

01/2023 (62)

# Equinox ETIMES



## ZŁOWIESZCZY ŚMIECH I BŁYSKAWICA W TLE

Złoczyńcy w roli głównej

## MY LOVELY DAUGHTER

Gamifikacja znęcania

## KOT W BUTACH

On naszym boskim jest idolem

## WEDNESDAY

Środowa noc to serialu czas



# Spis treści

## RECENZJE – FILMY

Avatar – The Way Of The Water.....	4
Kot W Butach – Ostatnie Życzenie.....	6
Smok Mojego Taty.....	8
Dziwny Świat.....	10

## RECENZJE – SERIALE

Wednesday.....	12
----------------	----

## RECENZJE – GRY

Marvel Snap.....	14
Super Mario 64.....	18

## TEMAT NUMERU

Dungeon Keeper.....	24
Destroy All Humans!.....	27
My Lovely Daughter.....	28
Tyranny.....	30
Cykl Potworna.....	34
Birthright.....	36
Antagonizmy Malva: Baldur's Gate 2.....	38
O złych postaciach kobiecych.....	42
Dlaczego nie gramy złymi postaciami?.....	44
Antagonistyczna Szybka Piątka.....	48
Wybór redakcji: Tak Źli, Że Aż Dobrzy.....	50

Naczelną 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 graficzne – 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, Partnerzy w zbrodni!

W 62. wydaniu Equinox Times pochylił się nieco nad drugą stroną medalu, jaką jest perspektywa "złoczyńców" w popkulturze. Poza rankingiem ulubionych antagonistów członków redakcji, przygotowaliśmy kilka recenzji gier spod ciemnej gwiazdy, tj. "Tyranny", "My Lovely Daughter", czy "Destroy All Humans!". W sekcji literatury czeka na Was ocena "Potwornej" oraz komiksu "Birthright", zaś publicystyka stoi przemyśleniami na temat ukazywania kobiet w roli złoczyńców.

Poza tym, ze świeżynek zachwyił nas ostatnio "Kot w butach", więc gorąco zapraszamy do przeczytania jeszcze ciepłutkiej oceny tejże animacji. Napisa- liśmy też co nieco na temat serialu "Wednesday" oraz sequelu filmu "Avatar", na który fani świata musieli czekać ponad 11 lat. Redakcja ET nie ma zamiaru kazać Wam czekać tak długo, zatem zapraszamy do zapoznania się z naszym numerem już teraz ♥

Co złego, to nie my!

~Lailyren

### Użyte grafiki:

Okładka: >>>[JDKillZone](#)<<<

Tło Spisu Treści: >>>[Pixbay](#)<<<

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

[Linktree](#) – linki  
do socjali



Rekrutacja i kontakt z redakcją ET: [redakcja@equinoxtimes.pl](mailto:redakcja@equinoxtimes.pl)







# AVATAR

## THE WAY OF WATER

### A WODA SIĘ LEJE, I LEJE...

**NIE** ulega wątpliwości, że James Cameron jest jedną z najważniejszych osób odpowiedzialnych za rozwój kina rozrywkowego. Podobnie sytuacja ma się z pierwszym „Avatar”, który do dziś jest technologicznym cudem i szczytem komputerowych osiągnięć (za cenę fabuły).

~Hefajstos

I któż by pomyślał, że zapewnienia reżysera o kolejnej części spełnią się po latach? Wszak w tym czasie wyszło sporo zapowiadanych znacznie później filmów i seriali (z niemal całym MCU na czele), a i przez długi czas nie było nowych informacji. Nastąpił jednak koniec roku 2022, a wraz z nim na ekrany kin wszedł drugi „Avatar”.

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

#### Sielskie życie na Pandorze

Do naszych bohaterów, Jake’a Sully’ego (Sam Worthington) i Neytiri (Zoe Saldana) powracamy w momencie zakończenia pierwszego filmu. Po przegranej bitwie ludzie wracają na Ziemię, zaś para żyje spokojnie dobijając do czwórki potomstwa – w tym adoptowanej córki Avatara doktor Grace (odgrywanej przez Sigourney Weaver). Sielankę przerywa jednak powrót Ludzi z Nieba na księżyc Pandorę.

I tak też niebieska rodzina Sullych zmuszona jest do walki, a później ucieczki przed żądnym zasobów naturalnych planety oraz zemsty przeciwnikiem. W swej tułaczce docierają na wyspy, które zamieszkują wodne plemiona – m.in. Metakayina. Tu będą musieli nauczyć się żyć w zupełnie odmiennych warunkach, jednocześnie rozwiązując własne konflikty i problemy.

#### Wodolejstwo za setki milionów

Jak widać, fabuła „Istoty wody” wypada jeszcze gorzej od poprzedniczki. Z jednej strony mamy sporo tych samych zdarzeń i motywów między tymi samymi postaciami. Z drugiej jednak Cameron zatrzymuje się na dłużej, by bohaterowie mogli spędzać czas pod wodą. Nie od dziś wiadomo o zamiłowaniu twórcy do tego żywiołu, przygotujcie się więc na kosmiczną wersję „Wielkiego błękitu” – tak, łącznie z nudą (ale bez Enzo).

Tam gdzie kuleje warstwa fabularna, film nadrabia efektami. Wciąż jestem pod wrażeniem, jak bardzo trzyma się pierwszy „Avatar”, a teraz jestem pod znacznie większym wrażeniem, jak wygląda drugi. Postacie na ekranie wyglądają niczym żywe, świat urzeka pięknem, a mózg usilnie stara się nas przekonać, że nie ma w tym technologicznego cudu.

Dodajmy do tego zdjęcia (zwłaszcza w morskich toniach), kolory (niech Warner Bros/DC się uczy!) i udźwiękowienie. Nie ma wątpliwości, że Oscary za technologiczne osiągnięcia obraz ma jak w banku. Zachwyca również podmorska fauna i flora, choć złośliwi mogą twierdzić, że to wodne wersje tych samych stworzeń (i po części będą mieli rację).

#### I’m blue, da ba dee da ba da

Na dzień pisania tego tekstu „Avatar: Istota wody” przekroczył granicę miliarda dolarów wpływów (w zaledwie dwa tygodnie od swojej premiery). I jest spora szansa na to, że przebijie niecałe trzy miliardy, które zarobiła część pierwsza – fani mogą być więc spokojni o losy sequeli.

Tych, którzy zdążyli zakochać się w Pandorze, Na’vi i całej tej otoczce nie muszę przekonywać – zapewne są już po jednym, jeśli nie dwóch seansach. Tych z was, którym film nie podszedł zachęcam do rozważenia seansu w IMAX 3D – dla wizualiów warto przesiedzieć te trzy godziny. **Ave(tar) po raz drugi!**





**PUSZEK Okruszek, legendarny koci szermierz w dopasowanych butach, to jedna z najcieplej wspomnianych postaci shrekowego uniwersum. Kto by pomyślał, że po latach powróci na wielki ekran w glorii i z przytupem.**

*~Hefajstos & Lailyren*

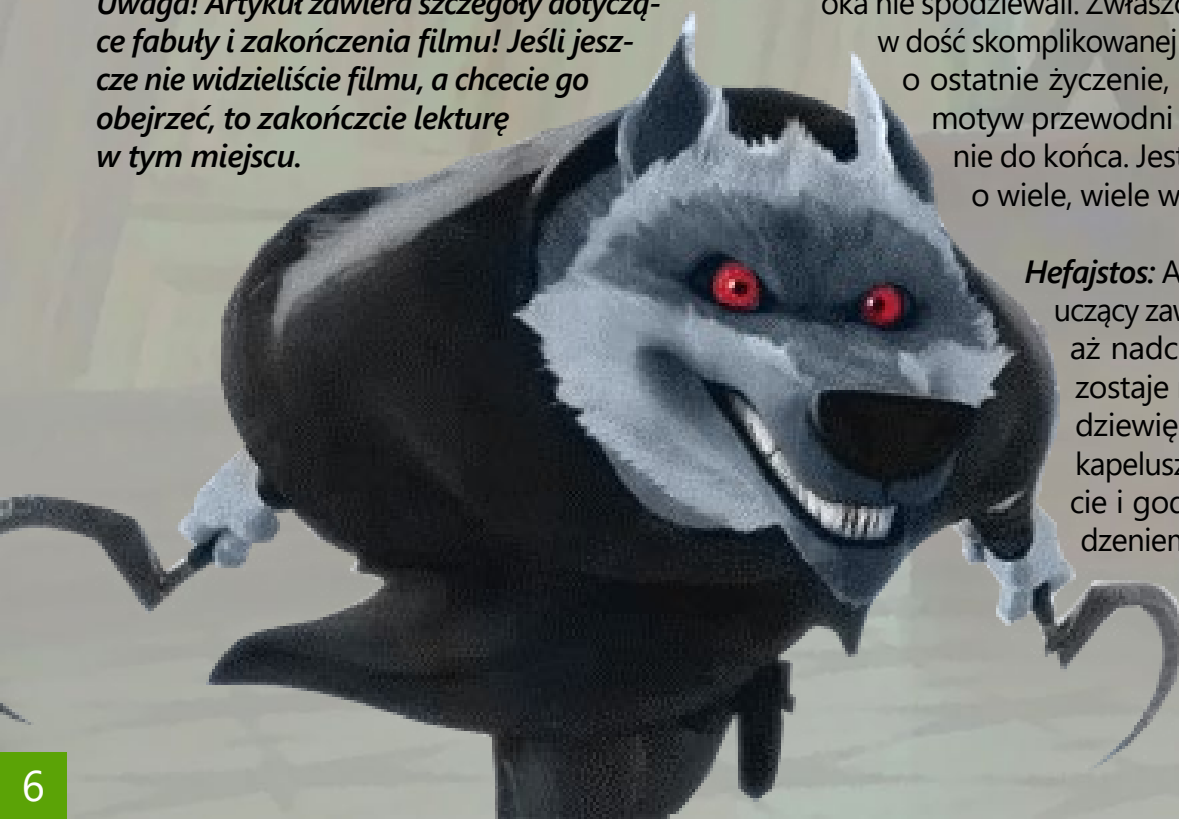
Powroty i sequele po latach nie są łatwą sprawą, o czym zdążyliśmy się przekonać w kinie nie raz. I choć pierwszy „Kot w Butach” nie odbił się szerokim echem, będąc standardową animacją na sztabowych klockach, to część druga ma szansę stać się perłą w katalogu DreamWorks Animation.

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

## O Kocie na płocie i psie w błocie

**Laily:** Jeśli nie pamiętacie nic z poprzedniej części przygód Kota w Butach, to nie martwcie się, ja też nie. Dobra wiadomość jest taka, że wcale nie musicie. „Ostatnie życzenie” jest w pełni samodzielną historią, która posiada jedynie kilka smaczków z poprzednich filmów, co nie ujmuje niczego poprzednim produkcjom. Fani serii dalej mogą cieszyć się interakcjami starych bohaterów, zaś nowi zaskakują głębią i ciekawymi rozwiązaniami. Dalej są to postaci ze znanych baśni, bajek i rytmowanek, ale po głębszym poznaniu wychodzą z nich rzeczy, których byśmy się na pierwszy rzut oka nie spodziewali. Zwłaszcza po postawieniu ich w dość skomplikowanej sytuacji, jaką jest walka o ostatnie życzenie, stanowiąca poniekąd motyw przewodni owej animacji, acz też nie do końca. Jest w niej zdecydowanie o wiele, wiele więcej.

**Hefajstos:** A o co chodzi? Nasz miauczący zwiadaka żyje pełnią życia, aż nadchodzi dzień, w którym zostaje mu ostatnie życie z puli dziewięciu. Czas więc zawiesić kapelusz, wymienić buty na kapcie i godnie się zestarzeć. Zrzędzeniem losu jednak dowiaduje się o gwiazdzie spełniającej jedno życzenie, w czym upatruje szansę na powrót do





dawnej egzystencji. I tak wraz z nowymi i starymi kompanami wyrusza na nową przygodę.

## Podaj łapkę albo kciuk

**Hefajstos:** Charaktery powrotowców ustalone zostały już we wcześniejszych odsłonach, więc tutaj mają niewielką zmianę. Puszek Okruszek wciąż jest pyszałkiem o złotym sercu, Kitty Kociłapka również ma swoją delikatną stronę. Relacje między nimi wciąż są z pazurem, ale i dozą uczucia.

Z nowych postaci prym wiedzie Perrito, piesek terapeutyczny, będący comic relief obrazu – z pewnością skradnie Wasze serca (i doprowadzi do łez). Będąca semi – antagonistką Złotowłosa w obstawie misiowej rodziny jest świetną przeciwwagą dla Jacka Placka, głównego złego.

**Laily:** Oj tak, Perrito jest tu zdecydowanie gwiazdą, która poza ogromu śmiechu da Wam również sporo do przemyślenia. Nie jest to typowy „comic relief”, acz w tej animacji generalnie mało jest postaci, którym można dać jedną łapkę. No może z jednym wyjątkiem, ale jest to akurat zrobione na tyle dobrze, że działa w tym konkretnym przypadku.

Aczkolwiek, w kontraście do uroczonego pieska, postacią, która całkowicie kradnie show, nawet jeśli nie ma jej bezpośrednio na ekranie, jest wilk, którego mogliście zobaczyć na zwiastunach. Jego kreacja wyszła tak dobrze, że warto iść do kina dla samego przekonania się, jak dobrze można wprowadzić poważną postać do bajki dla dzieci, by dalej było czuć napięcie, ale dzieciaczki nie przstraszyły się zbyt mocno. MCU mogłoby się w tym przypadku uczyć od DreamWorks, naprawdę!

## Miau, kotku, miau, cożeś powiedział

**Hefajstos:** Tak jak w „The Bad Guys”, użyto stylu animacji inspirowanej „Into the Spider – Verse” od Sony, i okazało się to strzałem w dziesiątkę. Film wygląda obłędnie, zwłaszcza w scenach akcji. Kolory, kształty i design przyciągają do ekranu, odwracając uwagę od kilku potknięć fabularnych.

Muzycznie jest jak zawsze dobrze, choć zabrakło utworów Rodrigo Y Gabrieli. Polski dubbing sprawdza się dobrze, choć wciąż wolę Banderasa od Malajkata. Może kiedyś doczekamy się czasów, gdy animacje będą w kinach dostępne z oryginalnym udźwiękowieniem.

**Laily:** Właśnie bardzo podoba mi się to, jak wykorzystali stare modele 3D postaci z tą ich puszystością i charakterystycznym dla tego uniwersum semirealizmem w połączeniu z zainspirowanymi rozwiązaniami z filmów wymienionych przez Hefcia. To połączenie daje bardzo ciekawy i świeży efekt. Na pierwszym trailerze nie byłam do tego do końca przekonana, ale w samym filmie wychodzi to naprawdę zjawiskowo i nie brakuje tu płynności tak jak wydawało się w trailerze. Prawdziwa animacyjna uczta.

Zresztą najlepiej widać to podczas scen walk, których choreografia jest naprawdę miódna i nie powstydziliby się jej nawet superbohaterki akcyjniak (w sumie Kot w Butach mianuje się bohaterem, więc ta animacja to poniekąd jest superbohaterki akcyjniak...). Polecam wypatrywać powtarzających się ataków, bo zależnie od sceny mają trochę inny efekt. Generalnie jest na co popatrzeć.

## Cute kitty, fearless kitty, mrrrrau!

**Hefajstos:** Jeśli chcecie spędzić przyjemne popołudnie z dzieciarnią (lub bez), wybierzcie się koniecznie do kina. To jedna z najciekawszych animacji roku 2022, i z pewnością nie pożałujecie poświęconego czasu. **Ave!**

**Laily:** Tak, polecam iść do kina, a potem wrócić do tego w domku, jak już będzie dostępne na streamingu, by porównać sobie polską wersję językową z oryginałem, bo wiadomo, że żarty mogą się różnić, a obie wersje warte są moim zdaniem uwagi. To z pewnością przepis na udany wieczór, nie tylko z powodu nostalgii ♥





# Smok mojego taty

## Bajkowe wyjście z wielkiego kryzysu

**NIKTÓRZY** lubią sobie wyobrazić, że potrafią i wiedzą wszystko. Rzadko, bo rzadko, ale może się tak zdarzyć, że mają rację – i wtedy taką osobę warto znać, bo o ile nie nadrabia wadami, to jest bezcenna. Częściej jednak taki osobnik potrzebuje nauzki.

~Ghatorr

Trylogia Ruth Gannett „Smok mojego taty” wyszła co prawda niedługo po II wojnie światowej, ale w Polsce nigdy nie zawitała – dopiero w 2022 wyszedł pierwszy tom, na kilka miesięcy przed premierą na Netflixie filmu na jego podstawie.



Elmer ma problem – i to dość spory. Jego mama straciła dom i sklep, są właśnie w środku Wielkiego Kryzysu w USA, a miasto, do którego musieli się przeprowadzić, ma wybitnie zachęcającą nazwę „Szaropolis”. Zaradne i empatyczne dziecko ma problemy z dopasowaniem się, więc gdy pojawia się szansa znalezienia smoka – i to zaoferowana przez gadającego kota – postanawia z niej skorzystać, by przeobrazić go w atrakcję turystyczną i zarobić pieniądze.

Nie jestem pewien jak morał i akcja mają się do tła fabularnego – ale poza tym jest to przyjemna, fantastyczna opowiadka dla dzieci, w której główny bohater próbuje pomóc uwięzionemu smokowi i tonącej wyspie. Jest tu kilka niespodzianek fabularnych i drobnych zawiłości, które ubogacają historię. Smok wypada sympatycznie, Elmer bywa drażniący, ale to naturalne u postaci, która ma się czegoś nauczyć. Nie można też nie zarzucić od strony moralnej – błędy są karane, a lekcje są należycie określone.

Sama animacja jest przyjemna dla oka – film stworzyło studio odpowiedzialne m.in. za przepiękne „Wolfwalkers” więc nie jest to zaskakujące. Tutaj jest bardziej uproszczony, ale dalej wygląda jak animowana książka dla dzieci.

Nie jest to nic specjalnego – ot, porządny kawałek roboty, który ogląda się przyjemnie, ale nie ma tego „czegoś” co miało właśnie „Wolfwalkers”. Na pewno czas poświęcony tej bajce nie jest czasem zmarnowanym – a mniejsze dzieci powinny być wręcz zachwycone.





# LAILYREN

ZAPRASZAM DO PRZEJRZENIA  
MOJEJ UROCZEJ OFERTY!

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



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

LOVE  
BURGERS



JOIN MY  
DISCORD SERVER



LAILYREN.ART

LAILYREN

LAILYREN.ART/DISCORD

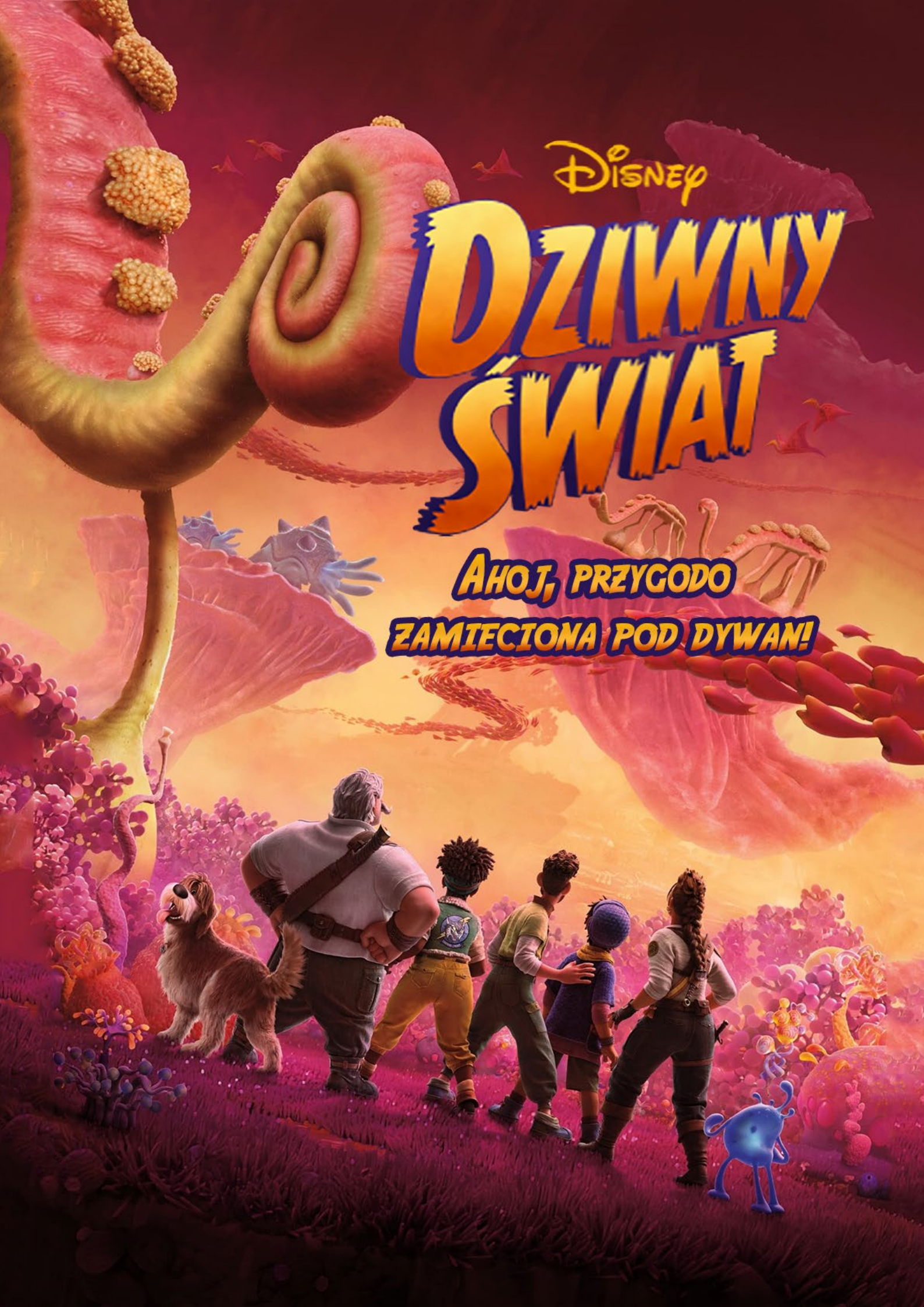




The Disney logo is positioned at the top center of the poster, rendered in its classic yellow, stylized font.

# DZIWNY ŚWIAT

AHOJ, PRZYGODO  
ZAMTECIONA POD DYWAN!





**KORPORACJA** Disneya jest niezwykle płodna, jeżeli chodzi o treści, zwłaszcza od czasu startu streamingowej platformy. Idąc w stronę ilości, ciężko jednak o jakość, przez co nie raz dostajemy tytuły, o których zapominamy niemal z marszu.

~*Hefajstos*

Było tak z zeszłoroczną kalką kina przygodowego („Wyprawa do dżungli”, kojarzycie?), i jest tak z „Dziwnym światem” – prześliczną wydmuszką, rarytasem brandingu Diet Disney.

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

### O jak opowieść, P jak przygoda, R jak rodzina

Gdzieś tam istnieje sobie kraina Avalonia (ekhm), której to mieszkańcy żyją sobie spokojnie i zgodnie z naturą. Otoczona nieprzebytym pierścieniem masywnych gór zapewnia bezpieczeństwo i dobrobyt. Jednak nie wszyscy są zadowoleni z takiego stanu rzeczy. Odkrywca Jaeger Clade (Dennis Quaid) wraz z synem Searcherem (Jake Gyllenhaal) oraz dzielną Callisto Mal (Lucy Liu) wyruszają, by odkryć, co jest po drugiej stronie.



Odnalezienie pewnej rośliny zapewniającej elektryczność (nazwanej Pando) sprawia, że Avalonia przeżywa technologiczny rozkwit, ale między ojcem i synem dochodzi do rozłamu. Ćwierć wieku później Searcher, wraz z żoną Meridian (Gabrielle Union) i synem Ethanem (Jaboukie Young – White), musi udać się na wyprawę, by odkryć, co stoi za wymieraniem Pando.

### Spójrz, jak kolorowy staje się dziś świat

„Ależ to już było!” możecie pomyśleć... i słusznie. Duet Don Hall i Qui Nguyen („Big Hero 6” oraz „Raya i ostatni smok”) nie próbuje odkryć koła na nowo i dokonać gatunkowej rewolucji. To klasyczna i oklepana do bólu historia z morałem (rodzina, bycie sobą, życie w zgodzie z naturą – sztampa), którą Disney serwował setki razy.



Największym atutem filmu są jednak wizualia. Avalonia skąpana jest w pomarańczowo – białych barwach, kontrastujących z czerwienią i magentą tytułowego dziwnego świata. Technologicznie mamy tu naleciałości z dieselpunku, fabularnie klasyczne pulpowe magazyny i opowiadania.

Obca kraina z kolei zachwyca nietuzinkowością i wyglądem, wyłamując się ze stereotypu animowanych światów fantastycznych. Prym wiecie tu Splat, przypominająca slime’a istota komunikująca się niewerbalnie. Spełniając rolę klasycznego comic relief, unika na szczęście bycia irytującą.

### Zostań na chwilę i posłuchaj

Szczątkowy marketing, mocna konkurencja oraz średnia jakość sprawiły, że film okazał się finansową klapą. Nic więc dziwnego, że wprowadzono go do oferty Disney+ zaledwie miesiąc po premierze (choć w dniu pisania tekstu wciąż jest wyświetlany w polskich kinach).

W tym gatunku znajdziecie znacznie lepsze pozycje, ale na seans w leniwą niedzielę „Dziwny świat” nada się całkiem dobrze. Młodszy będą zapewne mieli kilka pytań, zaś niektóre sceny mogą wywołać strach. Starsi widzowie będą pewnie zerkać w telefony, czekając na koniec.



A promotional image for the Netflix series 'Wednesday'. It features Wednesday Addams, played by Jenna Ortega, standing in a dark, rainy street. She is wearing her signature black and white striped coat and holding a black umbrella. The background shows a dark, stormy sky with rain falling heavily. The title 'WEDNESDAY' is written in large, white, gothic-style letters across the middle of the image.

# WEDNESDAY

**NIEDAWNO** premierę miał nowy serial Netflixa – „Wednesday”, będący adaptacją dobrze znanej rodziny Addamsów. Jednak w tej wersji, jak można domyślić się po tytule, główne skrzypce (lub wiolonczelę) gra Wednesday. O tej produkcji było bardzo głośno po premierze, więc ja też czym prędzej obejrzałam ten serial i śpieszę z odpowiedzią na pytanie – czy warto obejrzeć „Wednesday”?

~Gray Picture

## Fabuła

Ale zaczynając od początku – o czym jest „Wednesday”? Jak już wspomniałam wcześniej, w tej odsłonie rodziny Addamsów główną bohaterką jest nastoletnia Wednesday. Dziewczyna została wydalona z poprzedniej szkoły i teraz musi zacząć naukę w nowym miejscu – Akademii Nevermore. Placówka ta przeznaczona jest dla różnego rodzaju wyrzutków. To chyba ma być w tym serialu określeniem na różne postacie nadnaturalne, bo w zasadzie wszyscy uczniowie Nevermore, jakich widz poznaje bliżej, mają jakieś supermoce. Oprócz Gomeza (ponieważ właśnie do tej szkoły w młodości chodzili on i Morticia) i w zasadzie to Wednesday, ponieważ ona na początku trzyma swoje telepatyczne zdolności w tajemnicy. Ale to zakładam, że skoro Addamsowie są bogaci i ekscentryczni, to może zrobiono dla nich wyjątek.

Jednak pobyt w Akademii Nevermore nie jest tym, o czym marzy Wednesday. Nie tylko została przymu-

szona, żeby zacząć chodzić konkretnie do tej szkoły, to jeszcze zostaje wplątana w sprawę serii zabójstw, które mają miejsce w pobliżu. Wednesday będzie musiała odkryć tożsamość potwora mordującego mieszkańców pobliskiego miasteczka i uczniów. A to wszystko jednocześnie ucząc się o magicznej sile przyjaźni!

## Tim Burton nie rozumie fenomenu Addamsów

Paranormalny detektywistyczny serial dziejący się w szkole z internatem? To zdecydowanie odhacza wszystkie punkty z listy rzeczy, które lubię w serialach dla nastolatków. Jakbym miała w paru słowach powiedzieć moją opinię o tej produkcji, to powiedziałabym, że „Wednesday” jest świetne jako głupiotki serial dla nastolatków, ale zdecydowanie nie za dobre jako adaptacja rodziny Addamsów. Mam wrażenie, że Tim Burton nie do końca rozumie, o co tak naprawdę chodzi w rodzinie Addamsów, a jedynie przyciągnęła go mroczna estetyka. Rodzinę Addamsów pierwotnie można było poznać na kartach komiksów, jednak już w latach sześćdziesiątych zadebiutowała na ekranach telewizorów w sitcomie. Addamsowie mieli stanowić lustrzane odbicie klasycznej amerykańskiej nuklearnej rodziny, jaka wtedy zwykle była przedstawiana w telewizji. Więc zamiast męża, który ma dość swojej żony i dzieci, był Gomez, który kocha swojego syna i córkę i nawet nie muszę mówić, jak bardzo uwielbia Morticię. Do tego Gomez nie tylko darzy swoją rodzinę tak silnymi



pozytywnymi uczuciami, ale też nie ma oporów przed otwartym okazywaniem tych emocji. Co ponownie stoi w kontraście do obrazu głowy rodziny, jaki był przedstawiony w tamtych latach. Właśnie na tym polega główny „żart” – Addamsowie są może dziwni, uwielbiają makabrę i wszystko, co mroczne, ale są też bardzo zgraną, kochającą się rodziną.

Tego zabrakło mi w „Wednesday”. Tam od początku przedstawiony jest konflikt pomiędzy tytułową bohaterką a jej rodzicami, zwłaszcza matką. Jednak serial nie oferuje wyjaśnienia, dlaczego tak jest. Bo uważam, że takie odejście od status quo byłoby w porządku, gdyby było zaoferowane jakieś wyjaśnienie. Ale nie, tu czegoś takiego nie ma. Wednesday nagle nienawidzi swojej rodziny, ponieważ bo tak. Co prawda słyszałam teorię, że to dlatego że całość jest opowiadana z perspektywy Wednesday (która oprócz bycia główną bohaterką, jest też narratorką), więc należy na to patrzeć jak na nieobiektywne narzekania nastolatki, ale nie przekonuje mnie to. W wyniku tego główna bohaterka zachowuje się jak Wednesday tylko wtedy, gdy na ekranie nie ma też żadnego innego Addamsa.

### Jenna Ortega jest najlepsza

A jak już mowa o aktorce, która wcieliła się w rolę Wednesday – Jenna Ortega jest najlepszą rzeczą, jaka przydarzyła się temu serialowi. Jej wersja Wednesday jest fenomenalna. Co prawda w momentach, gdy gra razem z aktorami, którzy odgrywają role Gomeza i Morticii, to wychodzi trochę dziwnie, bo ta część nie do końca pasuje do charakteru jej postaci, ale jak tylko jest na ekranie bez swoich serialowych rodziców, to absolutnie nie ma się do czego przyczepić. Warto też zwrócić uwagę na takie drobne szczegóły w jej grze aktorskiej, jak to, że starała się jak najmniej mrugać w czasie ujęć, żeby nadać postaci takiego przeszywającego, lekko niepokojącego wyrazu. Przez to w czasie oglądania tego serialu poświęcałam część zdolności przerobowych mojego mózgu, żeby uważnie obserwować Jennę Ortegę i ewentualnie przyłapać ją na mruganiu.

Warto też pochwalić aktora grającego Rączkę. Victor Dorobantu nadał pełnię emocji i wyrazu tej postaci bez żadnych słów. Jest to bardzo specjalny talent tak umieć grać samą ręką.

Co do innych postaci, tych wymyślonych na potrzeby serialu, to najbardziej spodobała mi się współlokalka Wednesday – Enid (grana przez Emmę Myers).

Ta wilkołaczka uwielbiająca wszystko, co pastelowe i urocze, ma w sobie coś urzekającego. Ciekawą postacią jest też Eugene (Moosa Mostafa), niepozorny chłopiec z klubu pszczelarskiego, ale miał on dość mało czasu antenowego.

Z innych plusów: cieszę się, że jednak nie było trójkąta romantycznego pomiędzy Wednesday i dwójką chłopców, mimo że na początku zapowiadało się, że będzie. Uważam, że jest to zbyt często używany motyw, tym bardziej że zazwyczaj jest bardzo leniwie wykonany.

Ale za to było coś na kształt wątku romantycznego między nią a Tylerem (Hunter Doohan), zwyczajnym chłopakiem z pobliskiego miasteczka. No właśnie, coś na kształt wątku romantycznego, ponieważ bardziej między Wednesday a jego postacią nie ma żadnej chemii czy czegoś, co by wyglądało na zainteresowanie w kontekście miłosnym (przynajmniej ze strony Wednesday). Nawet jest scena, w której Tyler oskarża Wednesday o to, że ta daje mu sygnały – jednak owymi „sygnałami” było może patrzeć na niego i sarkastyczne odpowiedzi. Dodatkowo nie podoba mi się, że ten bohater ma być licealistą, może trochę starszy, ale jest grany przez 28-letniego aktora. Proszę się zająć czymś, czym zajmują się dorośli, jak wypełnianie PIT-u, a nie robić maślane oczka do licealistek.

### Czy warto?

Trochę już ponarzekałam, ale muszę przyznać, że mimo wszystko „Wednesday” ogląda się bardzo przyjemnie. Co prawda akcja miejscami wydaje się zbyt szybko popychana do przodu, a miejscami za wolno. Można byłoby też ponarzekać na to, że niektóre linijki dialogowe to – że się tak kolokwialnie wyrażę – totalny cringe, a rozwiązanie całej zagadki kryminalnej dało się przewidzieć już praktycznie od samego początku. Ale szczerze mówiąc, nie oczekuję nie wiadomo czego od głupiotkich seriali dla nastolatków, więc nie uznaję tego za duże minusy.

Na pewno ten serial jest bardzo przyjemny wizualnie. Jeżeli Tim Burton jest w czymś dobry, to w tworzeniu klimatycznych produkcji, które mają tę charakterystyczną mroczną aurę.

Dlatego myślę, że warto obejrzeć „Wednesday”, jednak należy podejść do tego serialu jak do głupiotkiej produkcji dla nastolatków, nie jak do kolejnej adaptacji rodziny Addamsów.



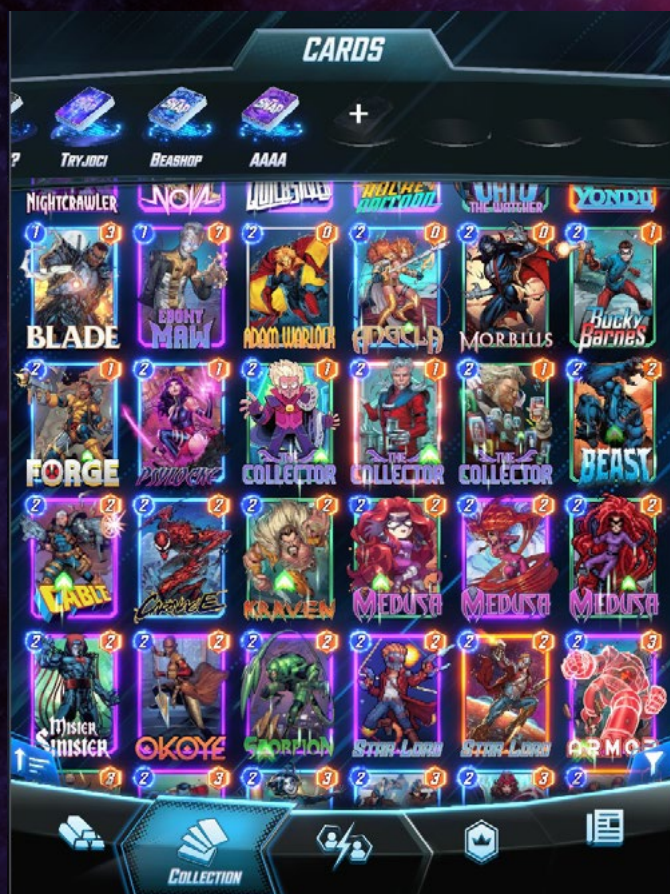


**CIAO tutti! A raczej, Avengersi – zbiórka!** Nasza baza jest atakowana przez złowrogie siły X – Menów i jest z nimi Dracula! Nie, nie widziałem nigdzie Moon Knighta, dlaczego pytasz? I kto tu wpuścił te gobliny, robią nam bajzel w naszych szeregach! Wygląda na to, że przegramy tę bitwę. Nie, żeby to miało znaczenie, w Wakandzie już za chwilę wylądaje Galactus i wszyscy zginiemy, ale nasi wrogowie zginą bardziej! Pora pstryknąć! Przedstawiam „Marvel Snap”! Gra znajduje się obecnie we wczesnym dostępie na Steamie oraz w „pełni gotowej” wersji mobilnej. I jak to zazwyczaj z mobilkami bywa, jest darmowa... tak jak tylko one to potrafią.

~Malvagio

Z czym dokładnie mamy tu do czynienia? Ano, ze zdobywającą obecnie coraz większą popularność wirtualną karcianką, sygnowaną komiksowym uniwersum. Jeśli pamiętacie jeszcze moją niedysyjszą recenzję „Smash Upa”, założenia „Snapa” są bardzo podobne. Mamy więc trzy lokacje, które musimy podbić poprzez posiadanie na nich większej liczby punktów. Te zapewniają nam oczywiście zagrywane postaci, zarówno superbohaterowie, jak i łotry (w taliach obowiązuje moralny unisex), z których każda posiada określoną siłę, większość też dysponuje specjalnymi umiejętnościami (to samo tyczy się lokacji!). Do zagrywania ich niezbędna jest energia, której maksymalna pula zwiększa się z każdą rundą – aż

do szóstej, która, w większości przypadków, jest ostatnią. Do zwycięstwa potrzebujemy zwycięstwa na dwóch lokacjach, remisy przełamywane są sumą punktacji ze wszystkich „baz”. Każda może pomieścić w sobie maksymalnie po cztery postaci od strony konfliktu. W odróżnieniu od „Smash Upa” nie występują tu karty akcji, wyłącznie jednostek.





## Superbohaterski poker

Brzmi prosto? Pewnie dlatego, że takie właśnie jest; tytuł nie popada jednak w prostactwo. „Snap” nie jest jedynie ładnie opakowaną w superbohaterski papierek grą w wojnę. Powiedziałbym, że pod pewnymi względami bliżej mu jest do pokera, a wszystko to dzięki zasugerowanej mechanice „pstrykania”. O co w tym chodzi? Nagrodą za wygranie partii są kosmiczne kostki służące do podnoszenia pozycji rankingowej – na początku meczu stawka wynosi jeden, lecz na koniec gry ulega podwojeniu. „Snapowanie” pozwala każdemu z graczy raz na partię manualnie podwoić stawkę jeszcze raz, dzięki czemu w puli może znaleźć się nawet osiem kostek. A że wygrany zabiera je przegranemu... cóż, bez ryzyka nie ma zabawy, prawda? Jak przystało na produkt pokeropodobny, tak i tutaj można się też wycofać; uciekający traci kostki, zanim ulegną one podwojeniu, jest to więc sposób na redukcję strat, gdy przeczuwamy, iż znajdujemy się w beznadziejnej sytuacji. Oczywiście możemy też pstrykać w ramach blefowania na temat siły naszej ręki i skłonić przeciwnika do niepotrzebnej rejterady. Rozgrywka nabiera dzięki temu kolorów, wzbogacając się o warstwę gierki psychologicznych.

## Rozkosze składania talii

Pula postaci jest naprawdę ogromna – co nie jest pozbawione wad, ale o tym pomówimy za chwilę – i składają się one na wiele zróżnicowanych archetypów. Możemy na przykład szybko zapełniać lokacje kartami o małym koszcie, niszczyć lub odrzucać własne karty dla określonych korzyści, polegać na podbieraniu kart przeciwnikowi; naprawdę jest w czym wybierać i każdy przedziej, czy później powinien odkryć styl gry, który odpowiada mu najbardziej. Powiększanie kolekcji przynosi naprawdę ogromną satysfakcję, ale wciąż nie tak wielką, jak ulepszanie wizualne kart – jedno zresztą nierozdzielnie wiąże się z drugim. Otóż za rozgrywanie partii, niezależnie od ich wyniku, otrzymuje się boostery dla losowej karty z naszej aktualnej talii, pozwalające ulepszać ich jakość poprzez dodawanie kolejnych efektów graficznych: na dobry początek postać wyłamuje się z ramek, później karta staje się trójwymiarowa, wzbogaca się o animacje i tak dalej.

W tym miejscu warto zaznaczyć, że choć samo ulepszanie jest ekscytujące – w czym dużą rolę od-

grywa niezwykle dramatyczny narrator, opisujący naszą najnowsza zdobycz – tak spora część efektów wydaje się na dłuższą metę... dosyć miętka. Przykładowo poziom legendarny to Iśniące logo, słabo widoczne i niebędące niczym nadzwyczajnym, a poziom animacji nijak się ma do chociażby kart premium z „Gwinta”. Każde takie ulepszenie podnosi poziom naszej kolekcji, za co otrzymujemy dodatkowe nagrody w postaci kredytów (które również są niezbędne do ulepszania, ich głównym źródłem są zaś codzienne misje), kolejnych boosterów, tym razem całkowicie losowych, a wreszcie – nowych kart.



## Szybka przygoda, wejść i wyjść, 20 minut...

Kolejną zaletą tytułu jest szybkość rozgrywania kolejnych partii – nie dość, że matchmaking to kwestia zazwyczaj kilku – kilkunastu sekund (co świadczy też o rozbudowanej bazie graczy!), tak sama rozgrywka toczy się w szybkim tempie – nie powinno to zresztą dziwić, biorąc pod uwagę maksymalną liczbę rund. Czym, ku mojemu ubolewaniu, zostawia w tyle chociażby „Gwinta”. Oczywiście ma w tym swój udział jej prostota, bo nawet kiedy dochodzi się już do poziomu, gdzie naprawdę trzeba kombinować, jak pokonać swojego oponenta, wciąż nie jest to żadna wyższa matematyka. Możliwość zabawy niemal w dowolnej chwili, wykorzystując nawet krótkie przerwy, być może jest największą zaletą tytułu.



## Nie ma ideału – może poza Moon Knightem

No dobrze, to co ze „Snapem” jest nie tak? I nie udawajcie, że nie byliście pewni, czy coś takiego się znajdzie; koniec końców to wciąż gra mobilna. I jak każda mobilka, cierpi na grzech pierworodny swojego gatunku: próbuje doić z gracza prawdziwe pieniądze i to na potęgę. Jedynym plusem jest to, że – przynajmniej na razie – ogranicza się w tym aspekcie do horrendalnych cen, a nie bardziej drapieżnych praktyk. Wciąż można grać i czerpać z tego sensowną przyjemność bez morderstwa na swoim portfelu, technicznie rzecz biorąc, nie jest to więc pay – to – win – zwłaszcza że płaci się głównie za wizualia, na przykład kartę w stylu pikselowym lub noir – ale od pewnego momentu będzie się to wiązało z niezwykle mozolnym grindem, po części dlatego, iż od pewnego momentu nie otrzymujemy już gwarantowanych kart, a jedynie odpowiednik lootboxów, w których MOGA się znajdować, ale jest to już całkowicie losowe. Co mój wewnętrzny cynizm nakazuje mi rozpatrywać jako cierpliwe czekanie ze strony twórców, aż mechanizmy uzależnienia od tych wszystkich feerii barw i efektów dźwiękowych oraz powiększania kolekcji o coraz to nowe postaci, zacisną mocno na graczach swoje szpony. Minusem jest także sama wersja Steamowa, wybrakowana względem mobilnej, próżno w niej szukać na przykład newsów czy specjalnych prezentów; graczy komputerowych ominął darmowy, specjalny wariant karty Storm i darmowe kredyty. Ale sklepik działa bez zarzutu, oczywiście.

Tradycyjnie już jako minus muszę odnotować brak polskiej wersji językowej, nie wiem jednak pod jakim kątem rozpatrywać uprzejme przeliczenie cen na złotówki. Jeśli ktoś chce płacić i dobrze czuje się w roli „wieloryba”, nie musi zamęczać się przeliczaniem kursów, więc to jakiś pozytyw, jak sądzę. Z drugiej strony nawet tutaj pojawił się zgrzyt – porównując ceny polskie z tymi, które widziałem u zagranicznych streamerów, nie da się nie zauważyć, że coś nie zgadza się w przeliczniku walutowym. Polacy muszą z jakiegoś powodu płacić więcej od na przykład Brytyjczyków. Żeby było śmieszniej, nawet jeszcze więcej, niż się początkowo zdawało – zamieszczony na jednym ze screenów ozdabiających niniejszą recenzję zestaw kosztował przez pewien czas 120 złotych, by nagle następnego dnia osiągnąć pułap 174,99. Oczywiście zagraniczne ceny również wzrosły, ale nie-

sprawiedliwy przelicznik został zachowany, to raz. A dwa – kto o zdrowych zmysłach wydałby aż tyle pieniędzy?! Już cena pierwotna zdawała się być na wyrost, teraz zaś jest po prostu nedorzeczna.



## Avengers, squirrels, assemble!

I jak to teraz wszystko podsumować... hm. „Marvel Snap” jest naprawdę przyjemną grą i dobrym umilaczem czasu, ale żeby w pełni móc z tego korzystać, trzeba tego czasu posiadać naprawdę sporo lub równie sporo zapłacić. Wydaje mi się, że 6/10 będzie wobec tego rozsądną oceną... lub stanie się taką, gdy wersja na Steam zostanie dopracowana do poziomu tej mobilnej. Jeśli to w ogóle nastąpi. No i nie nazwałbym siebie żadnym jasnowidzem, ale wydaje mi się, że tytuł nie utrzyma swojej popularności zbyt długo i okrzepnie jako niezobowiązująca szybka rozrywka. Ale nie ma co gdybać, czas pokaże.

A teraz musicie mi wybaczyć, ale muszę skopać fioletowy tyłek Thanosa armią wiewiórek pod przywództwem Squirrel Girl. I teraz zobaczymy, kto tutaj będzie pstrykał, a kto powinien był celować w głowę.

**Adios!**



# REMCON 2023

GDYNIA

24-26 LUTY 2023



FUNDACJABT



REMCON.PL



FB.COM/KONWENTREMCON



REMCON



Fundacja BT





**LATA 90'** to okres, gdy świat ogarnęła mania na punkcie technologii 3D. Studia developerskie prześcigały się w wysiłkach, by z jak najlepszym skutkiem przenieść swoich bohaterów do świata poligonów. No i cóż, są marki, które kompletnie poległy na tym polu; są takie, którym mniej lub bardziej udało się ta sztuka; i jest też poczciwy wąsaty hydraulik, który wręcz wytyczył złoty standard dla całego gatunku.

~Cold

Słowem wstępu: jakiś czas temu nabyłem trochę retrospeju od Big N (przez „trochę” mam na myśli dwie konsole oraz kupę gier) i pomyślałem, że to może być dobry pretekst do napisania przynajmniej kilku artykułów na temat klasycznych produkcji. Na początek idealna wydała mi się produkcja kultowa, czyli pierwsze przygody Mariana w trójwymiarze. Oczywiście, odezwą się zapewne w tej chwili ci, którzy uważają, że już nie można już napisać nic nowego na temat gry wychwalanej już od czasu jej publikacji – i sam się po części z tym zgadzam; można jednak przynajmniej odpuścić sobie tworzenie n – tej klasycznej recenzji na rzecz pochylenia się nad co ciekawszymi kwestiami ze współczesnego punktu widzenia. No to co, zaczynamy!



## Krocząc po osi Z

To, jak obecnie wygląda sterowanie w trójwymiarowych platformówkach (i nie tylko), wydaje się nam oczywistością. Niektórzy z was mogą się zdziwić, że wymyślenie i doszlifowanie tej koncepcji wymagało czasu i wielu prób, i to nawet w okresie, gdy dostępny już był sprzęt pozwalający zrealizować bardziej ambitne założenia gameplayu niż wcześniej. Temat z początku próbowano ugryźć na różne sposoby, poczynając od idei takich jak zastosowanie tank controls czy designu zbliżony do tego co dziś określamy mianem 2.5D, kończąc na rozwiązaniach bardziej nietypowych, jak użycie perspektywy rybiego oka (coś, co miało być zastosowane w nigdy niewydanej grze o najgroźniejszym rywalu hydraulika na rynku – Sonic X – treme; jak widać, nawet najwięksi mieli problemy z ujarzmieniem mocy trzeciego wymiaru).

Nintendo przy projektowaniu swojej produkcji postawiło na zastosowanie do sterowania gałki analogowej, co pozwoliło na większą kontrolę nad prędkością oraz wykonywanie ruchów z precyzją, na jaką nie pozwalały stosowane wtedy praktycznie wszędzie u konkurencji d – pady. Sam analog to oczywiście nie wszystko,



gra używa poza nim do wykonywania akcji także przycisków A i B oraz spustu – może się wydawać, że to mało, jednak używanie ich w odpowiednich kombinacjach wraz z wychyleniami gałki pozwoliło poszerzyć gamę ruchów Mariana o więcej, niż można by sobie wyobrazić: różne typy skoków, salta, wślizgi, itp. Jasne, bez części tych rzeczy spokojnie można się obejść, ale jeśli już opanujesz którąś ze sztuczek, jest cudnie, nowe drogi stoją przed tobą otworem.

W tej gameplayowej beczce miodu znalazła się jednak łyżka dziegciu – pewne niuanse związane z działaniem kamery. Z góry pragnę zaznaczyć, że przez większość czasu nie sprawuje się ona jakoś tragicznie, choć jest tu co prawda mała niedogodność związana z brakiem drugiego analogu w kontrolerze Nintendo 64: by zmie-

nić kąt kamery, trzeba co i rusz wciskać przyciski i zakres tej kontroli też jest ograniczony; kąta nie da się dobrać tak, by był dokładnie taki, jak tego chcemy, poza tym obecność jakiejś ściany w sąsiedztwie Mariana blokuje zmianę w danym kierunku (co niektórzy mogą też doliczyć do tego konieczność przyzwyczajania się do odwróconego sterowania kamerą). Niestety, są seg-

menty, gdy ta ograniczona kontrola w połączeniu z automatycznym korygowaniem kąta, gdy np. skręcimy w jakiś zakątek powodować może problemy m. in. z dokładnym wycelowaniem skoku w dane miejsce – przyznam szczerze, że z tego powodu miejscami potrafiłem klnąć szpetnie i niewybrednie. Dobra, można to zwalić na karb pionierstwa, poza tym miejscami w jakimś stopniu da się obejść część problemów przez zmianę perspektywy, ale gracz o mniejszej cierpliwości nie będzie się raczej przejmować takimi szczegółami, niestety.

### Trzy wymiary wolności

Super Mario 64 na tle wcześniejszych produkcji wyróżnia się także skalą wolności, jaką daje graczom. Większość poziomów to nie jakieś tam liniowe labirynty, a na wpół otwarte przestrzenie, które przemierzać możemy wedle

własnego uznania. Odblokowane poziomy i ich cele zazwyczaj także wybierać i przechodzić można w dowolnej kolejności, o ile wykonanie któregoś nie jest uzależnione od ukończenia innego. Może istnieć jakaś zamierzona ścieżka, by ukończyć daną misję, ale nic nie stoi na przeszkodzie, by dokonać tego w inny, szybszy bądź bardziej imponujący sposób. Oczywiście, zawsze istnieje ryzyko zgonu, ale w grze, w której życia są w dużej mierze umowne, jest ono kolejną częścią zabawy. Jedynymi granicami są tu kres poziomu, kreatywność i skill. Tu właśnie przyszedł czas na poruszenie kolejnego tematu.

Tak, ekipa developerska dostarczyła graczom trochę możliwości i wyzwań, ale sami gracze także potrafią sobie znaleźć sposoby na kreatywne spędzanie czasu. Jeśli ktoś z was zna się trochę na speedrunningu, to zapewne wie, że speedruny Mario obrosły już kultem. Gra ma trochę bugów i glitchy, które odpowiednio wykorzystane potrafią znacząco skrócić czas rozgrywki, acz wymagają pewnego skilla. Za przykład może posłużyć np. Backwards Long Jump, pozwalający rozpędzić się w nieskończoność na zboczach i pomijać dzięki temu co bardziej upierdliwe segmenty. Sam po kilkudziesięciu próbach nauczyłem się tej sztuki, z całkiem dobrym rezultatem – spróbowanie tego samo w sobie było dla mnie niezłą zabawą. To jest jednak tylko początek, a im dalej w las, tym bardziej skomplikowana, a przy tym interesująca, okazuje się teoria speedrunów, opierająca się m.in. o wykorzystanie równoległych uniwersów (to nie żart, polecam samemu wgryźć się w temat).



### Reszta jest historią

Można mówić, że wiele z tego, czym Super Mario 64 imponowało w czasach premiery, np. grafikę, kamerę czy ilość i zróżnicowanie aktywności, późniejsze produkcje zrealizowały lepiej – cóż, zgadzam się, ot taki los bycia tą pierwszą produkcją. Nie oznacza to bynajmniej, by tę grę rzucić w przysłowiowy kąt na rzecz



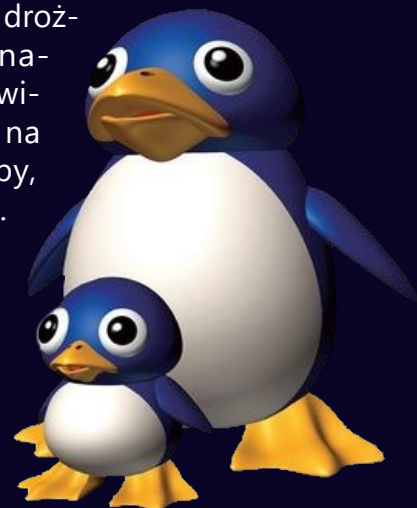
kolejnych, jest bowiem jedna rzecz, która pozostaje niezmienna – frajda płynąca z gry. Oczywiście, z dzisiejszej perspektywy nie wszystko się może momentami podobać, ale pierwsze trójwymiarowe przygody hydraulika nadal potrafią dostarczać masę dobrej zabawy, nawet osobom rozpieszczonym przez współczesne gry, takim jak ja, chociażby. A to chyba jest w tym wszystkim najważniejsze.

Na koniec jeszcze tradycyjnie segment dla zainteresowanych samodzielnym zapoznaniem się z grą (oczywiście pomijając opcję „yar har har”) – znajdzie się tu parę możliwości. Jeżeli chcecie grać tak, jak pan Miyamoto przykazał, czyli na pocziwym Nintendo 64, kartridż z grą może was kosztować ledwie parę dyszek (wersja japońska, która nie ma jednak angielskiego tekstu) lub powyżej stówki (wersje europejska i amerykańska), pomijając oczywiście koszt samej odpowiedniej wersji konsoli (tu jednak zawsze można sobie to usprawiedliwić klasycznym argumentem o wartości kolekcjonerskiej). Sam grałem na oryginalnym sprzęcie i kartridżu, a doświadczenie oceniam całkiem dobrze. Wiem, że kontroler do N64 na pierwszy rzut oka wygląda na śmieszny i niewygodny, ale szczerze, pomijając sposób sterowania kamerą, używanie go nie było uciążliwe.

Jeśli nie rajcuje was kolekcjonowanie retro, pozostają wam dwie opcje, obydwie wymagające Switcha: kupno kompilacji Super Mario 3D All-Stars (zawiera także kolejne części serii: Sunshine i Galaxy, obecnie dostępna tylko fizycznie

za 200 – 300 zł) lub droższego planu abonamentu Nintendo Switch Online (170 zł na rok dla jednej osoby, daje dostęp m.in. do kolekcji gier z NES – a, SNES – a, N64 i Segi Genesis). Tam jednak w obydwu przypadkach mamy do czynienia jedynie z emulacją.

Z obydwu wersji na Switcha na ten moment jeszcze nie było mi dane skorzystać, ale prawdę mówiąc, odstręczają mnie pogłoski, że emulacja Nintendo 64 w NSO pozostawia trochę do życzenia, poza tym te wersje nie są przystosowane do sterowania kamerą przy użyciu drugiego analoga we współczesny sposób, a także użyto tu wersji Shindou, mniej cenionej, gdyż naprawiła co bardziej znane glicze używane przez speedrunnerów i usunęła przy okazji pewien kultowy tekst. Mimo wszystko nadal wyszłoby taniej, niż poszukując oryginalnych nośników tej i innych gier na oryginalne platformy – w wypadku, gdy chcielibyście legalnie zagrać w nie bez konieczności płacenia milionów monet, może to być warte rozważenia.



Tym oto akcentem kończę na dziś. Jeżeli wśród was drodzy czytelnicy, także znajdują się retromaniacy, dajcie znać w komentarzach pod naszymi social mediami. Nie wspominałem o jakiejś interesującej kwestii? Może powinienem rozwinąć bardziej jakiś temat? Każdy feedback będzie na wagę złota. Tymczasem, *so long, g...* Ekhem... **Bye, bye!**



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





**Zak dobrze**

**Antagoniści v**



**e być z tym**  
**w roli głównej**





# DUNGEON KEEPER



## DOBRCZE BYĆ ZŁYM

**WIERZCIE** lub nie, ale istniały czasy, w których Peter Molyneux był uznawany za branżowego geniusza, a nie dziwaka składającego obietnice, których nie jest w stanie dotrzymać nawet połowicznie. Obecnie znany jest z tego, co stworzył kiedyś, czyli z całej serii „Fable”, ale także z gier powszechnie opisywanych jako boskie symulatory. Jednym z tych arcydzieł była gra z 1997 znana jako „Dungeon Keeper”.

~Scroll

### Jak zostać bogiem?

Jeśli nie mieliście nigdy styczności z najpopularniejszymi grami Petera Molyneux jak „Black & White”, „Populous” czy rzeczony „Dungeon Keeper” zapewne zadajecie sobie pytanie: czym są boskie symulatory? Jest to dość niszowa odnoga gier strategicznych (zazwyczaj czasu rzeczywistego) polegająca na niebezpośrednim wpływie na po-



pulację, w celu rozwijania ich możliwości i liczebności, by osiągnąć własne cele. Gracz zazwyczaj jest reprezentowany w grze przez jakąś nadnaturalną moc (zazwyczaj nienazwanego boga) i choć może wydawać swoim jednostkom rozkazy, nie ma nad nimi bezpośredniej kontroli. Te dwa aspekty odróżniają boskie symulatory od city builderów, strategii ekonomicznych, standardowych RTSów (strategii czasu rzeczywistego), czy gier pokroju sztucznego życia jak „Spore”, czy nawet kultowe „Simsy”, w których gracz nie ma bezpośredniej reprezentacji w grze.

### Szare piksele

Sam „Dungeon Keeper” nie był pierwszym boskim symulatorem, nawet wyprodukowanym przez samego Petera Molyneux (tu palma pierwszeństwa należy do „Populousa”, który osiągnął też o wiele lepszą sprzedaż), ale jako pierwszy skupiał się na stronie „tych złych”, był też pionierem jeśli chodzi o środowisko 3D. Niestety, w tym przypadku, jak wielu gier z końcówki lat 90. grafika jest czymś, co zestarzało się najgorzej, co jest częste wśród gier z ery pierwszych akceleratorów graficznych. Dopiero kontynuacja z 1999 roku była w stanie zapewnić wizualizm na takim poziomie, który nie kłuje w oczy w 2023 roku. „Dungeon Keeper” ma ten problem, że jest bardzo burą grą – paleta jest wygaszona, mało jaskrawa, nawet można powiedzieć, że nieco wyblakła. W połączeniu z niską rozdzielczością, która nawet we współczesnych reedycjach nie jest



zbyt wysoka, sprawia, że gra chwilami jest mało czytelna, co w przypadku bardziej wyrównanych potyczek z przeciwnikiem może stanowić dodatkowe utrudnienie.

Jeśli jedyną przeszkodą do zagrania w tę produkcję byłaby dla Was wyłącznie grafika, polecam zapoznanie się z „Dungeon Keeperem FX” – nieoficjalnym dodatkiem stworzonym przez fanów, który oprócz naprawiania wielu błędów i dodawania fanowskich kampanii, znacząco poprawia grafikę oraz wspiera wyższe rozdzielczości.

### „Witaj, Strażniku”

Zacząłem mówić o grafice, a jeszcze nawet nie wiecie, o czym jest sama gra! „Dungeon Keeper” gra studia Bullfrog, wydana w czerwcu 1997 roku jest boskim symulatorem „wywróconym do góry nogami”, przynajmniej jeśli chodzi o koncepcję rozgrywki. W grze wcielamy się w tytułowego Strażnika Podziemi, budując lochy i starając się podbić „tych dobrych”.

W przeciwieństwie do większości gier, w „Dungeon Keeperze” kierujemy siłami zła, jednak parafrazując słowa twórców, sama produkcja jest parodią zła. Wszystko przedstawione jest w krzywym zwierciadle, opis dobrych krain, które mamy podbić jest przerysowany, samo zarządzanie złem jest wyjątkowo uporządkowane i sprowadza się do z początku dość prostego, a w późniejszych etapach skomplikowanego zarządzania lochem. Pomimo bycia tymi złymi, nie mamy bezmyślnych armii na swoje usługi, a każda jednostka, poza początkowymi chochlikami, wymaga od nas, byśmy zapewnili jej miejsce do spania, jedzenie, rozrywkę, trening, a także regularną pensję!

### Więcej złota, więcej!

Każdą rozgrywkę rozpoczynamy z nowym lochem (z kluczowym sercem lochu – straż je a przegrasz), kilkoma budowniczymi w postaci chochlików, niedalekim portalem oraz nieodkrytą mapą. Naszym celem będzie wykopanie złota, miejsca pod konkretne pomieszczenia jak leże, kurnik, sala treningowa czy sala tortur, a następnie zajęcie portalu. To z niego będą wychodzić przeróżne stwory chcące pracować dla nas. Każdy rodzaj jednostki ma swoje wymagania, by dołączyć i pozostać w naszym lochu, a jeśli ich nie spełnimy, to zaczniemy tracić jednostki, a niektórych nawet nie zobaczymy.

Rozbudowując loch, musimy dbać o zachcianki naszych sługów, ale także dzielić ich czas pomiędzy wykorzystaniem ich potencjału niebojowego, jak na przykład zapewnienie czarnoksiężnikom biblioteki, by odkrywali nowe zaklęcia czy trollom dostęp do warsztatu produkującego pułapki, a także treningiem bojowym, by przy ostatnim potężnym ataku, pokonać jednostki wroga, zazwyczaj sterowane przez komputer.

Jeśli uznamy, że nasze jednostki się obijają, możemy każdej z nich dać klapsa, który zabierze im odrobinę punktów życia, ale na krótki czas zwiększy ich produktywność. Jedyna kontrola, jaką posiadamy nad własnymi jednostkami to stawianie sztandarów bojowych, by na własną rękę starały się one dotrzeć do wyznaczonego miejsca lub podnosząc je i upuszczając na zajęte przez siebie terytorium. To sprawia, że nasz kursor w kształcie złowrogiej dłoni jest czymś, co istnieje w świecie gry i może mieć na nią faktyczny wpływ.

### Czas dobrych mdłych bohaterów dobiega końca!

Głównym stylem rozgrywki dostępnym w „Dungeon Keeperze” jest kampania dla pojedynczego gracza, złożona z 20 poziomów, które musimy przejść w odpowiedniej kolejności. Każdy kolejny wprowadza nowe mechaniki i pozwala nam na większe zróżnicowanie naszego lochu oraz sposobu, w jaki osiągniemy zwycięstwo. Dodatkowo otrzymujemy 5 misji niepowiązanych z kampanią oraz 15 map do zabaw w grze wieloosobowej do 4 graczy przez sieć LAN lub internet. Na tamte czasy rozgrywka z innymi graczami była czymś rzadkim, więc jest to raczej mały dodatek niż główna forma rozrywki przy tym tytule.





## Lokalizacja: Lochy

Nie omówiliśmy jeszcze jednej, dość kluczowej części „Dungeon Keepera” – dźwięków. Na początku uważam, że należy zaznaczyć, iż „Dungeon Keeper” był jedną z pierwszych gier całkowicie zlokalizowanych w języku polskim, łącznie z dialogami wypowiedzianymi przez narratora. Przy premierze w naszym kraju nawet odbyła się impreza z tej okazji, w jednym z warszawskich klubów, a przypominam, że były to lata 90. XX wieku, kiedy gry były dla dzieci i tylko ‘frajery’ się przy nich bawili. Takie przynajmniej odczucie miała szersza publika.

Polska lokalizacja nie jest zła, choć daleko jej do tego co udało się osiągnąć z polską wersją „Dungeon Keepera 2”, a w porównaniu z angielską wersją jest to różnica tak wielka, że ciężko znaleźć porównanie. Richard Ridings, obecnie bardziej znany jako głos Taty Świnki z serialu dla dzieci „Świnka Peppa” w obu częściach „Dungeon Keepera” wykonał świetną rolę Narratora/Mentora, który prowadzi Cię przez kolejne etapy, informując o nowych wydarzeniach w lochu, jak i o celach każdej misji. Jego głos sprawia wielką przyjemność, a chłodne diaboliczne, a jednocześnie na swój sposób komiczne komunikaty sprawiają, że ciężko nie odczuwać dziwnej satysfakcji ze słuchania jego głosu.

## Głębsze Lochy

Jeśli uznacie, że podstawowa gra to dla was za mało, studio Bullfrog wypuściło także w 1997 oficjalny dodatek do „Dungeon Keepera”, zatytułowany „Deepest Dungeons”. Niestety nie jest to nowa kampania, a jedynie zestaw 15 niepowiązanych ze sobą misji dla jednego gracza, które można rozgrywać w dowolnej kolejności. Przygotowane zostały z myślą o zaawansowanych graczach, gdyż posiadają wszystkie dostępne mechaniki, bez samouczka, oraz mają zdecydowanie wyższy poziom trudności w porówna-

niu do podstawowej wersji gry. Jest to dobre miejsce jeśli udało się nam przejść kampanię, a łakniemy dalszej rozbudowy naszego lochu, rekrutowania złych stworów i spuszczenia łomotu dobrym bohaterom.

## Zdmuchnąć kurz

Zatem czy warto sprawdzić Dungeon Keepera w 2023 roku? Wydaje mi się, że jeśli choć trochę lubi się strategię i dobrą parodię to warto. Oczywiście należy zadać sobie pytanie, czy rozpikselowana grafika jest czymś, co nie przeszkodzi nam w grze. Jeśli tak, to ponownie, polecam fanowskie rozszerzenie „Dungeon Keeper FX”, które pozwoli grać w dużo większej rozdzielczości. Co do samego sterowania, lokalizacji i rozgrywki, początkowo



można czuć nieco ograniczeń związanych z brakiem powszechnych rozwiązań, jak choćby zaznaczanie większej ilości kraterów terenu poprzez przytrzymanie lewego przycisku myszy, ale nie są to sprawy, które rujną zabawę.

Pętla rozgrywki jest przyjemna i nie nuży, gdyż gra ciągle dodaje nowe możliwości, a początkowe

etapy są na tyle krótkie, że można usiąść do tej gry nawet na kwadrans i odejść z poczuciem, że zrobiło się coś znaczącego, co często nie jest możliwe przy współczesnych grach z kategorii triple A. Sama gra jest dostępna zarówno w polskiej, jak i angielskiej wersji językowej na polskiej platformie GOG.com wraz z dodatkiem „Deepest Dungeons”.

I nie dajcie się wrobić w granie „remake’u” z 2014 roku zatytułowanego tak samo i dostępnego na urządzenia mobilne. Pomimo że ma tę samą nazwę i w założeniach jest to część franczyzy, to jest to chamski skok na kasę w wykonaniu EA, by zarobić na nostalgii ludzi, którzy dorastali z prawdziwym „Dungeon Keeperem”. Nie chodzi o to, że ta gra jest nowa, ale że jej darmowość jest tak umowna, że po aferze związanej z praktykami wprowadzonymi do rozgrywki zakazano reklamować tej gry jako darmowej. Lepiej grać już w oryginał z 1997 roku.





**NA ogół w grach komputerowych kierujemy poczynaniami bohaterów – postaci, które muszą uratować świat albo pokonać „tych złych”. Na całe szczęście nie brakuje też opcji wcielenia się w antagonistów i szerzenia chaosu.**

*~Hefajstos*

Jeszcze zabawniej jest, kiedy możemy odwrócić znane z filmów role i samemu wcielić się w kosmitę z misją podboju planety. I tak też wygląda to w „Destroy All Humans!”, wydanej w 2005 roku na XBOX i PS2 przygodowej grze akcji. Stworzona przez amerykańskie studio Pandemic Studios (znane między innymi z pierwszych dwóch odsłon „Star Wars: Battlefront”) i wydana przez THQ szybko zaskarbiła sobie serca graczy.

### **O(b)co tu biega?**

Cryptosporidium 137 i Othopox – 13, kosmici z planety Furon (tak, wszyscy przedstawiciele tej rasy nazwani są chorobowo) przybywają na Ziemię w celu uzyskania czystego DNA Furonów, które to zostało przekazane ludziom eony temu. Nasza ludzka natura nie jest jednak skłonna do korzenia się wobec najeźdźcy, więc do akcji ruszają policja, wojsko i tajemnicza agencja Majestic (Faceci w Czerni minus dyplomacja).

I tak też Crypto biega po sześciu lokacjach (w tym będącej oczywistym nawiązaniem, Strefie 42) używając rozmaitych mocy i broni, by siać za-

męt. I zdecydowanie ma, co robić, bo same lokacje są w pełni zniszczalne (nie licząc drzew i kamieni). Można więc pozwolić sobie na niezemską zabawę.

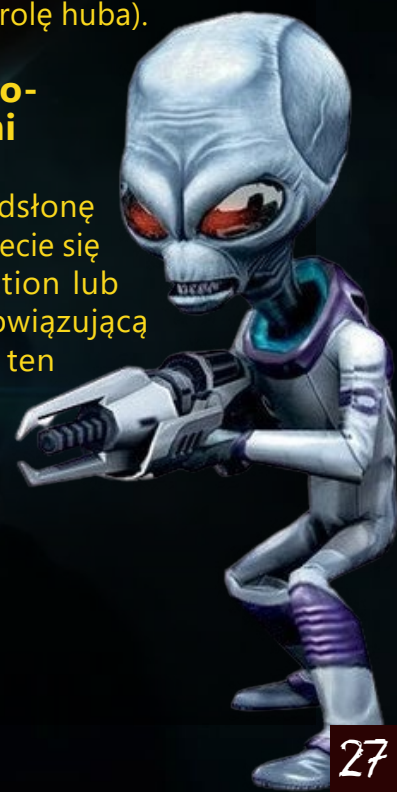
### **Klaatu, boom boom!**

„Destroy All Humans!” to w zasadzie GTA na bazie science – fiction. Utrzymana w estetyce końca lat pięćdziesiątych (z nutką futuryzmu) gra czerpie z okresu Zimnej Wojny (nasze poczynania rząd zrzuca na komunistów) i kina gatunkowego tego okresu. Do dyspozycji mamy pomysły i zabójczy arsenał, który możemy ulepszać na naszym statku (pełniącym tu rolę huba).

### **Przybywamy w pokój... i w kuchni**

Jeżeli czekacie na nową odsłonę symulacji przestępcy, lubujecie się w prząsnym science – fiction lub macie ochotę na niezobowiązującą rozwałkę – sięgnijcie po ten tytuł śmiało. Zwłaszcza, że gra doczekała się remake’u na pecety, PS4, XOne, a nawet Switcha.

**Ave Ziemianie!**







**MIŁOŚĆ** rodzicielska potrafi czynić cuda. Zmusić ojca albo matkę do nadludzkiego wysiłku, trzymać ich na nogach przez całe noce, gdy dziecko zachoruje, poruszyć cały świat... Albo, jak w przypadku niektórych postaci, doprowadzić do zbrodni. Tak jak w „My Lovely Daughter“.

~Ghatorr

GameChanger Studio nie porwało się na ten ciężki temat bez wcześniejszego doświadczenia z tworzeniem gier – grupowo stworzyli przedtem dwie gry, „GoBlock’s Impossible Medley“ i „Ascender“, a osobno chwalą się aż trzydziestoma tytułami. Przykuli moją uwagę jednak dopiero dziwnie wyglądającą grą opowiadającą o, jakżeby inaczej, radosnych i przyjaznych relacjach ojca z dziećmi. Jak im to wyszło?

Początki nowego życia naszego głównego bohatera (?) są ciężkie. Budzi się w pokoju z trupem swojej córki, dziurami w pamięci i jakąś oderwaną od ciała duszą (najwidoczniej należącą do swojego dziecka). Na całe (nie)szczęście Faust nie jest zwykłym facetem, a alchemikiem – i jako tako jest w stanie tworzyć nie tylko eliksiry, ale i życie! Co więc postanawia zrobić? Ot, to co każdy z nas by zrobił w takiej dziwnej sytuacji – tworzy homunkulusa, by złożyć go w ofierze i użyć wyprodukowaną w ten sposób duszę

do wzmocnienia swojej córki i spróbować ją ożywić. Niestety, to mu się nie udaje, przez co konieczne jest podjęcie bardziej... drastycznych środków.

Pętla rozgrywki jest wręcz banalna, przywodząca na myśl proste gierki internetowe sprzed lat – stosując kilka składników tworzymy w domku Fausta sztuczne dziewczynki, wysyłamy je do pracy, by było nas stać na więcej rzeczy, czekamy aż nieco podrosną i się poduczą, by ich dusze były silniejsze, a potem je zabijamy. Następnie proces ulega powtórce, aż do momentu, gdy spróbujemy ponownie ożywić nasze prawdziwe, ludzkie dziecko.

Sytuację trochę urozmaica kilka dodatkowych czynników – homunkulusy mają jedną z czterech osobowości (radosną, gniewną, przestraszoną i smutną), im bardziej jest rozwinięta w momencie składania ofiary, tym mocniej dusza naszego dziecka jest nasączana danym typem, do tego wpływa to na rodzaj pracy, jaki lubią wykonywać. Oprócz wzmocniania dusz, możemy też spędzać czas z naszymi twórcami, zwłaszcza że źle traktowane mogą się zbuntować. Dodatkowo, po złożeniu ofiary mamy szansę otrzymać lepszą wersję zasobów, jakich pierwotnie użyliśmy i niektórzy mieszkańcy miasteczka obok naszego domu chętnie je kupują za spore pieniądze.



W darmowym DLC dochodzi jeszcze drobna historia poboczna z inkwizytorem szukającym spisków w okolicy, który co pewien czas żąda od nas użycia konkretnego homunkulusa, by mu pomóc. W zamian za wsparcie otrzymuje się dodatkowe kawałki historii – czyli w tym wypadku „za darmo“ to uczciwa cena.

Nie wiem, jak Wam – ale mi to nie brzmi zbyt ciekawie, a im dłużej się gra, tym bardziej rozgrywka nuży. Wykonywanie ciągle tych samych czynności,

długi grind w celu zdobycia określonej mieszanki osobowości dla naszego dziecka... Z drugiej strony, współgra to z warstwą fabularną gry – nawet, jeśli na początku czuliśmy się podle składając ofiary z homunkulusów, to po pewnym czasie przeistacza się to w bezmyślną, złowrogą rzeźnię. Jeśli gracz się wczuje w rozgrywkę, jeśli zacznie myśleć głębiej nad tematem gry – to naprawdę można zacząć czuć się dziwnie.

Wczucie się nie jest zbyt trudne – klimat z tej gry aż się wylewa. Z naszymi postęпами odblokowujemy kolejne zapiski w dzienniku Fausta, z którego dowiadujemy się o jego przeszłości i charakterze, każdy homunkulus ma nieco inne zachowanie i może nam zostawiać listy, dowiadujemy się coraz więcej o mieszkańcach miasteczka... Tak, oferowany przez grę gorzki ładunek emocjonalny potrafi usprawiedliwić nużącą rozgrywkę. Odkrywanie z każdą ofiarą oraz każdym dialogiem z mieszkańcami miasteczka, jak złowrogą, dumną i przepelnioną pogardą, wrogością wobec świata kreaturą jest nasz główny bohater potrafi uderzyć w serce. Najbrutalniejszym elementem gry są bezwzględnie momenty składania ofiar – co prawda jest to tylko statyczny obrazek, ale towarzyszące temu odgłosy, jak i przepelniony nienawi-

ścią opis egzekucji nie pozostawiają wiele miejsca dla wyobraźni.

Grafika jest prosta, ale czytelna i ładnie stylizowana (przypominało mi to obrazki z książek z baśniami). Podobnie wygląda kwestia dźwięków – spokojna ścieżka muzyczna wprowadza w odpowiedni nastrój... Ale najbardziej i tak zapadły mi w pamięć odgłosy płaczu homunkulusów błagających o życie i brutalne odgłosy składania ofiar.

„My Lovely Daughter“ to taka dziwna gra, gdzie główna pętla rozgrywki jest monotonna i, z czasem, staje się wręcz nudna, sama tematyka raczej powoduje ból duszy niż przyływ radości, a historia... No cóż, zagłębianie się w mrok duszy Fausta i historyjki mieszkańców miasteczka są ciekawe, ale niezbyt odkrywcze. Nie jest to dzieło, które przyciąga ze względu na grywalność – ale poprzez swoją inność, zaprezentowanie czegoś nowego – i to w drastyczny sposób. Przy przecenach na Steamie kosztuje to nieco ponad 13 złotych i uważam, że jest to bardzo uczciwa cena – zwłaszcza, że sama rozgrywka trwa kilka godzin. Co prawda, do ujrzenia ekranu końcowego gracz zdąży się zacząć nudzić, ale za taką cenę warto spróbować.

Istnieje również kontynuacja, „My Lovely Wife“, o podobnej tematyce – z tym, że tam zamiast ożywiania córki wskrzeszamy oczywiście żonę, a zamiast homunkulusów przyzywa się sukkuby. Ma to tę zaletę, że przynajmniej nie morduje się masowo dzieci...







# TYRANNY

SĘDZIA DREDD  
PO ZŁEJ STRONIE



**OSTATNIE** wolne krainy zostały zdeptane butami hord Kyrosa, hegemonia znanego świata. Surowce, które wzbogacały te ziemie, będą wzbogacać skarbiec najeźdźcy, plony z pól karmić żołnierzy, którzy wycięli w pień obrońców, mieszkańcy miast i wsi zostaną zniewoleni albo zmuszeni do walki w imieniu swojego nowego pana. Ostatnie, nędzne punkty oporu nie mają już nadziei na nic więcej poza honorową śmiercią – ale nawet to nie jest zagwarantowane. To już koniec. Zło wygrało – a ty mu wiernie służysz.

~Ghatorr

### Relax, I don't want your baby, I already ate

Stworzonego przez ludzi ze sławnego Black Isle Studios (w tym roku wypadnie dwudziesta rocznica jego zamknięcia, jak ten czas leci) studia Obsidian Entertainment żadnemu fanowi komputerowych gier fabularnych raczej nie trzeba przedstawiać – tytuły takie jak „Knights of the Old Republic II”, „Fallout: New Vegas” czy „Neverwinter Nights 2” zapisały się złotymi zgłoskami na kartach historii rozrywki. Poza znakomitymi kontynuacjami uznanych serii wykazali się też własnymi tytułami – jak niedawno recenzowany u nas świeżutki „Pentiment” czy wskrzeszające modę na izometryczne RPG „Pillars of Eternity”. Za każdym razem byli w stanie zaserwować coś interesującego, ze świeżymi elementami i fabułą poruszającą ciężkie i/lub niespotykane w grach konkurencji tematy. W końcu odważyli się zaprezentować graczom również wizję, jaka rzadko się pojawia w grach – bycia złym zupełnie na poważnie.

Wydane w 2016 roku „Tyranny” przykuło moją uwagę od pierwszej zapowiedzi. Przemoc, ponury głos zapewniający, że każdy, czy to w służbie, czy w śmierci, odegra swoją rolę wobec Kyrosa, ładne witraże, które z każdą chwilą przedstawiają coraz bardziej straszliwe rzeczy – czego tu nie kochać?

### Bijące serce Imperium

Z reguły gdy świat podbija jakaś mroczna potęga, to gracze wcielają się w rolę rycerzy stawiającej jej opór, dzielnych rebeliantów starających się obalić tyranów albo przynajmniej (Geralt pozdrawia) gościa, który w tle robi swoje i stara się ignorować bałagan wokół niego. „Tyranny” jest inne – i lubi o tym przypominać od pierwszej chwili. Tworząc

postać, możemy wybrać jej pochodzenie, umiejętności – co ważne, nie ma tu klas, więc w teorii możemy się rozwijać jak tylko chcemy – ale już nie rolę, jaką ma odgrywać w świecie. Mianowicie, paramy się zawodem stanowiciela losu – sędziego, oskarżyciela i kata w jednej osobie, wojownika Sądu mającego szerzyć ład i sprawiedliwość w imieniu hegemonia znanego świata.

Gdy już stworzymy nasze wcielenie państwowej brutalności nie przechodzimy jeszcze do właściwej gry – zamiast tego naszym oczom ukazuje się mapa przedstawiająca ostatnią krainę podbijaną przez Kyrosa. Krok po kroku wybieramy kolejne zadania, których się podejmowała nasza postać, jej pierwsze wyroki i osądy, decydując o jej relacjach z frakcjami i pierwszymi poważniejszymi zbrodniami wojennymi w życiu. Gdy w imieniu naszego pana uczynimy jedną z krain praktycznie niezdatną do normalnego życia, Podbój się kończy. Kyros wygrał. Cały świat został zjednoczony przez jego wojska...

### Cały świat podbity? Nie! Jedna mała wioska...

Niestety, w każdym złym imperium zdarzają się bunty – i tu do akcji wkraczamy my, we własnej osobie, w gustownym rzucie izometrycznym. Dość niefortunnie dla rebeliantów, raz już złożyli broń i pokłonili się nowemu władcy – a to oznacza, że są wiarołomcami, najgorszymi szumowinami, które należy zmieść z powierzchni świata. Niestety, dwie wysłane do ich stłumienia armie hegemonia zdają się walczyć równie mocno z powstańcami, jak i między sobą, więc wymagają drobnej zachęty w postaci Edyktu – czaru o olbrzymiej





mocy, rozkazu stworzonego przez samego Kyrosa i ogłaszanego w jego imieniu przez stanowiciele losu. Tym razem jest on dość prosty – do określonej daty główna twierdza powstańców ma zostać zajęta albo wszyscy w dolinie, w której trwają walki, zginą. Co do jednego. Zaczyna się wyścig z czasem.

Fabuła jako taka jest bardzo prosta – choć raczej można by ją określić terminem kampanii wojennej, gdyż głównym motorem napędowym akcji jest zataczająca coraz szersze kręgi wojna. Konflikty między różnymi stronnictwami złego imperium, któremu służymy, błyskawicznie prowadzą do wybuchu walk między nimi, dodatkowo komplikowanych przez działania agentów Sądu – w tym nas – oraz dziwne moce magiczne, które szybko zaczyna wykazywać nasza postać. Losami tego świata kierują w równym stopniu potężna magia, jak i polityka, dyplomacja i stara, dobra wojaczka. Niestety, gra kończy się dość nagle – z tego co czytałem początkowo planowano jeszcze dalszą zawartość, ale została ona wycięta, a ostatni akt wojny wydaje się zbyt skompresowany – krótki, choć obfitujący w ważne starcia zbliżające konflikt domowy do krwawego kresu.

### **Gdy spojrział na ogrom ziem zapłakał, bowiem nie było już nic co mógłby zdobyć**

Twórcy nie umieścili swojej gry w żadnym znanym nam świecie, więc mogli zaszaleć w stopniu większym niż np. „Pillars of Eternity”. Cała struktura władzy złego imperium, jego prawa, zwyczaje, przywódcy – wszystko zaplanowano ze sporą dbałością o szczegóły, otrzymując w efekcie państwo, w którym stanowczo nie chcielibyśmy mieszkać. Żelazo stanowi ostatni krzyk mody, ale większość wojowników dzierży broń ze spiżu lub brązu. Wokół świata krążą dwa księżycy, wpływające na moce magów wody. Starożytne mury i górujące nad nimi wieże przecinają krajobraz – ich twórców już dawno zapomniano, a jakiegokolwiek wchodzenie do nich jest zabronione przez prawo. Magię kontroluje się poprzez sigile, znaki nawiązujące do imion archontów odpowiednich mocy (np. by w kogoś rzucić przerośniętym kamiem trzeba znać sigil archonta skały, Kopca). Zamiast bogów są archonci – ni to ludzie, ni to ucieleśnienia pewnych idei i mocy, jak np. śpiewu, wojny czy tajemnic. Można by o tym opowiadać, a opowiadać – wszelkie informacje są przekazywane w sposób

organiczny w samej grze, przez rozmowy, treści zadań czy choćby notatki w tekście (nasza postać, jeśli ma określony poziom wiedzy, może otrzymać w dialogach podpowiedzi).

Na czele Imperium stoi hegemon Kyros – którego w tekście wspominam w rodzaju męskim, ale tak naprawdę prawie nikt nie jest pewien jakiej jest płci – utrzymujący władzę za pomocą Edyktów, zdolnych wyniszczać całe krainy, administracji (do której sami należymy) bezlitośnie egzekwującej jego prawa oraz dwóch armii, wyniszczających tych, którzy ośmielą mu się sprzeciwić. Pierwsza z nich to Szkarłatny Chór – brutalna, iście anarchizująca horda na czele której stoją Głosy Nerata, archont tajemnic, psychopata o wielu twarzach i szef największej siatki szpiegowskiej świata. Z każdą zdobytą osadą czy pobitym oddziałem wroga liczba ich członków rośnie – ci, którzy przeżyją podbój, otrzymują łaskawie opcję zaciągnięcia się. Nie są to najbardziej zdyscyplinowane wojska, ale jest ich bardzo, bardzo dużo. Ich przeciwieństwem są Wzgardzeni – prowadzeni przez Grobowego Ashe’a elitarni wojownicy zakuci w żelazo, doskonale zdyscyplinowani, utrzymywani przy życiu przez moce swojego archonta. Nic dziwnego, że nie mogą się dogadać.

### **Maestro, zagraj to jeszcze raz**

Jedną z głównych zalet tego tytułu jest liczba dostępnych rozgałęzień fabularnych – przede wszystkim mamy cztery główne ścieżki fabularne, różniące się frakcją, którą najbardziej wspieramy (albo, w zależności od naszej obecnej pozycji – która NAS najbardziej wspiera). Mamy Chór, mamy Wzgardzonych, mamy opcję wsparcia rebeliantów (którzy z naszą pomocą nabierają wiatru w żagle) oraz, wreszcie, opcję anarchistyczną – sami przeciwko światu. Każda oferuje inne misje oraz wyzwania – ale są jeszcze pomniejsze rzeczy wpływające na fabułę, takie jak wybór kolejnych celów, to, co robiliśmy w trakcie Podboju, jakie mamy pochodzenie... A że pojedyncza rozgrywka zajmuje jakieś 25 godzin to pokusa ponownego przechodzenia jest spora. Po każdorazowym zakończeniu otrzymujemy pokaz slajdów opisujący bardziej szczegółowo jak nasze decyzje i działania wpłynęły na los krainy.

Do powtórki z rozrywki zachęca nie tylko fabuła, ale też odmienne możliwości rozwoju postaci – kilka rodzajów magii oraz stylów walki – oraz



towarzysze – mamy możliwość zgromadzenia bardzo zróżnicowanej bandy, od archont pieśni po morderczą zwierzycę (czyli przedstawicielkę jedyne go poza ludźmi inteligentnego gatunku w tym świecie). Wszyscy są ciekawi, ze specyficznymi charakterami naznaczonymi piętnem Podboju – i systemem lojalności i bojaźni który wpływa na ich relację z nami. Niestety dla nich, jako przedstawiciele Sądu możemy od nich wymagać posłuszeństwa wobec którego nie mają jak się sprzeciwić.

### **What should I butcher with, fire or cold?**

Sporą część rozgrywki zajmuje walka – „Tyranii” powstało zanim Obsidian odkryło istnienie trybu turowego, więc całość toczy się w czasie rzeczywistym. Większość starć jest szybka, brutalna i wymagająca żonglowania przedmiotami specjalnymi, umiejętnościami i czarami – choć na szczęście większość szybko się przeładowuje (tylko niektóre ograniczają nas np. limitem jednego mocniejszego przywalenia wrogowi na walkę albo wymagają zdrzemnięcia się).

Od czasu do czasu stajemy też do walki z bossami – choć nie różnią się oni bardzo od zwykłych przeciwników, poza dłuższymi paskami życia i możliwością przyzywania słabszych kolegów. Chyba tylko jeden twardszy przeciwnik mi napisał krwi pod sam koniec, a i on zmiękł gdy nieco przemodelowałem sobie drużynę.

### **YOU BETRAYED THE LAAAAAAW!**

Najgorsza w walkach jest niewielka różnorodność – bijemy się głównie z ludźmi (w kilku kolorach, niektórzy w metalowych puszках wymagających uprzedniego obrania), zmorami (czyli bardzo

nieprzyjaźnie nastawionymi duchami – upiorami, potrafiącymi napsuć krwi zanim ogarnie się ich sztuczki) i zwierzcami (z tymi najrzadziej – co nie jest dziwne, w wyniku Podboju stały się gatunkiem zagrożonym). Ciągłej uwagi wymaga też sztuczna inteligencja naszej drużyny – wyszukiwanie ścieżek potrafi kiepsko działać, co boli w sytuacji gdy chcemy obejść przeciwnika mogącego w nas przydzwonić za każdym razem jak się zbyt zbliżymy, a do tego postaci nie zawsze optymalnie korzystają z czarów.

Mamy też, niestety, również do czynienia z ordynarnymi bugami – raz ku mojemu zdumieniu wszystkie umiejętności jednej z postaci po prostu wyparowały, a że odkryłem to dość późno to do końca gry nie zdołała odzyskać formy – oraz, w niektórych wypadkach, z nie najlepiej napisanymi zadaniami. Nie zrozumcie mnie źle, większość jest bardzo dobra, ale przez to wpadki bolą jeszcze bardziej – jak choćby pewna morderczyni, której egzekucja wzburza mieszkańców, bo „nie zaprezentowaliśmy dowodów”... tylko takiej opcji nie mamy, mimo że mamy świadków, przyznanie się do winy i dowody rzeczowe.

Nie pozwólcie się jednak zniechęcić – kilka nieprzyjemnych zadań nie rujnuje gry, bugi drażnią, ale nie nazbyt poważnie, a brak zróżnicowania nie boli aż tak przy tak krótkiej (jak na standardy RPG) grze. Gdyby nie świat to byłaby to porządnie wykonana gra – a tak, dzięki swojemu unikalnemu klimatowi oraz mrocznemu światu, Tyranii zyskuje na tyle, że wskakuje prosto do kategorii „wypada zagrać”. Do tego kompaktowość tej gry – dużo opcji przy dość krótkim czasie rozgrywki – zachęca bardziej niż mołochy po kilkadziesiąt godzin. Ku chwale Kyrosa – brać, szczególnie gdy wpadnie jakaś przyjemna przecena!





# POTWORNIA

makabry dla najmłodszych



**OSTATNIMI** czasy widzę wysyp powieści nawiązujących treścią do klasyk. „Nowe spojrzenie na królową Śnieżkę”, „Romeo i Julia i czterdzieści krasnoludków”, „A co gdyby Kopciuszek została piratem” i tak dalej. Nic dziwnego, że w końcu wpadłem na „A co jeśli potwór Frankensteina byłby pomocną dziewczynką w świecie fantasy?”. Nie oczekiwałem, że tak szybko po zakupie pierwszego tomu będę rzucał pieniędzmi w księgarnię, by dała mi drugi.

~Ghattor

Co prawda w Polsce MarcyKate Connolly ma wydane dopiero dwie książki – i obie właśnie są tematem tego artykułu – ale u siebie ma już poważniejszy arsenał dzieł. Dziesięć wydanych, dwie oczekujące na publikację, wszystkie albo dla młodzieży nastoletniej, albo dla młodych dorosłych. Wszystko to zaczęła „Potworną” – pierwszą częścią dwutomowej serii o takim samym tytule.

## Miłe złego początki

Już sam początek przykuwa uwagę – pierwszoosobowa narracja pozwala szybko wczuć się w sytuację bohaterki, która oddycha po raz pierwszy. Przebudza się ze śmierci do życia i choć niemal od razu traci przytomność, to jest świadkiem radości ojca, który ją przywrócił do istnienia. Sytuacja, w której Kymera (jak ma na imię наша heroína) się znajduje, jest niewesoła – wymaga rehabilitacji (na szczęście dla niej – dość szybkiej), straciła praktycznie wszystkie wspomnienia, ciało ma poskładane z kilku części (nie wszystkie są ludzkie), a w okolicy grasuje



czarnoksiężnik. Jest to wyjątkowo wredny gość – szuka możliwości powiększenia swojej mocy za wszelką cenę, porywa dzieci, wywołał w sąsiednim miasteczku straszliwą zarazę i do tego jeszcze zabił oryginalną wersję głównej bohaterki. Ojciec ma dla niej jednak ważną misję, która może pokrzyżować złu plany – musi ratować uwięzione przez złoczyńcę dziewczyny, które następnie będą odsyłane w bezpieczne miejsce.

Książka byłaby niezbyt pasjonująca, gdyby sytuacja nie zaczęła się szybko komplikować. Kymera zaczyna odzyskiwać bowiem niektóre z dawnych wspomnień, mimo zakazu rodzica (który nie chce, by ktoś zauważył jej ogon jadowy, skrzydła i inne takie niepasujące do ludzkiej dziewczyny części ciała) poznaje w miasteczku miłego chłopaka, a do tego kilka detali odnośnie swojego życia zaczyna jej coraz mniej pasować.

Niestety, kierunek rozwoju fabuły „Potwornej” jest boleśnie wręcz oczywisty – już po kilkunastu stronach wiedziałem co i jak się potoczy, byłem zaskoczony może raz czy dwa (i to raczej detalami). Książka nadrabia to jednak nad wyraz przyjemnym stylem oraz sympatyczną, acz niedoświadczoną i łatwą do manipulowania bohaterką.

### Głodny nie jesteś sobą

Co innego tom drugi – w którym mamy zmianę głównej bohaterki, z Kymery na poznaną w „Potwornej” Gretę. Starająca się znaleźć dla siebie i brata wygodne miejsce w nieco odmienionym miasteczku dziewczyna styka się nagle z dwoma problemami. O ile na pierwszy, czyli chęć jej króla do udzielenia wsparcia miastu, które Greta obwinia za kilka problemów z pierwszej części, nie ma żadnego wpływu, to drugi już wymusza jej zdecydowane działania. Cóż to takiego? Podpowiedź – książka ma tytuł „Żarłoczna” i występuje w niej wiedźma w chatce na kurzej łapce. Gdy główna bohaterka staje w obliczu pożarcia jej ukochanego brata, ostatniego członka rodziny, musi nagle ruszyć na wyprawę w ostatnie miejsce, które chciałaby odwiedzić.

Tutaj już akcja toczy się zarówno o wiele żywiej – opowieść jest krótsza niż „Potwórna” – jak i o wiele bardziej nieprzewidywalnie. Na początku nie dysponujemy (ani my, ani bohaterka) dostateczną ilością informacji, by spróbować coś zgadywać, i niemalże do ostatniej chwili nie mamy dostępu do ostatnich odpowiedzi, pozwalających nam połączyć wszystko

w całość. Do tego fabuła jest też ciekawsza pod względem moralnym – Kymera stawiała przed wieloma problemami, ale kwestia dobra i zła do nich nie należała. Z kolei zadanie, przed którym staje Greta, wymaga od niej działań, które boleśnie odbijają się na jej sumieniu, przez długi czas żadne rozwiązanie nie wydaje się wystarczająco dobre, i zawsze ktoś może cierpieć. To książka dla młodszych czytelników, więc ostateczne rozwiązanie kilku problemów może się zdawać uproszczone – ale i tak miło było widzieć, że takie kwestie były poruszane.

### Trójca makabr

Gdy porówna się długość obu książek – „Potwornej” i „Żarłocznej” – to łatwo można zauważyć, że są prawie tak samo długie. Tymczasem przedtem wspominałem, że opowieść z „Żarłocznej” jest o wiele krótsza – a powodem tego jest to, że w drugiej książce sporą część stron zajmuje prequel do „Potwornej”, opowiadający losy pierwotnej wersji Kymery, zanim przeobraziła się w zestaw – „Zrób to sam – potworne dziecko!”. Czyta się to całkiem nieźle, a historia rzuca światło na kilka ciekawych elementów, ale – jak można się tego spodziewać po prequeli – elementy które powinny przykuwać uwagę, takie jak niepewność losów bohaterki, tu nie występują.

Jak na serię dla dzieci są one dość makabryczne – padają tu trupy, i to w co najmniej kilku wypadkach bardzo młodociane. Ba, prequel kończy się w dość oczywisty (biorąc pod uwagę, że „Potwórna” zaczyna się od ożywienia Kymery) sposób, opisywany z perspektywy pierwszej osoby. Każdy dzieciak lubiący nieco straszniejsze klimaty powinien być jednak zachwycony.

Muszę jeszcze wspomnieć o jednym – okładki są bardzo ładne, a do tego mają ciekawą fakturę, przypominającą łuski. W pierwszym tomie można to uznać za nawiązanie do skóry głównej bohaterki, ale w drugim... No cóż, chyba to zostawiono dla spójności graficznej? Bawiłem się przy lekturze o wiele lepiej, niż początkowo oczekiwałem – czytało się to szybko (dwie książki w dwa dni), lekko i przyjemnie. Nawet gdy wiedziałem, że fabuła mnie nie zaskoczy to i tak parłem do przodu, zainteresowany tym jak główne bohaterki zareagują na kolejne zwroty akcji. Biorąc pod uwagę jeszcze niską cenę pakietu obydwu tomów – mogę to z czystym sercem polecić każdemu, kto szuka ciekawego, acz nieco szokującego prezentu.



# BIRTHRIGHT

NIETYPOWA WALKA Z PRZEZNACZENIEM



**PRZERWIJCIE** mi, jeśli to znacie – dzieciak trafia do fantastycznego świata pełnego magii i bohaterów, odkrywa, że jest przepowiedzianym zbawcą mającym powstrzymać wielkie z... Że co, że słyszeliście to już tysiąc razy? Ale zawsze można usłyszeć jeszcze raz, zwłaszcza jeśli podejdzie się do tego odpowiednio kreatywnie!

~Ghattor

Joshua Williamson jest znany przede wszystkim z tworzenia komiksów dla DC – spod jego ręki wyszła niejedna historia Supermana, Batmana czy innego Flasha. Nie znaczy to, że to jego jedyne prace – stworzył on bowiem również Birthright, czyli, w skrócie, bardziej realistyczne podejście do pomysłu wrzucenia ludzi w magiczny świat.

Życie Michaela Rhodesa zmieniło się gdy, jako dwunastolatek, trafia do świata Terrenos i odkrywa, że jest wybrańcem mającym ocalić go przed złym królem Lorem. Oczywiście, jego rodzina o tym nie wie – a trauma stracenia dziecka w tajemniczych okolicznościach rozrywa ją na strzępy, oddalając od siebie rodziców Michaela i zatruwając życie jego młodszego brata. Gdy rok po zaginięciu nagle na Ziemi pojawia się olbrzymi, umięśniony i uzbrojony wojownik twierdzący, że jest zaginionym dzieciakiem i że musi powstrzymać grupę sług złego króla przed połączeniem Ziemi i Terrenos, sytuacja gmatwa się jeszcze bardziej. Dość powie-

dzieć, że nie każdy, kto mówi, że walczy z Lorem faktycznie to robi...

Jak już widać po opisie fabuły, twórcy podeszli do tematu z pełną powagą – zaginięcie członka rodziny wpływa w jak najgorszy sposób na jej resztę... A to nie koniec. Co się dzieje, gdy wrzuci się zwykłego, amerykańskiego dzieciaka do obcego świata i każe mu toczyć wojnę? Jakie plany może mieć zły władca, który jest – o zgrozo – bezlitośnie kompetentny? Na te wszystkie pytania, jak i wiele innych, Birthright odpowiada we wspaniałym stylu i ze świetnymi ilustracjami.

Pewnym utrudnieniem może być fakt, że komiks ten nie wyszedł w Polsce – ale da się to obejść dzięki Amazonowi. Jest to komiks niewątpliwie ciekawy, z licznymi zwrotami akcji, ładnie narysowany i lubiący bawić się konwencją.











## ANTAGONIZMY MALVA

PRZED WYRUSZENIEM W DROGĘ NALEŻY ZABRAĆ ZŁOCZYŃCĘ

**„ACH, Dziecię Bhaala się przebudziło! Czas na kolejne... eksperymenty. Ból będzie przejściowy... RACZEJ przeżyjesz ten proces.”** Ha, ale czy ja przeżyję proces prezentowania niniejszego tekstu? Witam w kolejnych Antagonizmach, tym razem postanowiłem wziąć na warsztat czarny charakter z „Baldur’s Gate 2” z 2000 roku, czarodzieja Jona Irenicusa, cieszącego się wśród fanów gier cRPG nie małym kultem. Ale czy na pewno zasłużonym? Zobaczmy, coż to pokaże nasza hiperanaliza... Uwaga, wystąpią spoilery! Z drugiej strony, kto chciał ograć 22 – letnią grę, to pewnie już to zrobił...

~Malvagio

### Jak sobie (i innym) przekichać życie

Ale wszystko po kolei – na dobry początek wypadałoby nieco przybliżyć (lub przypomnieć) historię naszego dzisiejszego antagonisty. Irenicus, niegdyś znany jako Joneleth, był potężnym elfim magiem zamieszkującym miasto Suldanesselar. Cieszył się nie tylko wielkim szacunkiem, ale także miłością miejscowej władczyni, królowej Ellesime. Miał więc, przynajmniej w teorii, wszystko, o czym tylko mógł marzyć – i przekreślił to, wkraczając na ścieżkę złoczyńcy. Za namową swej siostry Bodhi, postanowił przejąć potęgę płynącą z Drzewa Życia, wokół którego zbudowano jego ojczyznę, by zostać bogiem. Jego plany zostały powstrzymane,

a on sam razem ze swoją towarzyszką w zbrodni wygnany i przeklęty przez elficki panteon, Seldarine, pozbawiony wszystkiego, co czyniło z niego elfa, włącznie z długowiecznością. Irenicus poprzysiągł swej ojczyźnie zemstę, którą zresztą w trakcie gry gorliwie zaczyna realizować – porywając nas, potomka boga mordu, Bhaala, by wykorzystać naszą moc do własnych celów.

Tyle w temacie historii naszego złoczyńcy. Warto już w tym miejscu zwrócić uwagę, iż jest to zupełnie inny przeciwnik, niż naczelny antagonistą z pierwszej części gry, czyli nasz brat Sarevok. Więzy krwi w naturalny sposób wprowadzały do konfliktu wymiar osobisty; oczywiście można polemizować, iż porwanie i eksperymentowanie na nas również otworzyło do niego furtkę, nie będzie to jednak tak... „czyste”. Irenicus sam sztucznie stworzył więź pomiędzy sobą a naszym awatarem, co w warstwie narracyjnej – co ważne, znajdującej się „na zewnątrz”, całkowicie poza wewnętrznym światem gry – czyni z niego wygodne narzędzie w rękach Przeznaczenia.

### Złowroga nauczka dla bohatera

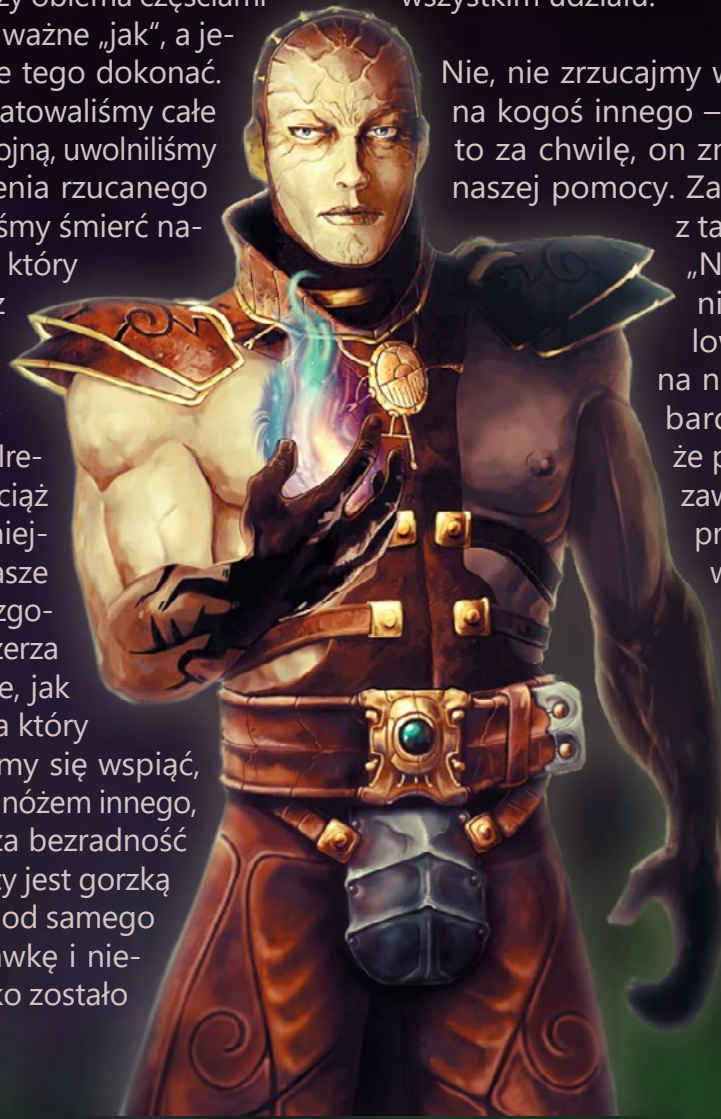
Pokonanie Sarevoka, który aktywnie na nas polował w myśl nieśmiertelnego sloganu „może zostać tylko jeden” (dziedzic i następca Bhaala), mogło nas zachęcić do spoczęcia na laurach, odrzucenia powinności względem wygłoszonej przepowied-



ni na temat dzieci boga mord. Irenicus swymi działaniami tak naprawdę nam to uniemożliwia i pcha w ramiona Losu – wie bowiem, kim jesteśmy oraz jaką mocą dysponujemy... i pragnie jej dla siebie. Pełni funkcję ostrzeżenia – jeśli pojawił się on, mogą pojawić się następni, Dziecię Bhaala nie zazna nigdy spokoju, dopóki kwestia jego dziedzictwa nie zostanie doprowadzona do samego końca. Tak zresztą dzieje się w rozszerzeniu gry, czyli „Tronie Bhaala”, zaczynającym się niemal dokładnie w punkcie, w którym zakończyliśmy wersję podstawową. Lekcja, której udzielił nam Irenicus, została przyswojona bardzo dobrze i już sam fakt tak sprawnej realizacji tego motywu, czyni z niego antagonistę z wyższej półki.

### Nienawiść od pierwszego spojrzenia

Zanim przejdziemy do spraw bardziej charakterologicznych i wewnętrznych, cofnijmy się jeszcze na chwilę z epilogu do prologu, on również zasługuje bowiem na miano majstersztyku. Grę zaczynamy całkowicie w mocy złoczyńcy, który więzi nas w swej siedzibie i przeprowadza bezduszne eksperymenty – wbrew przekonaniom twórcom „Siege of Dragonspear”, wprowadzonego ponad piętnaście lat później pomostu pomiędzy obiema częściami sagi, nigdy nie było tutaj ważne „jak”, a jedynie fakt, iż był w stanie tego dokonać. Przecież tak niedawno uratowaliśmy całe Wybrzeże Mieczy przed wojną, uwolniliśmy się od złowieszczygo cienia rzucanego przez Sarevoka, pomściliśmy śmierć naszego przybranego ojca, który poległ z jego ręki – czyż świat nie powinien zatem znajdować się u naszych stóp? Czyż nie jesteśmy potężni? Ha, zapewne, ale Irenicus pokazuje nam, iż wciąż są istoty znacznie potężniejsze od nas, dla których nasze poprzednie wyczyny były zgoła bez znaczenia. Jon poszerza horyzonty zarówno nasze, jak i całego świata. Szczyt, na który z takim trudem zdołaliśmy się wspiąć, okazał się być jedynie podnóżem innego, znacznie wyższego. Nasza bezradność i zdanie na łaskę złoczyńcy jest gorzką pigułką, która doskonale od samego początku zarysowuje stawkę i niebezpieczeństwo. Wszystko zostało



dokładnie zaplanowane – jak zresztą powiedziała by antagonistka, lubujący się w ciągłym wyprzedzaniu nas o co najmniej dwa kroki.

### Za mało tragedii w tragedii

No dobrze, ale przejdźmy w końcu do części bardziej mięsistej. Podczas internetowych wojaży po stronach poświęconych „Baldur’s Gate 2” niejednokrotnie natykałem się na opinię, iż o wielkości Irenicusa świadczy między innymi jego tragizm. Tutaj, niestety, pojawia się poważny zgrzyt – jakkolwiek nie zamierzam się bowiem kłócić na temat tej pierwszej kwestii (wspaniałym złoczyńcą jest i basta!), tak jednak nie sądzę, by zasługiwał na miano postaci tragicznej. Zwolennicy tego poglądu zwracają uwagę, iż do zejścia na złą drogę namówiła go Bodhi i jakoby to ona była wszystkim winna, ona była potworem, co miałoby tylko dodatkowo być podkreślane przez jej wampiryzm. Ale czy naprawdę mielibyśmy uwierzyć, że to ona rozdawała karty w tym układzie, że biedaczek Joneleth nie miał wyjścia? To nie „Makbet”, w którym pokusa tytułowej postaci wypływała z zasłyszanej przepowiedni, a jedynie sugestia ze strony siostry. Los, z całą swoją przewrotnością, nie brał w tym wszystkim udziału.

Nie, nie zrzucamy winy z barków Irenicusa na kogoś innego – jak zresztą zauważymy to za chwilę, on znakomicie robi to i bez naszej pomocy. Zastanówmy się, czy ktoś z takim naciskiem mówi: „Nie można mnie spętać, nie można mnie kontrolować!”, dałby się wodzić na nos? Czyż nie wydaje się bardziej prawdopodobne, że pokusa istniała w nim od zawsze, a wyrażona na głos przez Bodhi jedynie stanowiła pretekst do realizacji? Koniec końców, Irenicus mógł wówczas powiedzieć sam do siebie, iż to nie jego arogancja pcha go ku bluźnierstwu i narażeniu całego Suldanesselar, skoro „inni” również sugerują podjęcie określonego działania, musi być ono słuszne... czyż nie?



## Niebezpiecznie związki Jona Irenicusa

Stosunek złoczyńcy do jego siostry zasługuje zresztą na osobny akapit – zwłaszcza, iż skłonny jestem zaryzykować stwierdzenie, iż on sam chętnie przyjmuje sugerowaną przez swoich fanów narrację i obwinia Bodhi za swój los. Choć na wygnaniu trzymają się razem i współpracują przy realizacji zemsty na swoich pobratymcach, mag wydaje się mieć o niej raczej niskie mniemanie. Oczywiście, ma on niskie mniemanie o wszystkich za wyjątkiem siebie, ale to wciąż dziwne, że siostra, z racji więzi rodzinnych, pozostająca jedyną wierną mu osobą, nie jest traktowana inaczej. Choć Irenicus swoimi eksperymentami pomaga także i jej, nie sprawia przy tym wrażenia, by kierowały nim jakiegokolwiek ciepłe uczucia względem niej. Jak na kogoś tak obsesyjnie pożądanego zemsty, wykazuje małe zainteresowanie faktem, iż przed ostatecznym starciem z nim zabiłszy Bodhi – jest jedynie zirytowany tym, że krzyżujemy mu plany. Jej los przestał go tak naprawdę interesować w chwili, gdy przekazał jej duszę naszej siostry Imoen – zupełnie, jak gdyby była jedynie kolejnym obiektem jego eksperymentu. A biorąc pod uwagę, iż transfer ten poprzedził następny, w którym Irenicus wysłał naszą duszę i boski pierwiastek, nie jest to wcale takie niemożliwe do uwierzenia.

W laboratorium maga, z którego uciekamy na samym początku gry, znajdujemy wiele dowodów wskazujących na to, jak mało obchodzą go dalsze losy tych, z którymi już „skończył” – zostają przezeń całkowicie zapomniani. W przypadku Bodhi być może dochodzi tu jeszcze do głosu właśnie stary resentyment, związany z jego pierwszym krokiem na drodze ku upadkowi. Niewykluczone również, iż traktuje jej „ucieczkę” w wampiryzm jako formę zdrady – po pierwsze przestali bowiem dzielić swój los, po drugie zaś, stanowi to podważenie jego własnych wysiłków. Uciekając od jednej klątwy w drugą, jeszcze gorszą, Bodhi pokazała, że nie ma zaufania do potęgi swego brata. A to w oczach Irenicusa zawsze stanowi grzech śmiertelny.

Możecie zapytać teraz – a co z wątkiem miłości, jaka kwitła między nim a Ellesime? Czy ona nie zasługuje na miano tragicznej? Cóż... miłość ze strony elfiej królowej jak najbardziej, ale ze strony Irenicusa... czy aby na pewno możemy

mówić o miłości; albo, wyrażając się precyzyjniej, o takiej z prawdziwego zdarzenia? Powiedziałbym raczej, że nawet, jeśli Jon rzeczywiście ją kochał, była to miłość znacznie mniejsza niż ta, którą żywił do siebie samego... oraz do swojej potęgi. Podczas ostatniej rozmowy czyni on swej dawnej miłości wyrzuty, że odwróciła się od niego, „zdradziła” go (i znów pojawia nam się to słowo w kontekście percepcji złoczyńcy), ponieważ nie stanęła po jego stronie na procesie, który skończył się jego klątwą i wygnaniem. Ale na cóż właściwie on liczył? Ułaskawienia za coś, co naraziło całe miasto na zniszczenie i to z tak egoistycznych pobudek? A może sądził, że elfia królowa porzuci swe obowiązki względem ludu i uda się na wygnanie razem z nim – przecież tak doskonale, w każdym szczególe odwzorował w swojej siedzibie jej pokój! Być może was zmartwie, ale nie widzę w tym oznak miłości, a jedynie obsesji – i żądzy posiadania. Wyrażonej zresztą również poprzez tworzenie klonów dawnej ukochanej. Tsk.







### Kiepska kandydatura na męża

Gdyby miłość Irenicusa była prawdziwa lub chociaż tak silna, jak jest to sugerowane, nie obumarła by tak łatwo. Oczywiście, nie stało się to od razu, w fantastycznie napisanym (i odegranym, Krzysztof Kolberger użyczający magowi głosu to klasa światowa!) ostatnim dialogu między dawnymi kochankami skarży się on, że odwoływał się do ich uczucia przez lata, później do pamięci o niej, do pamięci o pamięci, aż w końcu nie zostało już nic, co mógłby odczuwać. Był to więc długotrwały proces, ale zwróćmy uwagę, że przez cały ten czas, Irenicus nie zrobił nic, by miłość Ellesime „odżył” (w cudzysłowie, ponieważ ona do samego końca żyła względem niego uczucia) – jego kara łatwo mogłaby zostać przecież zakończona, został wygnany, ale z możliwością powrotu!

Musiał jedynie odpokutować swoje grzechy, pokazując się i szczerze poprosić o przebaczenie – otrzymałby je wówczas. Ale myśl o tym nigdy nawet

nie zagościła w jego głowie, ponieważ w swoich oczach nigdy nie zrobił niczego złego i nie chciał przyjąć do wiadomości, że sam ponosi winę za wszystko, co go spotkało w swej szaleńczej pogoni za coraz większą potęgą, żądzy, której nigdy nie był w stanie zaspokoić. Irenicus posuwa się nawet do stwierdzenia, że to Seldarine „odebrało mu wszystko”, a zatem także i uczucia do Ellesime – nie nazwę go tutaj kłamcą, stwierdzę jednak, że jego percepcja jest tak wykrzywiona, iż nie jest on w stanie dostrzec nawet, że oskarżenie to nie ma żadnych podstaw. Nazwany przez nią swoim starym imieniem twierdzi przecież, że utracił do niego prawo, gdy został przeklęty przez bogów – a jednak przecież właśnie został nim nazwany, co więcej, nie był to jedyny taki przypadek! Czy Seldarine odebrało mu zatem cokolwiek, czy może raczej on sam postanowił pławić się we własnym nieszczęściu, przyjmując nowe imię znaczące tyle, co „Zdruzgotany”, jak gdyby chciał rzucić swym mordowanym przez siebie pobratymcom w twarz: „spójrzcie, to wszystko WASZA wina!”?

### Postać gracza pod szkłem laboratoryjnym

Zanim przejdziemy do ostatecznych wniosków, pochylmy się jeszcze na chwilę nad filozofią reprezentowaną przez byłego elfa i jego stosunkiem do naszej postaci. Pierwsze tropy możemy zauważyć już w cutscence otwierającej grę – w zimnym, naukowym sposobie mówienia złoczyńcy w pewnym momencie pojawia się bowiem emocjonalna wyrwa. Mag stwierdza wówczas z irytacją: „Czy ty w ogóle zdajesz sobie sprawę ze swego potencjału?”. Jego złość ma w tym wypadku dwa źródła – po pierwsze denerwuje go fakt, iż dysponujemy taką mocą po prostu z racji naszego urodzenia; po drugie – to, że nie korzystamy (należyście) z naszych darów. W końcu cóż innego miał pomyśleć, gdy po zwycięstwie nad Sarevokiem po prostu wędrowaliśmy sobie po okolicznych polankach w towarzystwie przyjaciół, szukając jakichś tam przygód? Taki potencjał, a tak marnowany... ale, na szczęście, Irenicus miał przecież lepszy sposób na „zagospodarowanie” tej leżącej tak odłogiem mocy. Powiedziałbym tutaj nawet, że reprezentuje nietscheański koncept „woli mocy” – wszelkie jego działania dążące do powiększenia potęgi zdają się świadczyć na korzyść tej tezy nad wyraz skutecznie. W jednej z naszych sennych wizji wypowiada nawet znamienne słowa: „Życie to siła”. Życie jest domeną silnych, zaś słabi znajdują się w niewoli śmierci. Nie znaczą





◊ złych postaciach kobiecych

I support women's rights,

but more importantly

I support women's wrongs



**W numerze poświęconym czarnym charakterom nie może zabraknąć artykułu o złych postaciach kobiecych. Trzeba przyznać, że mają one w sobie coś, co przyciąga i interesuje odbiorcę. Nie bez powodu jest tyle osób, które zapytanie o ulubioną postać z „Avatara” bez wahania odpowie: Azula. W ramach bardzo poważnego researchu do tego bardzo poważnego artykułu zapytałam grupę moich znajomych o to, jakie są ich ulubione złe postaci kobiece. Otrzymałam różne odpowiedzi – oto one!**

*~Gray Picture*

Pierwszą grupę antagonistek wrzuciłabym do koszyka podpisanego jako „złe macochy z klasycznych bajek (nie tylko) Disneya”, których najlepszą przedstawicielką jest Zła Królowa z „Królowny Śnieżki i siedmiu krasnoludków”. Choć ja osobiście nie jestem fanką tego typu postaci, ponieważ uważam zazdrość o młodszą i piękniejszą kobietę za dość słabą motywację. Jednak rozumiem, że tego typu postacie mogą bardzo wpływać na wyobraźnię dziecka, ponieważ muszę przyznać, że jako mały kaszojad bardzo bałam się Złej Królowej. Technicznie nie jest macochą, ale w podobnej kategorii można rozpatrywać matkę Gothel z „Zaplątanych”. Choć Internet twierdzi, że w polskiej wersji ma na imię Gertruda, co zdecydowanie nie brzmi jak imię dla czarnego charakteru, zwłaszcza w porównaniu z Gothel.

Pozostając w klimacie Disneya, bardzo często pojawiała się postać Ziry, czyli lwicy z drugiej części „Króla Lwa”, która przewodziła stadu lwów popleczników Skazy. I bardzo rozumiem te głosy, szanuję morderczą, żądną władzy lwicę, która nie przechodzi na stronę dobra nawet w obliczu śmierci. Do tego śpiewa bardzo fajną piosenkę, a powszechnie wiadomo, że wyśpiewany zły plan to najlepszy ze złych planów.

Kategoria żądnych władzy antagonistek jest oczywiście bardzo szeroka. Wpisuje się w to oczywiście wspomniana we wstępie Azula i wiele innych, w tym moja ulubiona postać z „Gry o Tron” – Cersei. Zdecydowanie daje wiele powodów, żeby jej nie lubić, ale uważam, że jest dobrze napisanym czarnym charakterem. Zwłaszcza w książkach, gdzie w przeciwieństwie do serialu, czytelnik ma wgląd w jej myśli, więc może lepiej zrozumieć jej zachowania. Cersei jest kierowana chęcią zdobycia władzy, statusu, jaki miałyby jako najstarsze dziecko Tywina Lannistera, głowy jednego z naj-

potężniejszych rodów Westeros, gdyby nie to, że urodziła się kobietą. I co by nie mówić, scena z wysadzeniem w powietrze septu była bardzo fajna, a za sprawianie, że rzeczy wybuchają, dostaje się dodatkowe punkty do bycia złolem.

Z innych propozycji, które padały od moich znajomych więcej niż raz, nie można zapomnieć o Bellatrix Lestrange z serii o pewnym młodym czarodzieju, co mieszkał pod schodami. Zwłaszcza filmowa wersja tej postaci ma w sobie to coś. Helena Bonham Carter spisała się świetnie, pokazując na ekranie chaotycznie zły charakter tej postaci.

Zamknę tę listę złych postaci kobiecych jedną z moich osobistych ulubienic, czyli Villanelle z serialu „Killing Eve” (lub „Obsesja Eve” w polskim tłumaczeniu). Villanelle jest bardzo utalentowaną zabójczynią, człowiekiem absolutnego chaosu, a do tego gra ją bardzo ładna aktorka (Jodie Comer). Więc nie ma się co dziwić, że druga z bohaterów tego serialu, tytułowa Eve, nie może się od niej odciąć.

Gorąco zachęcam wszystkich do podzielenia się w komentarzach tym, które antagonistki są Waszymi ulubionymi!





## DLACZEGO NIE GRAMY ZŁYMI POSTACIAMI?

**CZĘSTO** słyszy się, że gracze lubią grać złymi postaciami, bo to daje im więcej swobody i możliwości niż gra dobrymi bohaterami. Ale czy tak naprawdę chcą oni być źli? Czy chcą ranić innych i odczuwać konsekwencje swoich niecnym czynów? W takim razie czego tak naprawdę oczekujemy, a czego staramy się uniknąć, grając złymi postaciami? Rzućmy okiem na ten fascynujący temat.

~Samael & Mimik

### Jak to jest być złym?

Chcielibyśmy tutaj wysnuć tezę, że tak naprawdę nie chcemy być źli. Nie zrozumcie nas źle, wszystkie poprzednie punkty są dla nas całkowicie zgodne z prawdą; z drugiej strony barykady czai się jednak wiele przypadków, w których gra została wyklęta ze względu na znajdujące się w niej złe motywy.

Rozpocznijmy w takim razie od najślawniejszego przypadku, a mianowicie od sceny tortur w „Grand Theft Auto V”. Wielu krytyków i graczy uznało ją za odrażającą i czuło się bardzo nie w porządku, będąc zmuszonymi przez grę do jej przejścia. Rozległy się głosy, że co prawda można zrozumieć ideę przedstawienia tortur jako czegoś bezsensownego w naszym realnym świecie i ukazania moralnego zepsucia stojącego za tą czynnością, ale jednak było to za wiele. Po

negatywnych opiniach twórcy wprowadzili możliwość pominięcia tej sceny.

Podobną opinię wzbudziła gra „Hatred” polskiego studia Destructive Creations. Rozgrywka polegająca na uzbrojeniu swojej postaci i zabijaniu każdej żywej istoty, którą napotkamy, nie przypadła do gustu wielu osobom. Krzyki błagające o litość i możliwość wykonywania egzekucji powalonych ludzi były tylko dodatkowymi argumentami krytyków tej gry.

Trochę innym przykładem jest znana gra „Spec Ops: The Line”.





W pewnym momencie trafiamy na batalion przeciwnika, który to problem możemy rozwiązać na dwa sposoby. Możemy albo zrzucić na niego bomby fosforowe, albo spróbować zmierzyć się z nim samemu. Wybór drugi zawsze kończy się śmiercią postaci, dlatego też jesteśmy zmuszeni do użycia fosforu. Po wykonaniu tej akcji przechodzimy przez pole rozsiane cierpiącymi i martwymi osobami, wśród których są również cywile. W szczególności zapada w pamięć widok matki trzymającej i osłaniającej swoje dziecko. Ta sytuacja również wzbudziła wiele negatywnych emocji, dotyczących tej gry.

Dalsze przykłady można by mnożyć, dodając do tej listy gry celowo kontrowersyjne, jak na przykład „Ethnic Cleansing”, która ma polegać na robieniu czystki rasowej, czy „RapeLay”, które w skrócie można określić jako symulator gwałtu.

Można wysnuć więc wniosek, że graczom nie chodzi o to, żeby grać złą postacią, skoro większość wymienionych gier zapewniała właśnie to. W takim razie czego dokładnie oczekujemy od takich gier?

### **Czego pragną nasze mroczne serca**

Granie złą postacią może dawać graczom poczucie swobody i braku ograniczeń. Złe postacie nie są ograniczane przez zasady moralne lub prawo. Często także nie mają się ich konsekwencje ich

działań. Gra jako zła postać daje graczom możliwość wcielenia się w rolę, w której mogą działać według własnych zasad i nie muszą się niczym przejmować. Z jednej strony może to pozwalać na wyrzucenie z siebie skrywanych, negatywnych emocji, kiedy wreszcie możemy zrobić komuś krzywdę, na przykład po frustrującym dniu, a z drugiej pozwala na dowolne podejście do rozwiązania problemów, które się w grze pojawiają.

Ważne również jest dysponowanie większą siłą lub wpływem niż dobrzy bohaterowie, co może dawać graczom poczucie mocy i kontroli nad sytuacją, w której się znajdują. W wielu grach złe postacie są silniejsze lub dysponują lepszym wyposażeniem niż dobre, co daje ludziom przed komputerami przewagę w trakcie gry. Przez większość problemów przebijemy się po prostu brutalną siłą albo wrednym podstępem, nie przejmując się, co stanie się później.

Złe postacie mogą mieć bardziej intrygujące historie niż dobrzy bohaterowie, ponieważ ich motywacje i cele są często bardziej skomplikowane. W większości przypadków twórcy, tworząc historię, muszą postarać się trochę bardziej; motywacja typu „jesteś zły, bo jesteś zły” raczej nie będzie dobrze oddziaływać z graczami. Dodatkowo, jeżeli nasz bohater będzie chciał obronić wioskę przed goblinami, jako rycerz w lśniącej zbroi, to będzie to widok, który widzieliśmy już setki razy. Jednakże, jeżeli zamiast tego upozorujemy atak goblinów





na sąsiednią wioskę, po to żeby pomogli nam w obronie, od razu zaczniemy się zastanawiać, czy to może nie przesada, dlaczego zrobiliśmy coś takiego, i będziemy chcieli zobaczyć, co stanie się później.

Kolejnym powodem, dla którego możemy chcieć wybrać grę złą postacią, jest fakt, że gra ta może dawać więcej emocji i niebezpieczeństwa. Złe postacie często są bardziej skłonne do angażowania się w ryzykowne lub niebezpieczne działania, co automatycznie daje graczom więcej emocji i napięcia w trakcie gry. Może to też skutkować większą liczbą wyzwania, dając nam jeszcze więcej poczucia siły. Nie ma sensu szukać odpowiednich opcji dialogowych do wybrania, skoro możemy wybić wszystkich i zgarnąć odpowiednie informacje inaczej. W końcu żadna gra nie zablokuje nas z takiego powodu, prawda?

## Jak nie być złym

W takim razie w jakiś sposób musimy uniknąć wywoływania w graczach złego samopoczucia, jednocześnie zapewniając im inne potrzeby. Jak możemy to zrobić? Z jakich technik korzystają twórcy gier?

Jedną z najprostszych jest odrealnienie postaci.

Często w grach przeciwnicy nie są ludźmi lub nie zachowują się jak oni. Pozwala nam to nie odczuwać, że tak naprawdę robimy coś złego, obojętnie czy będzie to masowa eks-

terminacja jednakowych zerglingów przeciwnika w „Starcraftie”, czy ciche pozbawianie życia kolejnych kopii strażników w „Dishonored”.

Bardzo często postacie, z którymi empatyzujemy i są dla nas ważne, chronione są „pancerzem historii” i giną w specjalnie wyreżyserowanych

okolicznościach. Pozwala to wywołać odpowiedni efekt na graczu, znowu oddalając możliwość, że poczujemy negatywne emocje w nieodpowiednich warunkach.

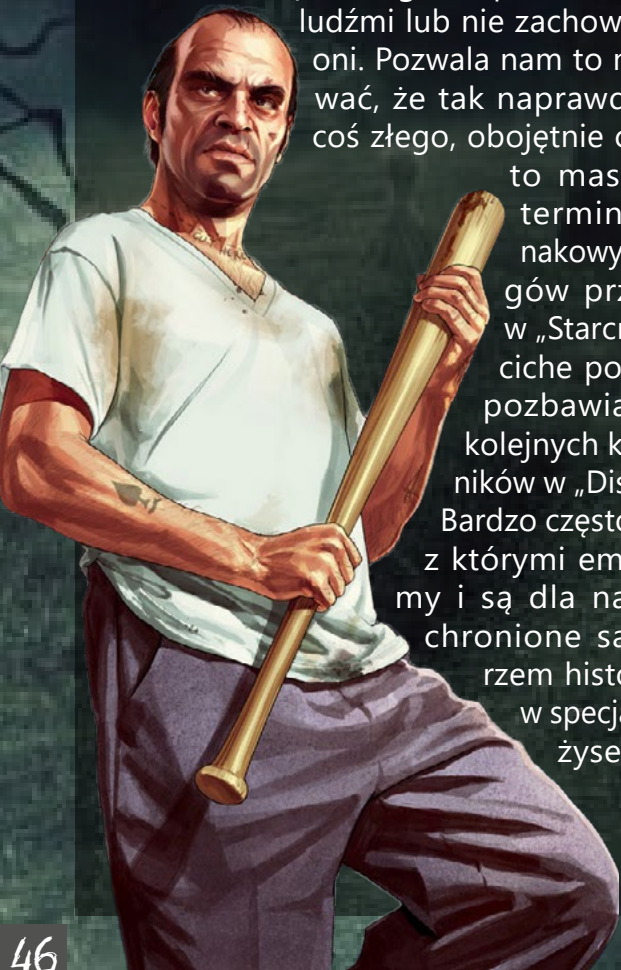
Kolejną możliwością jest robienie rzeczy poza ekranem. W końcu trudno przejmować się rzeczami, których nie widzieliśmy. Gracze skupieni wtedy będą na interakcji z grą i osiągnięciu celów, a nie na rozpamiętywaniu rzeczy, o których tylko dowiedzieli się przypadkiem. Moim ulubionym przykładem jest tutaj scena w grze „Red Dead Redemption”, w której podwładni naszego sojusznika pojmują kobiety w niewolę i prowadzą na klif. Chwilę później kamera przełącza się na widok tylko naszych postaci, i dopiero wtedy rozlega się odgłos strzału. Proste, ale efektywne. Wyłapanie powiązania pomiędzy tymi dwiema rzeczami wymagało od nas powtórnego przejścia tej sekwencji, i naprawdę zrobiło wrażenie, jak skuteczny to mechanizm.

Innym sposobem, w jaki można ograniczyć odczuwanie złych emocji, jest ograniczanie konsekwencji. Całe szczęście, jest to również jeden z celów graczy, więc tym bardziej jest to ważne. W grach, które nie chcą dać odczuwać złych emocji z powodu swoich działań, bardzo rzadko spotykamy się z rozległymi konsekwencjami swoich działań. W końcu nie warto pokazywać na ekranie tragedii rodzin ludzi, którym zniszczyliśmy życie swoimi postępками.

To oczywiście nie jedyne techniki, którymi można się posługiwać, ale z pewnością te popularne. Bardzo ważne w procesie tworzenia gier jest wystawianie gracza na negatywne emocje w zaplanowanych warunkach i kontrolowanych przez twórców sytuacjach.

## Słowem podsumowania

Podsumowując, nie uważamy, że ludzie tak naprawdę chcą grać złymi postaciami, bardzo często po prostu nudzą się pewnymi powtarzającymi się konwencjami. Chcą oni wielu rzeczy, które utożsamiane są z byciem tymi złymi. Może dlatego, że bardzo często właśnie to mroczne charaktery nam zapewniają. Zwróćcie w takim razie uwagę kolejnym razem, czy rzeczywiście czujecie, że popełniamie złe czyny w trakcie swojej gry, i czy tak naprawdę nie jest to tylko wzbudzanie w Was poczucia łamania zasad.







# EQUESTRIA Puść Wodze Fantazji

## WYRUSZ NA PRZYGODĘ W ŚWIECIE KUCYKÓW!



Licensed by:





# ANTAGONISTYCZNA SZYBKA PIĄTKA

W większości treści, z jakimi się spotykamy, główni bohaterowie są tymi stojącymi po dobrej stronie. Prawi, mężni, szczerzy i sprawiedliwi – cnót im nie brakuje. Czasami jednak człowiek czuje, że „ci źli” mają swoje racje. Dlatego też w tym odcinku oddajemy pałeczkę bohaterom spod ciemnej gwiazdy

~Hefajstos



## 5. Born to Kill (1947)

Klasyczny przedstawiciel noir w reżyserii Roberta Wi-se'a („West Side Story” i pierwszy filmowy „Star Trek”). Sam (Lawrence Tierney) uwielbia kobiety i wygodne życie. Po tym, jak dokonuje morderstwa z zazdrości, ucieka do San Francisco. Tam udaje mu się poślubić bogatą kobietę, ale mroczne żądze nie pozostają długo uśpione.

## 4. Dzień Szakala / The Day of the Jackal (1973)

Po nieudanym zamachu na życie Charlesa de Gaulle'a OAS zatrudnia angielskiego hitmana o pseudonimie Szakal (Edward Fox). Przypadek sprawia, że francuska służba bezpieczeństwa dowiaduje się o planowanym zamachu. Prowadzący śledztwo detektyw Lebel (Michael Lonsdale) robi wszystko, by udaremnić próbę.







### 3. Twarz anioła / Angel Face (1953)

Diana Tremayne (Jean Simmons) żyje z ojcem Charlesem (Herbert Marshall) i macochą Catherine (Barbara O'Neil). Nie mogąc znieść kobiety, stara się pozabawić ją życia. W wyniku splotu zdarzeń poznaje Franka Jessupa (Robert Mitchum), kierowcę karetki. Powoli przekonuje go do współudziału w zbrodni.

### 2. Cień wątpliwości / Shadow of a Doubt (1943)

Alfred Hitchcock wiedział, jak przedstawić niemoralnych bohaterów. Najstarsza córka rodziny Newtonów, zwana „małą Charlie” (Teresa Wright), postanawia zaprosić do domu wujka Charliego Oakleya (Joseph Cotten). Wraz z nim do miasta przybywa para detektywów, którzy podejrzewają go o bycie seryjnym zabójcą.



### 1. Dom przy Rillington Place 10 / 10 Rillington Place (1971)

Tim i Beverly Evansowie (John Hurt oraz Judy Geeson) wprowadzają się do nowego domu. Ich sąsiadem jest spokojny i nieco dziwny John Christie (Richard Attenborough). Pan Christie skrywa jednak mroczny sekret.



### Bonus: Henry – Portret seryjnego mordercy / Henry: Portrait of a Serial Killer (1986)

Michael Rooker jako Henry, morderca inspirowany Henrym Lee Lucasem. Tytułowy bohater trafia do Chicago, gdzie zamieszkuje z przyjacielem Otisem (Tom Towles) i jego siostrą Becky (Tracy Arnold). Henry opowiada współlokatorom o swoich zbrodniach, czyniąc z nich współlników.





## WYBÓR REDAKCJI:

# TAK ŹLI, ŻE AŻ DOBRZY

**BOHATER** który staje do walki z kiepskim złoczyńcą sam traci na wartości. Jeśli antagonistą jest mało groźny, nieskuteczny czy przerysowany to odbija się to na jakości gry lub serialu – bo w końcu taka postać musi nieść na barkach niewdzięczne zadanie dostarczania poczucia zagrożenia, problemów do rozwiązania czy choćby zabawnych, acz niemoralnych wydarzeń. Kto najmocniej chwycił za serca członków naszej redakcji?

~Redakcja ET

### Nox z „Wakfu“

Zdrowa dawka szaleństwa, świetny motyw muzyczny, a do tego od początku aż do końca stanowi dla bohaterów zagrożenie, co pewien czas przypominając o tym, zabijając jakąś postać. Do tego jego historia ma w sobie przyjemny tragizm, dający mu bardzo ważną motywację oraz całkiem niezłe (choć felerne) podstawy do jego złego planu. Szalony mag – zegarmistrz, przez którego niejednemu bohaterowi wybiła ostatnia godzina – czego chcieć więcej?

~Ghatorr



### Anton Chigurh („No Country For Old Men“, 2007)

W popkulturze nie brakuje antagonistów, szaleńców, tyranów, psychopatów i socjopatów. Niewielu jednak dorównuje granemu przez Javiera Bardema profesjonalnemu zabójcy, którego główną bronią jest zmodyfikowany pistolet ubojowy. Anton pozbawia życia kolejne osoby bez cienia wyrzutów czy emocji, i z pewnością pozostanie w waszej pamięci na długi czas.

~Hefajstos

### Handsome Jack

To właśnie Handsome Jack jest postacią, dzięki której seria „Borderlands“ stała się tak popularna. To o nim pierwszym ludzie myślą, kiedy te gry są wspomniane. Z człowieka, który stracił żonę w tragicznym wypadku, jego córka jest nafaszerowana dziwną mocą, a jego praca to żart przeradza się w tyrana, który rzucił całą Pandorę na kolana. Nawet po jego śmierci jego echo jest cały czas słyszane i odczuwalne. Oraz uczciwie zapłacił nam za to, że się zabiliśmy.

~M.C.







## The Lich („Adventure Time“)

Czyste zło, którego każdy widok zapowiada zarówno poważny nastrój, jak i poważne problemy. Cierpliwy, sprytny i potężny antagonist, który ma jeden cel – niesienie śmierci. Niewiele broni na niego działa, a nie da się go pokonać dwa razy w ten sam sposób. Dodajmy dobry design, który wyróżnia się nawet w serialu pełnym niepokojących obrazów oraz świetny głos i tak rzadkie, jak potężne monologi i mamy przepis na złoczyńcę zapadającego w pamięć.

~SoulsTornado

## Lord Shen („Kung Fu Panda 2“)

Jak na mój gust najlepszy złoczyńca od Dreamworks, może nawet najlepszy z filmów animowanych w ogóle. Postać tragiczna, która w iście szekspirowskim stylu stała się zabawką w rękach sztywnego Przeznaczenia. A do tego pełna gracji i stylu, tak w słowie, jak czynie. Pojawiając się na ekranie Shen przejmował zawsze pełnię uwagi widza. Ale tym, co najbardziej mnie kupiło, była jego ostatnia scena, proste zamknięcie oczu... wspaniałe

~Malvagio



## Loki (MCU)

Wiem, wiem, jestem oryginalna jak biały t – shirt na w – f, ale nic nie poradzę, że to moja pierwsza myśl, gdy przywołuję ulubionych antagonistów. Nazwijcie mnie stereotypową fanką, ale lubię kreację boga Chaosu w MCU w dotychczas ukazanych produkcjach. Nie wiem, czy to kwestia uśmiechu z reklamy Colgate, charyzmy, czy nieco bardziej rozbudowanego charakteru, ale płaczę za każdym razem, gdy „umiera”. Za. Każdym. Razem...

~Lailyren

## Vegeta (seria Dragon Ball)

Jeśli Lailyren uważa swój wybór za „oryginalny”, to nie wiem, jak określić swój. Vegeta to klasyczna postać, którą z czasem rozwinęto, zwłaszcza w nowej serii Dragon Ball Super, gdzie Vegeta z brutalnego księcia wszystkich Saiyan dokonuje przemiany w kochającego ojca i męża, troszczącego się o swoich bliskich i przyjaciół, choć nie okazuje tego otwarcie, co prowadzi do komicznych sytuacji.

~Solaris

