetaczają się przez jej głowę. Show kradną jednak Śmierć i jego sługa, przebrany za elfa – ten drugi często coś robi w tle, dodając humoru całości.

Przyjemnie zaskoczyła mnie muzyka. To, czego nie nadrabiają efekty specjalne (świnie Wiedźmikołaja kilka razy naprawdę brzydko odcinają się od reszty) czy fabuła, to robi podkład dźwiękowy, z którym twórcy się kreatywnie bawili. Leczenie boga kaca z kaca otrzymuje prześliczny chór, ostateczna konfrontacja ma przyjazną melodyjkę kontrastującą z wydarzeniami i tak dalej. Nie jest to nic, co bym chciał kupić i słuchać po godzinach – ale swoją funkcję spełnia tu perfekcyjnie.

Nie jest to może film idealny – bez znajomości świata czasem ciężko się zorientować w fabule, czasem cięcia akcji mogłyby być bardziej finezyjne – ale film zapewnia to, co książka, tylko inaczej, przyjaźniej i bardziej wprost. Warto to zobaczyć, jeśli jest się fanem Pratchetta, choćby dla aktorów.





WIEDŹMIKOŁAJ

Recenzja książki

W świecie, który jest wielkim dyskiem, położonym na grzbiecie czterech słońi, które z kolei stoją na wielkim żółwiu płynącym majestatycznie przez wszechświat, ludzie też lubią dawać i dostawać prezenty. Sęk w tym, że nie wszystkim podoba się to, że ludziom się to podoba...

~Ghatorr

Świętej pamięci Terry Pratchett odcisnął swój ślad w fantastyce – i przez wiele lat tenże odcisk pogłębiał, poprawiał i wyrównywał, by ten nie zaniknął przez długie, długie lata. W końcu, po 41 książkach opisał spory kawałek historii swojego świata, przyjrzał się wielu jego aspektom, sparodiował niejedną kulturę i przez ten cały czas – mniej lub bardziej udanie – bawił. Wśród swoich licznych dzieł wzięt również na tapetę tematykę świąteczną – wiary, rozdawania prezentów, komercjalizacji, całego tego pakietu naraz.

Na początek muszę zaznaczyć, że „Wiedźmikołaj” jest położony w samym środku zarówno całościowego cyklu „Świata Dysku” jak i serii o Śmierci – który jest głównym bohaterem kilku książek Pratchetta, w dodatku bardzo przyjemnym i miłym. Czytanie bez znajomości kontekstu może być utrudnione, choć autor starał się, jak mógł pilnując, by każda postać dostała solidne wprowadzenie. By idee, o które opiera się to uniwersum, były należycie wyjaśnione... Choć nie-uświadomiony czytelnik pewnie i tak kilkukrotnie spotka się z problemami, szczególnie, że „Świat Dysku” jest bardzo specyficzny – tylko tu może powstać magiczny komputer zdolny przyjmować tabletki i być napędzany mrówkami.

„Wiedźmikołaj” zaczyna się w dniu Strzeżenia Wiedźm, jednej z przyjemniejszych uroczystości w podwójnym mieście Ankh-Morpork. Drobnym problemem jest jednak fakt, że pewne istoty – które w tym świecie robią co mogą, by zniszczyć ludzką fantazję i indywidualność, a najlepiej to stłamsiłyby wszelkie życie – wyznaczają w Gildii Zabójców nagrodę za Wiedźmikołaja. Co gorsza, zlecenie dostaje niestandardowo myślący pan Herbatka i, biorąc pod uwagę nagłe zniknięcie głównego zainteresowanego, nawet mu to wychodzi. Sytuację musi ratować Śmierć – desperacko próbujący w przebraniu Wiedźmikołaja w ekspresowym tempie nauczyć się jeździć saniami zaprzężonymi w świnie, rozdawać dobre prezenty i tak dalej – oraz jego adoptowana wnuczka, Susan.

Mamy tu do czynienia – jak zwykle u Pratchetta – z barwną grupą postaci. Śmierć stara się rozumieć ludzi i naturę świąt, co pewien czas zmuszony zrobić skok w bok, by zabrać na tamten świat ofiary pana Herbatki. Susan marzy o byciu normalną, ale jakimś cudem kończy z O’Bogiem Kaca (czci się go mówiąc „O boże” po ciężkim picciu), gadającym krukiem i Śmiercią Szczurów na tropie spisku wycelowanego w Wiedźmikołaja i Wróżkę Zębuszkę. Banda czarodziejów ogarnia chaos spowodowany powstawaniem dodatkowych bajkowych stworów (zniknięcie Wiedźmikołaja oznacza, że zwalnia się sporo wiary do stworzenia np. Pożeracza Skarpet).

Kilka wątków jest pobocznych, służących przede wszystkim za niemalże czyste akcenty komediowe – z łagodnie wprowadzanymi informacjami na temat świata. Czytelnik otrzymuje dzięki temu dość informacji, by domyślić się intrygi, zanim jeszcze wpadną na to poszczególne postacie, a całość jest logiczna i przejrzysta.

Tłumaczenie wprawia mnie w zakłopotanie. W kilku miejscach wpadałem na zdania, których znaczenie byłem w stanie zrozumieć dopiero, gdy przełożyłem je sobie w głowie na angielski. Gierki słowne, idiomy, tego typu rzeczy – z jednej strony jest to cecha większości cyklu, więc wprowadza to pewien specyficzny styl... Ale z drugiej, tłumaczenie może być piękne albo wierne – i tu przesadzono z tym drugim.

Co może zaskakiwać to głębia filozoficzna. Pratchett nie obawiał się wrzucić tu sporej dawki przemyśleń – na temat sensu wiary w dobro, sprawiedliwości, świąt etc. Jego fantasy jest bardzo wyraźną metaforą wielu procesów społecznych z naszego świata – i stanowi to, obok świetnego humoru, ważny element, przez który tę książkę (jak i sporą część całej serii) naprawdę warto polecić.



6°

Niegrzeczna

5°

Szybka

5°

Piątka



ŚWIĘTA za mikołajowym (ho ho ho!) pasem, więc w telewizji znów czeka na nas maraton świątecznych przebojów. Nie samym Kevinem, Śniętym Mikołajem i Grincem widz żyje, a i nie ma co szarżować z lukrem i słodyczą. Dlatego tym razem mała lista filmów, które znajdują się na niegrzecznej liście.

~Hefajstos



5. Zły Mikołaj / Bad Santa (2003)

Zawodowy oszust i złodziej Willie T. Soke (Billy Bob Thornton) wraz z pomocnikiem Marcusem (Tony Cox) w przebraniu Mikołaja okrada sklepy. Kiedy na jego drodze stanie ośmioletni Thurman, Willie pozna znaczenie świąt.

4. Święta w El Camino / El Camino Christmas (2017)

W Boże Narodzenie, w trakcie szybkich zakupów, grupa nieznajomych zostaje uwięziona podczas napadu na sklep. Będąc w nieciekawej sytuacji, zaczynają się poznawać, dzieląc się doświadczeniami i tajemnicami.





3. To właśnie miłość / Love Actually (2003)

Miłość potrafi spowodować w życiu chaos. A miłość w Boże Narodzenie? Toż to chaos do kwadratu! I tak też jest w składającej się z dziesięciu tematycznych historii „Love Actually” – przygotujcie się więc na szybsze bicie serca.

2. Uwważaj, kochanie / Better Watch Out (2016)

Ashley (Olivia DeJonge) jest opiekunką dwunastoletniego Luke'a. W świątecznym okresie do domu włamuje się grupka łobuzów, co zmusza dziewczynę do walki o życie. Nie wszystko jednak jest takie, jakim się wydaje.



1. Rare Export: Opowieść Wigilijna / Rare Exports: A Christmas Tale (2010)

Legenda głosi, że we wnętrzu fińskiej góry Korvatunturi znajduje się grobowiec... Świętego Mikołaja. Gdy grupa naukowców odnajduje to miejsce, ściąga na okoliczne miasteczko kłopoty. Trzeba więc zakasać rękawy i odzyskać miejsce na liście grzecznych dzieci!

BONUS: Wigilijny Show / Scrooged (1988)

Klasyczna „Wigilijna Opowieść” w nowej (jak na czasy premiery) oprawie. Frank Cross (Bill Murray) to bezwzględny i wyrachowany producent telewizyjny. W świąteczną noc złoży mu wizytę gromadka nieoczekiwanych gości, chcących wydobyć z niego pokłady dobra. A wszystko to w typowej dla lat 80' oprawie.





JAK ŚWIĘTA, TO Z KEVINEM

CZYLI CZY NIE MOŻEMY OBEJRZEĆ INNEGO ŚWIĄTECZNEGO FILMU

W moim domu, podobnie jak w domach wielu Polaków, w święta trzeba obejrzeć „Kevin sam w domu” oraz oczywiście nie można też zapomnieć o sequele „Kevin sam w Nowym Jorku”. I być może dla wielu jest to bardzo nostalgiczna produkcja. Ale ja mam jej już tak bardzo dość, przecież jest tyle ciekawszych świątecznych filmów.

~*Gray Picture*

W tym momencie mogłabym przedstawić, o czym jest „Kevin sam w domu”, ale myślę, że fabuła jest powszechnie znana i że każdy widział ten film minimum raz (lub co bardziej prawdopodobne – wielokrotnie). Jak wspomniałam we wstępie, ta produkcja jest u mnie w domu rodzinnym puszczana w każde święta. I mam tu na myśli konkretnie święta, ponieważ moja rodzina upiera się, że nie wystarczy obejrzeć „Kevina” tylko w okresie bożonarodzeniowo-sylwestrowym. Co to, to nie. Trzeba jeszcze obejrzeć ten film (i najlepiej sequel też) w Wielkanoc.

Obie części „Kevina” są ode mnie starsze. Musiałam oglądać te filmy minimum raz, a zwykle więcej niż raz w roku – bo oczywiście jak w telewizji leci

powtórka, to też trzeba włączyć. Nie wiem, czy jest jakiś film, który widziałam więcej razy. Nie rozumiem, czemu moja rodzina uważa, że trzeba obejrzeć te filmy co roku, bo w tym momencie zna się cały film na pamięć. A jest tyle ciekawych świątecznych filmów.

Moim ulubionym jest „Carol”, choć w tym przypadku definicja świątecznego filmu jest lekko naciągana, ponieważ akcja niby dzieje się w święta, ale to jedyne powiązanie ze świętami. I rozumiem, że nie każdy chciałby oglądać melodramat o romansie między tytułową Carol a Therese, ale że fabuła osadzona jest w latach 50., to większość filmu to wymiana tęsknych spojrzeń między nimi.

Ale z innych świątecznych filmów, które bardzo lubię, jest jeszcze „Miasteczko Halloween”. Myślę, że zdecydowanie jest to produkcja, która nadaje się do rodzinnego oglądania w święta. Jest ciekawa, ma ładne piosenki. I jest też (częściowo) o Halloween, a to najfajniejsze święto.



REMCON 2023

GDYNIA

24-26 LUTY 2023



FUNDACJABT



REMCON.PL



FB.COM/KONWENTREMCON



REMCON



Fundacja BT