

QUINOX TIMES



MAGICZNE SZKOŁY

Systemy edukacji
w fantastycznym świecie

MASHLE

Harry Protein
Czyli chłopiec, który Dźwigał

SPELLCASTER UNIVERSITY

Władca ciemności zawsze punktualny

ASTERIKS I OBELIKS: IMPERIUM SMOKA

I jeszcze jeden, i jeszcze raz...

Spis treści

RECENZJE – FILMY

Mad God.....	4
Asteriks i Obeliks: Imperium smoka.....	6

RECENZJE – GRY

Hi-Fi Rush.....	8
My Lovely Wife.....	10

PUBLICYSTYKA

Blaski gier gacha.....	14
Antagonizmy Malva – Masz babo placek.....	18
Nintendo 64.....	24

TEMAT NUMERU

Akademia Dobra i Zła.....	30
Magical Diary.....	34
Spellcaster University.....	38
Liceum Ogólnomagiczne.....	40
Ostatni absolwent.....	42
Klan Koźlaków.....	43
Poradnik dla smoków.....	44
Mashle.....	46
Magiszkolna Szybka Piątka.....	48
Redakcja w Hogwarcie.....	50

Naczelnia czasopisma i szef działu DTP: Lailyren

Szef działu korekty: Solaris

Szef działu redakcyjnego: Ghatorr

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

Korekta: Magda B, Midday Shine

Opracowanie graficzno-techniczne: SoulsTornado, Magfen, MC

Archiwum: Catkitty

Gościnnie: Arewnn

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, Drodzy Czytelnicy!

Ten miesiąc, jak pewnie zauważyliście, upływa pod znakiem „Hogwart’s Legacy”, zatem i nasz numer nawiązywać będzie tym razem do magii i szkół magicznych. Zapraszam Was do zgłębienia artykułu o symulatorze połączonego z dungeon crawlerem „Spellcaster University” od Arwenna, a także recenzji najnowszego filmu o Galach, czyli Asteriksie i Obeliksie, autorstwa Hefajstosa. Jeśli zaś lubicie retro konsole, to polecam sprawdzić w naszym numerze artykuł Colda o Nintendo 64.

~Solaris

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

Użyte grafiki:

Tłó str. 14-16

Tłó str. 30-31

Tłó str. 32-33

Tłó str. 38-39

Linktree – linki
do socjali

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



W
W
A
A

O
O



SZALONY BÓG
I SZALONY TWÓRCA.
I SZALENI MY, WIDZOWIE

FILMY na ogół powstają szybko (o ile kilka do kilkunastu miesięcy całego procesu można uznać za „szybko”), by gotowy produkt jak najprędzej trafił do spragnionych kolejnych wrażeń (tudzież dokładki) widzów. Sporo jest jednak twórców, którym zwyczajowo się nie śpieszy.

~Hefajstos

Mamy więc ludzi kina, którzy swoją twórczość serwują nam raz na kilka lat – na co na ogół warto czekać. A co, jeśli oczekiwanie wynosi lat trzydzieści? Dokładnie tak wygląda sytuacja z animacją „Mad God” autorstwa Phila Tippetta – człowieka dla kinematografii niezwykle ważnego.

O ojcu boga szalonego

Być może nazwiska nie kojarzycie, ale z pewnością widzieliście efekty jego pracy. Phil Tippett to obok Jima Hensona ojciec praktycznej animacji (design kreatur, animacja stop-motion i go motion), a jego dokonania na zawsze zmieniły kino. Nienawistnie kroczące imperialne AT-AT w „Imperium Kontratakuje”, tauntauny na Hoth, do pewnego stopnia dinozaury w „Parku Jurajskim” – oto pierwsze z brzegu przykłady.

Prace nad „Szalonym bogiem” rozpoczęły się na przełomie lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych przy okazji prac nad „RoboCopem 2”. Przez trzy dekady (z przerwą z uwagi na efekt, jaki wywołał na Tippecie rozwój CGI) w swoim wolnym czasie tworzył niezwykłą animację. W XXI wieku, częściowo dzięki kampanii na Kickstarterze, udało się ją ukończyć i ostatecznie wydać w 2021 roku. W Polsce można było go obejrzeć w ramach poznańskiego festiwalu Animator w 2021 roku (ja załapałem się na tegoroczny pokaz w lokalnym kinie studyjnym).

Szałość szalejącego szaleńca

Gdzieś tam w zdegenerowanym i gnijącym świecie Zabójca ubrany w niemal steampunkowy strój i w masce gazowej powoli podróżuje w głąb świata. Z rozpadającą się mapą za pazuchą oraz z tajemniczą tęczką mozolnie i niezłomie dąży do celu, którym jest... no właśnie, co? Dość powiedzieć, że destynacja nie jest zwieńczeniem tej klasycznej (choć niemal skazanej na porażkę) podróży.

Tak więc obserwujemy poczynania milczącego protagonisty, kolejnych warstw otaczającego go świata, zamieszkujących go istot i trawiącego go rozkładu.

Złożona niemal całkowicie z animacji, w zasadzie bez dialogów (poza kilkoma sekwencjami bełkotu, gdyż według twórcy „w momencie przełomu dźwiękowego kino bezpowrotnie utraciło pewną wartość”) nieustannie to fascynuje, to zwodzi widza.

Napisałem „niemal całkowicie z animacji”, gdyż mamy tu kilkoro aktorów. Satish Ratakonda jako szalony Chirurg i Niketa Roman jako asystująca mu Pielęgniarka (oboje są specjalistami od efektów specjalnych), oraz legendarna ikona kina niezależnego Alex Cox jako Ostatni Człowiek. Poprzez zachowanie i podkreśloną ekspresję opowiadają swoje fragmenty historii.

Patrzysz, ale czy widzisz?

Wizualnie obraz robi niesamowite wrażenie, przyciągając nas do ekranu. Cudna brzydota, dla której brakuje kontrastu piękna, zdające się być zbudowanymi z kurzu i śmieci homunkulusy, żelazo i stal w połączeniu ze skórą – wszystko jest żywe i namacalne. W tle, na dalszych planach, piętrzą się śmieci, milcząco opowiadające własne przeżycia.



Ciężko w pełni określić, o czym tak dokładnie jest „Szalony bóg”. To dzieło osobiste i równie nietuzinkowe, co jego twórca. Historia nieustannego cyklu tworzenia i rozkładu, przemocy i prawa dżungli, braku poszanowania życia. Sporo tu nawiązań do mistrzów kina ambitnego, fascynacji turpizmem, ale i doświadczeń i poglądów autora. Być może zgodnie z tytułem nie ma tu fabuły, która ustępuje szałości i chaosowi.

Oddawać pokłony!

Jest sporo tytułów, na które można tylko patrzeć, by później o nich rozmawiać bez końca. Jeżeli więc będziecie mieć okazję, poświęćcie półtorej godziny życia na seans. Nie nastawiajcie się przy tym na nic i po prostu chłońcie wytwór umysłu szalonego geniusza (bądź genialnego szaleńca). **Ave!**



OD dobrych sześćdziesięciu lat Asteriks i Obeliks towarzyszą nam jako elementy popkultury – bawiąc małych oraz dużych. I już po raz piąty dostajemy aktorską wydumkę, która ma nas podtrzymać w duchu przygód P.N.E.

~Hefajstos

Co jest nie tak z Francuzami, że tak uparcie tworzą te filmy? Nie są szczególnie dobre, humor na ogół jest czerstwy i szybko się starzeje, a i zgrane motywy szybko nużą. Nikt jednak nie myśli o powrocie do animacji, zostaje więc to, co jest.

Starożytne podróże Makłowicza

Po raz kolejny udajemy się do roku ok. pięćdziesiątego przed wyzerowaniem, do tej jednej, jedynej wioski Galów – jak zapowiada Narrator głosem pana Roberta (jedeny pozytywny tego „filmu”!). Na miejscu bez zmian: świeżość ryby wciąż jest pretekstem do burdy, miejscowy bard wciąż w dźwięki trafia kwantowo, a główna para wciąż się kłóci.

Rutynę przerywa jednak przybycie fenickiego kupca, któremu towarzyszą chińska księżniczka Fu Yi (ugh!) i jej opiekunka Fanga. Okazuje się, że podstępny książę Deng Tsin Qin (wychodzę...), próbując przejąć władzę nad krajem, więzi Cesarzową. I tak też dwójka przyjaciół, uzbrojona w magiczny napój oraz niemagicznego psa, rusza na ratunek kolejnej krainie.

Na Ozyrysa i Apisa...

Jest źle, a nawet gorzej. O ile Gilles Lellouche jako Obeliks daje radę, o tyle Guillaume Canet w roli Asteriksa to porażka większa niż Edouard Baer (dawniej Otis). Wygląda jak tani cosplayer, w dodatku jego bohater jest napisany boleśnie i niesympatycznie.

Zresztą całość wygląda o klasę niżej niż wszelkie quasi-fantasy produkcje z YouTube'a i tanich filmów. Dodajcie do tego męczące oraz płytkie żarty pisane przez kogoś, kto imię „Asteriks” kiedyś słyszał, i macie przepis na komercyjną porażkę.

...nie róbcie już więcej

Lepiej zrobicie, oglądając znacznie lepsze (choć wciąż przeciętne) pierwsze filmy aktorskie. Jeszcze lepiej, gdy wybierzeć klasyczne animacje. Ceny biletów (i popcornu) nie są tego warte. **Ave (nie Cezar)!**



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

WI-FI RUSH™



SUPERSTAR SUPERBIT

ZNACIE to uczucie – pojawia się zapowiedź gry, nieraz w postaci pojedynczego kadru z tytułem, czekacie i czekacie, czytacie notki oraz newsy, karmicie się każdym fragmentem – aż do wyczekiwanego dnia premiery. A co, jeśli ktoś wydałby grę w dniu jej ogłoszenia?

~Hefajstos

Shadow-drop to nazwa na takie właśnie zjawisko – gdy tytuły z różnych rodzajów mediów pojawiają się w dniu zapowiedzi lub bez niej. Tak też sytuacja wygląda ze stworzoną przez japońskie studio Tango Gameworks „Hi-Fi Rush”, którą zaprezentowano na tegorocznym Developer_Direct.

Play it, Chai

Gdzieś tam w przyszłości, dwudziestopięcioletni Chai, w myśl piosenki zespołu Twisted Sister, marzy o zostaniu gwiazdą rocka. Jako że jego prawa ręka nie jest w pełni sprawna, zapisuje się do specjalnego programu Projekt Armstrong (hehe) megakorporacji Vandelay Technologies. Celem przedsięwzięcia jest usprawnienie pracy poprzez wymianę odpowiednich kończyn na cybernetyczne. W wyniku przypadku jego odtwarzacz muzyczny zostaje „wbudowany” w jego klatkę piersiową, przez co główny bohater dosłownie czuje bit otaczającego go świata.

Uznany za defekt i skazany na kasację (zgodnie z podpisaną umową) Chai podejmuje walkę o życie. W trakcie ucieczki trafia na robokotka imieniem 808, którego towarzyszką i twórczynią jest Peppermint. Para zawiera więc umowę – ona pomoże mu uciec z zajętej przez Vandelay wyspy, on zaś będzie asystował przy odkryciu konspiracji. I tak też przemierzamy kilka lokacji (każda z własnym muzycznym stylem), w których przyjdzie nam pokonywać zarówno przeszkody, jak i przeciwników.

Śpiewać każdy może

Swoją konstrukcją gra przypomina najbardziej mix „Jet Set Radio” z Dreamcasta i „Devil May Cry” z domieszką motywów z gier muzycznych – na czele z „Guitar Hero”. W ramach licznych potyczek zdobywamy oceny (od D do S) za po-

szczególne elementy: combosy, czas ukończenia oraz trafianie w rytm. I to właśnie dostosowanie się do bitu jest tu jedną z najważniejszych mechanik. Oczywiście jednak, nie musimy się tym martwić, bo gra choć ocenia surowo, to jest przy tym sprawiedliwa. Istnieje również opcja odpalenia specjalnego wskaźnika, który ułatwi nam odpowiednio „wbijanie ciosów”.

Naszym arsenalem jest elektromagnetyczny kij do podnoszenia śmieci, który zamienia się w stylizowany na gitarę oręż. Możemy wykonywać ciosy szybsze, lecz słabsze lub mocniejsze (ale za cenę szybkości). Do tego dochodzi specjalny finiszier po każdym combosie, uniki, parowanie oraz umiejętności specjalne i buffy. Nuda Wam nie grozi!



W „Hi-Fi Rush” dostępne są cztery poziomy trudności: łatwy, normalny, trudny i ultra trudny. Osobiście (jako fan akcyjniaków opartych na stylowej walce, który jest w nich słaby) polecam ten drugi – gra się przyjemnie, bez frustracji, za to z ogromną dawką satysfakcji. Po ukończeniu gry dostajemy dostęp do powtarzania etapów w celu uzyskania lepszych ocen (oraz odwiedzenia wcześniej zablokowanych fragmentów lokacji), nowy poziom trudności oraz specjalny tryb survivalowy Rhythm Tower.

Gitara, perkusja, kazoo

Gra wygląda prześlicznie, stylowo i kolorowo. Lokacje, choć liniowe, nie straszą pustką, zaś rozmowy spotykanych NPCów zapewnią nam dodatkowy fun. Ważniejsza jest tutaj jednak oprawa audio, a ta nie zawodzi. Za oryginalny soundtrack odpowiada trio: Shuichi Kobori, Reo Uratani i Masatoshi Yanagi, a stworzone przez nich utwory idealnie wpasowują się w świat gry oraz styl rozgrywki. Oprócz tego mamy dziewięć licencjonowanych tracków, w tym dwa zespołu Nine Inch Nails – chętni mogą posłuchać niemal całości na oficjalnej playliście na Spotify.

You rock!

Cóż mogę powiedzieć – zagrajcie w „Hi-Fi Rush”! To świetna gra, która zapewni Wam ogrom frajdy na kilka wieczorów. **Ave \m/**



SUKKUBY KOCHAJĄ NA ZABÓJ!

PAMIĘTACIE może recenzję „My Lovely Daughter” od GameChanger Studio z poprzedniego numeru naszego czasopisma? A może kojarzycie wzmiankę w niej zawartą dotyczącą kontynuacji o wskrzeszaniu żony i sukkubach? Czy jesteście zainteresowani masowym mordem, kolejnymi krzykami niewinnych i psychopatycznym, głównym bohaterem dążącym po trupach do celu? No więc właśnie, też tego oczekiwałam po „My Lovely Wife” – a wyszło jak zwykle...

~Magda B

Twórcy wybitnie zdali sobie sprawę z tego, jak bardzo szokująco-niepokojąca była ich wcześniejsza produkcja i w kolejnej grze postanowili się nieco zreflektować. System rozgrywki mieli już opracowany, wystarczyło tylko zejść trochę z poziomem „disturbing scenes”, a na wszelki wypadek graczka wita na wejściu ostrzeżenie o niepokojących treściach. Początkowo wydaje się – mamy po raz drugi ten sam produkt, a jedynie inne opakowanie. Niestety, zestawiając

ze sobą „My Lovely Daughter” oraz „My Lovely Wife” łatwo będzie się przekonać, że jeszcze zatęsknicie za psychopatycznym, mordującym dzieciaczki Faustem.

Gdy Ci smutno, gdy Ci źle...

Tym razem naszym głównym bohaterem jest Jake – facet, który w kilku początkowych scenach wprowadzających do historii jest kochającym mężem, by zaraz po tym uczynić się zrozpaczonym wdowcem. Nasze opłakiwanie przerywa list od zmarłej (jeszcze świeżej) małżonki, że „ona już ma ludzi, co pokierują nami, żeby ją wskrzesić” i z butą odwiedza nas Phillip z zapiskami dotyczącymi przyzywania sukkubów. Zapieranie się nogami i rękami jest tutaj bezowocne, bo już po chwili z domowym zaciszu zaczynamy zabawę. Sukkuby to wymagające istoty, które w większości przypadków są oburzone, że muszą nam służyć w wydobywaniu z mężczyźn Carnal Essence (cielesnej esencji). Esencję, którą albo oddajemy Phillipowi na jego użytek, albo gromadzimy ją dla siebie (żeby nasz Jake też mógł jakoś expić). Odebrać sukkubowi esencję możemy poprzez zabicie naszej drogiej demonicy, albo... zaciągając ją do łóżka, a do czego innego można użyć sukkuba.



Rozgrywka opiera się na tej samej zasadzie, co w przypadku poprzedniej przygody – nawet rytuał przyzywania jest opisany „na podstawie przyzywania homunkulusów”. W grze możemy przyzwać 20 różnych rodzajów sukkubów, nasze demonice następnie wysyłamy na nauki wdzięku i uciech cielesnych, by pracowały potem w domu publicznym lub jako uciecha dla bywalców hotelu. Dzięki temu rozwijamy statystyki naszych panien, a także zarabiamy pieniądze i jakoś spędzamy te dni. Sukkuba możemy także zabrać na randkę, aby zawiązywać z nim romantyczną więź – tylko te w 100% zauroczone nami będą skłonne skonsumować „związek”. Inaczej jedyną drogą na pozbycie się dziewczoi jest rytualny sztylet.

...masz sukkuby, użyj ich!

Otóż właśnie – esencję dla Jake’a i zasoby do przyzywania nowych sukkubów możemy zdobyć dwojako, przez co w początkowych etapach rozgrywki już od razu można się przekonać, że zabijanie jest tu nieopłacalne. Dlaczego? Po pierwsze, to nasze sukkuby często komentują to jako „żałosne” i nawet nie błagają o litość, a ich krótki krzyk nie wzbudza emocji. Po drugie, dobre zasoby wypadają z nich wtedy, jeśli są dobrze rozwinięte we wdzięku i talencie, a co nam szkodzi je w sobie dodatkowo rozkochać (wrzucić je na jakiś czas na randkę nie jest problemem), zaprosić do łóżka i uzyskać 2 razy więcej Esencji na rzecz rozwoju mentalnego Jake’a? Po wszystkich i tak zazwyczaj umierają – że chyba mamy przeprowadzoną całą ścieżkę dialogową, wtedy wchodzi nasze „po trzecie”. Ponieważ po trzecie – rozkochiwanie w sobie sukkubów i randki dają nam grafiki do galerii od każdego rodzaju po jednym. Natomiast jeżeli skonsumujemy naszą relację z demonicą, która ma przeprowadzony pełny dialog (już więcej z nami nie pogada), wtedy mamy możliwość stwierdzić „olej swoją żonę i wybierz zmienioną w człowieka demonicę”, za co są aż 2 zakończenia

do osiągnięcia (pozytywne albo negatywne). A że w myśl zasady „zbierz je wszystkie” i tak do tego byśmy chcieli dążyć dla kawałków historii oraz różnych ekranów „game over” – po co mi zabijać, jak niewiele za to mam?

Gra stara się trzymać nas przy sobie zlepkami historii o Wymiarze Demonów, które pozyskujemy z rozmów prowadzonych z sukkubami. Dowiadujemy się o królowej, jej prawowitym następcy – synu, o upadłej rebelii, demonicach i relacjach między poszczególnymi ich rodzajami. Zabija to czas nieco lepiej, niż grindowanie naszych panien i zdobywanie zakończeń z nimi. Główna historia rozgrywa się o to, po której stronie się opowiemy – dziwnego Phillipa czy Kultu, który sprawuje pieczę nad miasteczkiem. Jedno obiecuje nam moc i siłę do wskrzeszenia małżonki (przy okazji wiedzy, że mocno eksperymentuje z Esencją, którą mu dostarczamy). Kult natomiast ma duszę naszej żony i jeśli się za nim opowiemy – wtedy wystarczy skorzystać z rytuału włożenia duszy do odpowiedniego, sukkubowego naczynia i voila, Luna jak nowa!

Masowe dźwięki bicza i panie w pół negliżu gratis

Gra jest tak skonstruowana, że udało mi się za pierwszym podejściem uzyskać drugie z zakończeń głównej historii, a luki fabularne łatwo szło sobie samodzielnie uzupełnić. Stety niestety – bardziej satysfakcjonują te zakończenia z sukkubami, a i tak po każdym z nich można kontynuować rozgrywkę. Po głównym endingu też, ale by uzyskać całość historii, musimy rozpocząć nowy zapis i tam opowiedzieć się po drugiej stronie. A mając w pełni rozwiniętego Jake’a i trzaskając na ponad setnym dniu same zakończenia – niezbyt ma się ochotę skakać do nowego zapisu, który można niby rozpocząć w dowolnym rozdziale historii, ale zaczyna się i tak od zera.



Grafika to głównie statyczne obrazki z dodawanym gdzieś efektem rozciągania, który ma imitować kołysanie i ruch – co ma kołysać u sukubów możecie sobie sami dopowiedzieć. Nasze dwadzieścia różnych pań ma swój własny wygląd i ciekawie zauważać u nich elementy charakterystyczne – od kryształów Esencji na ciele, przez suknie, okulary czy inne dodatki niedemoniczne, po szkielety, maski i rogi, kły albo podwójne usta. Nasze panie są nawet urodziwe – ale niektóre nie nadają się do publicznego pokazywania, co stanowi dziwny odpowiednik w zestawieniu z poprzednią produkcją. Grozę zamieniliśmy na wyuzdanie.

Oprawa dźwiękowa jest równie nieskromna. O ile ścieżka dźwiękowa jest przyjemna dla ucha i subtelna, o tyle odgłosy wydobywające się z Akademii Noire, Burdelu Afrodyty czy Hotelu Willarda, czyli chichoty, strzelające bicze oraz cmoknięcia, wzdechy, ochy i achy w czasie konwersacji – w zestawieniu z pochodzeniem naszych sukubów daje to pole dla wyobraźni. Pierwszy raz, gdy usłyszałam bicz w czasie dnia pracy był... niezapomniany. Ale prostym utworom muzycznym nie mam nic do zarzucenia – są naprawdę trzymające przy grze i budujące klimacik.

„My Lovely Wife” zdecydowanie przypomina swoją poprzedniczkę, jeżeli chodzi o żmudne grindowanie – i to nie dla samej głównej

historii, ale też dla mnóstwa dodatkowych zlepek historii oraz ending screenów. Początkowo jest to jeszcze jakkolwiek zadowolające, że z każdym wykonanym aktem

sukkubowym ulepszymy Jake’a, do tego odkrywamy historie świata demonic i zarabiamy pieniądze. Po kilkudziesięciu dniach zrobiłam już sobie do zapisu listę z rzeczami do odblokowania z tytułu randek i zakończeń, więc no... zbierz je wszystkie. A nowy zapis z pewnością mnie nie satysfakcjonuje, żeby zaczynać wszystko od nowa – bo co mi po zdobytym doświadczeniu, jak mam nadal tylko grindować, tylko szybciej i lepiej?

Powiedz, co Ci leży na wątrobie?

Z początku naprawdę się cieszyłam na tę grę, że „spokojnie, to będzie tylko zabijanie ladacznicy, lepiej niż mordowanie niewinnych dzieci”, ale kiedy gra jasno dała do zrozumienia, że zabijanie w zasadzie ani nie daje satysfakcji, ani tym bardziej korzyści – rozgrywka zyskała inny wydźwięk. Główny bohater to emo-płaczka, który przedstawia się demonicom jako ich manager, więc z dumą można go nazywać „emo-płaczką alfonsem” Jakiem. Sukkuby nie błagają o życie w akompaniamencie zawodzenia, więc po każdym, jeżeli jakimś cudem się nam chce, akcie mordy po prostu zastanawiamy się tylko, kogo przyzwać następnego. Tak samo zresztą jest po skonsumowaniu „związku”.

Nasza przygoda z demonicami zdecydowanie nie odbija się na psychice tak, jak robiło to „My Lovely Daughter”. W wielu przypadkach jest to nawet początkowo śmieszne, że ilość drastycznych, przyprawiających o odczłowieczenie scen spada w zasadzie do wartości bliskiej zeru. Że chyba kogoś będzie oburzało wykorzystywanie sukubów do pracy w domach publicznych i konsumpcja ich przywiązania w pokoju Jake’a, ale nawet damski punkt widzenia na rozgrywkę tego nie wywołuje.

Czy warto sięgnąć po ten tytuł? Dla samego zapoznania z tworem GameChanger Studio, który jest przemyślany pod kątem opowiadanej historii, przyjemny dla ucha i dający w pewnym sensie chwilę relaksu – tak. Dla wizualiów, biczy, ciągłego grindowania, niesatysfakcjonujących zgonów – to zależy od tego, co się komu podoba. Produkcja jest warta uwagi, a jeśli ktoś ma dużą wrażliwość na krzywdę małych dzieci w imię wskrzeszenia córki, to „My Lovely Wife” zapewnia lepszy próg wejścia w charakter produkcji studia. A teraz pragnę przeprosić, ale manager musi wrócić do sukubów i odblokować wszystkie ścieżki dialogowe. W imię achievementów!



REMCON 2023

GDYNIA

24-26 LUTY 2023



FUNDACJABT



REMCON.PL



FB.COM/KONWENTREMCON



REMCON



Fundacja BT

BLASKI GIER GACHA

RYNEK azjatycki opanowany jest przez gry Gacha, które przyciągają do siebie miliony graczy i – co ważniejsze – miliony dolarów każdego miesiąca. Coraz więcej z nich przechodzi również na rynek europejski i amerykański. Jednym z najgłośniejszych przykładów ostatnich lat jest oczywiście „Genshin Impact”, który również w tym roku był nominowany do nagród branżowych. Czym w takim razie charakteryzuje się ten typ gier oraz jakie są ich blaski i cienie? Omówię to z perspektywy osoby, która gra aktualnie w 4 tytuły: „Genshin Impact”, „Arknights”, „Path to Nowhere” oraz „Girls Frontline: Neural Cloud” – i głównie z nich czerpie swoje doświadczenia.

~urzekająca Mimik & czarujący Samael

Losuj, losuj swoje szczęście

Gry Gacha wywodzą się ze starych japońskich automatów, które po wrzuceniu monety, wypluwały losową zabawkę, zachęcając klientów do zebrania ich wszystkich. W dużym uproszczeniu – polegają one na tym, że główne rzeczy stosowane w rozgrywce są losowane z dużej puli dostępnych możliwości. Tymi rzeczami najczęściej są postacie, którymi gramy, ale mogą to równie dobrze być oddziały, bronie czy zaklęcia. W tym kontekście są one bardzo podobne do lootboxów, stosowanych w wielu grach. Głównym rozróżnieniem od nich



jest jednak to, że kiedy lootboxy w większości zawierają elementy kosmetyczne, które jedynie urozmaicają rozgrywkę. Gacha natomiast losuje nam rzeczy wykorzystywane bezpośrednio w rozgrywce i wyznaczać będzie, z jak silnej drużyny będziemy mogli skorzystać, stając się przez to integralnym elementem gry. Losowane jednostki będą miały oczywiście swoją rzadkość, z prostą zasadą – im rzadsze, tym więcej możliwości posiada. Dlatego też bardzo często do gier gacha zaliczane są również takie gry jak „Raid: Shadow Legends”, „Diablo Immortal” czy tryb FUT w FIFIE. Jednostki przeważnie są dostępne w tzw. bannerach, które wyznaczają, które jednostki w tym momencie są dostępne do losowania.

Do you guys not have phones?

Jedną z głównych zalet tego typu gier jest ich dostępność. Większość z nich jest darmowa, więc nie trzeba bazować na recenzjach ulubionych autorów z Equinox Times czy kupować kota w worku, mając nadzieję, że rozgrywka nam się spodoba. Możemy po prostu ściągnąć grę, uruchomić i w ciągu kilkunastominutowego samouczka wyrobić sobie opinię – czy chcemy inwestować w tę grę więcej czasu.

Praktycznie każda gra Gacha, jest dostępna na telefonach, które mamy ze sobą cały czas. Obojętnie czy jesteśmy w domu, podróżujemy koleją,



czy wybraliśmy się w 80 dni dookoła świata, te gry będą podróżować razem z nami. Praktycznie wszystkie wymagają niestety dostępu do internetu, ale w dzisiejszych czasach i tak sieci wifi są w każdym miejscu, a pakiety danych dodawane do standardowych abonamentów.

Rozgrywki są również podzielone na bardzo krótkie segmenty, dzięki czemu nieważne czy jedziemy autobusem na uczelnię, czy idziemy do ubikacji, prawdopodobnie będziemy w stanie zrobić w tym czasie coś znaczącego. Przejść jeden poziom, wykonać misję czy zarządzić codziennym bałaganem w naszej bazie.

Te 3 cechy sprawiają, że niesamowicie łatwo zacząć i utrzymać granie w praktycznie jakichkolwiek warunkach. W najgorszym przypadku, po prostu odinstalujecie po 15 minutach.

Proste, ale nie prostackie

Kolejną ciekawą cechą gier Gacha, jest ich prostota. Jeżeli jesteście zajętymi, starymi ludźmi, którzy mają ochotę po prostu pogierkować albo niekoniecznie macie ochotę połowę czasu gry spędzać odkrywając kolejne warstwy rozgrywki, większość oferowanych typów rozgrywki powinno przypaść Wam do gustu. Dodatkowo, po to, żeby trafić do szerokiej grupy odbiorców, bardzo często jesteśmy w stanie cieszyć się rozgrywką, nie posiadając nawet szczególnych umiejętności w danej kategorii gier. Bardzo często jesteśmy w stanie wylosować jednostki, które będą bardziej nadawać się do danych poziomów albo po prostu będą silniejsze niż nasze obecne, co pozwoli nam przejść kolejny poziom bez specjalnych problemów. Niektóre gry oferują możliwości wyzwań – dla tych, którzy chcą się sprawdzić z innymi lub mają odpowiednio grube portfele, ale większość końcowych wyzwań jest jednak dostępna do przejścia dla wszystkich. Twórcy „Genshin Impact” zapowiedzieli nawet, że

nie będą rozwijać trudniejszej zawartości dla ludzi, którzy ukończyli wszystkie wyzwania, a w zamian zamierzają skupić się jedynie na fabule.

Jak nie urok, to przemarsz wojsk

Nowe wydarzenia to chleb powszedni gier Gacha. Co 2 tygodnie lub co miesiąc zmienia się to, co się dzieje – tak, żebyśmy zawsze dostawali nowe historie, które z jednej strony wprowadzają nowych bohaterów, których można wylosować, a z drugiej rozwijają również żywot już obecnych postaci. Dodatkowo, w trakcie tych wydarzeń pojawiają się dodatkowe mechaniki w typowej rozgrywce, nowe rzeczy do zrobienia i masa nagród, które pozwolą nam dalej rozwijać nasze postaci. Można powiedzieć, że to po prostu gry-usługi, które są robione naprawdę dobrze.

W grze „Arknights” w wydarzeniach występują znani nam wcześniej bohaterowie, ale w zupełnie nowej, możliwej do odblokowania odsłonie. Dowiadujemy się, co działo się z nimi od ostatniej części historii, w której występowali oraz w jaki sposób się rozwinęli. W „Path to Nowhere” ostatnie wydarzenie pozwala nam odkrywać tajemnice muzeum, w którym zaginęli wszyscy ludzie i których szukamy wybierając kolejne możliwe ścieżki na mapie.



Podróże do innych światów kształcą

Ostatnią rzeczą, o której chciałem wspomnieć, szczególnie mi bliską, są rozbudowane światy. O ile warto, żeby fabuła była co najmniej przyzwoita, o tyle dla mnie odpowiednio zrobiony i przedstawiony świat potrafi załagodzić wiele niedogodności, które mam z danym tytułem. I ze względu na to, że większość tych gier musi się czymś wybić, a potem utrzymać zaciekawienie graczy, to tworzą tam naprawdę fajne i rozbudowane światy. Oczywiście, bardzo często nie jest

tak, że mamy wszystko od razu podane, bo kolejne części świata przychodzą dopiero z czasem. Tutaj dobrym przykładem jest „Genshin Impact”, który co jakiś czas rozwija główny wątek fabularny, wpuszczając gracza do zupełnie nowej krainy. Pozwala to nie przytłoczyć gracza ogromem informacji, a jednocześnie przekazywać graczom to, co powinni wiedzieć o nowych miejscach. Do tego barwne postacie, ciekawa historia i mamy przepis na wciągnięcie się do gry tylko ze względu na chęć eksplorowania kolejnych zaskoczeń fabularnych i tego, jak wygląda świat.

Również postacie są szczegółowo rozpisane – możemy dowiedzieć się o nich więcej, niż tylko z wydarzeń fabularnych. Często wprowadzony jest pewien licznik zaufania danej postaci do nas, który odblokowuje kolejne części opisu postaci, jej historii i innych informacji na jej temat. I o ile sam może nie jestem najbardziej zainteresowany postaciami, to wiem, że wielu graczy docenia również ten aspekt rozgrywki.

Słowem podsumowania

Ostatnimi czasy, ze zdziwieniem zorientowałem się, że gry Gacha wypełniają zdecydowaną część czasu, który mam przeznaczony na elektroniczną rozrywkę. Dlatego też niniejszym artykułem chciałem podzielić się z Wami swoimi przemyśleniami, co sprawiło, że ten typ gier okazał się dla mnie na tyle atrakcyjny. Ale czy są to gry idealne? Z całą pewnością nie i mają wiele swoich wad, o których trzeba pamiętać. O nich opowiem w kolejnym artykule tego 2-częściowego tekstu, a tymczasem zachęcam, żeby samemu spróbować wyżej wymienionych gier. I uważać na swoje portfele, żeby przez przypadek nie wydać z nich za dużo!



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





CIAO tutti! Pewnie nie spodziewaliście się nowych Antagonizmów tak szybko, czyż nie? Cóż, przyznam się szczerze, że sam do ostatniej chwili nie planowałem ich pisanie, ale po seansie nowego „Kota w Butach” poczułem natchnienie, które musiało błyskawicznie znaleźć ujście. Z oczywistego względu, niniejszy tekst najeżony będzie spoilerami, dlatego jeśli wam przeszkadzają, a nie widzieliście jeszcze „Ostatniego życzenia”, to przejdźcie od razu do następnego artykułu. A najlepiej odłóżcie w ogóle nasze pisemko i pędźcie do kina, nadrobić zaległości. Naprawdę warto. Ale teraz do rzeczy!

~Malvagio

Z czym to się je?

Ci, którzy już film oglądali, wiedzą, że do serii wyżej podpisanego mogłyby trafić dwie postaci – Wielki Zły Wilk, wyjęty jak się zdaje bezpośrednio z „Bloodborne”, oraz Jacek Placek. I tutaj, ku zaskoczeniu zapewne wszystkich czytelników, nie mam zamiaru rozwodzić się teraz o tym pierwszym. Nie dlatego, że nie chcę, ale po pierwsze uważam, zasługuje w zasadzie na tekst całkowicie osobny (być może do następnego numeru, jeśli jeszcze będę miał wszystkie szczegóły w pamięci), a dwa – mam akurat ochotę pisać o stricte złoczyńcy. Wbrew obiegowej internetowej opinii Wilka zaś za takowego nie postrzegam – jest, rzecz jasna, antagonistą Kota (i to wręcz zabójczo wysmieni-

tym), ale z całą pewnością nie łotrem. Co innego zaś Jacek Placek, który w swej nikczemnej roli wypadł... zaskakująco wręcz dobrze!

Kim zatem jest nasz łotr? Właścicielem prężnie rozwijającego się piekarskiego biznesu, kolekcjonerem magicznych artefaktów wszelkiego sortu, a wreszcie – postacią niewywodzącą się z żadnej bajki, czy baśni, a jedynie krótkiej, dziecięcej rymowanki. To właśnie ten punkt jego charakterystyki będzie najważniejszy i jak bumerang będziemy do niego wielokrotnie powracać w późniejszych rozważaniach. Ale zanim do nich przejdziemy, należy zaznaczyć, że Jacek jest kimś jeszcze – mianowicie łotrem niesamowicie klasycznym, wyróżniającym się na tle wszystkiego, co ostatnimi czasy fundował nam między innymi (a może wręcz przede wszystkim) Disney – niegdysiejszy bastion wspaniałych czarnych charakterów, których widzowie kochali nienawidzić. I, słodki cynamonie, jakież powiew świeżości przynosi ze sobą to retro-podejście!

Jacek jest bowiem potworem. Złym do szpiku kości, egoistycznym socjo- lub nawet psychopatą (jego wybuchy niekontrolowanej agresji skłaniają mnie zresztą bardziej ku tej drugiej opcji, socjopaci lepiej się maskują), który nie dba o życie nawet najbliższych współpracowników. Który nie cofnie się przed niczym (ze strzelaniem do słodkiego szczeniaczka z kuszy włącznie. Dosłownie.), by zreali-

zować swoje – całkowicie egoistyczne – plany. Jestem pewien, że gdyby w filmie pojawiły się tory kolejowe, Jacek z uśmiechem na swojej pyzatej twarzy kogoś by do nich przywiązał, a potem wyrwałby Kotu wąsy, by je złowieszczo podkreślać. Mówimy tu o takiej właśnie klasyczności; teoretycznie brakuje mu tylko piosenki złoczyńcy, osobiście uważam jednak, iż dobrze się stało, że żadnej nie otrzymał – śpiewający łotr jest bowiem domeną bajek i baśni, fantastycznego świata, do którego nasz dzisiejszy złoczyńca nie należy. I tak oto bumerang powraca do nas po raz pierwszy.

Zło w Placku

Ale Jacek nie jest potworem tak po prostu, jest bowiem w pełni świadomy tego faktu. I nie przeszkadza mu to w najmniejszym stopniu. Nie szuka dla siebie usprawiedliwień, nie twierdzi nigdy, że jego działania jakkolwiek przysłużą się światu, wie, że to, co robi, po prostu jest nikczemne. I właśnie ta wiedza sprawia, że tak przyjemnie ogląda się go na ekranie. DreamWorks za jego pomocą odkrywa ponownie wiedzę, którą gdzieś zagubił Disney – że łotr wcale nie musi być charakterologicznie głęboki niczym Rów Mariański, czy wielowymiarowy ani posiadać backstory tak tragicznego, że wzruszyłoby skałę. Wystarczy jedynie, by jego złoczyńczenie sprawiało mu radość, by bawił się nim w każdej sekundzie, gdy znajduje się w kadrze. A Jacek dostarcza to widzom z całym dobrodziejstwem inwentarza, czy to za pośrednictwem okrut-

nych komentarzy wypowiedzianych niczym zabawne anegdotki, czy prostego wołania „pew, pew!” przy strzelaniu magicznym kosturem do protagonistów. Choć jego wygląd nigdy by na to nie wskazywał, jest potężny charakteryzmą. A publika to kocha.



Jednowymiarowość Jacka nie oznacza bynajmniej, że jest postacią nudną z punktu widzenia analitycznego – gdyby tak było, po cóż bym się teraz produkował? Zapewniam was, że kryje się w nim więcej, niż widać na pierwszy rzut oka – na przykład to, że płaszcz jego klasyczności podszyty jest podejściem nowoczesnym. Już wyjaśniam; otóż wydaje mi się, że sam „renesans” łotrostwa nie wystarczyłby do uczynienia Jacka aż tak interesującym. Tym, co wzbija go na zupełnie nowy poziom, jest fakt, iż twórcy dokonują na nim tej samej trawestacji, co w przypadku innych postaci – przewrotnie odbiciu w krzywym zwierciadle nie dostępuje jednak „oryginał” (jako że nie ma on w sobie niemal żadnej treści, która mogłaby zostać temu poddana, ach, witaj znowu, bumerangu), nie przeszłość, ale... współczesność ze swoim podejściem do tematyki czarnych charakterów.

Co ciekawe, odbywa się to zarówno na płaszczyźnie zewnętrznej, jak i wewnątrz filmowego świata – Jacek nie może być villainem nowoczesnego typu, bo znajdował się przez cały czas na uboczu fikcyjnej rzeczywistości, omijały go panujące akurat trendy, wpływające na postaci baśniowe.

Jacek gra z widownią, przywykłą do popularnych obecnie schematów, bo gdy już-już wydaje się, że jednak wpadnie w jeden z nich, zamiast tego roztrzaskuje go z hukiem, niczym kwadratowy klocek wepchnięty na siłę do niewłaściwego otworu, rozłamujący tani plastik. I nic nie pokazuje tego – oraz nie ośmiesza – w takim stopniu, jak postać Świerszcza próbującego wcielić się w rolę sumienia imć Placka.





Szukanie dobra w całym (Placku)

Próbuje on z uporem godnym lepszej sprawy i z iście freudowskim zapalem, odszukać w złoczyńcy tę odrobinę dobra, która przecież musi się gdzieś w nim znajdować. Prawda? Przecież gdyby było inaczej, Jacek rozgniółby go natychmiast po dowiedzeniu się, z kim ma do czynienia! Oczekiwał przecież czegoś zupełnie innego, a dał się wszak już poznać jako osobnik wybuchowy, który nie może znieść jakichkolwiek zakłóceń w swoich planach i wymaga od innych posłuchu, a nie udziela go sam. Tymczasem przez długi czas toleruje Świerszcza, wchodzi z nim w dialog... który w zasadzie wraca wciąż do punktu wyjścia. Każda podjęta próba potwierdza jedynie potworność Jacka, nawet śmiała, freudowska próba zagłębienia się w jego przeszłość. Być może tak uda się znaleźć przyczynę problemu i „naprawić” antagonistę?

Publiczność znów ma powody, by wierzyć, że tak właśnie się stanie, przecież poznaliśmy już jego „tragiczne backstory”, chłopca pozbawionego magii, który nie mógł konkurować z Pinokiem... tymczasem okazuje się, że Jacek wiódł życie bogacza, odziedziczył fortunę oraz rodzinny biznes, żył niczym ten pączek w maśle. „Nic, tylko się pochlastać”, jak sam stwierdza – niezależnie od tego, czy mówi to szczerze, czy nie, jest to jawne szyderstwo z popularnego motywu usprawiedliwiania złoczyńców ich przeszłością. A gdy w końcu Świerszcz się poddaje i dochodzi do jedyne wniosku, do jakiego mógł dojść, oskarżając go o bycie potworem, Jacek śmieje mu się w twarz, nazywa go durniem i pyta retorycznie, dlaczego dojście do tego zajęło mu tak długo. Po czym bezceremonialnie pozbywa się go, otrzepując swoje ramię.

I tutaj uzyskujemy naszą odpowiedź – złoczyńca tolerował Świerszcza, bo jego naiwne próby znalezienia w nim choć odrobiny przyzwoitości go bawiły. Grał z nim, tak samo jak z widownią na płaszczyźnie zewnętrznej, czekając tylko na moment, w którym w końcu wszyscy zorientują się, z kim tak naprawdę mają do czynienia i będą musieli wyrzucić swoje oczekiwania i przewidywania do śmieci. Moi drodzy, my wszyscy jesteśmy świerszczami, którym złoczyńca perfidnie zagrał na nosie. A wszystko to bez oczywistego przełamania czwartej ściany. Chapeau bas, monsieur Plack.

Wbrew pozorom, Jacek nie jest bynajmniej postacią całkowicie wyzutą z tragizmu – ale spokojnie, nie oznacza to bowiem, że sam zamierza wziąć teraz na swoje barki rolę świerszcza sumienia i udowodnić swoją wyższość w tych klockach. Nie, pojedyncze tragiczne nuty nie stanowią w żadnym razie przyczynku do usprawiedliwiania działań złoczyńcy. Niemniej jednak... nie sposób nie zauważyć, że swoim największym wrogiem jest on sam. Jacek ma wszakże wszystko, o czym większość ludzi mogłaby marzyć – biznesowe imperium, reputację



w całej okolicy, czy nawet tak skrzętnie zapełniani skarbiec magicznych artefaktów. I pomimo tego w głębi siebie nie jest szczęśliwy. I szczęśliwy być NIE MOŻE, ponieważ brakuje mu tej jednej, jedynej rzeczy, której nie jest w stanie zdobyć.

Jego „tragedia” polega na tym, że jest więźniem własnych pragnień – własnoręcznie wznosił wokół siebie klatkę, z której nie można się wydostać. Choć, metaforycznie rzecz ujmując, drzwi do niej nie są wcale zamknięte na klucz – mógłby z niej wyjść w każdej chwili, gdyby zawiść nie czyniła go na ten fakt ślepy. Wszystko, co musiał zrobić, by osiągnąć satysfakcję, to... najzwyczajniej w świecie stwierdzić, że jest usatysfakcjonowany. Uczucie to nie zależy przecież tak naprawdę od żadnych czynników zewnętrznych, to my jesteśmy jego panami, musimy to sobie jedynie uświadomić. Można w tym miejscu teoretyzować, „co by było gdyby jednak zdołał wypowiedzieć swoje życzenie”, ale w mojej opinii mijają się to z celem: Jacek nie rozumie natury magii (do tego jeszcze wrócimy), dlatego zawsze wymykałaby mu się z rąk. Nawet zaciśniętych twardo w pięści.

W tym miejscu powróćmy jeszcze do wątku klasycznego łośtrostwa, nie byłby on pełny bez karmicznego końca, prawda? Skaza zostaje pożarty przez hieny, którym obiecywał, że nie spotka ich głód, Frolo dostępuje niemal wpiękoźstąpienia i tak dalej. Z przyjemnością muszę stwierdzić, że Jacek nie zawodzi również na tym polu – ponieważ chciał przejąć dla siebie spełniającą życzenia gwiazdę i za jej sprawą całą magię świata, adekwatnie zostaje przez nią pochłonięty. W warstwie dosłownej przez gwiazdę, w metaforycznej zaś przez reprezentowany przez nią nieskończony magiczny potencjał. Innymi słowy, przewrotnie otrzymał właśnie to, czego chciał – i oczywiście okazało się, że nie było to tym, czego potrzebował.

Warto w tym miejscu zaznaczyć również, że pomimo świadomości własnego zła, Jacek zdaje się nie rozumieć, dlaczego spotyka go taki koniec – domaga się od innych wyjaśnienia, co takiego zrobił, by na to zasłużyć. To mogłoby wydawać się dziwne, nie zapominajmy jednak o bumerangu, który wraca do nas po raz kolejny: Jacek nie jest postacią z baśni/bajki, dlatego całkowicie obcy jest dla niego pojęcie morału – nie tylko go nie zna, ale nie potrafi go pojąć. Wierszyk, z którego pochodzi, chwali oportunistę, a przecież nim właśnie cały czas się kierował, powinien więc zostać

nagrodzony magiczną śliwką, a nie przedwczesnym zgonem. W przyziemnym świecie, w którym do tej pory Jacek bezpiecznie dla siebie operował, tak właśnie się działo, ale środek spełniającej życzenia gwiazdy... cóż, powiedzmy, że to zbyt głębokie wejście w magiczną Krainę Fantazji i związany z nią symbolizm, by złoczyńca takiego kalibru mógł ująć z życiem, o spełnieniu jego marzeń już w ogóle nie wspominając.



Kelner, w moim placku jest symbolizm!

Ale symbole odgrywają niebagatelną rolę nie tylko w ostatnich chwilach Jacka, są nierozdzielnie związane z całą jego osobą – choć on sam, paradoksalnie, nie zdaje sobie z tego sprawy. W mojej opinii stanowi wręcz antytezę symbolizmu i nie bez powodu użyłem przed chwilą akurat słowa „przyziemny”. Czy zwróciliście uwagę, że Jacek chce całą magię świata po prostu MIEĆ? Nigdy nie wspomina nawet słowem o jej wykorzystaniu, nawet do najbardziej szampańskiej dominacji nad światem. Biorąc pod uwagę sposób, w jaki podchodzi do swojej kolekcji magicznych artefaktów, można śmiało założyć, że po prostu zamknąłby ją pod kluczem i może czasami przychodził na nią popatrzeć. Na litość Neptuna, ma w swym posiadaniu nawet latający dywan, który trzyma przybity gwoździami do podłogi, zamiast korzystać z niego, by oglądać dziwy! Czy można wyobrazić sobie coś bardziej przyziemnego? Koniec końców swoich zbiorów zaczyna używać tylko dlatego, że wymuszają to na nim okoliczności – co więcej, często okazuje się, że sam nie pojęcia, jak działają. Spodziewał się, że Świerszcz Sumienia będzie magiczną, pożerającą wszystko

na swojej drodze szarańczą, był też zaskoczony efektem trafienia wystrzelonym z kuszy rogiem jednorożca – co w przypadku Jacka zdaje się być szczególnie wymowne, jako że ewidentnie lubi strzelać do innych. Nigdy zatem nie używał wcześniej tych przedmiotów i najpewniej nigdy nie zamierzał.

Mało tego, w najmniejszym stopniu nie interesował się tym, co sobą reprezentują (czyli ich symboliką właśnie). Ekskalibur to po prostu „fajny miecz”, z którego nie mógł pozbyć się kamienia, ale to nie szkodzi, przecież nadal można nim przywalić. Szlachetny Feniks w jego łapach staje się po prostu przenośnym miotaczem ognia. Dla Jacka liczy się jedynie warstwa użytkowa, nie zadaje nigdy pytania o to, czym są jego skarby, ale o to jak może je wykorzystać. W ten sposób odziera je z tego wszystkiego, co czyni je wyjątkowymi... paradoksalnie: właśnie z tej jednej rzeczy, której tak gorliwie pożąda. Magia kryje się w symbolach, wypływa z nich, dlatego odrzucając ich warstwę, Jacek od samego początku skazuje swoje starania na niepowodzenie. I tutaj powróćmy na chwilę do momentu jego klęski, którą pieczętuje Feniks, palący brakujący fragment magicznej mapy, umożliwiającej wypowiedzenie życzenia. Symbol życia i odrodzenia przeistoczył się w symbol śmierci; a to za sprawą samego Jacka, który wcześniej używał go do spalenia blokujących mu przejście zaczarowanych róż. Jak wspominałem, idealny karmiczny koniec.

Ale, ale! Czy ta scena nie kojarzy się wam z inną? Nie kojarzycie podobnej sytuacji, w której postaci znajdującej się w tragicznym położeniu, ukazuje się nagle feniks, choć tam w swoim właściwym symbolicznym znaczeniu? Na przykład w „Harrym Potterze i Komnacie Tajemnic”? Tak, sądzę, że twórcy dokonali tutaj świadomego nawiązania do bądź co bądź, współczesnego odpowiednika baśni, znów trawestując znane motywy (feniks przybywa z ratunkiem dla bohatera vs. przybywa, by pogrążyć złoczyńcę), ale wypływa z tego jeszcze jedna, o wiele ciekawsza kwestia. Harry

pełni przecież rolę everymana, z którym młodzi czytelnicy mogliby się utożsamiać, podobnie jak oni wchodzi bowiem do świata magii bez wiedzy na jej temat i razem z nimi zachwyca się jego cudami. Jeśli Jacek byłby jego trawestacją – a można się o taką interpretację pokusić – czy nie czyniłoby to z niego złoczyńcy, z którym dorośli widzowie mogą się utożsamiać (choć, oczywiście, niekoniecznie chcieliby to robić)?

Wdepnięcie w smoczy placek

Łączy nas z nim już to, że jesteśmy zwyczajni, bez magii – a zapewne większość z nas pożąda jej w jakimś stopniu. Czyż nie zagłębia się w fantastyczne światy, obcując z książkami, filmami, czy grami? Jak wielu z nas do tego kolekcjonuje rozmaite gadżety, tylko dlatego, że są „fajne” i nie używa ich do niczego, bo zadowala nas sam fakt posiadania? Otaczamy się fantami, które nie zapewniają nam poszukiwanej przez nas magii, pozostawiając tylko pustkę. Przestaje obchodzić nas treść i głębsze znaczenie, zastępowane kciukami to w dół, to w górę, zupełnie jak Jacek wbijający swój w placek, wybierający z niego cząstkę bez poszanowania dla większej całości. Podobnie jak on, jesteśmy kolekcjonerami, smokami odartymi z całej magicznej, fantastycznej otoczki, sprowadzeni jedynie do tego najbardziej przyziemnego aspektu zbieractwa. Jesteśmy zarówno Świerszczem, jak i Jackiem. Zastanówmy się nad tym.

Na dziś to wszystko – mam nadzieję, że zdołałem wam wykazać, dlaczego Jacek Placek, jest w mojej opinii jednym z najlepszych złoczyńców, jakiego ostatnimi czasy dane nam było zobaczyć w filmie. Jakkolwiek dziwnie to nie zabrzmiało, to w końcu gość nazywający się JACEK PLACEK. Była to naprawdę miła niespodzianka i oby więcej podobnych czekało na nas w przyszłości. Czy wreszcie zaczyna się renesans klasycznego łotrstwa? Trzymajcie kciuki razem ze mną, a na razie...

Adios!





Wzrost	Siła	Wytrzymałość	Intelekt	Wytrzymałość	Siła	Wytrzymałość	Intelekt
10	10	10	10	10	10	10	10
20	20	20	20	20	20	20	20
30	30	30	30	30	30	30	30
40	40	40	40	40	40	40	40
50	50	50	50	50	50	50	50
60	60	60	60	60	60	60	60
70	70	70	70	70	70	70	70
80	80	80	80	80	80	80	80
90	90	90	90	90	90	90	90
100	100	100	100	100	100	100	100

1 **Niesamowita siła:** porażki konkurencyjnych postaci 1K3 + premia do obra...

2 **Niesamowita zręczność:** testu Zręczności. W przeciwnym razie zostaje ranny (odnosi 1K3...

3 **Niesamowita moc:** Ciepłota, prędkość i siła porażają niż zwykle. przy bierze niebezpieczne obra...

4 **Niesamowita kondycja:** Zwiększenie obrony o połowę.

5 **Niesamowity wygląd:** Kusi, jakby wyraża twarz lub przybrania specyficznego wyglądu magicznie w inny sposób. Wtedy wygląd może mieć wpływ, jak do wszystkich kontaktów w określony będzie nieudany. Bohater doświadcza p...

6 **Pamięć absolutna:** Pamiętam wszystko, co widziałem i słyszałem. Jego umysł zawiera test sprawia, że natłok informacji staje się niemożliwy do przetworzenia. Jeśli bohater był już niepożyczony, teraz nie może być...

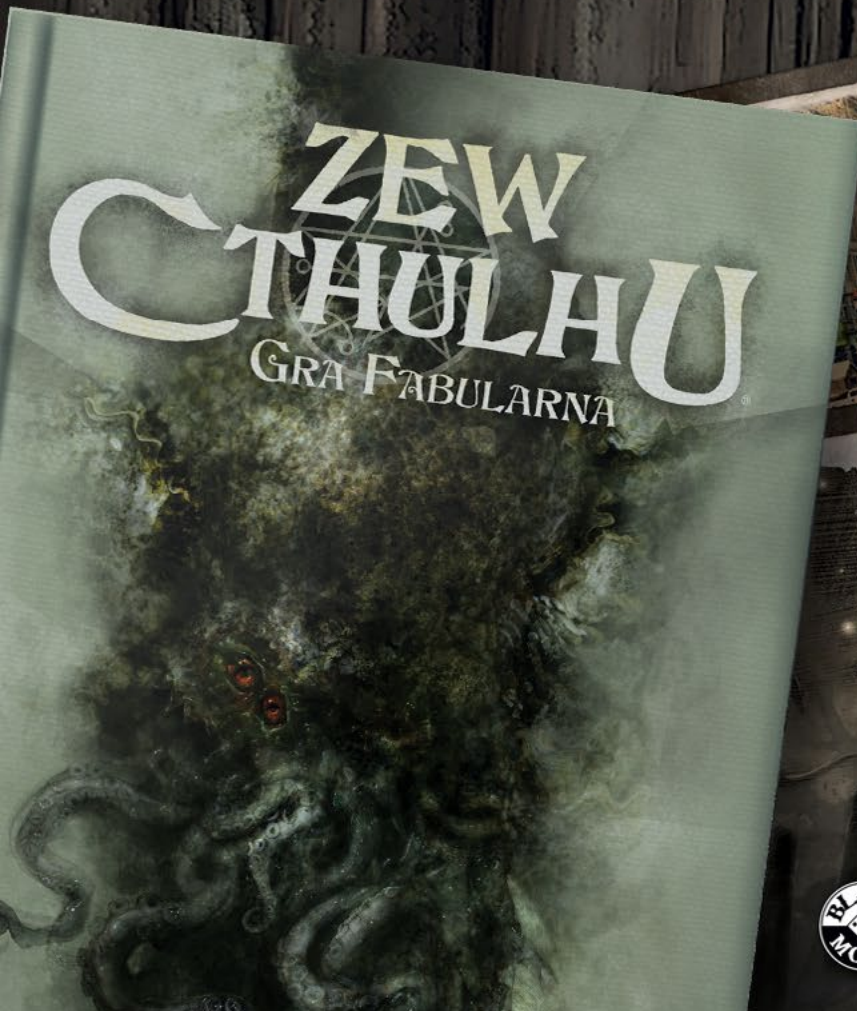
7 **Procedura:** Jeśli bohater jest w stanie nie zatrzymać się, może nie zatrzymać się. Jeśli bohater jest w stanie nie zatrzymać się, może nie zatrzymać się.

8 **Procedura:** Jeśli bohater jest w stanie nie zatrzymać się, może nie zatrzymać się.

9 **Das języków:** Nie potrafi mówić. Nie potrafi mówić. Nie potrafi mówić. Nie potrafi mówić.

10 **Niesamowita celność:** Nie spudłuje, choćby chciał. Bohater opóźnienia magazynek albo ostrzażenia w cel, przy czym w tym celu przedmiot o wielkiej wartości - i spowoduje obrażenia jak p...

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



Hospitalizacja

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

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

W szpitalach psychiatrycznych psychoanaliza jest z reguły niedostępna. Niektóre instytucje wywołują w pacjentach skutki znieczulicy personelu, które podważa pozytywne skutki leczenia farmakologicznego i powoduje gniew i rozżalenie a po opuszczeniu szpitala - brak zaufania wobec szpitala psychiatrycznych w ogóle.

Rzuc 1K100, aby ustalić skuteczność hospitalizacji.

Rezultat 01-50* oznacza sukces: postać 1K3 PP za leki lub terapię. Następnie gracz wykonuje test Poczynalności. Sukces oznacza wyłączenie poczynalności, co oznacza, że następny test będzie miał za nie...



BLACKMONK.PL



NINTENDO 64

TRZECI WYMIAR WIELKIEGO N

JAKIŚ czas temu, pod wpływem impulsu, zakupiłem pewien retro sprzęt. Może i niespecjalnie popularny, przynajmniej w naszym kraju, ale takie ciekawiły mnie od dawna. Oglądanie filmów o historii konsol to jedno, ale co z całym tym romantyzmem i nostalgią, kiedy już samemu posiada się takie cacko?

~Cold

Słabe czasy rodzą silne konsole

W latach 90' niegdysiejszy monopol Nintendo uległ erozji i na poważnie zaczęły się wojny konsol. Pierwszy krok poczyniła Sega, która dzięki wytrwałości i paru dobrym sztuczkom marketingowym zdołała ze swoim Genesisem/Mega Drivem przejąć duży kawałek rynku. Do gry wszedł też kolejny mocny konkurent – Sony, niegdyś współpracujące z Big N przy nowej wersji SNES-a ze zintegrowanym czytnikiem płyt CD, nazwanej „Play Station”, zostało wystawione wtedy do wiatru na rzecz współpracy z Phillipsem, jednak postanowiło samo kontynuować projekt, już na kolejną generację. Sprzęt ten cieszył się dużym zainteresowaniem, co było kolejną po feralnych Zeldach na CD-i (wydanych na skutek rzeczonoego dealu z Phillipsem) okropną konsekwencją tej zdrady dla Nintendo. W takich właśnie okolicznościach rodziło się Nintendo 64 – konsola będąca bohaterką dzisiejszego tekstu.

Przejdźmy może teraz do sprzętu samego w sobie. Skorupa może tego nie zdradzała (a przynajmniej już w czasach, gdy zrezygnowano z pierwotnej nazwy – „Ultra”), ale wewnątrz nie kryły się jak na swoje czasy potężne bebechy, zaprojektowane we współpracy z Silicon Graphics – firmą znaną z produkcji stacji roboczych szeroko wykorzystywanych m.in. w przemyśle filmowym. Obecnie jakość grafiki z N64 może nie robić wielkiego wrażenia, ale to w końcu sprzęt z czasów, gdy trójwymiar w grach dopiero zaczynał się rozwijać na poważnie, poza tym przez całą długość jego życia developerzy byli w stanie wycisnąć z niego coraz to więcej. W oczy rzucają się też aż cztery gniazda dla kontrolerów. Nintendo ma renomę firmy produkującej rodzinny sprzęt, a na tę konsolę wyszło parę tytułów idealnych do współzawodnictwa w większym gronie rodziny i przyjaciół, chociażby Mario Kart 64 czy Mario Party – samo to, że nie trzeba było dokupować w tym celu multipadów, było wygodą.

Jaki jest pad od N64, każdy widzi. Można się śmiać, że to kontroler dla ludzi z trzema rękami, że nie da się obsługiwać całości, no chyba, że ma się długie palce – ale nie miało tak być. Ramiona



lewe i środkowe służą do używania zamiennie w zależności od typu aktualnie ogrywanej gry – d-pad dla produkcji dwuwymiarowych, tych klasycznych, analog dla nowej generacji. Właśnie, analog – to właśnie w tym padzie gałka analogowa po raz pierwszy stała się wyposażeniem domyślnego kontrolera i szybko stała się standardem dla branży. Warto wspomnieć, że w przeciwieństwie do obecnie produkowanych analogów, korzystających z potencjometrów lub efektu Halla, te z Nintendo 64 używają mechanizmu podobnego do tego z myszek kulkowych – mają dzięki temu ten swój ciekawy feel, ale przy tym niestety zużywają się szybciej. Niestety, brakuje tu drugiej gałki, która umożliwiałaby wygodne sterowanie kamerą – zamiast niej obecne są cztery przyciski, które jednak nierzadko poświęcane były do innych celów z uwagi na niewystarczającą liczbę klawiszy akcji (dwa – A i B – po prawej stronie, dwa bumpery i jeden spust). W niektórych produkcjach można było jednak podłączyć dwa pady i w ten sposób uzyskać możliwość sterowania kamerą za pomocą analogu drugiego. Zdarzało się jednak czasem, np. w Sin and Punishment, że sterowanie odbywało się z użyciem lewego i środkowego ramienia, umożliwiając sterowanie zarówno postacią (krzyżak) jak i celownikami (gałka). Szczerze, dla mnie nie jest to jakiś szczególnie niewygodny pad. Owszem, brakuje mu trochę ficzerów, które obecnie wydają się oczywistością, układ komponentów też mógłby być lepszy, ale nie przesadzajmy, granie na nim nie jest w żadnym wypadku torturą.

Warto też wspomnieć o jednym, dosyć niestandardowym wariantcie konsoli – iQue Player, wyprodukowanym wyłącznie na rynek chiński. Nie jest to, jak pierwotny wzór, konsola stacjonarna, ale plug-and-play, do którego można wkładać karty wielokrotnego zapisu z grami. Big N zdecydowało się stworzyć taki produkt, by obejść obowiązujący w tamtych czasach w Chinach zakaz sprzedaży konsol stacjonarnych (ten sam, któremu zawdzięczamy masę Pegasusów z klawiaturą, co z kolei miało uczynić z tychże komputery). Sprzęt ten obecnie

bywa wykorzystywany przez speedrunnerów, gdyż wydane nań wersje gier są nieco szybsze np. pod względem czasów ładowania.

Wielka draka o Game Paka

Konkurencja już od jakiegoś czasu używała tanich i pojemnych płyt CD-ROM, lecz Big N uparcie trzymało się kartridży, nad których produkcją miało pełną kontrolę. Nośnik ten co prawda nie miał problemów z ekranami ładowania, ale była to marna pociecha dla twórców, którzy swoje produkcje musieli zmieścić w maksymalnie zaledwie 64 megabajtach (przy 700 dostępnych na pojedynczej płycie), na dodatek gry były droższe od tych na sprzęt konkurencji. Kartridże co prawda później staniały i niektórzy wydawcy third-party zrewidowali swoje stanowisko, wydając coś także i na N64, jednak pewne szkody były już nieodwracalne – do obozu konkurencji przeszło m. in. Square, wydając siódmą część Final Fantasy na PlayStation, a reszta jest historią. Brak wystarczającej ilości miejsca na kartridżach powodował nierzadko, że gry musiały być pozbawiane co bardziej zasobożernych elementów, np. filmowych cutscenek; zdarzały się jednak porty, które śmiało można określić mianem cudów. Capcom wydał na N64 drugą część Resident Evil; grę, której wydanie na konsolę Sony zajmowało dwie płyty, udało się zmieścić na jednym kartridżu, lecz nie była to jakaś wykastrowana z większości feature'ów wydumuszka, a pełnoprawne, w pełni grywalne wydanie.

Właśnie, skoro już przeszliśmy do tematu gier... Nintendo 64 może i nie mogło się poszczycić biblioteką gier dorównującą wielkością konkurencji (prawie 400 przy 1100 na PlayStation), ale ta z pewnością nie ustępowała jakością. Prym oczywiście wiodły produkcje first-party, wśród których znajdują się gry, które można określić mianem przełomowych – chodzi tu oczywiście o Super Mario 64 i The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Na tym sprzęcie swój żywot zaczęło parę marek, które po dziś dzień święcą sukcesy, np. Super Smash Bros., Paper Mario czy Animal Crossing. Do biblioteki N64 swoje



też dołożyło brytyjskie studio Rareware, przez pewien czas będące częściowo w posiadaniu Big N, któremu zawdzięczać możemy szereg dobrze ocenianych i często dobrze się sprzedających produkcji z różnorodnych gatunków, m. in.: Banjo-Kazooie, GoldenEye 007, Perfect Dark czy Conker's Bad Fur Day. Nadal można znaleźć tam szereg gier, które sprawiają dużo frajdy, nawet pomimo smutnej konieczności zmagania nie tylko z przeciwnikami na ekranie, ale i z niuansami sterowania produkcją z tej epoki.



Dobra rada: kupując kartridże, zwracajcie uwagę na to, z którego regionu pochodzą. Możliwe warianty są trzy: NTSC podzielony na amerykański i japoński oraz PAL. Najprostszą z różnic jest kształt dołu karta, uniemożliwiający włożenie go do konsoli z innego regionu. W przypadku konsol amerykańskich i japońskich wystarczy drobna modyfikacja sprzętu, wyjęcie jednej części, by cieszyć się pełną biblioteką gier NTSC. Z użyciem kartridży PAL-owskich na sprzęcie NTSC i vice versa nie jest niestety już tak łatwo, lockout chip uniemożliwia odpalenie gry w takim przypadku. Graczowi pozostaje wtedy użyć bardziej skomplikowanego moda lub skorzystać ze specjalnego kartridża, do którego poza interesującą nas produkcją wpinamy też kartę z regionu, z którego pochodzi posiadany sprzęt, „oszukując” w ten sposób nasz sprzęt. Opcja ta jednak nie zawsze może działać, poza tym obecnie takowe kartridże także są łakomym kąskiem na rynku, więc tańszą opcją okazać się może kupno drugiej konsoli.



Kto kupuje dodatki, ten piękny i gładki

Czymże byłaby konsola bez masy barachła rozszerzającego jej możliwości? Na początek na warsztat weźmy gniazdo ukryte z przodu pod klapką – tam umieścić można było Expansion Pak, czyli dodatkowe zawrotne 4 megabajty pamięci. W części gier dodatek ten pozwalał polepszyć nieco grafikę (częstokroć odbywało się to jednak kosztem framerate'u). Dwie gry wręcz nie są możliwe do uruchomienia bez rozszerzenia – chodzi tu o Donkey Kong 64 (sprzedawaną z Pakiem w pudełku – na temat użycia tegoż krąży miejska legenda, jakoby wymuszone to zostało bugiem występującym tylko w przypadku jego braku w konsoli) oraz The Legend of Zelda: Majora's Mask. No dobra, w sumie to trzy – Perfect Dark co prawda się uruchomi, lecz w przypadku braku posiadania dodatku duża część zawartości gry jest dla gracza zablokowana.

Najczęściej wykorzystywane było gniazdo rozszerzeń znajdujące się w padzie. Tam właśnie wpiąć można było Controller Paki, czyli memorki – z uwagi na obecność pamięci na save'y w kartridżach te użyteczne były jednak głównie w części gier third-party, bądź też gdy chciało się użyć zapisów z inną kopią gry. Ciekawszym dodatkiem jest Transfer Pak, umożliwiający transfer danych z kartridży Game Boya. Niestety służyło to jedynie uzyskiwaniu jakichś tam perków, gdy posiadało się kompatybilne gry, nie zaś do odpalania handheldowych produkcji na dużym ekranie (istniały jednak umożliwiające coś takiego karty produkcji Big N, zwane Wide Boyami, były jednak dostępne głównie dla developerów, a co gorsza, drogie) – zamiastką tego była jednak emulacja przenośnych

Poków po wpięciu kartridża podczas gry w Pokemon Stadium. Nie można też zapomnieć o Rumble Paku, dodającym do kontrolera force feedback. To właśnie temu silniczkowi zawdzięczać możemy wprowadzenie wibracji w padach pod strzechy.

Kolejny akapit, kolejne gniazdo rozszerzeń – tym razem na dole konsoli. Z oficjalnych dodatków skierowanych do graczy korzystało

z niego jedynie 64DD – przystawka wydana jedynie w Kraju Kwitnącej Wiśni, dodająca napęd dyskietek (mających być tańszym i pojemniejszym zamiennikiem kartridży) i możliwość połączenia z Internetem za pomocą serwisu Randnet. Ostatecznie projekt zakończył się wielkim niewypałem – znalazło się jedynie 15 tysięcy nabywców, programów na dyskietkach wydano jedynie kilka, resztę zaś przeniesiono na kartridże tudzież skasowano. Nie dziwota więc, że dodatek ten nie opuścił Japonii.



Koniec generacji, początek retromanii

Dobra, N64 było jak na swoje czasy naprawdę mocną konsolą, ale czemu ostatecznie przegrała, i to znacząco, z debiutanckim sprzętem Sony? Możliwych powodów jest sporo, prawdopodobnie ostateczny rezultat jest mieszanką każdego z nich w jakimś tam stopniu. Data premiery późniejsza od konkurencji? Mogło to zabrać trochę klientów, ale nie było to raczej decydującym czynnikiem – w poprzedniej generacji SNES wyprzedził ostatecznie Segę Mega Drive pomimo dwa lata późniejszego launchu. Brak napędu CD? Konieczność korzystania z droższego i mniej pojemnego nośnika nie podołała się raczej producentom m. in. japońskich RPG-ów, na które w tej generacji zaczął się prawdziwy światowy boom. Jak już jesteśmy w temacie producentów, nie zapominajmy, że nie wszystkim pasowały drakońskie praktyki Big N, a już w poprzedniej generacji okazało się, że obecność na konsolach Nintendo nie musi być potrzebna do szczęścia – nowy gracz na rynku przyspieszył zaś proces ucieczki. Znalazłoby się jeszcze więcej tego, ale zbyt dużo miejsca zajęłyby kolejne dywagacje.

Nintendo 64 to sprzęt, dzięki któremu na poważnie wkręciłem się w retro gaming. Można nań znaleźć wiele ciekawych, acz z punktu widzenia naszego kraju niszowych produkcji – dzięki takiej egzotycznej selekcji zakup może być, jak w moim przypadku, jeszcze bardziej kuszący. Polecam jedynie zaopatrzyć się albo w telewizor z epoki, albo w odpowiedni konwerter do HDMI, by grać zgodnie z instynktem samozachowawczym; jeżeli macie nowy telewizor i jedynie stary dobry kabel cinch – powiem krótko: nie róbcie sobie tego. Oczywiście, dochodzi jeszcze czynnik związany z kosztami – wiadomo, konsola wymagać będzie wydania paru stówek, kartridże, a przynajmniej te niejapońskie, pochłoną kolejnych parę. Jasne, jak często powtarzam, dochodzi to, że kolekcja może być dobrym sposobem na ulokowanie kapitału, ale nie każdego pewnie to przekona i nie każdy się w to będzie chciał bawić. Cóż, z uwagi na to, że Virtual Console na starszych sprzętach Nintendo stało się lub niedługo się stanie niedostępne, z legalnych tańszych opcji na zaznanie choć namiastki całej tej frajdy pozostaje jedynie abonament Nintendo Switch Online w wersji rozszerzonej (170 zł za rok dla jednej osoby lub 290 w wersji rodzinnej – wciąż jednak to taniej niż niektóre pojedyncze kartridże). Jest to co prawda emulacja, na dodatek borykająca się z pewnymi problemami, a oferta jest ograniczona, ale te najważniejsze tytuły i poprawki błędów ciągle dochodzą, może więc za jakiś czas to naprawdę nie będzie taka zła opcja? Ocenę pozostawiam Wam, a tymczasem, do następnego!



"It doesn't stop being magic just
because you know how it works"

Terry Pratchett, *The Wee*

Magyczne szkoty



t
s!"

Free Men





Akademia Dobra i Zła

ale głównie zła...

Z perspektywy przeciętnego człowieka, który sporą część życiorysu musi sobie zapaskudzić uczęszczaniem do wszelkiej maści placówek edukacyjnych, postacie z bajek zdają się mieć iście rajskie życie. Co prawda czasem jakaś wiedźma ich próbuje zjeść, ktoś ich zmienia w kaczkę, czy innego dzika, czy coś, ale przynajmniej nie muszą się męczyć ze szkołą! No cóż, nie do końca tak to wygląda...

~Ghatorr & Lailyren

Gdy w 2013 roku Sonan Chainani napisał pierwszą część „Akademii Dobra i Zła”, książka okazała się nieoczekiwanym sukcesem. Spotkała się z na tyle pozytywnym przyjęciem, że aż przysiadł i napisał jeszcze kilka kolejnych tomów, wcześniej nieplanowanych; tak na zaś, jakby się udało powtórzyć wyczyn Rowling i zostać milionerem. Nie wiemy, czy ta ostatnia część planu wyszła, ale sama seria wciąż była na tyle popularna, że przykuła uwagę Netflix. Czy to dobrze? Czy to źle? Postaramy się ocenić w dalszej części artykułu.

Na dwoje babka wróżyła...

Ghat: Sam pomysł od początku zdaje się obiecujący i ładnie przygotowujący grunt pod przyjemny film fantasy. Mianowicie, istnieje sobie akademia – ale nie byle jaka, a taka przeznaczona dla postaci z bajek, by mogły szkolić się we (względnie) bezpiecznym, kontrolowanym środowisku na przyszłych bohaterów i złoczyńców. Do takiego oto przybytku pewnego dnia zostają jednak porwane dwie dziewczyny z ludzkiego (XIX-wiecznego, tak na oko) świata – i jedna, Agata, trafia do części przeznaczonej dla tych dobrych, a druga, Sophie, dla tych złych. Obie czują się nie najlepiej w nowych rolach – nie dość, że wszyscy twierdzą, że zostały źle dopasowane i powinny się zamienić miejscami (choć to niemożliwe), to jeszcze Agata, której nie w głowie taki rodzaj nauki, wolałaby wrócić do domu.

Laily: Ja powiem szczerze, że po obejrzeniu byłam święcie przekonana, że będziemy mieli do czynienia z krótkim serialem typu „team drama”, gdzie wszystkie ciekawe wątki z pierwszego tomu książki mogłyby spokojnie wybrzmieć. Zamiast tego otrzymaliśmy film, który nie wie, czego tak naprawdę chce. Sama fabuła, jak już wspomniał Ghat, wykorzystuje zagranie stare jak świat – wyjęcie postaci z ich strefy komfortu połączone z zamianą rolami. Tym, co czyni ten pomysł inte-

resującym, jest właśnie umieszczenie głównych bohaterów w bajkowo-magicznej szkole. I w sumie to jedyna ciekawa rzecz, jaką film zaczerpnął z materiału źródłowego.



Duch magii został na papierze

Ghat: Od samego początku rzuciły mi się w oczy spore zmiany w stosunku do książki, przez które obraz filmowy stracił na wyrazistości. Przede wszystkim: w ekranizacji Sophie i Agata od początku były przyjaciółkami, i to na tyle dobrymi, by wspólnie mieć jakieś plany, dbać o siebie i tak dalej. Tymczasem jak to wyglądało w oryginale? Sophie, marząca o zostaniu księżniczką rodem z bajek, od samego początku była wredną, małostkową zołą, myślącą, że gładka skóra i ładne ciuszki wystarczają do bycia uznaną za postać „dobrą”. Agatę traktowała jak, co najwyżej, projekt charytatywny, mający zaprezentować światu, że jest tak wspaniała, że zadaje się nawet z dziwadłem mieszkającym obok cmentarza. Z jednej strony znacząco przyspiesza to akcję – Sophie i Agata nie muszą się w szkole zaprzyjaźniać, bo są już przyjaciółkami od początku. Z drugiej – redukuje to kontrast po ich umieszczeniu w Akademii, bo ta biedna filmowa Sophie w tym momencie jeszcze nie zdążyła sobie na takie traktowanie zasłużyć.



Laily: Ta zmiana jest na tyle istotna, że część rozwiązań fabularnych traci w tym momencie sens. Wszystko jest nam wmawiane poprzez dialogi, zamiast pokazać charakter postaci poprzez czyny. Postaci poboczne mówią, jaka to Sophie nie jest okropna, i my jako widzowie musimy po prostu



uwierzyć im na słowo, co mocno pokazuje, o ile uboższa w wydarzenia jest netfliksowa ekranizacja. Brakuje w niej wielu wątków istotnych dla rozwoju charakteru obu głównych bohaterek, więc by niektóre konkluzje mogły mieć miejsce, rzeczy są klejone na ślinę. Zresztą sama szkoła, która powinna być tu głównym punktem skupienia, jest potraktowana po macoszemu. W sumie tak naprawdę ciężko powiedzieć, jak ta placówka w ogóle działa, bo film nam tego nie pokazuje.

Ghat: Co gorsza, książkę nie tylko zmieniono, ale i drastycznie skondensowano. Nieco mniej niż pięćset stron tekstu wrzucono w dwie godziny i dwadzieścia minut filmu, boleśnie zarzynając część wątków, intryg oraz przedstawienia świata. Główną ofiarą pada tu przede wszystkim cały wątek edukacyjny – w oryginale poświęcono mu całkiem spory kawałek tekstu, groźba oblania (i wiążące się z tym konsekwencje) wisiła nad głowami bohaterek niczym miecz Damoklesa, tymczasem w ekranizacji jest to niby wspomniane (poprzez wprowadzenie nowej postaci), ale szybko znika. Główna intryga Agaty, mająca uwolnić dziewczyny ze szkoły, również ulega przez to sporemu skróceniu. Akcja leci na łeb na szyję.

Laily: Przez to skondensowanie i ucięcie wątków dostajemy nijaką papkę, która coś nam niby chce pokazać, ale tak naprawdę nie wie, czego chce. W fabule pucinało wszystko, co mogłyby zarysować sens świata przedstawionego, i zamiast tego skupiono się na nieudolnym wątku miło-

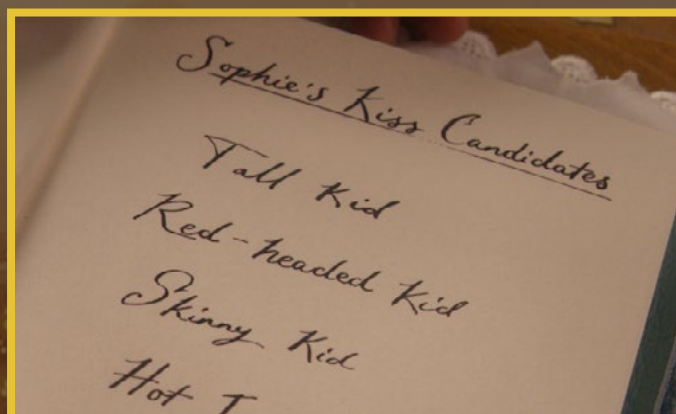
sny, który przez te cięcia tak naprawdę też nie ma sensu. Zwłaszcza że od początku zmieniono podstawy, przez które ten wątek w ogóle zaistniał, przez co ciężko było uwierzyć w prawdziwość uczuć, które też próbowano nam wmówić nie-naturalnymi dialogami. Ekspozycja, ekspozycja i jeszcze raz ekspozycja.

Ghat: Nawet ten nieszczęsny wątek miłosny, który otrzymał w filmie sporo uwagi (w bajkach, bądź co bądź, prawdziwa miłość to ważna rzecz), został, w porównaniu do książki, przycięty, pocięty i okaleczony. Nie jestem pewien, czy choćby jedna scena z książki, która go dotyczyła, została należycie przedstawiona.

Laily: Mieli jedno zadanie... zekranizować przasną książkę dla nastolatków z uroczym romansem, a wyszła im szara masa imitująca team dramę. Dlatego będę dalej bronić mojej tezy z początku artykułu, że jako serial to dzieło mogłoby wyjść znacznie lepiej. Zwłaszcza porównując tenże film do ostatnio opublikowanego serialu „Wednesday”, który pokazuje wyższość kilku krótszych odcinków nad jednym filmem, gdy chce się przedstawić opowieść o niezwyklej szkole tego typu.

Postacie niczym świeże kartki papieru... puste

Ghat: Skoro fabuła nie tylko nie odwzorowuje porządnie książki (jak wspomnieliśmy, dość porządnie napisanej i popularnej), ale jeszcze wprowadzone zmiany nie wyszły jej na dobre, to może chociaż postacie bronią ten film? No cóż, z tym też jest krucho. Mówiliśmy już o zmianie charakteru Sophie, która w książce zaczyna jako 100% wredoty we wredocie ukryte pod płaszczkiem tiulowej sukieneczki i makijażu. Agata jest na początku dość upiorna i ma niskie mniemanie o sobie. Ich koledzy ze szkoły zaczynają praktycznie jako archetypy, po czym powoli z tych



ról wychodzą. W filmie? Główne bohaterki mają zaburzony rozwój ze względu na to, że przez zmiany po prostu mają o wiele mniej wad do naprawienia. Inne postacie robią za wydmuszki, traktowane w pełni instrumentalnie przez scenarzystów. Po bożemu nie ma czasu na to, by coś więcej zaprezentować. Nawet główny zły ze swoimi mrocznymi planami jest przedstawiany nieumiejętnie, bez tajemniczości, mroku czy powagi, jakie niósł w książce.



Laily: Zgadzam się w zupełności. Tak naprawdę postaci poza pomyloną dwójką i chłopcem do wątku miłosnego mogłoby nawet nie być i nie zrobiłoby to żadnej różnicy dla rozwoju wydarzeń w filmie. One tam po prostu są. No, może czasem przytakną jednej lub pocisną drugiej, ale nie mają w sobie nic na tyle interesującego, by zapamiętać, kim są lub jak mają w ogóle na imię. Jednocześnie aż dziwne, że ta szkoła jest strasznie pusta jak na miejsce, w którym szkoli się przyszłe pokolenia bohaterów z bajek, na które na pewno jest ogromne zapotrzebowanie. Zmarnowany materiał.

Koszmar rodem z bajki

Laily: Ponarzekaliśmy sobie trochę, to teraz czas na część, która wcale taka zła nie była. Ustaliliśmy już, że „Akademia Dobra i Zła” jest nijaka pod względem treści, acz jest to bardzo ładnie zaprezentowana bezsmakowa papka. Zarówno kostiumy, jak i scenografia cieszą oko dbałością o szczegóły. Część „dobra” jest uroczo bajkowa, zaś „zła” ponuro niepokojąca. Zawszanie chodzą w zdobnych ubraniach, podczas gdy Nigdziearze wyglądają niechlujnie i odpychająco.

Ghat: Oczywiście ponownie mamy tu do czynienia ze sporymi cięciami w stosunku do książki. Przy zapowiedzi filmu nie mogłem się doczekać zobaczenia, jak przedstawią koszmarną szkołę złą, kwiecistą kolejkę, kilka nieprzyjemnych rzeczy, których miała doświadczyć Sophie – i co? Psińco, jest ładnie, ale potencjału materiału źródłowego nie wykorzystano. Znowu.

Laily: Niestety to też prawda. Było ładnie, ale mogłoby być ładniej. Zwłaszcza że pewnie mogłoby sobie pozwolić na więcej przy wykorzystaniu aktualnej technologii. Wizualia nie odpychają, acz za mało w tej magicznej szkole magii. Ktoś tu postanowił przyoszczędzić na efektach specjalnych, które mogłyby nieco podratować ten twór inspirowany książką.

Niemile złego początku, a koniec i tak żalony

Ghat: Czekałem na ten film. Naprawdę. Niestety, wygląda na to, że moje oczekiwania jako osoby, która się dobrze bawiła przy książce, zagrały przeciwko mnie. Co gorsza, to nie jest nawet tak, że mogę sobie powiedzieć „a, adaptacja kiepska, ale wyszło nieźle” – bo przy całym okrajaniu książki z jej fajnych elementów twórcy zapomnieli dodać coś fajnego od siebie, przez co końcowy efekt przypomina efekt wpadnięcia domowego pieska do maszynki do mięsa. Niby jakieś kawałki da się poznać, ale czy to dobrze? No nie za bardzo.

Laily: Cóż ja mogę rzec więcej... jeśli jesteście fanami książki, mam jedno do powiedzenia: „2/10, nie polecam”. Zaś jeśli nigdy nie mieliście owej powieści w rękach, to czeka na Was dosyć nudny, acz nie jakoś bardzo męczący seans z całkiem przyjemną oprawą graficzną. Ani nie wniesie to nic ciekawego do Waszego życia, ani nie sprawi, że krakersy do herbatki będą mniej smaczne. Po prostu są ciekawsze filmy o podobnej tematyce.





EHLLY G 2011

Hanako Games

Magical Diary

Recenzja

KTO po przeczytaniu „Harry’ego Pottera” nie czekał nigdy na list z Hogwartu, niech pierwszy rzuci kamieniem. Niestety (albo i stety? Taka magia to jednak niebezpieczna by była), nie doczekaliśmy się tego nigdy (chyba że komuś przyszła sowa, to bardzo przepraszam), ale świat kultury aż się pali, by nam zapewnić jakąś namiastkę – przez inne książki, komiksy, filmy... oraz oczywiście gry.

~Ghatorr

Pała za różdżkę!

O ile gry dotyczące przygód młodocianego czarodzieja z blizną do tej pory były całkiem niezłe, o tyle nie oddawały życia w magicznej szkole – dotyczyły konkretnej postaci, jej życia, złowrogich problemów, z jakimi musiała się mierzyć, i tak dalej. Może „Hogwart’s Legacy” to naprawi, ale do tego momentu, by poczuć magię chodzenia do czarodziejskiej szkoły, można odpalić gry z serii „Magical Diary”.

Studio Hanako Games to weterani gatunku visual novel. Dotychczas stworzyli już piętnaście takich tytułów, wszystkie wysokiej jakości, oferujące przykuwające uwagę elementy i (względnie) przyjemną rozgrywkę. Fani na pewno skojarzą ich „Long Live the Queen”, czyli symulator umiarnienia młodocianej władczyni. Jak im wyszła próba stworzenia własnej, unikatowej wersji Hogwartu?



I bump into someone.

Szkolne duo

Seria składa się na chwilę obecną z dwóch tytułów – starszego „Horse Hall” i nowszego „Wolf Hall” – ale ze względu na ich podobieństwa podchodzę do nich razem. Zresztą słowo „podobieństwa” może być za mało precyzyjne – w obu grach mamy dosłownie zaprezentowany ten sam rok edukacji, tylko z różnych, alternatywnych perspektyw. W pierwszej grze główna bohaterka to wiedźma z niemagicznej rodziny, dopiero poznająca reguły odnośnie magicznego życia, a w drugiej prowadzimy przez trudy edukacji europejskiego królewicza, który incognito ma poznać bliżej kulturę magicznej Ameryki oraz spędzić czas z rówieśnikami.

Różnice są bardzo wyraźne – zwłaszcza że dotyczą zarówno pozycji społecznej, wiedzy, płci, jak i domu, do którego nas przydzielono – ale wydarzenia i inne postacie początkowo nie ulegają większym zmianom. Dopiero po pewnym czasie efekt motyla zaczyna wprowadzać większe zmiany.

Zagłębiając się w świat

Bez zbędnych spoilerów – w obu wypadkach fabuła (o ile się do niej dokopujemy) pozostaje na spokojnym, szkolnym poziomie. To nie „Harry Potter”, by na szkołę miał czyhać potężny, zły czarnoksiężnik – wszystkie potencjalne problemy dotyczą tak przyziemnych rzeczy, jak nauka, nauczyciele, związki i potencjalne szkolne konflikty, jakich można się spodziewać po każdej szkole z internatem. Po prostu tutaj stawka bywa czasem odpowiednio większa – manipulacja emocjonalna nabiera dodatkowego znaczenia, gdy ma się do czynienia z istotami, które nie są w pełni ludźmi, wyrzucenie ze szkoły łączy się z koszmarnymi konsekwencjami, a stałym elementem egzaminów jest groźba hurtowej ilości bólu. Pewna nieprzyjemna przygoda z duchem może się nawet skończyć niechcianym małżeństwem...

Żadna z postaci nie wydawała mi się zrobiona źle – a nawet jak któraś nie przypadnie nam do gustu, to z reguły nie ma obowiązku się z nimi zadawać. Nie dotyczy to co najwyżej nauczycieli (ale tych niestety trzeba znosić, tak jak w prawdziwym życiu) i współlokatorek w Horse Hall – bohater Wolf Hall, jako członek rodziny królewskiej, kisi się w jednoosobowym pokoju, więc u niego odpada nawet ten problem.

W obu grach występuje kilka wątków fabularnych, które możemy – ale nie musimy – zgłębić, jeśli będziemy zadawali się z konkretnymi osobami, posiadali odpowiednie umiejętności w odpowiednich momentach czy odpowiednio kierowali naszą szkolną karierą. Wszystkie są całkiem ciekawe i dobrze napisane – a do tego poruszają różnorodne tematy, od toksycznych związków po dosłowny cykl zemsty. Jeśli będziemy mieć pecha do wyborów albo po prostu skupimy się na nauce, to większość rzeczy nas ominie, ale zawsze zostaje rozwój postaci... i egzaminy.

Tęskie wyczekiwanie egzaminów

Te ostatnie stanowią jeden z najoryginalniejszych elementów obu gier. Raz na miesiąc nasza postać trafia do magicznego lochu, w którym musi wykonać konkretne zadanie, by zdobyć pozytywną ocenę. W niektórych wypadkach mamy też do czynienia z dodatkowymi warunkami, dającymi spory bonus – z reguły za rozwiązanie problemu bez narażania siebie lub innych. Egzaminy mają formę prostej gry labiryntowej, w której możemy się swobodnie poruszać po otoczeniu oraz rzucać czary. Nie wszystkie są użyteczne, ale z reguły do każdego problemu można podejść na kilka różnych sposobów. Robiłem to zawsze z ciekawością, starając się znaleźć optymalne rozwiązanie.

Do zaliczenia egzaminów potrzebne są jednak czary – a te zdobywamy w trakcie lekcji. Gra oferuje nam kilka miesięcy nauki, i co niedzielę mamy

możliwość ułożenia sobie harmonogramu tygodnia. Poza dwiema ogólnymi czynnościami – czyli zwykłym studiowaniem, które wpływa pozytywnie na nasz spryt (przekładający się na to, ile mocy magicznej ma nasza postać i czy mamy dostęp do dodatkowych opcji dialogowych) i ćwiczeniami fizycznymi (jeśli na egzaminie wybuchnie nam w twarz pułapka, to lepiej by nas to od razu nie pozbawiło przytomności) mamy też do czynienia z pięcioma rodzajami magii, podzielonymi na kolory.

W każdej z tych kategorii otrzymujemy punkty, a po przekroczeniu odpowiedniego ich poziomu zdobywamy czary – ponownie, nie wszystkie się przydają (biada każdemu, kto zamiast teleportacji będzie studiował rozmawianie z duchami!), ale daje to miłe poczucie satysfakcji i rozwoju osobistego.

Różnice między rodzeństwem

Wszystkie omawiane do tej pory elementy były wspólne dla obu gier – ale są tu też różnice... choć te z reguły dotyczą estetyki czy udogodnień. Widać, że „Wolf Hall” jest nowsze – ma więcej zawartości, lepiej informuje, jakie dotychczasowe wybory doprowadziły do odblokowywanych przez nas wydarzeń, a do tego w dzienniku, który możemy przeglądać, mamy nie tylko zapiski o ostatnich wydarzeniach, ale również notatki o świecie gry czy poznanych postaciach. Do tego poruszanie się po labiryncie wydawało mi się o wiele przyjemniejsze w „Wolf Hall”.



... elsewhere.





- all of a sudden, a shadow sweeps over the gym. Darkness gathers in the rafters, forming a monstrous shape - eyes of unearthly azure, hanging tendrils that writhe and reach, and a maw lined with needles...

Różnica w ilości zawartości rzuca się w oczy przede wszystkim przy romansach – jest tu ich więcej i mają dodatkowe rozgałęzienia, zresztą autorzy na Kickstarterze zobowiązali się do dorzucenia dwóch opcji – oraz przy nauce czarów. W „Horse Hall” nasza heroína po prostu informowała „nauczyłam się nowego zaklęcia!”, podczas gdy w „Wolf Hall” jesteśmy nagradzani drobną scenką, gdzie nauczyciel prezentuje, jak dany czar działa.

Różnice widać też w grafice. „Magical Diary” to visual novelki, więc nie ma co się spodziewać wodotrysków – ale w „Horse Hall” styl jest o wiele prostszy, mamy mniej szczegółów, wygląd mniej ważnych postaci jest oparty o uproszczony szablon i tak dalej. W drugiej części jest o wiele lepiej, szczególnie gdy mowa o postaciach pierwszoplanowych. Muzycznie jest prosto, ale przyjemnie i klimatycznie – ot, jeden utworek jest spokojny, inny melancholijny, inny wchodzi w momencie zagrożenia... Nie ma tego dużo, ale i nie trzeba więcej. O jakimkolwiek dubbingu nie ma co marzyć – trzeba czytać!

Uczenie postaci patrzenia w przyszłość

Trzeba pamiętać, że to visual novelki – czyli w projekcie gry jest wpisane to, że za pierwszym razem wejdziemy na ślepo, i dopiero przy kolejnych przejściach (albo po znalezieniu poradnika) zacznie nam wychodzić to, co chcemy, zaczniemy przechodzić bez problemu egzaminy i tak dalej.

Nie mogę powiedzieć, by była to wada – zwłaszcza że od czasu do czasu dostajemy podpowiedzi czy wskazówki, które mogą nas nakierować na w miarę akceptowalny kurs wydarzeń. Do tego całość ogrywa się całkiem szybko – szczególnie kolejne przejścia, gdy można pomijać niektóre scenki.

Na pewno mnie osobiście grało się w to ze sporą przyjemnością, i dotyczy to obydwu części. Zestaw można kupić w przecenie za nieco ponad 40 złotych, ale jakby ktoś miał wątpliwości, to może po prostu wypróbować „Horse Hall” za 19 złotych – jeśli to przypadnie do gustu, to na pewno spodoba się też druga część.





ZROBIĘ swoją własną szkołę magii z pokem i orkami. Jak postanowiłem tak zrobiłem, siadając do gry „Spellcaster University”, którą Sneaky Yak Studio wypuściło w 2021 roku. Sama gra jest symulatorem zarządzania własną szkołą magii z elementami dungeon crawlera. Naszym głównym celem jest stworzenie od podstaw Uniwersytetu Magicznego, który nie tylko wykształci młodych magów, ale również przyniesie nam prestiż, renomę oraz pomoże pokonać złego pana.

~ Arwenn

Ale o co chodzi?

„Co 274 i pół roku władca ciemności powstał, aby szerzyć chaos i zniszczenie. Zazwyczaj wszystkie frakcje na ten czas budowały sojusze i stawiały mu opór, ale tym razem ktoś pomylił daty...” – takim przyjemnym intrem wita nas gra, zanim zobaczymy menu główne „Spellcaster University”. Głównych trybów gry do wyboru mamy dwa: kampania oraz szybka gra. Pierwszy pozwala nam raz za razem próbować naszych sił w stworzeniu akademii, która sprosta wyzwaniom stawianym nam już w pierwszych minutach gry. Od wypromowania odpowiedniej ilości magów specjalizujących się w konkretnej dziedzinie magii po zdobywanie zaufania frakcji czy też wypełnianie specjalnych misji dostępnych w niektórych lokacjach.



Mapa świata daje nam wybór kilku różnych lokacji dla naszej szkoły, takich jak wioski, jeziora, wulkany czy nawet skorupy olbrzymiego żółwia. Budowę zaczniemy od spożytkowania kart, które symbolizują rodzaje sal i pracowni, jakie możemy postawić na wolnych polach, jak i inne aspekty – takie jak „domy”, niczym w Hogwarcie. Cały system rozwoju naszej placówki opiera się na używaniu kart. Te możemy wykupić za złoto lub odpowiedni rodzaj many generowany przez szkołę lub pozyskany w trakcie eventów.

Po ostatnim dzwonku

Kolejne rodzaje sal, jak i usprawnień do nich – takich jak artefakty przyspieszające naukę danego rodzaju magii, banery frakcji zapewniające przyrost reputacji czy magiczne zwierzęta – kupujemy za interesujący nas rodzaj many, tej mamy kilka różnych rodzajów: mroczną, świetlistą, tajemną, alchemiczną i naturalną. Rośnie ona wraz z ilością studentów uczących się danego jej rodzaju w odpowiednich salach zajęciowych. Innym sposobem jej pozyskania jest wybór zacieśnienia relacji z którąś z frakcji. Do tych należy horda orków lubująca się w walce (również z tobą), wieśniacy, którzy są zabobonni, ale pokochają twoją szkołę, jeżeli wyleczysz ich zwierzęta czy gildia awanturników, która co chwile szuka guza. Interakcja z nimi sprowadza się do wyboru jednej z opcji tekstowej w menu frakcji, do której mamy dostęp raz na jakiś czas, zależnie od poziomu rozwoju wieży z latającymi

świnkami morskimi. Te pozwalają nam zarówno pozyskać samą reputację, jak i inne dobra, takie jak złoto czy manę.

W odpowiednim menu mamy możliwość określenia takich parametrów, jak wpisowe nowych rekrutów, preferowane cechy kandydatów czy też fakt, czy dostęp do jedzenia i spania dla uczniów będzie darmowy, czy też odpłatny. Wybory w tej kwestii są ważne, darmowe jedzenie, spanie i rozrywka pozwoli skoncentrować się uczniom na nauce, brak wyżej wymienionych opcji za darmo natomiast zwiększa szansę na to, że mniej czasu spędzają na lekcjach, szukając jedzenia w lesie chociażby. Same domy, o których wspomniałem, są opcjonalną mechaniką, jednak ich użycie pozwala nam mieć wpływ na pożądane cechy, jakie mogą wypracować uczniowie oraz konkretne szkoły magii, w których mają się specjalizować lub w ogóle ich nie praktykować. Zakładając dom, mamy również opcję własnoręcznego nazwania go, stworzenia herbu i wyboru koloru szat członków.

Jak odróżnić szkoły magii

W trakcie budowania renomy naszej szkoły istnieje spora szansa, że liczne mini-eventy dadzą nam szansę pozyskać surowce, szacunek wśród poszczególnych frakcji, jak i dostęp do eksploracji lochów, gdzie możemy wysłać swoich przyszłych magów. Ten element gry stanowi dosyć prostą wariację roguelike'a, gdzie wybieramy 4 spośród swoich studentów, którzy za sprawą naszych decyzji oraz rozwiniętych szkół magii, będą mogli pozyskać skarby przydatne dla twojej szkoły w automatycznie prowadzonych walkach. Różne szkoły magii mają swoje zastosowanie w tej rozgrywce. I tak uczniowie z magią światła mogą leczyć, a z tajemną umieją atakować więcej celów. W trakcie zwiedzania lochów możemy również pozyskać i użyć specjalnych, jednorazowych znajdziek, które są w stanie dać nam dodatkową turę, bądź wskrzesić poległą postać.

Czas jednej gry jest ograniczony przez powoli idący pasek postępu ataku chaosu, który jest widoczny na górze ekranu. Istnieje możliwość spowolnienia jego progresu w trakcie gry, ale ostatecznie i tak musi dojść do konfrontacji. Jest to mo-

ment, gdzie my pakujemy swoje walizki, wydajemy dyplomy uczniom, którzy nie zdążyli skończyć swoich studiów i uciekamy zbudować nową szkołę gdzieś indziej... Jest to również moment, kiedy nasze dokonania są oceniane w postaci gwiazdek, które odblokowują księgi dające nam różnorakie bonusy przy budowie kolejnej, nowej szkoły.

Architektura i hałas magicznej szkoły

Z estetycznego punktu widzenia, grafika 2,5D w „Spellcaster University” nie razi w oczy, chociaż przypomina niektóre produkcje z wczesnych lat dwutysięcznych. Minimalistyczny wygląd postaci, przypominający trochę kreskówkowy, towarzyszy nam już od głównego menu, gdzie mamy podgląd tego, jak uczniowie i niektórzy wrogowie chodzą sobie w tle budynku szkoły. Jest natomiast wiele małych szczegółów na samym podglądzie mapy szkoły, które zmieniają się wraz z kolejnymi usprawnieniami – od wystroju klas po modele postaci.

Sama oprawa dźwiękowa ma swój staro-szkolny urok, choć bazuje ona na tej samej nastrojowej melodyjce, granej na harfie i flecie, która leci w kółko i może być męcząca po dłuższej rozgrywce. Istnieje też niewielka ilość efektów dźwiękowych, jakie usłyszymy w trakcie gry, jednak ich ilość jest niewielka. Zarówno grafika, jak i oprawa dźwiękowa nie wywierają negatywnego wrażenia, ale przypominają nam o tym, że nie mamy do czynienia z grą z półki AAA. Niemniej, widok miniaturowych postaci odprawiających rytuał lub przysypiających na lekcjach ma swój niezwykły urok.

Jak to jest być czarodziejem?

Daleko temu tytułowi do bardziej rozbudowanych przedstawicieli gatunku managerów czy simów, ale „Spellcaster University” jest stanowczo grą, którą mogę polecić, jeśli szukacie lekkiej rozrywki z odrobiną humoru w klimatach fantasy.

Sama gra wystarczy nam na kilkanaście godzin przyjemnej rozrywki dzięki osiągnięciom na Steam, wiele z nich to humorystyczny ukłon w stronę twórczości Pratchetta, uniwersum Warcrafta czy innych tropów, ale też za sprawą wyzwania, które możemy odblokować po pomyślnym przejściu trybu kampanii.



LICEUM OGÓLNOAGICZNE SZKOŁA MAGII, ALE TO POLSKA

KTO nigdy nie marzył choć przez chwilę o dostaniu się do Hogwarty, niech pierwszy rzuci kamieniem, a potem splunie przez lewe ramię dla odczarowania! Niestety, nie znajdujemy się w Wielkiej Brytanii, a w Polsce – co za tym idzie, nie możemy liczyć na szczęście w kwestii fajności magicznej edukacji. I o tym bezlitośnie przekonuje się Milena, gdy e-mail ze spamu wzywa ją do podjęcia nauki w Pierwszym Liceum Ogólnomagicznym we Wrocławiu. Przygotujcie się na magiczne rozczarowania, czarodziejskie MMA i nadprogramowe cyrografy.

~Magda B



Na łamach Equinox Times Czytelnicy mieli okazję poznać Krzysztofa Piersę, który poza „Kosmicznymi Bobrami” odpowiada także za powstanie wspomnianego „Liceum Ogólnomagicznego” – czyli naszej szkolnej reprezentacji pośród ośrodków edukujących w szeroko rozumianej magii.

Książka, wydana pod szyldem Genius Creations, prezentuje się obiecująco – mamy ładny odcień fioleto, magiczne itemki i opis pokrótce streszczający, z jakim tworem mamy do czynienia. I nie dajcie się zwieść, jakbyśmy mieli tu do czynienia z marną, okołopotterową parodią – jest zdecydowanie dziwniej.

Szkolnych perypetii nigdy dość, toż to szkoła absurdu

Historię zaczynamy początkiem września, kiedy to rozpoczyna się rok szkolny – liceum to w końcu szkoła, duh! Od razu po pierwszych stronach rzucają nam się główne tematy, wokół których będziemy lawirować – a mianowicie podział na magicznych oraz niemagicznych i absurdu magii w Polsce. Wkraczamy wraz z bohaterką do świata nieznanego, pełnego potencjału, magii i czarodziejstwa, magicznych sztuk walk w oktagonie... żeby spędzać czas na zwykłych zajęciach, o wszystkim słuchać w teorii i patrzeć z zawiścią na bananowe dzieciaczki po czarodziejskich korepetycjach. Brzmi nostalgicznie do szkolnych czasów – albo się sam nauczysz, masz pasję i zajawkę, albo płacisz za korki lub lecisz na miernych. Regulamin jest po to, żeby był, a w razie czego, to „zawsze możecie przyjść do wychowawcy albo pedagoga” – i wszyscy wiemy, co to naprawdę oznacza.

I jak łatwo się można domyślić, zdarzenia opierają się na przypadkach znęcania nad uczniami „słab-

szymi" (magiczni znęcają się nad niemagicznymi, a nauczyciel stoi obok i udaje, że nic nie widzi, dopóki wszyscy jako tako żyją), wojowaniu z dziurawym systemem (klub szkolący się w magii, by nie dać się oprawcom), a w kulminacyjnym momencie role się odwracają, czyli największa ofiara atakuje oprawców. W tle wpleciony mamy jeszcze jakiś oczywisty wątek romantyczny – trójkąt miłosny głównej bohaterki, Mileny, Andrzeja, którego spotyka w szkole całkiem wcześnie i od samego początku puszcza do niej oczka oraz Patryka, czyli koziołka ofiarnego, który na łamach książki przemienia się w łobuza i magicznego gigachada.

Bo owszem, jeśli przyrzeć się fabule z daleka, to daje nam „nie taką znowu nieprawdziwą historię o nastolatkach i ich szkolnym życiu, a w tle gdzieś tam wplecione wątki ...” i tu w puste miejsce można wstawić cokolwiek. Na przykład czary, które robią za nasze comic relief i będą budowały jakiś standardowy wykresik napięcia fabularnego w opowieści. Mimo, że magia jawi nam się tu jako coś, co jest tylko po to, by nadawać pretekst dla poszczególnych, ważniejszych i mniej istotnych zdarzeń, to umiejętnie (i zarazem w sposób oczywisty) została wykorzystana, a nie wciśnięta bez pomysłu. I za to czapki z głów, panie Piersa.

Postacie przewijające się przez książkę są zróżnicowane, ale charakterystycznie stereotypowe. Plusem tego jest na pewno fakt, że łatwo wchodzi do głowy i są przez to zapamiętane z całym dodatkowym, kreowanym przez stereotyp wyglądem postaci – fizycznie i mentalnie. Z drugiej strony, poza wymienionymi na palcach jednej ręki postaciami dość wyróżniającymi się (jak np. ulubieniec tłumu Czytelników, Pedragonowicz), by je polubić czy wspomnieć po jakimś czasie od przeczytania „Liceum...” – nasza nastoletnia gromadka wchodzi do głowy gładko, jak alkohol i wychodzi z niej również jak alkohol, ale ten z akademika wrońskiego liceum po godzinie 22 (tak, cokolwiek sobie tam wyczarujecie, po godzinie ciszy nocnej znika), tylko kac nieco mniejszy.

Swoją drogą, akademik wygląda tam bardziej studencko, niż licealnie, ale może to ja trafiałam na zupełnie inne bursy oraz akademiki w swoim naukowym życiu. Nie było tam żadnych starostów, nie łąły się za tych lat alkohole, a i z życiem też jakoś łatwiej się uchodziło – i wcale dawno temu to nie było. A może to właśnie dlatego mam odmienną percepcję? Pojęcia nie mam, za to szkoła zdaje

się być typowym, miejskim gimnazjum, gdzie dramat goni kolejny absurd. I tak w koło Macieju, a to już miała (tak mi się zdaje) być starsza młodzież.

Jeden rabin powie, że śmieszne, a drugi – że nieśmieszne

Humor, bo o nim jeszcze się nie wypowiedziałam, oceniam na „mnie śmieszny”, ale osobiście lubię takie żarty, które są przemyślane i aby je pojąć, trzeba czasem pomyśleć, do czego to nawiązanie, co to parodiuje itd. Ktoś inny z kolei mógłby się doczepić, że przoduje tu dużo suchych żartów, ale dzięki temu jest wystarczająco sucharków, by je zetrzeć i zakopać takiego delikwenta w bułce tartej. A tak całkiem poważnie, to humor jest albo prosty jak budowa cepa, albo taki, że musisz pomyśleć, co autor przekminiał w danej chwili. Jest też ogrom absurdu, który miał bawić, bawi, ale w końcowych etapach już bardziej irytuje, na zasadzie: „tak, już zrozumiałam, że to Polska, że urok magii jako takiej można sobie tu o kant blatu roztrzaskać, ale litości, już dotarło”. Mimo tego też wydzwięku nerdowego, bardzo szanuję za przemyconą żabę na monocyklu!

O książce można by gdybać, pisać, opowiadać i analizować, ale wychodzę z założenia, że najlepiej będzie, jeśli dacie się namówić na zapoznanie. Książka przyjemnie się czyta, jest pisana swobodnym stylem. W zdecydowanej większości daje rozrywkę i bawi, poza oczywistościami oraz przewidywalnościami satysfakcjonuje, gdy sami składamy sobie puzzle historii. Choć przez wielu uznawana jest za „przeciętniaka”, co to ma za dużo cyfografów, jak na jedną książkę – to ja wyłamuję się z tego gwaru krzyczącego „murem za Bobrami!” stawiając „Liceum...” powyżej przeciętnej. Więc jeśli tylko nadarzy się okazja, to czytajcie albo zgińcie od kuli ognia – bo jaki kraj, taki Hogwart...



O kurde, diabeł

OSTATNI ABSOLWENT



RECENZJA

JESZCZE niedawno – choć może się to wydawać obecnie inną epoką – w numerze 50. była całkiem entuzjastyczna recenzja książki „Scholomance”. Młodzieżowy horror o magicznej szkole od początku zaplanowano jako trylogię, więc oczywistym było, że prędzej czy później dorwiemy również drugą część.

~Ghatorr

Na szczęście da się ją bez problemu opisać bez spoilerów przekraczających to, co można wydedukować z samego faktu istnienia kontynuacji oraz opisu z tyłu książki. Dalej mamy do czynienia z Galadriellą (która preferuje bycie nazywana po prostu „El”), anglo-hinduską czarownicą o kłopotliwym talencie do czarnej magii, która tym razem stara się przeżyć ostatni rok nauki w Scholomance. Ma tylko kilka problemów – szkoła się na nią uwzięła, egzamin końcowy to bieg przez aulę pełną potworów, a jej quasi-chłopak dziwnie się zachowuje. Ot, życie nastolatki.

W porównaniu do tomu pierwszego, gdzie bohaterka dopiero zaczynała sobie radzić z kontaktami międzyludzkimi, mamy tu do czynienia z naciskiem na jej związki z przyjaciółmi, potencjalnymi wrogami. Postaci przewija się sporo, a wraz z nimi przemyślenia, dyskusje, intrygi, sojusze i inne takie rzeczy. Moim zdaniem spowolniło to aż nazbyt tempo akcji, do tego to całe zatrzęsienie nastolatek nie zapadało w pamięć.

Głównym problemem tej książki jest kompleks środka trylogii – rzeczy, które w pierwszym tomie dopiero były wprowadzane i cieszyły oczy, są tu tłumaczone, akcja przymierza się do wielkiego finału, wątki się rozwijają (także te romantyczne)... po czym wszystko się kończy, bo coś trzeba zachować na ostatnią część. Do tego ponownie wychyla tu łeb najbardziej denerwująca mnie rzecz z pierwszego tomu – chamski cliffhanger. Nie dość, że nagły zwrot akcji ze „Scholomance” nie doczekał się tu wyjaśnienia ani rozwinięcia (co najwyżej na początku posłużył do wprowadzenia odrobiny nastoletnich przemyśleń), to jeszcze na ostatniej stronie dorzucono kolejny. Jeszcze gorszy.

O ile „Scholomance” broniło się samo w sobie, to z zakupem „Ostatniego absolwenta” radziłbym się wstrzymać przed premierą trzeciego tomu – jeśli będzie dobry, to wady drugiej części będą usprawiedliwione. Jeśli nie... cóż, wtedy cała para pójdzie w gwizdek.





„KLAN KOŹLAKÓW”

W DWÓCH ODSŁONACH

Wiedźmiały gały, co czytały

W Stanach Zjednoczonych popularną formą nauczania jest „home schooling”, czyli przyswajanie materiału na własną rękę (głównie z pomocą rodziców). Dlatego też na przekór magicznym szkołom – magiczne lekcje w domowym zaciszu.

~Hefajstos

Przyznam szczerze, że wielkim fanem twórczości Anety Jadowskiej nie jestem. Poza kilkoma opowiadaniem z różnych antologii przeczytałem cykl o najpolicjantce i nadwiedźmie Dorze Wilk. I właśnie o wiedźmach pisze autorka w swoich cyklach opowiadań.

Koźlaczki uchylają kapelusza

Gdzieś w województwie łódzkim, w przepięknym miasteczku Zielony Jar od pokoleń żyje rodzina Koźlaków. Składa się ona w głównej mierze z przedstawicielek płci pięknej (rozkład wieku od kilku miesięcy do lat stu trzydziestu) i tworzy potężny ród wiedźm, na czele którego stoi Aronia Koźlak (jednocześnie burmistrzynie miejsciny). Aronia ma dwie córki i to głównie z perspektywy młodszej poznawać będziemy perypetie miejscowej populacji.

I tak też dowiemy się, że nasza bohaterka Jagoda używa komiksomancji (tj. co narysuje, to się wykonuje), pracuje w kawiarni StarBunny (bo

wiecie – Starbucks to prawie jak Bugs... Bunny) i tworzy uroczą parę z pewnym zielonym magiem od roślinności (taka druga magiczna siła Zielonego – ekhm – Jaru). Całość na szczęście jest dużo bardziej przemyślana niż proza J.K. Rowling.

Hokusy, pokusy, tragediusy

Całość, jak to u autorki bywa, jest boleśnie spolaryzowana. I tak bohaterki i bohaterowie pozytywni są piękni, dobrzy i utalentowani, zaś ci źli to najzwyklejsze płytkie chamy i gbury. Sprawia to, że kolejne opowiadania dość szybko nużą – jedna Mary Sue jest ciężka do przetrzymania, wyobraźcie więc sobie cały ród!

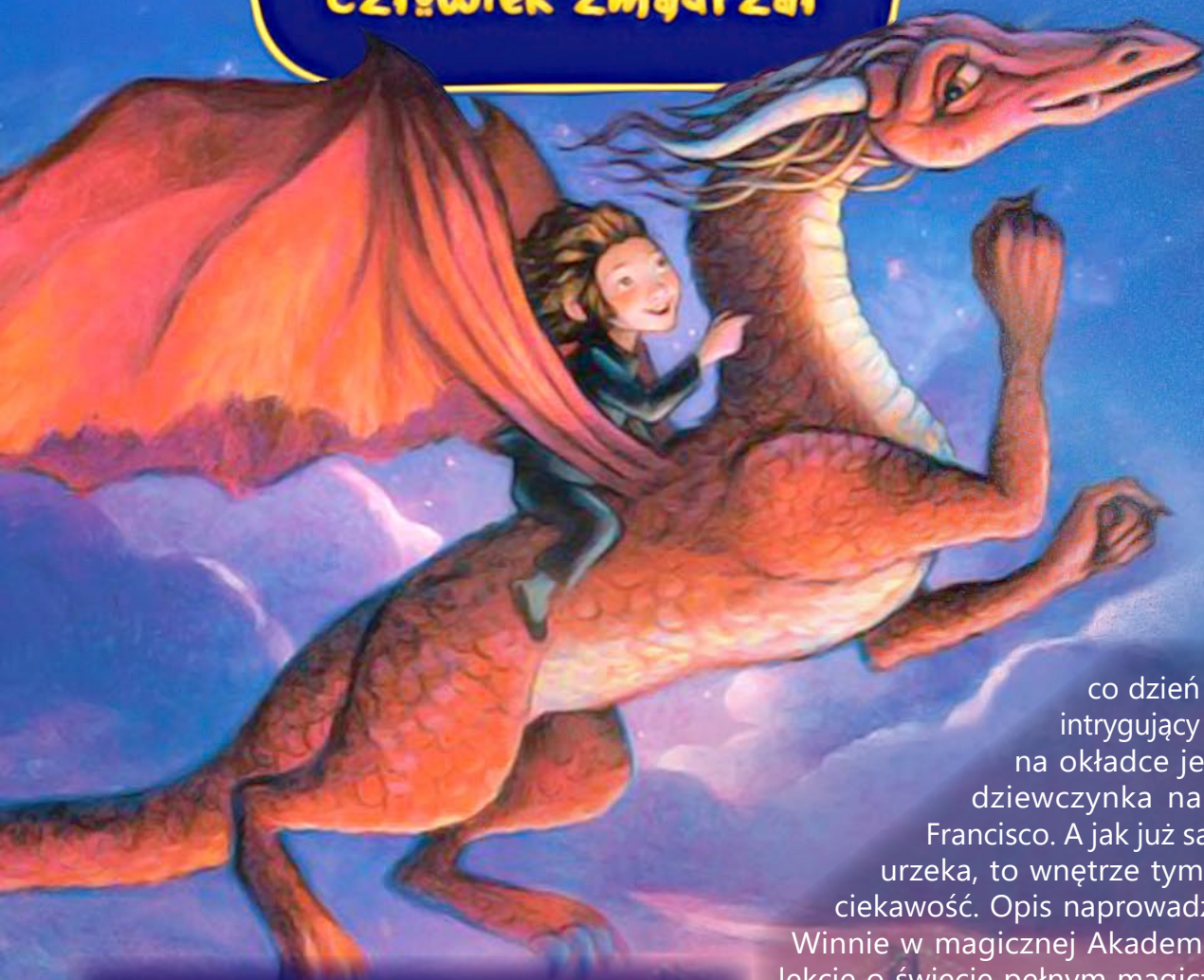
Nie pomaga też fakt, że czytamy wciąż to samo. Dłuższe opowiadania to takie kryminalne sprawy z akt wspomnianej Dory Wilk, te krótsze mają w sobie więcej (zmarnowanego) potencjału. Całość ratuje styl – wszystko jest napisane w przyjemny sposób, dzięki czemu czyta się to szybko i bez większych zgrzytów.

Avada drukarnia

Jeżeli szukacie czegoś na odmóżdżający wieczór przy ziołowej herbatce i domowych ciasteczkach – sięgnijcie śmiało. Opowiadania są lekkie do strawienia i nie pozostawiają po sobie posmaku grafomanii.

PORADNIK DLA SMOKÓW

Co zrobić, by twój
człowiek zmądrzał



KIEDY w bibliotece natraficie na tego rodzaju tytuł, a potem orientujecie się, że prezentowana książka jest częścią drugą „Poradnika dla smoków” – również bylibyście skłonni zerwać z ogólnym porządkiem wszechświata i rozpocząć czytanie od sequela. I tak oto rozpoczął się eksperyment – czy da się przeczytać tom drugi bez znajomości pierwszego? Czy zachęci on do sięgnięcia po poprzednią pozycję? Przy okazji nurtuje mnie niesłychanie, co zrobić, by człowiek na smoczym wychowaniu zmądrzał. I Was pewnie tak samo.

~Magda B

Książkę „Poradnik dla smoków: Co zrobić, by twój człowiek zmądrzał” spotkałam podczas pewnej bibliotecznej eskapady w dziale fantastyki dla dzieci i już jej nie odłożyłam na regał, tylko czym prędzej pogałam ją wypożyczyć. W końcu nie

co dzień trafia się na tak intrygujący tytuł, w dodatku na okładce jest smok i mała dziewczynka na tle nieba San Francisco. A jak już sama okładka tak urzeka, to wewnątrz tym bardziej budzi ciekawość. Opis naprowadza na przygodę Winnie w magicznej Akademii Spriggs, czyli lekcje o świecie pełnym magicznych stworzeń – a że kolejną główną postacią jest smoczyca, panna Drake, to nasze oczekiwania powinny stać na wysokości co najmniej przelotowej. Zapowiedzianym zagrożeniem od pierwszych zdań jest dziadek dziewczynki, który usiłuje porwać małą Winnie od matki do siebie. Po co mu mała dziewczynka, tego dowiedzieć się można w miarę czytania „Poradnika...”.

Barwność postaci i same wyjątkowe osobistości

W czasie czytania i poznawania losów Winnie, a także odkrywania konstrukcji świata oraz jego wspaniałości na grzbiecie – nadzorującej poczynania swojej pupilki – panny Drake, napotykamy wachlarz postaci, które samym swoim pojawieniem się zachęcają do poznania ich historii. Mamy okazję spotkać sir Isaaca

Newtona, który jest jednym z pedagogów Akademii Spriggs. Jego specyficzny dowcip, a także wyrozumiałe przekazywanie wiedzy zasługują na uznanie i wyróżnienie. Sama abstrakcyjność jego poznania także czyni cuda. I przy okazji dowiadujemy się, jak krzyczy Karol Drugi, gdy na głowę spadają mu woreczki z wodą i pierzem, gdy testowane są zagadnienia grawitacji. Mamy okazję obcować z Nessie, czyli najślawniejszym stworzeniem zamieszkującym wody Loch Ness i poznać jej talent w czasie występu na wycieczce szkolnej. Nie tylko postaciami znanymi książka ta słynie, ponieważ bohaterowie dalszoplanowi też zasługują na uznanie – mnogość różnych ich gatunków, przyzwyczajzeń oraz upodobań sprawia, że każdy ma okazję znaleźć swojego ulubieńca. Czy też postać, którą może ostentacyjnie nie lubić.

Anatomia smoczego poradnika

„Jeśli nie jesteś gotowy zapewnić swojemu pupilowi bezpieczeństwa i odpowiedniej edukacji, lepiej zajmij się zbieraniem znaczków” – tymi słowami wita się z Czytelnikiem nasz poradnik. I podobnych, mądrych stwierdzeń mamy w książce na pęczki, co tylko dodaje jej uroku, który rzuca na sięgających po nią. Te sentencje nie brzmią bowiem jak wróżby z chińskich ciasteczek, a żywcem wyjęte z poradnika pasjonata danego zagadnienia. Niech to jednak nikogo nie zmyli, w rozdziałach znajdujemy przyjemną w odbiorze i miłą dla dziecięcego serduszka opowieść Winnie i Panny Drake – w zależności od rozdziału skaczymy między dwiema perspektywami. Dlaczego? Zapewnia to szeroki pogląd na opowiadaną przygodę. Kolejny argument – daje nam dwa różne podejścia do relacji „pupil i jego opiekun”. No i każda z dam niesie ze sobą swój bagaż doświadczeń, więc uczipienie się jednej z nich byłoby nieodżałowaną stratą.

Język książki jest prosty i miły w odbiorze, mimo pojawiających się mądrości – dedykowanym odbiorcą jest raczej mała dziewczynka (Akademia Spriggs jest żeńską szkołą dla magicznych), ale nic nie stoi na przeszkodzie, by inni także sięgali po daną pozycję. Przykładowo, akademia z naszego rodzimego podwórka dla chłopców o imionach zaczynających się od litery A jest zdecydowanie uniwersalna w odbiorze. Czcionka „Poradnika...” jest większa niż standardowa, więc 400 stron nie jest tu takim wyzwaniem nie do przebrnięcia.

Z uwagi na eksperyment zwracam uwagę ku wątkom, które wyglądają na zwięźle wytłumaczone – jakby Czytelnik miał sobie tylko przypomnieć, o co chodzi, czyli musiały już wcześniej zostać rozwinięte. Gdybym nie wiedziała, że istnieje prequel, to w żadnym razie nie zwróciłabym na to uwagi. A gdybym czytała poprzedniczkę, mogłabym uznać te wtrącenia za zbędne lub bardziej – za mówiące o oczywistościach.

„Więcej much złapiesz na miód niż na ocet”

Akademia Spriggs to szkoła, do której aż chciałoby się uczęszczać. Szkoła w San Francisco jest traktowana jako ostoja, gdzie dzieci – niezależnie od toczonych przez rodziców paktów czy wojen – mają mieć zapewnione bezpieczeństwo i godziwe warunki do edukacji. Nauczyciele podchodzą do kształcenia z pasją oraz humorem, zarażając tymi przymiotami swoje podopieczne, a uczennice starają się odwdzięczać swoją kreatywnością i zapałem poświęcanym na uczenie się nowych rzeczy. Na murach szkoły trwają zaklęcia zapewniające bezpieczeństwo osób przebywających wewnątrz, wejścia strzegą gargulce, a w drzwiach podczas uroczystości halloweenowych gości wita zaczarowane i tandetne „boo boo”. Akademię pod kątem zabezpieczeń, jakości kształcenia i poziomu zaangażowania oceniam na bardzo dobry. Jeszcze tylko, żeby móc poznać jej męski odpowiednik?

Winnie i panna Drake nie pozwalają się nudzić. Gdy wydaje się nam, że spokój trwa zbyt długo, wtedy zjawia się Laleczka i wcina cały zapas czekolady w promieniu 1 km. Gdy dziadek osacza dworek panny Drake, ta skutecznie go na jakiś czas przepłasza. Gdy chodzi o swoją pupilkę – czy to Winnie, czy smoczyca – zdolne są postawić w stan gotowości wszystkich, a same staną na głowie, by zatroszczyć się o tę drugą. „Poradnik dla smoków: Co zrobić, by twój człowiek zmądrzał” polecam z całego ogrzanego serduszka każdemu, komu uda się natrafić na tę pozycję. A czy zachęciło mnie to do sięgnięcia po poprzedniczkę? I tak, i nie – są wątki, które zainteresowały mnie na tyle, by chcieć je rozwinąć, ale jeżeli nie uda mi się dostać pierwszej części, to wiedza posiadana teraz też mnie satysfakcjonuje. Ale polować zawsze warto – zwłaszcza, że na horyzoncie majaczy część trzecia...



MASHLE

MAGIC AND MUSCLES

MASH LEPE
RA TUBARZ

CIĘŻKO o porządne połączenie rzeczywistego świata z magicznym bez jakichś niepokojących podtekstów kryjących się w tle. Jak magiczni ludzie prowadzą kontakt z takimi pozbawionymi swoich zdolności? Co powstrzymuje jedną lub drugą stronę przed konfliktem? Czy istnieją prawa regulujące mieszane związki? I tak dalej, i tak dalej. „Mashle” te pytania bierze, miksuje, zalewa proteinami oraz sporą dawką komedii i pożera na surowo.

~Ghatorr

W tej mandze czarodzieje nie bawili się w finezję – niemagiczni nie dość, że się wyróżniają (wszyscy obdarzeni magicznymi mocami mają znaki na twarzy mające oznaczyć ich siłę) na tle reszty populacji, to jeszcze podlegają bezwzględny prawom rasowym. W tej sytuacji Mash, kompletnie pozbawiony magii, miałby ciężkie życie... gdyby nie muskuły.

W wyniku drobnej intrygi jednego niemiłego policjanta, Mash otrzymuje fałszywy znak mający wskazywać, że jest pełnoprawnym obywatelem i trafia do szkoły magii z jednym zadaniem – ukończenia edukacji z na tyle dobrym wynikiem, by powszechnie uznano, że cieszy się szczególnymi, boskimi łaskami. W poważniejszej mandze bohater musiałby wykazać się sprytem, intelektem i wiedzą, z nieustanną groźbą odrzucenia lub śmierci nad głową – ale jak już było wspomniane we wstępie, to komedia. I to całkiem niezła!

„Mashle” nie bawi się w półśrodki – parodiuje bez litości zarówno powszechnie znane motywy magiczno-szkolne, jak i te z komiksów dla chłopców. Potęga muskułów głównego bohatera pozwala mu nie tylko na symulowanie magii (rzucenie miotły przy natychmiastowym wskoczeniu na nią tak, by udawać lot, jest tylko najprostszym przykładem), ale i rozwiązywanie problemów, które w innych dziełach ciągnęłyby się na co najmniej pół tomu. Bogaty smarkacz znęcający się nad innymi? Bóg stworzył ludzi, ale pięść Masha uczyniła ich równymi. Labirynt? Ciężko się zgubić, gdy nie ma ścian. Potwór odporny na magię? Mamy dla niego złe wieści...

Mamy tu sporo postaci – które, całe szczęście, wyróżniają się zarówno szczególnymi cechami charakteru, jak i wyglądem. W pewnym momencie powiedziałbym nawet, że jest ich aż za dużo, ale autorzy co pewien czas przypominają Czytelnikowi

najbardziej wyraziste cechy bohaterów, by nawet trzecioplanowe postacie się nie myliły. Tutaj też obficie sięgali po parodie – widać to choćby po przyjaciółkach Masha (tu się przewija Naruto, tam motyw przedwczesnych zaręczyn, etc.) czy tym, że prawie każda postać musi mieć drastycznie tragiczną przeszłość usprawiedliwiającą jej poglądy na świat. Sam Mash na początku jest bardzo prosty – kilka prostych cech charakteru i upodobań – ale z czasem... No, może się nie komplikuje, ale nabiera nieco głębi. Do tego wszystkiego dochodzi jeszcze kilku złoczyńców, którzy może i nie zdobyli nagrody „najwspanialszego zła XXI wieku”, ale prezentują się ładnie i groźnie.



Graficznie „Mashle” również prezentuje się wspólnie. Sceny walki cieszą oczy, postacie są rysowane wyraźnie, nie mam od tej strony nic serii do zarzucenia. W kwietniu tego roku ma wyjść anime na podstawie mangi, więc liczę, że animatorzy się przyłożą do zadania.

Nietrudno dostać tę serię w Polsce – wydano u nas na razie cztery tomy. Jest to tylko drobny kawałek całości, ale warto mu się przyjrzeć – a potem albo czekać cierpliwie na dalszą część, albo poszperać w internecie (np. na Amazon.pl) za kilkoma tomami po angielsku. Serdecznie polecam każdemu mającemu ochotę na bardzo sympatycznie zrobioną i ładnie narysowaną komedijkę.



Magiszkolna Szybka Piątka



ZAPEWNE spora część z Was czekała na upragniony list potwierdzający przyjęcie do Szkoły Magii i Czarodziejstwa Hogwart. Lata jednak leciały, przekłeta sowa z papierkiem nie nadleciała, trzeba było więc wybrać coś z mugolskich placówek. Na ośłodę proponujemy listę serialowych alternatyw (nie tylko sfery edukacji).

~Hefajstos



5. Motherland: Fort Salem

O Salem i prześladowaniach czarownic słyszał każdy. A co, gdyby rząd amerykański zawarł umowę z obdarzonymi magiczną mocą kobietami, pozwalając im tym samym na militarną karierę? O tym właśnie opowiada stworzony przez Eliota Laurence'a serial.

4. American Horror Story: Coven

Punktem wyjścia ponownie jest Salem, jednak bez happy endu. Współcześnie czarownice wciąż są ścigane, więc w ukryciu pobierają nauki w specjalnej szkole w Nowym Orleanie. Gdy do placówki trafia Zoe (Taissa Farmiga), problemy eskalują, co zmusza przebywającą na wygnaniu Fionę (Jessica Lange) do powrotu.





3. Fatalna czarownica

Serial na motywach cyklu książek Jill Murphy opowiada historię niezdarnej Mildred Hubble z niemagicznej rodziny, która dostaje się do Akademii Panny Cackle. Tam też próbować będzie opanować arкана sztuk tajemnych, jednocześnie unikając piętrzących się kłopotów.

2. Wampiry: Dziedzictwo

Drugi spin-off „Pamiętników Wampirów” opowiada o Hope Mikaelson (Danielle Rose Russell), córce Klaus Mikaelsona i Hayley Marshall. Jako trybryda czarownicy, wampira i wilkołaka (yup!) rozpoczyna naukę w specjalnej szkole dla wszelkiego rodzaju nadprzyrodzonych istot.



1. Tajemny krąg

Nastolatka Cassie Blake po stracie matki przeprowadza się do miasteczka Chance Harbor, gdzie zamieszkuje z babcią. Tam poznaje grupę młodych ludzi, z którymi się zaprzyjaźnia – od nich dowiaduje się, że tak jak i oni, pochodzi z rodu czarownic. Związują więc tytułowy tajemny krąg, by wspólnie uczyć się magii.

BONUS: Little Witch Academia

Mała Akko zachwycona występem czarownicy Shiny Chariot postanawia również osiąść magiczne moce. Z tego powodu zapisuje się do Magicznej Akademii Luna Nova, gdzie z nowo poznanymi przyjaciółkami zmierzy się z nauką i niezwykłymi przygodami.





So you think you're a wizard...

Redakcja w Hogwarcie

WIEMY, że przemarsz przez ten numer był długi i zapewne bolą Was już nogi (albo tyłek od siedzenia na miotle). Pozwolenie na to, by usiąść, dostaniecie jednak wtedy, kiedy skończy się Ceremonia Przydziału. Któż nie marzył o doświadczeniu tej chwili, dostaniu się w zamkowe mury i przeżyciu magicznej przygody w domu, do którego wybierze Was stara czapka? No, my nie, ale ciekawość wzięła górę. Przynajmniej w grach można udawać, że się dostało sowe z Hogwartu, Mugole! Link do quizu: „Do którego domu należysz?”



GRYFFINDOR

Ghatorr: Dostanie się do tego domu uznaję za jedną z moich największych życiowych porażek od momentu dołączenia do redakcji tego czasopisma. Niestety, nudnie i niebezpiecznie heroiczny dom stanowi ukoronowanie moich wad charakteru i wskazuje na to, że muszę się poprawić w kilku aspektach albo chociaż przestać zgrywać herosa w internetowych quizach. Hufflepuff ma chociaż kuchnię obok, a Gryffindor co? Ech.

HUFFLEPUFF

SoulsTornado: Badger, badger, badger... Jak na czyściec, fajnie tu; nie narzekam na wybór Tiary. Hufflepuff nie ma najlepszej opinii, ale z tego domu wyszło wielu utalentowanych czarodziejów. No i mało kogo z nas ciągnie do czarnej magii. Robić swoje, pomagać sobie nawzajem i żyć w zgodzie z własnymi wartościami bez niezdrowej ambicji czy rywalizacji – mnie pasuje, nigdzie się stąd nie ruszam.



RAVENCLAW



Hefajstos: Szczerze mówiąc, nie wiem, dlaczego właśnie tak zdecydowała Tiara. Biorąc pod uwagę całkowity brak talentów, spodziewałem się zesłania do czyścica, jakim jest niewątpliwie dom Puchonów. Być może moje nieustanne podważanie logiki popchnęło magiczną czapkę do tego ironicznego żartu, tak więc – Riddikulus!

Samael: Nie żebym się nie spodziewał. Jeżeli nie jestem odważny, sprytny ani przyjacielski, to zostaje najmniej opisany, i najfajniejszy tak naprawdę, dom. Ciekawie byłoby szukać nowych wykorzystania znanych zaklęć, całkowicie nowych sposobów tworzenia świstoklików czy szukania dziur w systemie magii, tak żeby przestawał działać pod odpowiednimi warunkami. Jeżeli zastanawiacie się, czemu Krukoni nie rządzą światem, to wiedzcie, że po prostu jeszcze tego nie zbadaliśmy.

SLYTHERIN

Magda B: Jak długo żyję, nie tego się spodziewałam, ale to dobrze – Ślizgoni znani są ze sprytu i dążenia do ambitnie stawianych celów, a to się pokrywa z byciem inżynierem. Może im więcej nas, mugolaków, się tam znajdzie, tym lepiej będzie się postrzegać ten dom? W końcu nie mam zamiaru być uznawana za snobkę – czy można dążyć do wielkości bez pchania się „po trupach do celu”? Muszę też utrzyć nosa uczniom z Ravenclawu, bo to tam skrycie chciałam się dostać...

Solaris: Zawsze byłem #TeamRavenclaw, więc to, co się tu odważyło, to ja nawet nie... To nie jest wcale tak, że przehandlowałbym pół redakcji, jeśli miałbym taką możliwość. Drugiej połowy nie, bo uważałbym, że się na przehandlowanie nie nadają (zwłaszcza były z Hufflepuffu). Oh welp, wygląda na to, że jednak nadawałbym się Slytherinu i Tiara może nie do końca się tak pomyliła z przydziałem.

M.C.: W zielonym zawsze mi było do twarzy. Co prawda mania na Pottera mnie troszkę ominęła, ale nie jest to pierwszy raz, jak trafiam do domu zielonych. No i nawet mnie to nie dziwi, najładniejsza przestrzeń dla uczniów, najlepszy kolor jako ten reprezentujący, i noodle boy jako zwierzątko domu. Tylko będę musiał się jakoś Solarisa pozbyć, by mi nie latał po pokoju ten skrzat domowy.

