

03/2023 (64)

EQUINOX E TIMES X

**PURRFEKCJA
NA CZTERECH
ŁAPKACH**
Obraz kota
w popkulturze

KAWAII SCOTLAND
Szkoty w kratkę

KOTOLOTKI
To ptak! To samolot!

STEAM NEXT FEST
Próbka nadchodzącego funu

**WYWIAD Z PISARKĄ
MAŁGORZATĄ NIEMTUR**
Debiut dosłownie rewolucyjny

Spis treści

PUBLICYSTYKA

Wywiad z Małgorzatą Niemtur.....	4
DIWhy, czyli Gray vs składanie modelu.....	8

RECENZJE – FILMY

Ant-Man i Osa: Kwantomania.....	12
---------------------------------	----

RECENZJE – GRY

Trylogia Donkey Kong Country.....	14
Potionomics.....	18

FESTIWAL NEXT

Affogato.....	26
Afterimage.....	28
Formuła Retro Racing – World Tour.....	30
Grim Guardians: Demon Purge.....	32
Gestalt: Steam & Cinder.....	34
Nine Sols.....	36
The Last Case of Benedict Fox.....	37
Shadows of Doubt.....	38
Townseek.....	39
Fabledom.....	40

TEMAT NUMERU

Kot do wynajęcia.....	44
Narzeczona dla kota.....	45
Felidae.....	46
Koty myszy i piksele.....	48
Kotolotki.....	50
Kawaii Scotland.....	51
Wonder Cat Kyuu-chan.....	52
Koty kontra psy.....	53
Szybko piątka z wąsikami.....	54
Ranking kotów – czyli kitku kitku nierówny.....	56
Koty Redakcji.....	60

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: Tanatos, Falconek

Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwami zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Redakcja Equinox Times nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam zamieszczonych w magazynie.

Witajcie, Drodzy Czytelnicy!

Podczas gdy w kalendarzu nadchodzi koniec zimy, a ta za oknem walczy o resztki swoich praw z wiosną, w Equinox Times praca wre. Tym razem wzięliśmy na warsztat przede wszystkim dwie rzeczy – steamową imprezę, Next Fest, na której zaprezentowano szereg gier, oraz kotki w postaci wszelakiej.

Każdego fana gier zapraszamy do rzucań okiem na nasz wybór dem – prezentujących szeroki przekrój opcji, od radosnego „Townseek” po retro-steam-punkowe „Gestalt”. Z kolei ci, którzy chcą poszerzyć swoją wiedzę o naszych czworonożnych, puchatych przyjaciółach, mogą zechcieć spojrzeć na wybór kotów redakcji, koci ranking autorstwa Gray czy nostalgiczne spojrzenie na grę o słynnym duecie – Tomie i Jerry. Oczywiście na tym atrakcje się nie kończą – mamy też w tym numerze między innymi wyczerpującą recenzję radosnego „Potionomics” czy wywiad z Małgorzatą Niemtur, debiutującą w najbliższych dniach „Niebem nad Paryżem”.

Zapraszamy serdecznie do lektury i zapraszamy za miesiąc – z drobnym poślizgiem, wynikającym z Wielkanocy. Do zobaczenia i miłej wiosny!

~Ghatorr

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

Użyte grafiki:

[Tło str. 8-11; 44-45; 50-51; 54-65](#)

[Tło str. 18-23](#)

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

Linktree – linki
do socjali



Wywiad z Małgorzatą Niemtur



WIELKIE wydarzenia historyczne mają to do siebie, że fascynują i inspirują nawet po wielu dekadach i stuleciach. Piętnastego marca o prawdziwości tej tezy zaświadczy Małgorzata Niemtur, której książkowy debiut, „Niebo nad Paryżem”, osadzony jest w okresie rewolucji francuskiej, a którą gościmy w obecnym numerze naszego czasopisma.

~Ghatorr

Ghatorr: Dzień dobry! Serdecznie witamy na łamach „Equinox Times” i dziękujemy, że zgodziłaś się odpowiedzieć na kilka naszych pytań. Zechciałabyś może na wstępie powiedzieć naszym czytelnikom trochę o sobie?

Małgorzata Niemtur: Dzień dobry! Bardzo mi miło tutaj gościć. Najtrudniejsze pytanie na początek, ale będzie z głowy. Pochodzę z Małopolski, ale od ponad pięciu lat mieszkam w Gdańsku, który kocham całym sercem. Jak łatwo się w związku z tym domyślić, lubię nadmorskie spacerować – najchętniej z moim psem. Pracuję w korporacji, a po godzinach staram się realizować kreatywnie, czego efekty czytelnicy będą mogli niedługo poznać. Oprócz tego w wolnym czasie dużo czytam i czasami muzykuję.



G: Gdybyś miała opisać swoją debiutancką książkę w – a co tam, będziemy szczerzy – sześciu słowach, to jakie byś wybrała?

M.N: Rzeczywiście można poszaleć. W takim razie niech będą to: sekrety, ideały, prawa kobiet, zemsta i romans.

G: Co Tobą kierowało przy osadzaniu akcji „Niebo nad Paryżem” w okresie rewolucji francuskiej?

M.N: W pewnym sensie wynikało to naturalnie z pierwszej powieści, którą napisałam. Jej akcja dzieje się w 1825 roku we Francji i wspominałam w niej, że rodzina jednego z bohaterów ucierpiała podczas rewolucji. Pewnego dnia zupełnie niezobowiązująco zastanawiałam się nad tą rodzinną historią, zaczęłam szukać informacji na temat tego okresu i... tak przepadałam. Był moment, kiedy research pochłoniął mnie całkowicie, ale dzięki temu mam wrażenie, że trochę lepiej zrozumiałam ten fascynujący moment w historii. Mam nadzieję, że w „Niebie nad Paryżem” udało mi się w jakimś stopniu pokazać, jakimi wydarzeniami żyli ludzie w tamtym czasie.

G: Nie mogę się powstrzymać – na okładce książki jest łuk tryumfalny z 1806 roku, mimo że według opisu akcja toczy się w 1793. Skąd taki wybór?

M.N: Punkt za spostrzegawczość! Gdyby zależało to wyłącznie ode mnie, w tle znalazłaby się prawdopodobnie gilotyna... Podejrzewam jednak, że

byłby to wybór nieco zbyt ponury. Obecność Łuku Triumfalnego w tle wydaje mi się całkiem dobrym kompromisem pomiędzy tym, co skojarzy się czytelnikowi od razu z miejscem akcji, a jednocześnie pasuje do klimatu książki. Na obronę takiego anachronizmu mogę powiedzieć, że Łuk został postawiony między innymi ku upamiętnieniu żołnierzy walczących w wojnach rewolucji, więc mam nadzieję, że czytelnicy go wybaczą.

G: Czy rewolucja francuska to Twój ulubiony okres historyczny, czy może jakiś inny cieszy się Twoim większym zainteresowaniem?

M.N: Z historią zawsze było mi po drodze, zwłaszcza XVIII i XIX wieku, ale raczej interesowała mnie obyczajowość, życie codzienne czy moda. Dopiero praca nad tym projektem sprawiła, że tak bardzo zapragnęłam zgłębić konkretny okres historyczny. Cały czas o nim czytam i dowiaduję się czegoś nowego, ale naturalną kolejną rzeczą zaczynam też szukać informacji na temat nieco szerszego okresu – czyli całej drugiej połowy XVIII wieku – i innych krajów. Teraz na tapecie mam historię Polski w tym i w nieco późniejszym czasie i mam nadzieję, że kiedyś będę mogła pochwalić się podobnie dogłębną znajomością wydarzeń w naszym kraju w tamtej epoce.

G: Ciężko się było dostać do „Z liśćmi szumiących – antologii jesiennej” oraz „Z choinki urwanych – antologii zimowej” Wydawnictwa Osobliwe? O czym dla nich pisałaś?

M.N: Antologia „Z choinki urwane” była jednym z pierwszych projektów Wydawnictwa Osobliwego i miałam to szczęście, że jedna z redaktorek, znając wcześniej moją twórczość, zaproponowała mi dołączenie do grona autorów. W opowiadaniu do tego zbioru nawiązywaliśmy oczywiście do zimy i stworzyłam tam iście świąteczny tekst, który porusza jednak przy okazji temat straty i żałoby. Z kolei w opowiadaniu do antologii „Z liśćmi szumiące” postanowiłam pójść w klimat grozy, która kojarzą mi się z jesienią, połączony z motywem prześladowania w szkole.

G: Czy przed debiutami książkowymi pisałaś coś jeszcze? Może w jakimś fandomie, może na Wattpadzie...?

M.N: Tak, „Niebo nad Paryżem” to moja druga ukończona powieść. Pierwszą publikowałam na Wattpadzie i na niej tak naprawdę uczyłam się pisarskich podstaw. Oprócz tego mam na koncie kilkanaście opowiadań, rozpoczętą powieść fantasy i całkiem sporo wierszy. Kiedy się nad tym zastanowić, pisanie zawsze było częścią mojego życia, choć nie zawsze była to beletrystyka.

G: Twoje dzieło dalej jest na Wattpadzie? O czym wtedy pisałaś i jaka była najważniejsza lekcja, jaką wyciągnęłaś z pracy nad tamtą powieścią?

M.N: Powieść zniknęła z Wattpada, ponieważ działałam obecnie w kierunku jej wydania. „Labirynt sekretów” to osadzona w dziewiętnastowiecznej Francji opowieść o dorastaniu i konfrontowaniu się ze światem z napędzającym całą fabułę wątkiem kryminalnym. Przy jej tworzeniu przede wszystkim po raz pierwszy poczułam, jak wiele frajdy może dać pisanie, tworzenie postaci i gmatwanie ich historii. Jednak główną lekcją, jaką wyciągnęłam z jej pisania, jest wniosek, żeby pilnować się z rozmiarami tekstu, bo w oryginalnej wersji była to





powieść-kolos. A tak poważniej, to miałam okazję poćwiczyć pisanie dialogów i konstruowanie scen, co na początku było dla mnie czarną magią.

G: Planujesz dokończyć tę rozpoczętą powieść fantastyczną? Który aspekt fantasy Cię zachęcił do rozpoczęcia pracy nad tym dziełem?

M.N: Bardzo chciałabym ją dokończyć! Mam nawet zaplanowaną fabułę do samego końca i liczę na to, że w tym roku uda się napisać całość. Ten projekt to całkowita odskocznia od realiów historycznych. Fakt, że nie muszę sprawdzać każdego szczegółu, tylko mogę w praktyce sama stworzyć całe tło i świat, w którym dzieje się akcja, sprawia, że pisze się zupełnie inaczej. Na dodatek jest to dosyć lekki i komediowy tekst. Miło – i pouczająco – od czasu do czasu zabrać się za coś zupełnie innego.

G: Korzystałaś lub dalej korzystasz z poradników pisarskich? Lekcji pisania? Filmików instruktażowych na Youtube? Jaką masz o takich rzeczach opinię?

M.N: Nauka i praca nad własnym warsztatem to podstawa, jeśli rzeczywiście chce się rozwijać pisarsko, więc nieraz sięgam po różne edukacyjne materiały. Na samym początku oglądałam sporo filmików na YouTube, głównie po angielsku. Mam też za sobą kilka poradników pisarskich – od tych bardziej ogólnych, na przykład: „Jak pisać”

Stephena Kinga, do całkiem szczegółowych, jak „Save the cat! Writes a novel” Jessiki Brody czy „Jak napisać powieść” Tomasza Węckiego. Niedawno zaczęłam tworzyć powieść w nieco innym gatunku i też szukałam w związku z tym typowych dla niego informacji. Uważam, że to świetny sposób na doskonalenie swojego warsztatu, ale łatwo przy tym wpaść w pułapkę perfekcjonizmu – przynajmniej mnie! Zbieranie informacji to ważny etap, ale nie można zapominać, że tak naprawdę jedynym sposobem nauki jest praktyka, czyli pisanie.

G: Co było dla ciebie najcięższym, a co najprzyjemniejszym elementem pracy nad „Niebem nad Paryżem”?

M.N: Najwięcej frajdy sprawiła mi próba odтворzenia świata sprzed ponad dwóch wieków – szukanie szczegółów codziennego życia, wplatanie ich w tekst, zastanawianie się, co moi bohaterowie noszą, o jakich codziennych wydarzeniach rozmawiają, gdzie i w jaki sposób spędzają czas. Najtrudniejsze natomiast było wyważenie proporcji pomiędzy losami bohaterów a historycznym tłem. Chciałam, żeby polityczne przemiany miały wpływ na fabułę, więc musiałam je przybliżyć, jednak na tyle zrozumiale i skrótowo, żeby czytelnik mógł się w tym odnaleźć. Podobno się udało, więc to uważam za największy sukces przy pracy nad tą powieścią.

G: Masz już dalsze plany lub marzenia pisarskie?

M.N: Oczywiście, moja lista pomysłów rozrosła się już do kilkunastu punktów. Obecnie realizuję jeden z nich i planuję skończyć w najbliższym czasie kolejną powieść, a potem pracować nad jej redakcją. Marzy mi się zaś stworzenie kiedyś historii na miarę „Nieba nad Paryżem”, ale osadzoną właśnie w polskich realiach tuż przed ostatnimi rozbiorami. Jest to na razie bardzo niekonkretny pomysł, który wymagałby przede wszystkim dużo researchu, ale mam nadzieję, że kiedyś się za niego zabiorę.

G: Czy przy pracy nad swoim debiutem miałaś jakąś rutynę pisarską?

M.N: „Niebo nad Paryżem” powstało stosunkowo szybko, bo w dwa miesiące. Często zabierałam się za pisanie wcześniej rano, drugą sesję urzędzałam wtedy po południu. Nie mam jakichś szczególnych pisarskich rytuałów, ale lubię odciąć się od dźwięków otoczenia i właśnie przy tej powieści zaczęłam słuchać „kawiarnianych” odgłosów. Muzyka mnie rozprasza, więc takie tło sprawdza się idealnie. Ten nawyk pozostał mi do dzisiaj; co więcej – teraz wystarczy, że włączę sobie odpowiedni podkład i mam ochotę pisać. Warunkowanie jak się patrzy!

G: Czy uważasz, że coś wyniosłaś ze swojego pobytu na grupach pisarskich? Jesteś tam aktywną użytkowniczką?

M.N: Należę do jednej pisarskiej grupy, kiedyś byłam też członkinią pisarskiego serwera na Discordzie, ale jestem tam raczej mało aktywną uczestniczką, ponieważ ogólnie nie udzielam się zbyt wiele w internecie. Najwięcej zdecydowanie dało mi poznanie pisarskiej społeczności na Wattpadzie, gdzie jakimś cudem trafiłam na oddane pisaniu, sympatyczne osoby. Z wieloma mam kontakt do dzisiaj, pomagamy sobie i się wspieramy. Znalezienie grupy osób, które mają tę samą pasję, co my, jest ważne w każdym wypadku, ale przy pisaniu, które jest jednak bardzo samotnym zajęciem, chyba nawet jeszcze ważniejsze. Świadomość, że inni zmagają się z podobnymi wyzwaniami, mają te same wątpliwości i pytania, bardzo pomaga. Jest to też nieocenione źródło wiedzy na temat wszystkiego, co związane z warsztatem pisarza czy procesem wydawniczym.

G: Nad jakimi książkami i filmami lubisz przysiąść w czasie wolnym?

M.N: Filmów ostatnio oglądałam mało, zdecydowanie częściej pada na seriale – ostatnio wciągnął mnie na przykład „White Lotus”. Książki pochłaniam natomiast regularnie, a moje czytelnicze gusta są bardzo zróżnicowane. Jest sporo kryminałów i thrillerów, od czasu do czasu horror czy fantastyka, ale klasyka literatury i dziewiętnastowieczne tomiszczą też zajmują sporo miejsca na mojej półce. Przy okazji researchu pojawiają się oczywiście związane z tym pozycje – ostatnio czytam zatem polskie pamiętniki z początku XIX wieku czy opracowania na temat codziennego życia w tamtych czasach. Książkowo zatem, jak widać, nie narzekam na nudę.

G: Tradycyjnie pytamy – czy lubisz pizzę hawajską?

M.N: Bardzo dawno nie jadłam i nie jest to mój pierwszy wybór, ale przywołuje sentymentalne wspomnienia, więc nie odmówiłabym.



G: Jeszcze raz serdecznie dziękuję za wywiad, życzymy powodzenia w dalszej karierze pisarskiej!

M.N: Bardzo dziękuję za zaproszenie! To była sama przyjemność móc porozmawiać i opowiedzieć o moim pisaniu.

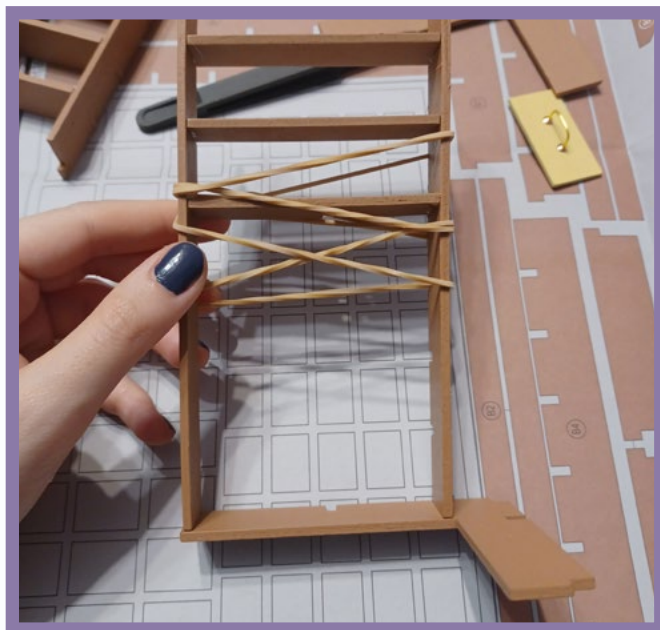
DIWhy

Czyli Gray vs składanie modelu



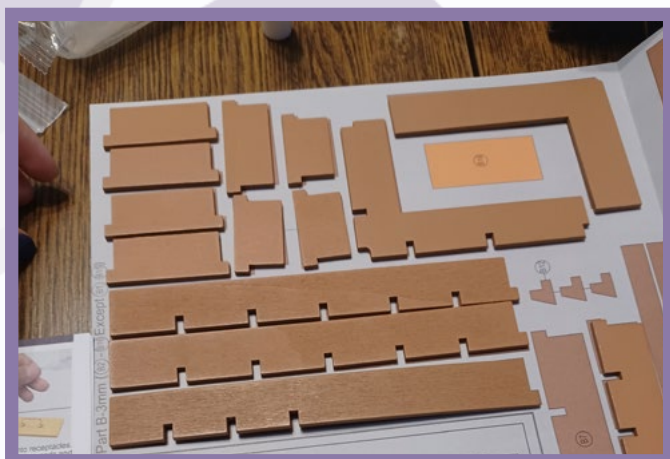
MOGŁABYM coś takiego zrobić – czyli myśl, która pojawiała się w mojej głowie, ilekroć w sklepie typu Empik lub w internecie widziałam te wszystkie zestawy do DIY składania modeli. Te wszystkie urocze kawiarenki, śliczne szklarnie i temu podobne. Aż by się chciało mieć taki na półce. Niedawno wpadł mi w ręce jeden zestaw tego typu, a konkretnie „Sam’s study”, uroczy model gabinetu pełnego książek. Zapraszam więc na opis mojej przygody ze składaniem tej miniaturki, w której to walczę z własną cierpliwością i przeciwnościami losu – takimi jak krzywe deski i, jak się okazuje, brak umiejętności czytania instrukcji.

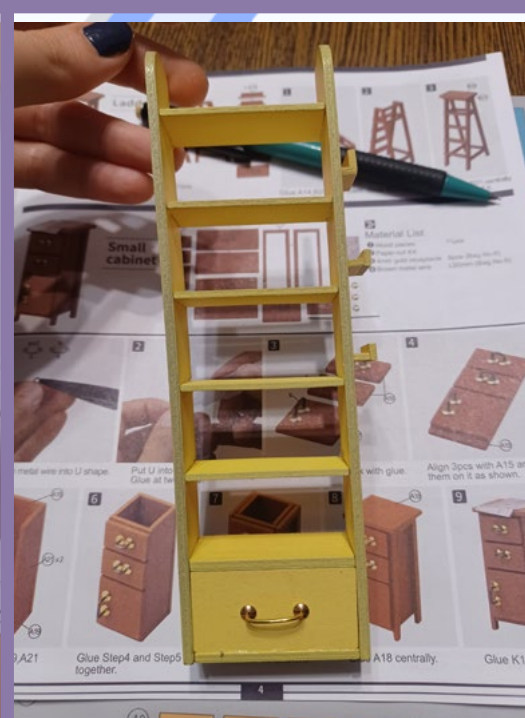
~Gray Picture



Zacząło się spokojnie, pierwszym krokiem było pomalowanie ścianek na biało. Jedyne co, to pędzel dołączony do zestawu był za mały, żeby mi się chciało nim malować, ale mam parę pędzli z czasu, gdy chciałam się nauczyć używać akwareli (co nigdy mi się nie udało), więc to znacząco ułatwiło zadanie.

Jednak po przyjemnym początku nastął pierwszy kryzys. Już przy pierwszym regale stała się najgorsza tragedia – okazało się, że długie deseczki, które mia-



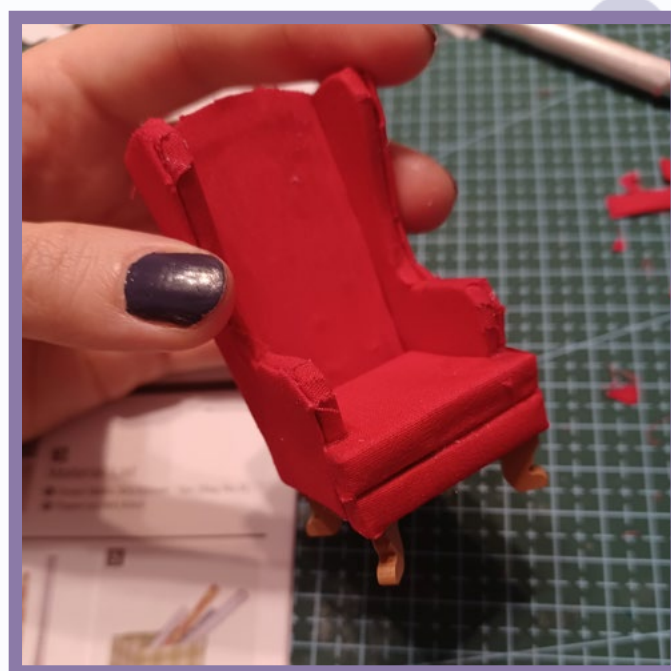


ły posłużyć za boczne ścianki, były krzywe. Bardzo krzywe. Do tego stopnia, że elementy nie chciały do siebie pasować z początku. Temu problemowi udało się na szczęście zaradzić dzięki zastosowaniu gumek recepturek, które pomagały jako tako utrzymać przyszły regał w stanie względnej prostości do czasu, aż klej wysychł.

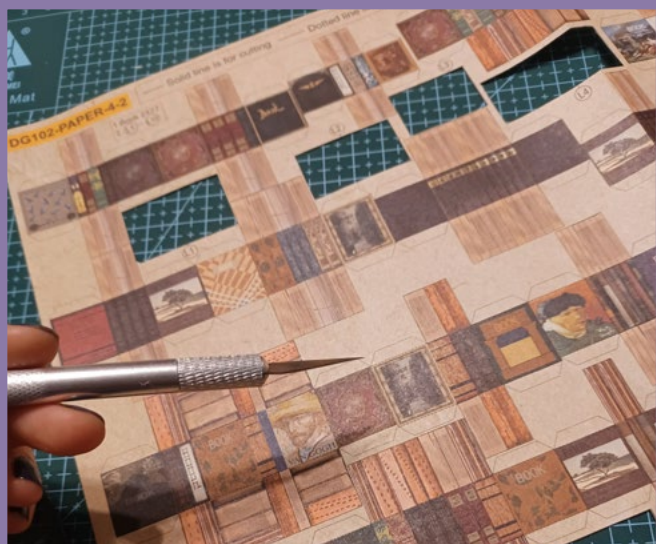
Po przezwycięzeniu tego kryzysu składanie pozostałych regałów poszło względnie gładko. Jak się przymknie oko na to, że rączki do drzwiczek są bez wyjątku krzywe. Ale to ciężko było zrobić inaczej, bo to bardzo małe elementy. A przynajmniej tak będę sobie wmawiać, żeby mi było lepiej.

W tym momencie miałam już złożoną większość mebli, czyli 4 regały, drabinę i szafeczkę. Nie brzmi to na bardzo dużo roboty, ale zajęło mi to dwa wieczory. To był też pierwszy moment, w którym uświadomiłam sobie, że jednak nie umiem czytać

instrukcji, bo nożyk modelarski był jednak w kategorii „nie dołączono w zestawie”. Więc wychodzi na to, że nie umiem też patrzeć, bo przecież wystarczyło przejrzeć pudełko, żeby zobaczyć, że nie ma. Na szczęście żyjemy w czasach zakupów przez internet z dostawą na kolejny dzień. Przy okazji zamówiłam też matę samoregenerującą się, która jest absolutnie genialnym wynalazkiem, polecam.



Wyposażona w nowe przyrządy, w końcu mogłam się wziąć za dalsze kroki instrukcji. To był drugi moment, w którym uświadomiłam sobie, że chyba nie do końca wiem, jak czytać. Rozkminienie, jak powinno się owinąć materiałem elementy przyszłego fotela, zajęło mi zawstydzająco długo, bo w zasadzie to większość popołudnia. Z dobrych wiadomości, był to przedostatni mebel do złożenia.



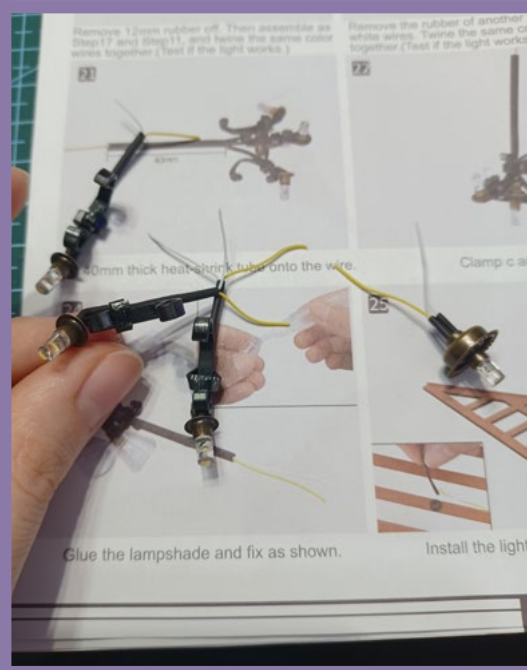
Po złożeniu wszystkich mebli nadeszła pora na bardziej monotonną część składania tego modelu, mianowicie na wycięcie i sklejenie wszystkich książek, które miały się znaleźć na półkach. Ale puściłam sobie w tle audiobook i praca poszła całkiem niezle. A trochę tych książek było – łącznie 62 pojedyncze książki i do tego 45 pudełek udających książki. To jest ten moment, w którym trzeba było mieć dużą dozę cierpliwości do wykonywania powtarzalnych czynności.



Gdy te wszystkie książki były już gotowe, to pozostało tylko zrobić ostatnie dekoracje – powycinać i posklejać obrazki oraz złożyć bukiety kwiatów. To ostatnie okazało się trudniejsze niż sądziłam, ponieważ części do kwiatków były malutkie. Lecz po wykonaniu tego wszystkiego nadeszła pora na najfajniejszą część! Czyli poukładanie książek i dekoracji na regałach. Co było kolejną z rzeczy, o której myślałam, że zajmie chwilę, ale dosłownie siedziałam nad tym z trzy godziny. Co pewnie jest moją winą, nie trzeba było się tyle zastanawiać nad takimi sprawami, jak to, czy różowa książka powinna być na żółtym regale, czy na brązowym.



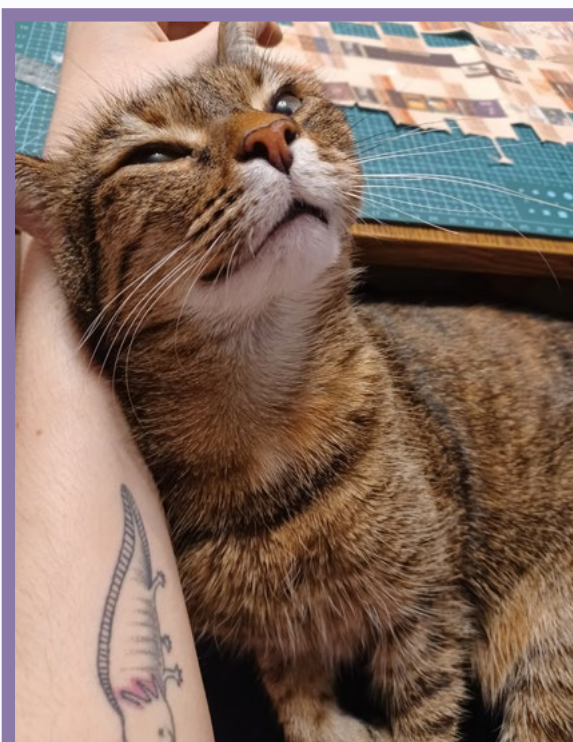
Po przewróceniu instrukcji na kolejną stronę moim oczom ukazał się straszny widok – okazało się, że teraz trzeba będzie zmontować miniaturowy żyrandol. Nigdy w życiu nie składałam nic, co miałoby coś wspólnego z elektryką. Moje jedyne doświadczenie w tym temacie to trzymanie latarki i świecenie na cokolwiek, co robił mój ojciec



(po tym, jak znudziło mu się narzekanie, że mój brat nie umie dobrze trzymać latarki). Ale mogę z dumą powiedzieć, że udało mi się, żyrandol świeci. Co prawda wymagało to dużo cierpliwości, wyczerpania mojego rocznego zapasu zdolności manualnych, przerwy na klnięcie, gdy okazało się, że nie umiem zdjąć gumowej osłonki z tych minikabelków oraz pożyczania od dziadka narzędzia do zdejmowania tych osłonek (jakkolwiek się ono nazywa). Po tym pozostało tylko poskładać do końca ścianki i przykleić na miejsce meble.

dobrze. Jedyne, do czego naprawdę bym mogła się przyczepić, to te głupie krzywe deski od brązowego regału. Ale poza tym to było całkiem przyjemnie. Nie spodziewałam się, że zajmie mi to aż tyle czasu. Co prawda złożyłam ten model w jakiś tydzień, ale to tylko dlatego, że akurat miałam przerwę międzysemestralną, więc faktycznie mogłam siedzieć po pół dnia i więcej nad tym. Myślę, że gdyby rozsądniej rozkładać czas, to mogłoby mi to zająć ponad miesiąc. Generalnie polecam, ale tylko jeżeli ma się wystarczająco cierpliwości.

Jak oceniam to doświadczenie? Czy polecam? Wbrew temu, co można wywnioskować po ilości marudzenia w tym artykule, bawiłam się całkiem



ANT-MAN AND THE WASP

QUANTUMANIA

PO ROZUM DO MRÓWEK?



JAK MCU długie i szerokie, potyczki i batalie toczyły się na Ziemi, w kosmosie, w magicznych kieszonkowych wymiarach, w światach alternatywnych i w umysłach bohaterów. Tym razem przenosimy się do wymiaru kwantowego – mikroświata z makroproblemami.

~Hefajstos

I tak też rozpoczynamy piątą fazę sami-wiecie-czego trzydziestym pierwszym filmem – „Ant-Man and the Wasp: Quantumania” w reżyserii Peytona Reeda (poprzednie „Ant-Many” i „Yes Man”). Rozpoczynamy, owszem, z werwą – ale szybko tracimy energię i zasypiamy.

Uwaga! Artykuł zawiera detale dotyczące fabuły i zakończenia filmu pokazane na zwiastunach!

Mrówcza praca superbohatera

Życie jest dobre dla Scotta Langa. Wraz z masą superbohaterów uratował świat, jego związek z Hope van Dyne kwitnie, dogaduje się świetnie zarówno z teściami, jak i córką Cassie (Kathryn Newton). Na sielance filmu jednak oprzeć na można (to jest, w Marvelu), więc w wyniku nieudanego eksperymentu cała piątka trafia do Wymiaru Kwantowego.

Tutaj przyjdzie im się zmierzyć z tajemniczym Kangiem (Jonathan Majors), podróżnikiem czasoprzestrzeni, którego los spleciony jest z Janet van Dyne. O tym, co dokładnie ich łączy, dowiadujemy się z ekspozycji (z domieszką flashbacków) – klasa, Panowie Twórcy.

Próbując wydostać się z tego niezwykłego miejsca, tocząc wojnę z rebeliantami i budując armię, Kang wchodzi w układ z Langiem.. Jak zakończy się cała ta drama, musicie przekonać się jednak sami.

Marvel Odrzuca Drastycznie Oryginalne Kierunki

Nie ma wątpliwości, że „Kwantomania” ma służyć jedynie wprowadzeniu Nowego Złego do rozgrywki i wystartowaniu kolejnego eventu. Tajemniczy wszechświat, do którego trafiają bohaterowie, nie ma w sobie nic, co przyciągnę-

łoby uwagę widza. Ot, tu jakaś mgławica, tam latające kamienie, tu stworzenie wyglądające jak ameba czy brokuł. Wszyscy tylko przemakają przez paskudne tła wygenerowane przez drogie komputery, nie próbując nawet sprzedać nam tej wizji.

Aktorsko jest mocno nierówno. Paul Rudd jako Ant-Man wciąż jest świetny i dźwiga cały ten film na własnych barkach. Krok za nim postępuje Majors, który co prawda świetnie odgrywa emocje targające jego bohaterem, ale w całej tej historii ma za mało czasu dla siebie. Kathryn Newton jako nowa Cassie jest irytująca i przytłoczona bardziej doświadczonymi graczami – jej „odkrywanie mocy” to kurs przyspieszony.

Najgorzej niestety wypada Michelle Pfeiffer. Wypowiada swoje kwestie na autopilocie, patrząc w dal, jakby przypomniawszy sobie o połknięciu żywego ptaszka. Partnerujący jej Michael Douglas jako Hank Pym wypada nieco lepiej, w przeciwieństwie do reszty obsady reprezentującej poziom marvelowskiego tła.

Zerg rush

Ktoś w Marvelu powinien znaleźć w sobie nieco odwagi i pokazać Feige’emu, że w całym tym tasiemcu brakuje życia i oryginalności. Przesyt po „Endgame” daje się boleśnie we znaki, torpedując możliwy dobry start piątej fazy. To sprawia, że przez całe dwie godziny nie odczujecie ani jednej emocji. Cytując (niechlubnie) internetowego klasyka – to jeden z najbardziej filmowych filmów, jaki powstał w historii filmu.

Zakończmy więc standardowo – fani uniwersum do kina się wybiorą, miłośnicy twarzy i charyzmy Paula Rudda również. Reszta robi lepiej, czekając aż film trafi na streaming korporacji, i ignorując go między kolejnymi odcinkami ciekawszych seriali. Sceny po napisach (dwie, jakżeby inaczej) to oczywiście zachęta do oglądania przyszłych treści. Ale o tym wszyscy doskonale wiemy.



DONKEY KONG COUNTRY

KRAINA GORYLA



CZWARTA generacja konsol to jeden z moich ulubionych okresów w historii gier wideo. Polacy z poczciwych Pegasusów przeskakiwali głównie na Playstation, tymczasem gdzieś tam umknęła nam generacja gier, które może i nie korzystały z dobrodziejstw osi Z, ale nie były to w żadnym razie gorsze produkcje, ba, może nawet zestarzały się lepiej od swoich następców. To właśnie w bibliotece tychże znaleźć udało mi się produkcje, które postanowiłem wziąć dziś na warsztat.

~Cold

Era SNES-a była tym ciekawym czasem, gdy Nintendo musiało już na poważnie podjąć walkę z konkurencją. Spory kawałek konsolowego tortu dzięki m.in. dobrym decyzjom marketingowym i chwaleniu się „blast processingiem” (czyli de facto niczym, ale no, to były najntisy, ludzie lubili takie edgy haselka) wykroiła dla siebie Sega, poza tym nie minęło dużo czasu, a na horyzoncie zaczęło majaczyć widmo kolejnej generacji, reprezentowanej przez chociażby Playstation. Nintendo musiało działać, by nie tylko wygrać wojnę 16-bitowców, ale i przekonać klientelę, że mocniejsze maszynki nie są jej wcale potrzebne do szczęścia (a przynajmniej do czasu, aż Big N nie wypuści swojej) – potrzebna była do tego gra wyciskająca ze sprzętu, co tylko się dało i jeszcze więcej.

Stworzenie tejże spadło na barki brytyjskiego studia Rare, które postanowiło wykorzystać markę,

która najlepsze czasy miała już dawno za sobą. W takich oto okolicznościach narodziło się Donkey Kong Country i jego sequele – nowy początek dla serii o gorylu.

(R)ewolucja goryla

Nowa odsłona oznaczała potężne zmiany. Po pierwsze, zmianie uległ gatunek – proste arcade'ówki ewoluowały w platformówki w stylu Mario. Po drugie, tytułowy bohater przestał być antagonistą i teraz to nim mieli pokierować gracze. Dobra, w sumie to nie do końca – Donkey Kong z Country to wnuk tego znanego z automatowych klasyków; ten występuje od tej pory jako Cranky Kong, dostarczając wskazówek i narzekań na to, że kiedyś to było, gry nie potrzebowały tylu bitów, a tak w ogóle to tę, w której teraz występuje, na twoim miejscu przeszedłby z zamkniętymi oczami.



Do goryla dołączył też sidekick – szympanś imieniem Diddy Kong – który podąża za nim i może też w każdej chwili zamienić się z nim miejscami lub zastąpić go po niefortunnym bliskim spotkaniu z wrogiem – pozwala nam to skakać wyżej, acz wtedy też pokonywanie wrogów wymaga więcej wysiłku.

Od czasu do czasu dochodzi do tego też możliwość ujeżdżania zwierząt, dzięki którym rozgrywka staje się jeszcze bardziej różnorodna: nosorożec na przykład może szarżować, co pozwala nie tylko niszczyć złoli, ale i odślaniać ukryte przejścia, pająk zaś może używać sieci zarówno do ataku, jak i tworzenia tymczasowych platform.

Historia w jedynce jest pretekstowa – ot, niejaki K. Rool i jego stadko złoli zwanych Kremlingami kradnie naszemu poczciwemu małpiszonowi jego zapas bananów, więc musimy wyruszyć w drogę, by odebrać naszą własność porozrzucaną po kolejnych poziomach. W przypadku tychże twórcy zadbali o to, by cokolwiek urozmaicić graczom wysiłek – przyjdzie nam bujać się po linach, jeździć wagonikami po kopalniach, walczyć z silnym wiatrem... Cholera, za długo by to wszystko wymieniać – każdy etap się czymś wyróżnia.

Grę można ukończyć aż na 101% – do całkowitego progresu wliczają się bowiem nie tylko zakończone poziomy, ale i odnalezione tajne pomieszczenia i specjalne znajdźki – szkoda tylko, że w zasadzie jedyną korzyścią z szukania tychże jest zdobywanie kolejnych żyć, których licznik kończy się na 99, więc z czasem motywacja do maksowania przestaje już być silna.



I tu wchodzi druga część, cała na biało. Dwójka o podtytule „Diddy’s Kong Quest” poszerza zakres znajdziek o monety różnych typów, które m. in. wymienić można na podpowiedzi, quizy nagradzane dodatkowymi życiami czy odblokowanie dodatkowych poziomów prowadzących do prawdziwego zakończenia. W DKC2 naszym zadaniem jest uratowanie porwanego Donkey Konga, którego miejsce jako grywalnej postaci zajmuje teraz Dixie, będąca dziewczyną Diddy’ego. Ta jest w stanie skakać jeszcze wyżej, a także spowalniać spadanie poprzez kręcenie włosami jak śmigłem. Posiadanie dwójki bohaterów daje też teraz dodatkowy benefit – drugą postacią możemy rzucić, np. we wroga, by go unieszkodliwić, ale też i w wyżej położone miejsca, by dostać się do sekretnych pomieszczeń.

Drugiej części udało się przebić jedynkę pod względem tego, jak różnorodne i interesujące są poszczególne etapy – nawet poziomy wodne, nie przez wszystkich lubiana część gier ogółem, otrzymały gimmicki, dzięki którym nie sposób ich ze sobą pomylić – a to można chwilowo zamrażać wodę, by chodzić po jej powierzchni, innym razem trzeba ją schładzać, bo jest aż czerwona od gorąca, gdzieś tam musimy uciekać przed wredną piranią... Dobra, może nie będę już aż tak spoilerował.

Kolejna część, o podtytule „Dixie Kong’s Double Trouble” oznaczała kolejne porwanie – tym razem obydwu Kongów z pierwszej części, których Dixie poszukiwać będzie razem z Kiddym – mocno przeorośniętym berbeciem o możliwościach podobnych do tych Donkey Konga z jedynki. Trójka zachowuje parę rzeczy wprowadzonych w poprzedniej części z drobnymi modyfikacjami. Odblokowanie prawdziwego zakończenia teraz wymaga nie tylko przejścia dodatkowych poziomów, ale i zdobycia puli paru znajdziek, co z kolei wymaga m.in. kupowania przedmiotów od niektórych postaci napotkanych na drodze, by przehandlować je innym – ciekawy pomysł na urozmaicenie, ale w mojej opinii zrealizowany tu w zbyt płytki sposób. Rzut odpowiednim partnerem ma także różne skutki – w przypadku ciężkiego Kiddi’ego pozwala rozwalać podłogi w pewnych miejscach, by dorwać się do sekretów, Dixie zaś może zostać podrzucona bardzo wysoko.



Powiem szczerze, z początku ta część nie przypadła mi znanadto do gustu – pierwsze poziomy wypadają bladw w porównaniu z tym, co oferowała poprzednia część. Z czasem jednak gra się rozkręca i pojawiają się kolejne ciekawe idee, np. ucieczka przed piłą, czy poziom, w którym musimy nakierowywać piranię na ryby, by nie nabrała nagle ochoty na nas. Być może fakt, że została wydana rok po poprzedniczce, a zarazem krótko przed premierą Nintendo 64 sprawił, że potencjał nie został do końca dobrze rozwinięty w warunkach, gdy trzeba było dyskutować sukces, póki można było.

Jeśli chodzi o sterowanie w trylogii, mam co do niego jedynie jedno małe zastrzeżenie – przyciskiem skoku jest B, zaś za trzymanie rzeczy do rzucania lub bieg odpowiada Y, co moim zdaniem nie jest do końca wygodne i któraś z tych akcji powinna być zostać przyporządkowana do któregoś z bumperów (które kontroler od docelowej platformy – SNES-a – posiada); owszem, można się do tego przyzwyczaić po chwili, czasem jednak w ferworze gry zdarzy się puścić obydwie przyciski zamiast tylko jednego, przez co daleki skok/przeniesienie przedmiotu się nie udaje.

Jeżeli macie zamiar zagrać, weźcie poprawkę na jedną rzecz: seria Donkey Kong Country to nie najłatwiejsze platformówki – zgony w niektórych miejscach mogą się przytrafiać wam często, jeśli nie macie wprawy. Z czasem jednak stopniowe zaznajamianie się z tajnikami gry połączone z łatwością zdobywania kolejnych żyć pozwala całkiem sprawnie poruszać się po kolejnych poziomach – progresję oceniam tu na plus.



Goryl w całej swojej 16-bitowej okazałości

Tym, czym Donkey Kong Country naprawdę zachwyciło graczy, są wizualia. Rare wykorzystało kupiony wcześniej potężny sprzęt od Silicon Graphics do stworzenia prerenderowanych grafik 3D, te zaś następnie przetworzone zostały do formy dwuwymiarowych sprite'ów. Końcowym efektem była szata graficzna, która nie tylko pozostawiała daleko w tyle resztę 16-bitowej stawki, ale i mogła pod względem estetycznym stać w szranki z grami mocniejszej konkurencji.

Jasne, z dzisiejszej perspektywy może to już nie robić takiego wrażenia, minęło w końcu 30 dobrych lat, możliwości techniczne poszły do przodu, ale moim skromnym zdaniem grafika w DKC nadal się broni, choć nie sposób nie zauważyć, że sprite'y są z lekka rozpixelowane, a ich styl to taki udawany trójwymiar.



Z pewnością jednak bardzo dobrze zestarzał się soundtrack trylogii. Tu także wyciśnięto z bebechów SNES-a, co tylko się dało, choć wymagało to pomysłowego obejścia pewnych ograniczeń sprzętu, m.in. pamięci – gotową ścieżkę dźwiękową trzeba było podzielić na bardzo krótkie i skompresowane sample, które następnie z powrotem stawały się częścią tejże – dobrą analogią byłaby chyba szata graficzna poziomów w pierwszym Super Mario Bros, która składała się z pewnej ograniczonej puli kafelków, z których składał się layout poziomu. W każdym razie, efekt końcowy broni się po dziś dzień, zarówno jako podkład do gry, jak i coś, czego można po prostu posłuchać w wolnej chwili.



Soundtrack pełen jest brzmień z dużego przekroju gatunków m.in. w stylu jazzu, swingu, rocka czy ambientu, które idealnie uzupełniają się z tym, co widać na ekranie – gdy trzeba przed czymś uciekać, ścieżka dźwiękowa sama nas popędza, a gdy potrzeba przemyśleć każdy ruch, spokojne, melancholijne brzmienia pomagają się skupić.

Bananowy (swan) song

Donkey Kong Country na szczęście dla Big N okazało się spektakularnym sukcesem – kolejne

części sprzedały się odpowiednio w 9, 5 i 3.5 miliona egzemplarzy, na dodatek dwójka stała się najlepiej sprzedającą się grą na SNES-a spośród tych nigdy nie pakowanych do zestawu z konsolą. W zakurzoną markę zostało tchnięte nowe życie, zaś postaci i designy do dziś pozostają wzorcem w przypadku kolejnych występów bohaterów. Historia Donkey Konga po trylogii Country będzie obfitować jeszcze w parę ciekawych momentów, to jednak jest szereg opowieści do opisania w kolejnych artykułach.

Jeżeli jeszcze nie mieliście okazji zagrać – naprawcie ten błąd i nadróbcie trylogię. Jedyńka i dwójka to zdecydowanie must-play wśród klasyków z Super Nintendo, trójka także jest mimo wszystko całkiem dobrą grą, jeżeli będziecie spragnieni czegoś więcej po przejściu poprzedniczek. Wszystkie trzy gry są dostępne w planie podstawowym abonamentu Nintendo Switch Online, który przy znalezieniu siedmiu innych osób do wspólnego kupna kosztuje grosze za roczny dostęp, według mnie absolutnie się opłaca. Jak zawsze zachęcam was do podzielenia się własnym zdaniem w komentarzach pod redakcyjnymi social mediami, a tymczasem, do następnego!





Z krainy technologii parowej przenosimy się teraz do świata magii i alchemii... oraz dni pracy o nieregulowanych godzinach! Jeśli zastanawialiście się kiedyś, jak to jest prowadzić prężnie rozwijający się biznes w krainie fantasy i czy w ogóle możliwy jest w niej kapitalizm (hej, skoro realizm może być magiczny, czemu nie i inne -izmy?), łapcie za miotły i trzymajcie się swoich spiczastych kapeluszy! Przedstawiam „Potionomics”!

~Malvagio

To jest historia pewnej wiedźmy i maga...

„Potionomics” to gra... tak, zdecydowanie jest to gra, aczkolwiek ciężko przypisać ją do jednego określonego gatunku. Ale o tym za moment, na razie powiedzmy, że została wydana w październiku zeszłego roku na Steamie – dodajmy, że ekskluzywnie na tę platformę. Za stworzenie tytułu odpowiada indie studio Voracious Games, dla którego jest to tytuł debiutancki. Jak zatem wypadli? Przekonajmy się!

W grze przyjdzie nam wcielić się w młodą wiedźmę Sylwię, która przybywa na pełną magii i zarobkowych okazji wyspę Raftę, by przejąć sklep z miksturami po swoim zmarłym wuju Oswaldzie. Niestety, błyskawicznie okazuje się, że prawa spadkowe to nie przelewki i razem z nieruchomością (i jej tajemniczym sowim lokatorem, wielce obeznanym z dziedziną miksturowarstwa) dziewczyna przejęła także zadłużenie krewniaka. Milion złotych monet sam się nie spłaci, a że Sylwi zależy na zachowaniu duszy (bankierzy fantasy w niczym nie różnią się od tych prawdziwych), musi zakasać rękawy i brać się do pracy. Na jej szczęście, w mieście odbywa się akurat wieloetapowy turniej alchemiczny, nagrody za triumfy na poszczególnych szczeblach wielce wygodnie pokrywają się z wysokościami rat i terminami ich spłaty. Stawka może jednak okazać się o wiele większa, niż młoda czarownica mogłaby przypuszczać...



Wrzucić do garnka tarantulę...

No dobrze, wiemy już, co nasza protagonistka musi osiągnąć, ale jak ma się do tego zabrać? Tu musimy powrócić do kwestii klasyfikacji gatunkowej gry, mamy tu bowiem do czynienia z plejadą aktywności bardzo od siebie odmiennych, które wszystkie są jednak równie istotne dla naszego sukcesu. Zaczniemy po kolei. Pierwszym etapem będzie oczywiście warzenie mikstur – jest ich kilkanaście rodzajów, choć na początek będziemy mogli produkować jedynie kilka podstawowych; nasze możliwości w tym zakresie poszerzać się będą w miarę postępów fabularnych. Każdy eliksir wymaga określonych esencji (zwanymi magiminami) w równie określonych proporcjach – trafiają one do naszego kociołka razem z wszelakiego rodzaju alchemicznymi ingrediencjami. Im więcej magiminów trafi do mikstury i lepsze będą ich proporcje, tym lepszej jakości eliksir otrzymamy – a te, jak łatwo się domyślić, mają silniejsze działanie i wyższą cenę sprzedaży.

I tu zaczyna się matematyczne kombinowanie – niektóre rodzaje składników posiadają mniej esencji, inne więcej, niektóre zawierają tylko jeden jej rodzaj, inne nawet pięć (i wcale niekoniecznie w równych dawkach). Nie wspominając już nawet, że mogą zapewniać mikstutom dodatkowe cechy, wpływające pozytywnie lub negatywnie na ich cenę. A do tego nasze kociołki są w stanie pomieścić tylko określoną liczbę składników i maksymalną ilość esencji. System jest więc jednocześnie prosty, ale zarazem całkiem skomplikowany i myślę, że trafia w tej materii z proporcjami na tyle dobrze, by gracz mógł czerpać satysfakcję z przygotowywania się do warzenia każdej mikstury. Otwiera też furtki do rozmaitych stylów gry – w zasadzie nijak nie zmusza do obsesyjnego min-maxowania i sprawdzania wszystkich możliwych kombinacji, ale też zachęca do działań bardziej przemyślanych. Coś dla siebie powinni znaleźć tu zarówno analizatorzy rodem z gier Paradoxu, jak i każuale.

Same składniki nie będą nam oczywiście spadać z nieba – trzeba będzie je zdobyć. Sylvia nie jest wojowniczką, w tym celu będzie musiała się więc zgłosić do handlarza lub miejscowej Gildii Bohaterów, by wynająć śmiałka, który ruszy w dzicz i przyniesie nam fanty. I tutaj ukazuje się nam przemyślność zamkniętego systemu gry – heros może się wyprawić tak, jak stoi, ale niewiele uży-

skamy z takiej eskapady. Co innego, jeśli wcześniej wyposażymy go w odpowiednie mikstury, które na przykład zapewnią mu dodatkowe zdrowie, czy więcej many, która jest niezbędną do pokonywania czyhających na niego przeszkód – zarówno potworów, jak i zagrożeń środowiskowych. Innymi słowy, musimy zainwestować to, co już posiadamy, by móc zarobić więcej w przyszłości... oraz pilnować, by nie sprzedawać absolutnie wszystkich eliksirów, które uwarzymy. A także myśleć przyszłościowo i warzyć mikstury, których będziemy być może potrzebować. Ale mamy przecież tylko ograniczoną liczbę kociołków... rozumiecie, do czego zmierzam?



Specjaliści od émarketingu i uciekający czas

To chyba będzie dobre miejsce, by poświęcić nieco uwagi postaciom, które Sylvia napotykać będzie podczas swojego questu spłacania długu (i zostawiania najbardziej rozchwytywaną alchemiczką, tak przy okazji). A naprawdę jest o czym mówić, zwłaszcza że spotkanie się z nimi stanowi kolejny ważny element rozgrywki. Pod kątem mechaniki, zapewniają nam rozmaite usługi (jak lootboxowe „skrzynie skarbów” Salt i Pepper, kocich piratów, czy sklep ze składnikami Quinn) oraz porady handlowe, reprezentowane przez karty; o nich więcej powiemy za chwilę. Ze znajomymi można też po prostu spędzać czas, co pozwala obniżać poziom stresu Sylvii – ten nieuchronnie rośnie podczas użerania się z klientami w sklepie (o tym za tę samą chwilę) i stanowi dla nas jednego z dwóch najgroźniejszych przeciwników. Drugim natomiast jest czas, kiedy bowiem spotykamy się ze znajomymi, nie warzymy mikstur, ani nie stoimy za ladą.

„Potionomics” kładzie duży nacisk na właściwie i odpowiedzialne zarządzanie czasem, ten bowiem cały czas ucieka.

Każda postać jest inna, każda ma wyrazisty charakter, wszyscy też zmagają się z własnymi problemami, które nasza protagonistka może poznać i pomóc je rozwiązać – pod warunkiem, że poświęci wystarczająco dużo czasu i uwagi, by znajomość pogłębiać. A warto to robić, ponieważ dzięki temu odblokowujemy wspomniane już wyżej karty oraz lepsze sposoby niwelowania stresu. W tym aspekcie gra zmienia się w prostą visual novelkę, Sylvia przez większość czasu prowadzi rozmowy samodzielnie, my zaś możemy skupić się na śledzeniu treści i oglądaniu animacji towarzyszących wypowiedziom. Jest ich całkiem sporo, a do tego są nie tylko różnorodne, ale często naprawdę zabawne, choć zdarza się, że w sposób niezamierzony przez twórców (zapętlona animacja, w której bardka Xid musi bez przerwy łapać wyskakującą spoza ekranu gitarę, jest wręcz urocza w swej niezdarności).

Niekiedy pojawi się jednak konieczność dokonania wyboru odpowiedzi – i nie ma tu „złych” wyborów jako takich. Z tego, co zaobserwowałem, relacji nie da się w żaden sposób popsuć, możemy jedynie wolniej zdobywać „punkty przyjaźni”, które jednak można łatwo nadrobić, wręczając postaciom prezenty (tę funkcję pełnią nasze alchemiczne

składniki); oczywiście pod warunkiem, że będą trafione. Każdy lubi co innego, a próba podarowania na przykład robaka ćmie Lunie, wspomnianej w śródtytule specjalistce od (ć)marketingu, nie spotka się z pozytywnym odzewem. A już na pewno nie przybliży Sylvii do wejścia z nią w relację romantyczną.

Eliksir miłości

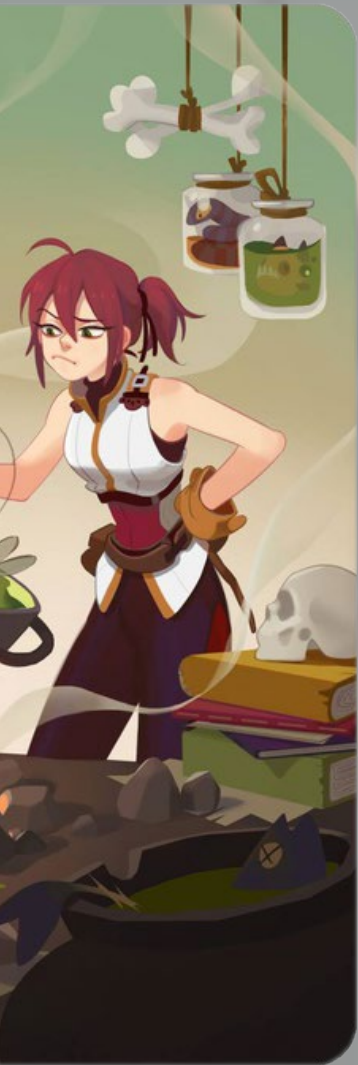
Nie przesłyszeliście się, w grze dostępne są romanse – chciałbym w tym miejscu jednak uprzedzić (a może zapewnić), że nie są one przesadnie skomplikowane. Wybierając w rozmowach flirtarskie opcje dialogowe, możemy sprawić, że dana postać zainteresuje się Sylvią romantycznie. Kiedy zaś osiągniemy odpowiedni poziom relacji (czyli bodajże siódmy), usłyszymy pytanie, czy jesteśmy równie zainteresowani

– odpowiedź twierdząca natychmiast przerwie wszystkie alternatywne opcje. Miłośników dram i wenezuelskich telenoweli muszę w tym miejscu jednak rozczarować – nikt nie rzuca się sobie do gardeł, osoby, których nie wybraliśmy, po prostu grzecznie wycofują się na pozycje przyjacielskie, rozumiejąc naszą decyzję czy przeproszając, że wyciągnęli być może błędne wnioski z naszego wcześniejszego flirtarskiego podejścia. W gruncie rzeczy jest to bardzo ciepłe podejście, idealnie wpasowujące się w relaksujący ton gry.

Sam romans mechanicznie zmienia... cóż, zupełnie nic. Nie otrzymujemy w związku z nim żadnych nowych czy alternatywnych kart, dodatkowych zniżek na usługi ani specjalnych sposobów redukcji stresu. Te istniejące ulegają jednak drobnym zmianom – przypisane do nich teksty zmieniają się, by lepiej ukazywać wyjątkową więź łączącą postaci.

Awww. Zmianom ulegają też oczywiście scenki towarzyszące podnoszeniu poziomu relacji oraz krótka scenka bonusowa, jaką zostaniemy uraczeni, gdy uda nam się osiągnąć maksymalny (tj. 10). Przyjaciele ofiarowują Sylvii uściski, partner lub





partnerka pocałunek (rzecz jasna). I to wszystko, biorąc pod uwagę, że na koniec gry nie czeka nas endingowy pokaz slajdów. Osobiście trochę mi tego zabrakło, ale jako że to, co otrzymaliśmy, jest nie tylko urocze, ale i zgrabne, jestem w stanie machnąć na to ręką i ocenić całą rzecz na plus. Wielką niewiadomą pozostaje dla mnie jednak finał relacji z parą kocich piratów (przy nich flirtujemy raczej z pirackim stylem życia niż z nimi samymi, na szczęście).

Idź, płyn zbyć!

Ale dobrze, powiedzmy w końcu coś niecoś na temat upłynniania naszych magicznych płynów. Po otworzeniu swoich podwojów – obyście tylko nie zapomnieli o wcześniejszym ułożeniu mikstur na półkach – zaczynają nas odwiedzać klienci, a gra zmienia się w turową kar-

ciankę z deckbuildingiem, jak zapewne zdążyliście się domyślić po wcześniej wzmiance o kartach. Naszym zadaniem jest wytargować jak najlepszą cenę, zanim naszej „ofierze” wyczerpie się cierpliwość do naszych kupieckich sztuczek – koszt zagrywania kart odlicza się właśnie od tej puli. Jeśli nie zamkniemy na czas transakcji, klient opuści sklep, a my zostaniemy z niczym. Biorąc jednak pod uwagę, że opcja ucięcia dalszego targowania jest dostępna zawsze (skorzystanie z niej pozbawia nas jedynie premii, jakie zapewniają karty-fini-szery), nikomu nie powinien ten najczarniejszy scenariusz grozić. Naprawdę nie wiem, jak ktośkolwiek mógłby się zagapić do takiego stopnia, znów zatem w zasadzie można mówić o ciepłym i przyjaznym podejściu do gracza. Wyzwania są natury pozytywnej, a nie negatywnej.

Cenę zwiększamy, podbijając zainteresowanie klienta – to nasze „punkty ataku”. Wszyscy odwiedzający nasz sklepik posiadają kilka (wartości różnią się między rodzajami nabywców) jego poziomów – osiągnięcie każdego

z nich przyznaje naszej miksturze odpowiedni procent. Maksymalny poziom automatycznie kończy transakcję i wszyscy rozchodzą się szczęśliwi – należy jednak zwrócić uwagę, że jeśli ostatnią kartą, którą zagraliśmy, nie był finisz, nie otrzymamy dodatkowego bonusu. Początkowe możliwości Sylvii są skromne, ale w miarę pogłębiania relacji ze znajomymi otwierają się przed nią zupełnie nowe taktyki; co ciekawe, każdy NPC specjalizuje się w innych aspektach targowania – na przykład w zwiększaniu cierpliwości klienta, rozpraszaniu go, by przestał zwracać na mankamenty naszej mikstury, czy ochronie przed stresem.

Ano właśnie, stres – nie myśleliście chyba, że klienci nie mają nic do powiedzenia podczas konfrontacji? W przeciwieństwie do nas nie zagrywają kart, ale narzekają, czym nie tylko potrafią obniżyć aktualną cenę lub dodatkowo zmniejszyć swoją cierpliwość (a ta, zważmy na to, zmniejsza się także samoistnie na koniec każdej tury!), ale także zwiększać poziom stresu Sylvii. Co jest niebezpieczne, ponieważ jego wartość procentowa jest równoznaczna z szansą na pociągnięcie karty stresu miast karty z naszej talii, te zaś nakładają na nas rozmaite negatywne efekty. A do tego szarpia nerwy naszej protagonistki jeszcze mocniej.

Walka z klientem wzbogaca się więc o drobne elementy taktyczne – często musimy zadać sobie pytanie, czy aby na pewno warto ryzykować przyjęcie mocnego psychicznego ciosu, czy może błyskawicznie zakończyć transakcję, zanim będzie mógł zostać wyprowadzony. Na szczęście nie musimy



You've learned something new!



Ferocity of the Squirrel

Sylvia Buff

Raises interest by 2 whenever a card is played. Persists until another stance card is played.



Corsac's "Adapt" card changes to "Deal 16 interest."

decydować w ciemno, zamiary klienta zawsze są nam znane i możemy stosownie na niego zareagować. Stres jest o tyle niebezpieczny, że na pozbycie się go trzeba poświęcać czas, który moglibyśmy wykorzystać do innych aktywności – samoistnie, wraz z końcem dnia, zmniejsza się tylko o dziesięć procent. A czas do turnieju zawsze ucieka, zawsze jest go coraz mniej...

Kojący napar audiowizualny

Nie będę owijał w bawełnę, warstwa audiowizualna jest miódna, a atmosfera fenomenalna. Zdarzają się co prawda graficzne potknięcia, ale oczy gracza niezmiennie mogą cieszyć się z urokliwego świata, jaki wylewa się na nich z ekranu. Pastelowe kolory doskonale podkreślają wrażenie ciepła, którym gra wyraźnie stara się emanować. Wspomniałem już o animacjach postaci, w tym miejscu podkreślę zatem, że ich ogólny design (wspierany przez mimikę) również stoi na najwyższym poziomie; już na pierwszy rzut oka możemy ocenić, z kim mamy do czynienia. Otoczenie wypada równie dobrze, niezależnie od tego, czy właśnie meblujemy nasz sklepik, odwiedzamy znajomych, czy toczymy heroiczne boje, by opchnąć nasze produkty za jak najwyższą cenę.

Co się tyczy muzyki... cóż, musiałbym się właściwie w dużej mierze powtarzać po poprzednim akapicie. Dźwięki może nie wpadają w ucho na tyle, by móc je potem nucić pod nosem, ale zdecydowanie zapadają w pamięć – gwarantuję, że po kilku godzinach spędzonych z grą, moglibyście

przywoływać z pamięci sytuacje, w których przygrywają. Wszystkie nagrody zgarniają tu zwłaszcza piraci Salt i Pepper – cały ich motyw muzyczny wypełnia miauczenie, któremu daleko jednak od kociej muzyki; po prostu chce się go słuchać z uśmiechem na twarzy. Szkoda, że w grze nie ma więcej melodii uderzających w tak humorystyczne nuty.

Mikstury gorzki posmak

Gra nie ustrzegła się, niestety, kilku problemów; za najpoważniejszy zmuszony jestem uznać problemy z balansem. Odniosłem wrażenie, że niektóre karty są po prostu zbyt dobre, by z nich nie korzystać, co przekłada się zresztą i na całe taktyki sprzedażowe. Przez większość czasu korzystałem tak naprawdę tylko z jednej i przeważnie nie odczuwałem wielkiej potrzeby wymieniania kart w talii na inne, gdy zdobyłem już kilka kluczowych. W większości przypadków dosłowne zasypywanie klientów przynosiło niewspółmiernie duże efekty. W grze silnie bazującej na deckbuildingu jest to całkiem poważny zarzut, de facto ogranicza bowiem mocno dostępne opcje. Owszem, można próbować żonglować kartami, ale jaki to ma sens, gdy zaczniemy przez to osiągać gorsze wyniki sprzedażowe?

Podobny brak balansu dostrzegam też w mechanice stresu – jeśli pozwolimy mu urosnąć choćby i do piętnastu procent, prosimy się o poważne kłopoty. Jak łatwo się zapewne domyślić, przyczyną jest tutaj fakt, iż karty stresu dobierane są ZAMIĄST

naszych właściwych z talii. Błyskawicznie może to doprowadzić do sytuacji śniegowej kuli, zwłaszcza jeśli jesteśmy akurat zmuszeni do wywalczenia jak najlepszej ceny za nasze miksturki – cóż bowiem z tego, iż wsadziliśmy do talii karty redukujące nieco stres po zagranium lub dające bonusy wprost proporcjonalne do jego aktualnego poziomu, jeśli nigdy nie będziemy w stanie ich dobrać? Przykro mi, Luno, twoja ćmarketingowa talia zakładająca wykorzystywanie narastającego stresu na swoją korzyść po prostu nie działa. Być może lepszym rozwiązaniem byłaby zmiana polegająca na tym, że karty stresu dobierają się dodatkowo, a nie zamiast, ale... cóż, wtedy z kolei gra mogłaby się stać jeszcze łatwiejsza.

Oczywiście nie dla każdego będzie to wadą, ale osobiście lubię, gdy gra stanowi dla mnie jakieś wyzwanie. Nie mogę powiedzieć, by „Potionomics” mi go dostarczyło. Grałem w gruncie rzeczy bardzo „każualowo”, nie starając się przesadnie wszystkiego min-maxować (co nie znaczy też, że nie zdarzało mi się solidnie dłużyć przy wszystkich dostępnych mechanikach), a udało mi się przejść przez tytuł niczym burza. Żaden boss, poza ostatnim, nie zmusił mnie do wczytania poprzedniego zapisu i przemyślenia swojej taktyki – a moje mikstury w większości przypadków nie były tak dopięte, jak tylko się dało, spełniały raczej jedynie minimalne wymagania kwalifikacji. Muszę jednak podkreślić, że dzięki temu przechodzenie

jej było bardzo relaksujące – gracze skupiający się na takich odprężających właściwościach powinni z obcowania z tytułem wyjść zachwyceni.

A gdy wywar jest gotowy...!

Podsumowując, pomimo kilku niedociągnięć, uważam „Potionomics” za naprawdę przyjemny tytuł i grę idealną do odprężenia się pomiędzy bardziej wymagającymi pozycjami. Co jest dosyć ironiczne, biorąc pod uwagę, jak wielką rolę w perypetiach Sylvii odgrywa zarządzanie stresem. Ale cóż, warzenie mikstur jest naprawdę uzależniające, podobnie jak bliższe zapoznawanie się z barwnymi postaciami i poznawanie ich historii. Gra jest po prostu urocza i z tego też względu wystawiam grze solidne 8/10... z małą adnotacją, że jeśli cierpicie na ostrą alergię na jakiegokolwiek motyw postrzegane za lewicowe (bo trochę się takich tu znajdzie, zrećnie wplecionych i wypadających naturalnie) powinniście raczej rozejrzeć się za innym sposobem spędzenia wolnego czasu. Jeżeli nie macie takiego problemu – gorąco polecam!

I to by było na tyle. A teraz wybaczcie, do sklepu wtarabanił się właśnie nowy klient i już widzę, że cierpliwość nie należy do jego najmocniejszych stron. Ale biznes jest biznes!

Adios!



Sylvia
Potion Witch

A young, scrappy potion-maker with big dreams... and big problems.

Select Character Deck

<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;">1★</div> <div style="text-align: center;">Set 'Em Up</div> <div style="font-size: 8px; text-align: center;">Raise Interest by 4. If Opposer Apply "Set 'Em Up."</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;">I★</div> </div> <p>x0</p>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;">2★</div> <div style="text-align: center;">Reel 'Em In</div> <div style="font-size: 8px; text-align: center;">Raise Interest by 7.</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;">II★</div> </div> <p>x0</p>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;">1★</div> <div style="text-align: center;">Close It Out</div> <div style="font-size: 8px; text-align: center;">Raise Interest by 9. Close opp.</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;">III★</div> </div> <p>x0</p>	<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;">1★</div> <div style="text-align: center;">Brace Yourself</div> <div style="font-size: 8px; text-align: center;">Gain 2 shield.</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;">IV★</div> </div> <p>x1</p>
<div style="border: 1px solid gray; padding: 5px; margin-bottom: 5px;"> <div style="display: flex; justify-content: space-between;">1★</div> <div style="text-align: center;">Think, Sylvia, Think</div> <div style="font-size: 8px; text-align: center;">Draw 1 card.</div> <div style="display: flex; justify-content: space-between;">V★</div> </div> <p>x0</p>			

Deck

1 Set 'Em Up	x4
2 Reel 'Em In	x4
Close It Out	x4
1 Brace Yourself	x3
1 Think, Sylvia, Think	x4
2 Scheme	x1
<div style="display: flex; justify-content: space-between; align-items: center;"> 20 / 20 </div>	

Save Deck

Exit

F E S T I



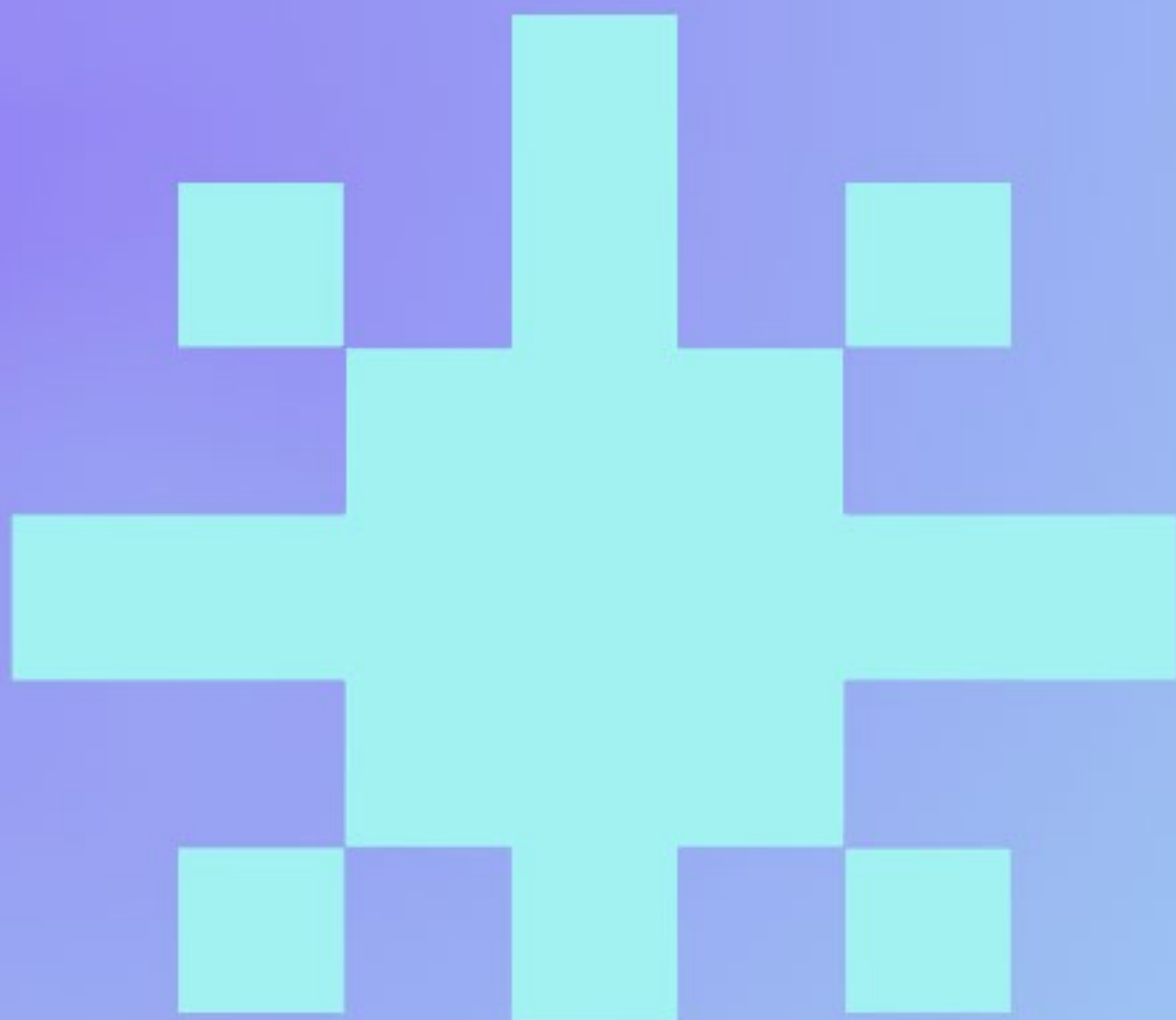
N E X T

ŚWIĘTO NADCHODZĄCYCH GIER



W A L

6 - 13 LUTEGO



Affogato

DEMO

Latte macchiato
z podwójnym
fireballem



„AFFOGATO” to włoski deser złożony z lodów zatopionych w espresso (w swej najbardziej podstawowej formie). I tak też przy okazji tegorocznego Steam Next Festu gracze mieli możliwość zatopić się w nietypowym połączeniu growych gatunków.

~Hefajstos

Piszę nietypowym, bo gra stworzona przez tajwańskie Befun Studio zawiera w sobie elementy JRPGa, visual novel, strategii pod postacią odwróconego tower defense w labiryncie oraz symulacji pracy w kawiarni. Jeżeli od nadmiaru rozboleła was głowa, usiądźcie i ochłódźcie się mrożoną kawą.



Kompetencje i k(a)walifikacje

Główną bohaterką gry jest Affogato – czerwono-włosa (ekhm, magenta!) baristka i wiedźma w jednej osobie. Wraz z demonicą Mephistą (z którą łączy ją kontrakt) prowadzi kawiarnię o uroczej nazwie „Witchery”, jednocześnie parając się polowaniem na piekielne pomyoty.

Wspomniana kawiarnia to ważny element rozgrywki – działa jako nasz hub, w którym ulepszamy nasze karty i zbieramy kolejne zlecenia. Wszystko to pod presją czasu, która skłania nas do rozsądnego i odpowiedzialnego postępowania.

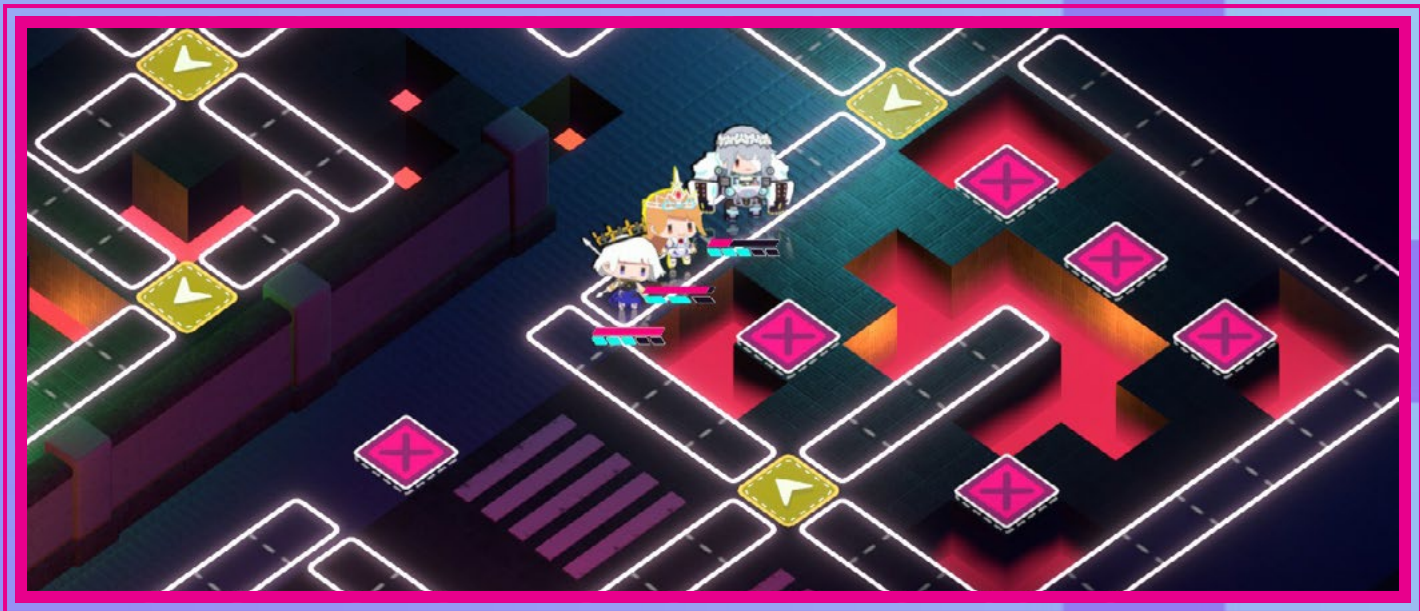
Veni, vidi, venti

Jako wiedźma pomagamy ludziom, ratując ich przed korupcją postępującą w wyniku konszachtów z demonami. Każdy etap to labirynt, po którym automatycznie poruszają się wystawione przez nas jednostki. Każda z nich ma swoją klasę, cechy i umiejętności oraz koszt w Pentach – specjalnej walucie. Odpowiednio planując trasę i skład naszego oddziału, pokonujemy demony i ratujemy poszkodowanych.

Wszystko to w akompaniamencie funkowej muzyki i uroczej chibi oprawie graficznej z rzutem izometrycznym. Część eksploracyjno-fabularna łączy w sobie trójwymiarowe tła z dwuwymiarowymi sprite'ami postaci (trochę jak w klasycznych bi-jatykach). Dialogi podawane są tradycyjnie w formie visual novel z sylwetkami aktualnie mówiących (choć póki co bez głosów ani nawet osobliwego „pikania”).

Kawałek gry skusi na więcej

W swojej mieszanej konstrukcji „Affogato” najbardziej przypomina mi „Sakura Wars” na Segę Saturn. To przyjemna, złożona i niezwykle wymagająca gra, przy której z pewnością spędzicie wiele godzin. A jeżeli mieliście okazję ograć demo i planujecie ją kupić, nie usuwajcie zapisów – twórcy obiecują bonus. *Ave macchiato!*





DEMO

AFTERIMAGE

心渊梦境

LIVE, DIE, REPEAT



GDY w połowie lat osiemdziesiątych swoje premiery na konsolach Famicom i NES miały „Metroid” oraz „Castlevania” nikt nie przypuszczał, jaki będzie ich wpływ na całą branżę rozrywki cyfrowej.

~Hefajstos

A jednak, narodzony w ten sposób gatunek, nazywany „metroidvaniami”, ma się dobrze i nadal oferuje graczom ogrom możliwości oraz smaków. Nowym (i wyczekiwany) przedstawicielem jest niewątpliwie „Afterimage” produkcji Aurogon Shanghai.

W którą stronę, bohaterko?

W fantastycznej krainie Engardin źle się dzieje. Tajemnicza moc korumpuje wszelkie stworzenia, potężne bestie czają się na każdym rogu, ktoś (lub coś) pustoszy okoliczne wioski. Młoda Renee wraz z towarzyszącą jej Ifree wyrusza w podróż, by przywrócić spokój na ziemi (tej ziemi).

Przeskocz, uderz, odskocz

Fabulę odkrywamy zatem, odwiedzając kolejne miejsca, spotykając postacie mniej lub bardziej wrogo do nas nastawione i wsłuchując się w pozostawione echa. Otwarty świat zachęca do eksploracji i powracania do wcześniejszych lokacji (zwłaszcza, gdy odblokujemy kluczowy element), a tym samym do poznawania jego historii.

Renee ma do dyspozycji rozmaite uzbrojenie i ekwipunek, zdobywany głównie z poukrywanych tu i ówdzie skrzyń. Choć początkowo jej ruchy i umiejętności są ograniczone do standardowego skoku i lekkich uderzeń, to szybko zaczyna nabywać nowych (klasyczny zryw, podwójny skok, etc.). Warto uzbroić się w cierpliwość, bo łatwo nie będzie – zwłaszcza, gdy trafimy na większą ilość przeciwników.

Akcję gry – jak na gatunek przystało – oglądamy z boku. Poruszamy się po przepięknych ręcznie rysowanych tłach, bogatych w detale i kolory, zaś wszystkie modele idealnie się tu wpasowują. Przeciwnikom również daleko to sztampy – na start przyjdzie nam się zmierzyć z kamiennymi krabami i winogronowymi ptakami. Dorzućcie do tego zabawę światłem i mamy pretendenta do najładniejszej gry roku.

Całości dopełnia muzyka dopasowana do aktualnie odwiedzanej lokacji oraz pełny voice acting (póki co angielski, japoński oraz chiński – tradycyjny i uproszczony).

Powracam z każdą falą

W „Afterimage” będziemy mogli zagrać już 25 kwietnia, a gra wydana zostanie na wiodące platformy: pecety, PS4/PS5, XONE i XSX oraz Switcha. Jest na co czekać!



„DAYTOONAAA” oznajmiał radośnie śpiewnym głosem narrator w wydanej w połowie lat dziewięćdziesiątych na automaty i Segę Saturn „Daytona USA”. Ta wyścigowa gra szybko zdobyła serca graczy, przekonując do siebie gameplayem, grafiką i ogólnym funem.

~Hefajstos

Nieprzypadkowo wspominam produkcję stworzoną przez Sega AM2, bo omawiany tytuł jest czymś w rodzaju duchowego spadkobiercy zarówno tej, jak i kilku innych ścigałkowych serii. Zapnijcie więc pasy, założcie kaski i przekręćcie kluczyki w stacyjce – ruszamy!

Gaz do dechy dla uciechy

Kto potrzebuje fabuły w grach wyścigowych, kiedy do dyspozycji jest spora kolekcja różnorodnych czterokołowców i aż osiemnaście ikonicznych lokacji (na start mamy dostęp do trzech: Montrealu, Rzymu i wyciągniętego z NASCAR Indiana Oval)? To wszystko w ramach czterech trybów rozgrywki: klasyczny arcade, Grand Prix, eliminator (last man driving) oraz standardowa praktyka.

Mało? To dorzućcie do tego split-screen na czterech(!) graczy, system zniszczeń (samochody rozsypują się na urocze kawałki w akompaniamentie kwadratowo-pikselowych wybuchów) oraz tryb VR (którego nie dane mi było spróbować, niestety).

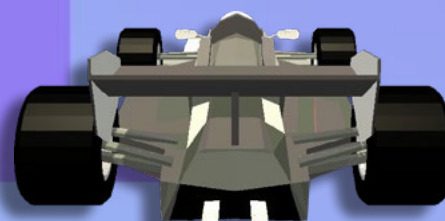
I am speed, kachow!

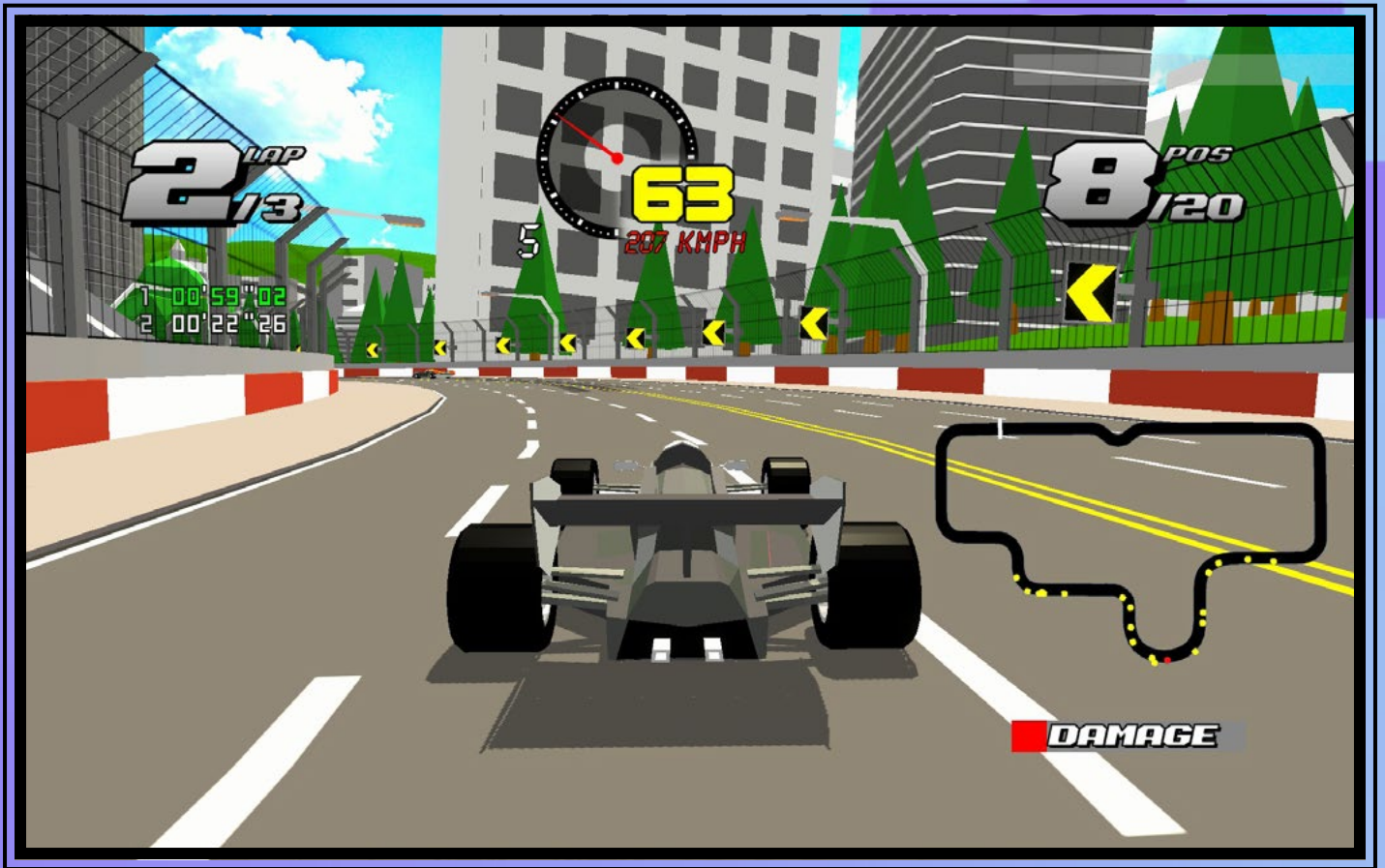
„Formula Retro Racing” łączy w sobie tradycję z nowoczesnością. Gra wygląda więc na prostą, ale realistyczna fizyka wymusza na nas ostrożność oraz nieustanne testowanie, który z dostępnych pojazdów sprawdzi się w danych warunkach najlepiej. Sterowanie jest na szczęście responsywne i nie sabotuje naszych poczynań.

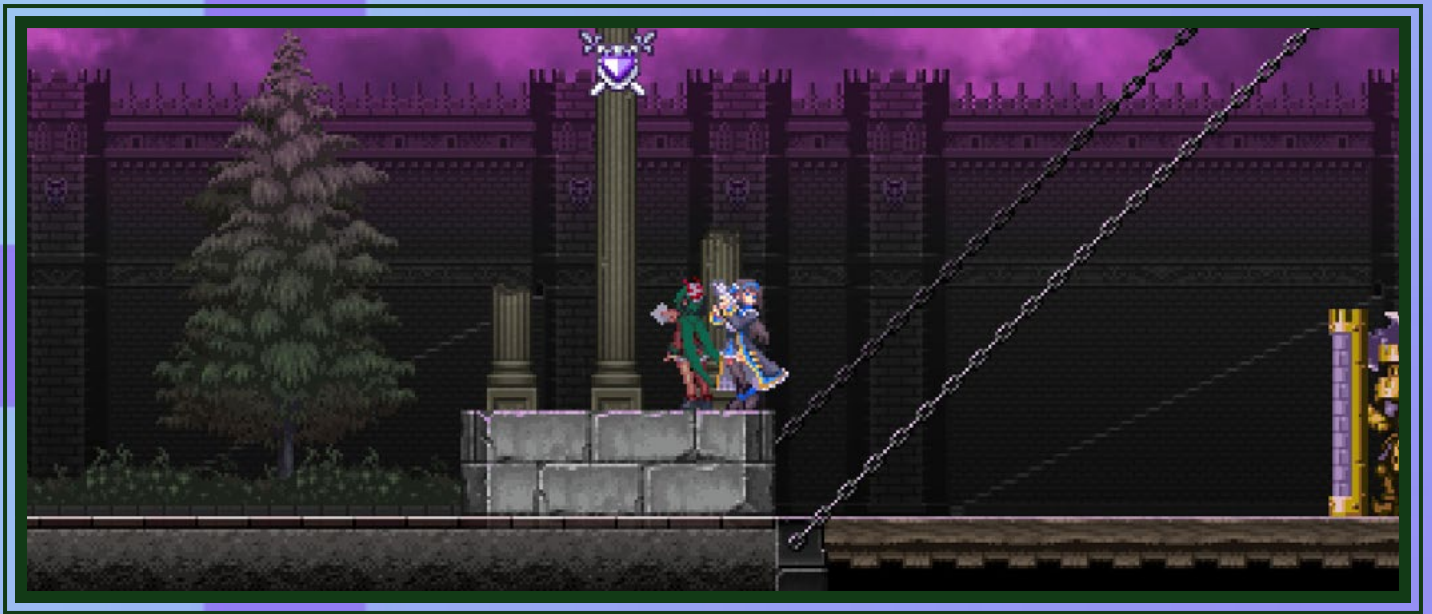
Użycie grafiki low poly okazało się strzałem w dziesiątkę, nie tylko z uwagi na nostalgiczne tchnienie. Prostota wizualna sprawia, że gra nie zestarzeje się pod tym kątem, co z pewnością zapewni jej żywotność. Dostępne w grze utwory dopełniają całości doświadczenia, zapewniając przyjemne wrażenia.

Cała forza na faworyta!

Jeżeli więc znudziły wam się nowoczesne gry wyścigowe z rozbudowanymi wątkami fabularnymi i masą opcji customizacji, a nostalgiczny duch ciągnie was w stronę pierwszych odsłon Need For Speed i Gran Turismo – odpalcie śmiało. Gra zapewni wam masę zabawy, zwłaszcza na posiadówkach. **Nyooooom!**









HISTORIA zatacza koło, jak głosi popularne stwierdzenie. W 1986 roku Simon Belmont stanął przed bramą zamku samego Draculi, by raz na zawsze zniszczyć czyhające tam zło. Niemal czterdzieści lat później dwie dziewczyny staną przed bramą podobnego zamku, mając przed sobą niemal ten sam cel.

~Hefajstos

Tak można krótko opisać „Grim Guardians: Demon Purge”, najnowszą produkcję japońskiego studia Inti Creates, (m.in. „Mega Man Zero” Game Boy Advance). W produkcji tej przyjdzie nam więc jak w przytoczonej we wstępie „Castlevanii” eksplorować i oczyszczać.

Pod złym adresem

To był zwyczajny dzień. Siostry Kamizono – Shinobu i Maya były w drodze do szkoły, gdy nagle okazało się że na jej miejscu stoi zamek. Nie było jak to zamek, ale przesiąknięty złą demoniczną mocą. Protagonistki pochodzą jednak z długiego rodu zajmującego się polowaniem na piekielne plugastwa, więc nie pozostaje nic innego jak zakasać rękawy i oczyścić bliskie ich sercu miejsce.

I tak też przemierzamy rozbudowany labirynt składający się na przeklęty dwór pokonując hordy różnorodnych

upiorów, strzyg, poczwarów i monstrów. Nasz arsenał to broń palna (używana przez starszą Shinobu) i zabójcze origami (którym włada młodsza Maya). Między bohaterkami możemy się przełączać w dowolnym momencie, co daje nam dostęp do różnych podejść i kombinacji.

Pif-paf, ale skład!

Każda z sióstr ma również do dyspozycji specjalnie broń, które zdobywamy na pokonanych bossach. Gra jest warta świeczki, bo taki arsenał zdecydowanie ułatwia kolejne potyczki toczone w drodze do celu. A jeżeli jedna z dziewczyn straci życie, druga może wykonać resuscytację, tym samym ratując rodzeństwo.

To co urzekło mnie w grze najbardziej, to oprawa graficzna. Pixel-artowa otoczka ocieka klimatem gotyckiego horroru i klasykami gatunku. Jest mroczno, kolorowo i stylowo – zwłaszcza jeżeli chodzi o design postaci. Muzyka nie odstaje od motywu i wpada w ucho, dodatkowo podbijając uczucie obcowania z horrorem.

Tradycję warto kultywować

Jeżeli na „Castlevanii” zjedliście zęby i szukacie nowych wrażeń, koniecznie sięgnijcie po tytuł. Zapewni wam sporo dobrej zabawy. *Ave!*



Parowe metro, czyli demo „Gestalt: Steam & Cinder”

CIAO tutti! Odrywając się od „Potionomics”, którego recenzję również znajdziecie w niniejszym numerze, postanowiłem dołączyć do reszty redaktorów i przyjrzeć się bliżej jednej z wersji demonstracyjnych dostępnych czasowo na Steamie. Nikogo chyba nie zdziwi, że do ogrywania wybrałem dwuwymiarową metroidvanie, heh. Tytuł boga gatunku zobowiązuje, czyż nie? Tak czy inaczej, przedstawiam wam pokrótce „Gestalt: Steam & Cinder”, które zgodnie z informacjami ze Steama powinno ukazać się jeszcze w tym roku – ale kiedy dokładnie, nie wiadomo. Czy warto na tę premierę czekać?

~Malvagio

Siłą rzeczy niewiele mogę powiedzieć o fabule gry. Przyjdzie nam w niej wcielić się w rolę rudo-włosej najemniczki Alethei, sprawnie posługującej się tak mieczem, jak i pistoletem, która odkrywa, że może drzemać w niej siła o wiele większa, niż mogłaby sama przypuszczać. W tle zarysowują się konflikty i intrygi polityczne, standardowe rozmowy o zagrożeniu dla świata, które zapewne będziemy musieli powstrzymać. Jak można się domyślić po tytule, gdzie pojawia się słowo-klucz, mamy tu do czynienia ze steampunkowym światem. To zaś obiecuje graczom graficzną ucztę – czego by wszak nie mówić o problemach treściowych tejże stylistyki, jej warstwa wizualna dostarcza zazwyczaj smakowitej pożywki dla oczu.

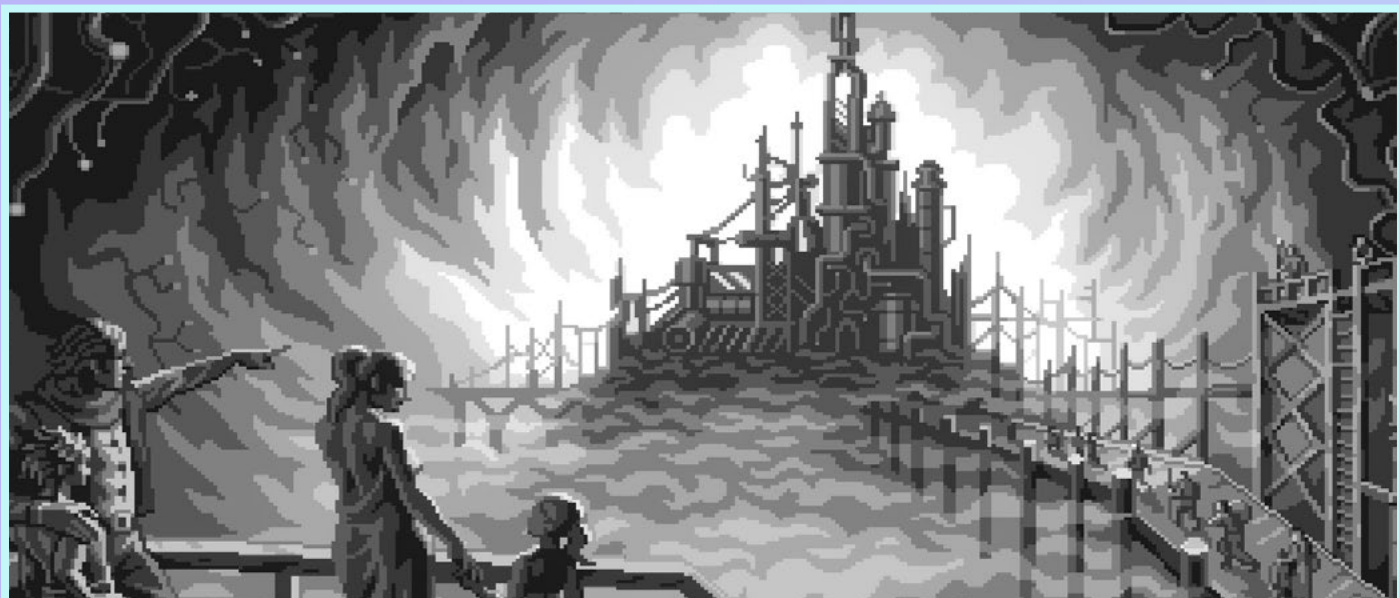
I moim zdaniem „Gestalt” w tej materii nie zawodzi. Pikselowa grafika przywodząca na myśl czasy SNESA sprawdza się jak ulał, tła są wciąż bogate w szczegóły, modele prezentują się znakomicie (choć zamknięcie w sekcji magazynowej po pewnym czasie może nieco nużyć), animacja... och, wszystkie animacje to najczystsze złoto. Zwłaszcza w przypadku Alethei – nie pamiętam już, kiedy ostatni raz widziałem w metroidvanii protagonistę poruszającego się tak płynnie, lekko i z tak licznymi, dopracowanymi detalami. Wie się, że gra robi coś dobrze, gdy samo obserwowanie poruszających się modeli jest źródłem przyjemności.

Odkładając na bok kwestie estetyczne, muszę powiedzieć, że pod kątem mechanicznym walka i przemieszczanie się, również wypadają znakomicie. Aletheia jest bardzo responsywna oraz dysponuje całkiem pokaznym zakresem ruchów – o wiele większym, niż chociażby Rycerzyk z „Hollow Knighta”; może wykonywać uniki zarówno przewrotami rodem z „Dark Souls”, jak i bardziej ekwilibrystycznymi gwiazdami do tyłu, a w warstwie eksploracyjnej, chociażby odbijać się od ścian. Oczywiście może się jeszcze okazać, że jej możliwości zostały podrasowane na potrzeby wersji demonstracyjnej i dla osiągnięcia takiego poziomu w pełnej grze trzeba będzie się bardziej napracować, ale na razie twórcom należą się pochwały.

Jeśli miałbym się do czegoś przyczepić, to póki co gra nie wyglądała na szczególnie trudną – większość przeciwników nie stanowiła żadnego wyzwania, ci trudniejsi byli co najwyżej irytujący, boss wieńczący demo padł za pierwszym podejściem i nawet nie otarłem się o śmierć. Tu jednak trzeba wziąć poprawkę, że najpewniej do zwiedzenia została oddana nam jedna z lokacji początkowych. No i na mój status, pozwolę sobie nieskromnie dodać. Z drugiej strony, może stawać się jeszcze łatwiejsza, dzięki zaimplementowanemu systemowi rozwoju, poszerzającym i tak już spore możliwości naszej najemniczki. Wstępnie zaryzykuję stwierdzenie, że „Gestalt” będzie tytułem, przy którym będą mogli się świetnie bawić także mniej wprawni gracze.

Zapytajmy zatem raz jeszcze, czy warto czekać na przygody Alethei w steampunkowym świecie? Moim zdaniem – jak najbardziej. Gra wykazuje się potencjałem, który, mam nadzieję, nie zostanie w finałowej wersji zaprzepaszczonego. Skoro „Silk-song” tak naprawdę nie istnieje i nigdy nie wyjdzie (skończyło mi się copium, chlip), dobrze jest mieć inny tytuł, którego można intensywnie wypatrywać. A poza tym to steampunk, no! I można głaskać corgi! Najlepsze zostawiłem na koniec, ha!

Adios!



NINE SOLS DEMO



W grach indie najlepsze jest to, że przy zmierzaniu Next Festu nigdy nie wiadomo, czy właśnie się trafia na perełkę, czy stertę kiepsko rozmieszczonych pikseli, mających przykryć wyrób co najwyżej gropodobny. Jak tym razem to wyglądało przy Nine Sols?

~Ghatorr

Gra tajwańskiego studia RedCandleGames to metroidvania z widokiem z boku, ale na tym zaczynają mi się kończyć jej proste określenia. Główny bohater to jakieś liskowate stworzenie – więc wygląda to jak gra dla furrych, ale potem dochodzą ludzie. Sporo ludzi. Wstępnie całość przypomina orientalne fantasy, ale po pierwszych kilku minutach rozgrywki akcenty sci-fi wchodzą z impetem Hannibala przekraczającego Alpy. A jakby było tego wszystkiego mało, potem dochodzą jeszcze wzmianki o tao i, najwyraźniej, jakiś rodzaj magii.



Ogólnie, pod względem fabularnym jest ciekawie – choć wstęp jest prząsny. Nie wiemy absolutnie nic (co w tego typu grach nie jest niczym nowym), ale równocześnie wokół dzieje się sporo rzeczy. Jakiś rytuał, jakiś chłopak, który nas najwyraźniej zna (twórcy wcisnęli mu tyle dialogu o tym, jak dobrze się zna z główną postacią, że chyba celowali w połączenie ekspozycji z memem „znam go dopiero pięć minut, ale jeśli coś mu się stanie, zabiję każdego w pomieszczeniu, a następnie siebie”), jakaś prymitywna wioska przypominająca japońską wieś z okresu wczesnego szogunatu – a następnie wchodzą do akcji kosmici, roboty i sporo rzeczy chcących nam zrobić krzywdę. Dopiero wtedy rozpoczyna się faktyczna gra.

Jeśli chodzi o mechaniki, to grze stanowczo nie mam nic do zarzucenia. Jest co robić – skakanie, bieganie i bicie się wykonano porządnie, nic nie przeszkadza w przyjemnej rozgrywce. Szczególnie na plus zaskoczyła mnie walka – przeciwników jest sporo, biją mocno i naprawdę się starają nas po bić, a nasza postać ma już na wstępie dodatkową umiejętność (używanie magicznych talizmanów), która dodaje taktycznego smaczku. Wszystko to zaś okraszone bardzo ładną, dwuwymiarową grafiką i przyjemną muzyką.

Bez dwóch zdań – Nine Sols bardzo miłe mi zaskoczyło i zaintrygowało, zarówno mechaniką, jak i fabułą. Chętnie zapoznam się z nim bliżej po premierze.

THE LAST CASE OF BENEDICT FOX

DEMO

UWIELBIAM twórczość Lovecrafta i jej popkulturowe pokłosie. Horrorzy spoza tego świata, bluźniercze bestie, desperackie (i skazane na klęskę) próby sięgnięcia umysłem poza granice rzeczywistości – mogę to przyjmować w dowolnych dawkach i mi się nie znudzi. Nic dziwnego, że na zapowiedź „The Last Case of Benedict Fox” zaklaskałem uszami.

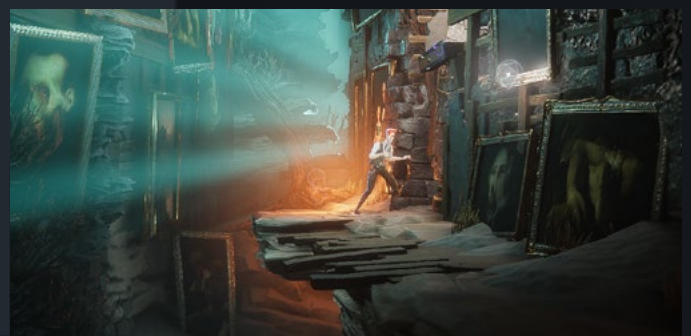
~Ghatorr

Zaprezentowane na steamowym Next Feście demo było moim głównym celem. Metroidvania, z widokiem z boku, lovecraftiańskimi klimatami – nie było opcji, bym w to nie zagrał. Od samego początku gra poraża gęstym, interesującym klimatem – ucieczka przed kultystami, tajemniczy artefakt głównego bohatera, nieznaną cel... I to wszystko zaledwie w tutorialu mającym nauczyć sterowania. Niedługo później nasz bohater, poszukując swojego ojca, trafia do sporej rezydencji, w której odkrywa ciało rodzica – i z drobną pomocą rusza eksplorować jego umierający umysł.

Pod względem mechanik gra to klasyczna metroidvania – eksplorujemy sporą planszę, zbieramy przedmioty, odblokowujemy przejścia i, oczywiście, walczymy. To ostatnie rozczarowało mnie najbardziej – może to tylko kwestia ograniczonych umiejętności bohatera na początku, ale na razie nie przynosiła mi żadnej satysfakcji ani wyzwania. Nawet boss był słaby, prosty i nudny – ciach, ciach, blok, powtórzyć.

Za to gra zdecydowanie nadrabia klimatem. Całość ocieka tajemnicami, Lovecraft uśmiecha się z zaświatów do świetnej muzyki i głosów (szczególnie nieludzkiego towarzysza głównej postaci), a grafika idealnie oddaje bluźniercze, przeraźliwe plany projektantów poziomów, chcących oddać piekielny stan umysłu zmarłego pana Foxa seniora. W demku nie było miejsca na wiele fabuły, ale to, co widziałem, zdołało przykuć moją uwagę – co rusz napotykamy kolejne przedmioty mające odsłonić skrawki przeszłości ojca głównego bohatera, kilka razy spotykamy też reprezentacje jego żali i emocji, bohaterowi towarzyszy tajemnicza istota niebędąca człowiekiem, mamy wzmianki o jakiś tajnych organizacjach, i tak dalej.

Po przejściu dema moje wątpliwości wokół tej gry narosły – mechanika, bądź co bądź, to ważna rzecz i głupio grać w grę mimo albo jeszcze gorzej, wbrew niej. Sam pewnie ją kupię dla samego klimatu – ale ci gracze, co nie mają ołtarzyka dla Lovecrafta w domu, niech na razie powstrzymają emocje.





SHADOWS — OF DOUBT — DEMO

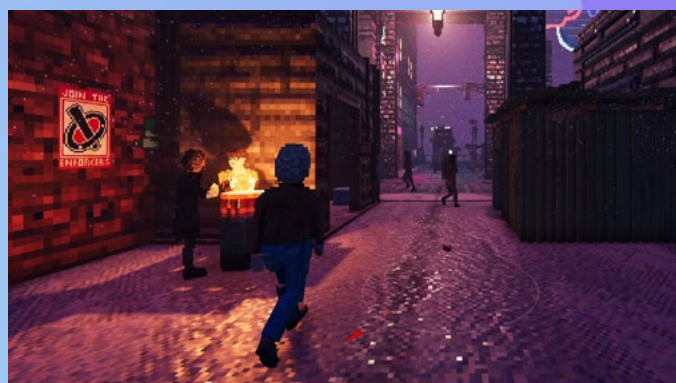


BUDZISZ się w swoim łóżku. Zapalasz lampę. Ledwo wstajesz i ktoś puka do drzwi. Nim zdążysz otworzyć, znajdujesz jedynie kartkę pod drzwiami: „Znajdź Craiga Bernasconiego”. Cóż, czas wziąć się do roboty, czynsz nie zapłaci się sam...

~Tanatos

...dlatego sięgasz po książkę telefoniczną i wyszukujesz, gdzie owego jegomościa da się znaleźć. Przypinasz sobie na swojej tablicy korkowej wyobraźni adres i nazwisko i ruszasz po schodach kilkunastopiętrowego bloku, w którym mieszkasz, mijając jego mieszkańców, a twoich sąsiadów, i kierujesz się w stronę celu.

W „Shadows of Doubt” świat gry jest generowany proceduralnie. Wszyscy mieszkańcy miasta mają swoje rutyny, pracę i miejsce zamieszkania. Wszyscy w twoim kilkunastopiętrowym bloku mają mieszkanie, do którego można wejść, i z każdym można porozmawiać (choć nie ukrywam:



w obecnym momencie są to dość ograniczone interakcje). Wiele mieszkańców miasta, o ile nie wszyscy, jest do ciebie ostrożnie nastawionych i zwykle nie chcą się dzielić informacjami bez większej zachęty pieniężnej, dlatego można się również wkraść do wielu miejsc, używając wytrychów.

Miasto ma swoje sklepy, bary, biura i restauracje, wszystkie proceduralnie wypełnione zarówno pracownikami, jak i wyposażeniem i bazami danych, do których często ktoś zostawił hasło gdzieś na biurku. Pozwala to na zarówno sprawdzanie czyichś e-maili, nagrań z kamer CCTV, czy sprawdzenie rejestru pracowników. Wszystko to może pomóc w śledztwie lub być tylko ślepym zaułkiem. Niezależnie od tego, czy takowe informacje były przydatne czy nie, przyjemnie się myszkowało w tym świecie, często znajdując różne przyjemne znajdziki czy choćby pieniądze.

O ile w obecnym stanie grze brakuje sporo szlifu i paru elementów, o tyle zdecydowanie trzeba przyznać, że to, co już jest, czyli tętniące życiem voxelowe miasto noir, w alternatywnych latach 80. ubiegłego wieku, gdzie głównie używa się głowy, skradania i narzędzi-gadżetów detektywistycznych, a nie przemocy (nawet nie myśl o walce ze służbami prawa), zdecydowanie napawa optymizmem i sprawia, że „Shadows of Doubt” znalazło się na mojej steamowej liście życzeń.



NA morza dnie... tam, gdzie jest sucho, może być krucho. A co, jeśli nie? Cóż, pewien rekin miał taką wizję. A że przy okazji był i bogaty i oświecony, postanowił wydać swoją fortunę na rozwój technologii. Tym oto sposobem rekiny wyleciały z głębin wprost do nieba. Dosłownie, sterowcami. No i dostały mechaniczne nogi.

~Tanatos

W „Townseek”, bo tak nazywa się gra w tak cudnym uniwersum, wcielasz się w rolę pilota sterowca oraz, rzecz zupełnie nie powiązana, potomka wspomnianego pioniera. Twoim zadaniem jest eksploracja świata w poszukiwaniu cywilizacji, nowych partnerów handlowych oraz zagubionych części dziennika Twojego przodka, sir Sharkingtona. Jak w uproszczeniu mógłbym opisać „Townseek”? „Sid Meier’s Pirates” i „Animal Crossing” spotkali się na pikniku, zakochali się, a owocem ich miłości jest to dzieło.

Gra posiada eksplorację, handel i zadania, które można wziąć w każdym z miast (nie licząc wątku głównego) które skojarzyły mi się z wożaczami jako korsarz w grze Sida Meiera. Jednocześnie, mimo że brakuje w niej walki, jest wiele aktywności pobocznych znanych z „Animal Crossing”, takich jak wędkowanie czy wykopywanie cennych rzeczy z kopalni. Mamy tu też urocze (w większości) postacie, które zamieszkują każde z miast i z którymi można wejść w (póki co ograniczone) interakcje.

Każde miasto różni się od poprzedniego i zaludnione jest przez zupełnie inną rasę. Poza startowym miastem rekinów, które wynurzyło się ze środka oceanu niczym rybia Atlantyda, jest jeszcze choćby miasto zamieszkałe przez psotliwe koty, czy dość nietypowe miasto szlamo-ludzi (slime-people) będących urodzonymi artystami. Każde miasto jest zainteresowane kupnem konkretnego rodzaju dóbr, jak i specjalizuje się w eksporcie konkretnych towarów. To pozwala na starą jak świat żonglerkę dóbr w myśl zasady „kup tanio, sprzedawaj drogo”. Niektóre z miast mogą nawet mieć inną walutę niż dotychczas Ci znane, jednak nie jest to nic, czego stary dobry handel zamienny nie załatwi.

Szczerze polecam wzbic się rekinim (bądź wielorybim czy nawet króliczym, jest bowiem w pełni konfigurowalny) sterowcem w niebo i zwiedzić tę uroczą, relaksującą, pełną przemyłych mieszkańców krainę. Pomyślnych wiatrów!





Fabledom

Demo nudnej baśni

PRZEMYSŁ gier wideo powoli dąży do zwiększenia kontrastu – z jednej strony mamy coraz większe i droższe w produkcji gry tripleA w formie gra-usługa, pozwalającej czerpać zyski w długoterminowej perspektywie; z drugiej strony mamy wysyp gier indie robionych przez małe studia lub nawet pojedyncze osoby. Każdy teraz może stworzyć grę, co oznacza, że aby zabłysnąć wśród konkurencji, potrzebny jest nowatorski pomysł albo perfekcyjne wykonanie. Niestety, często zdarza się, iż pomysł na papierze brzmi świetnie, ale jego wykonanie pozostawia wiele do życzenia. Taka właśnie jest wersja demonstracyjna gry „Fabledom”.

~Black Scroll

Tego nie możesz, tego też nie

„Fabledom” jest grą sprzeczności – stara się przedstawiać samą siebie jako mocno przystępną, jednak jest city builderem, czyli stanowi zdecydowanie niszowy gatunek. Próbuje promować się nowatorskim miszmaszem kolorowego budowania miasta i sytuacji politycznej. Intro i grafika traktują się z dystansem, a niektóre mechaniki zdają się być mocno „hardkorowe”. I choć gra nie jest zła, co chwila potyka się o własne nogi, niezdolna przez dłuższy czas iść dumnie wyprostowana, wystawiając się na ciągłe wytykanie palcami. Wszystko zaczyna się od głównego menu, w którym czeka nas zwiastun lawiny zablokowanych opcji. Z jednej strony produkcja oddzielnej wersji de-

monstracyjnej to stos pracy i należy doceniać, iż takowa istnieje. Sama mnogość zablokowanych rzeczy – zgaduję – ma sugerować, jaką „Fabledom” ostatecznie ma być sporą grą. Jednak efekt jest odwrotny, frustrujące jest co chwila widzieć, ile rzeczy jest obecnie niedostępnych, czego nie możemy zrobić. Czasem dochodzi to do absurdu, że na liczniku surowców pojawiają się takowe, których w wersji demo nie jesteśmy w stanie pozyskać, co tylko zaburza odbiór gry i niepotrzebnie zaśmieca interfejs.

Na co ja patrzę

Statystyki są nieczytelne i niejasne. Sporo czasu zajmuje najeżdżanie na konkretne liczby, aby uzyskać informacje, których potrzebujemy na bieżąco. City buildery należą do gatunku, który często stara się upchać wiele informacji na raz w jednej rozgrywce. Do tego potrzebny jest balans pomiędzy istotnymi informacjami, które powinny być widoczne cały czas na ekranie, ze stosem wielu innych liczb, do których dostęp nie jest natychmiast potrzebny. W „Fabledom” zdaje się stać wszystko na głowie – brak wskaźnika sugerującego, czy dany surowiec wytwarzamy w nadwyżce, czy cała gospodarka zużywa go więcej niż produkuje. Ilość nieaktywnych robotników jest ciężka do znalezienia na pierwszy rzut oka, gdyż to, co uznałem za ten wskaźnik, okazało się być wykładnikiem populacji i pojemności mieszkań. Do teraz nie wiem, czemu wskaźnik węgla przez

dwadzieścia minut był na 0, chociaż nie mogłem znaleźć nigdzie budynku zużywającego go, gdy wytwórnia miała maksymalną liczbę robotników. Zaiste, wielki chaos, pomimo posiadania małej wioski.

Dawno, dawno temu...

Zapędziłem się z nieczytelnym interfejsem, dlatego wróćmy do początku rozgrywki, do głównego menu. Nim zaczniemy, gra produkuje mapę na podstawie losowego ziarna (w tym wypadku ciągu cyfr), które możemy sami zaproponować, np. nadając nazwę całemu światu. Następnie wybieramy jeden z kilku losowo nazwanych skrawków ziemi, co ja zrobiłem nieco losowo, nie rozumiejąc, który będzie lepszy, a który gorszy, gdyż brak jakiegokolwiek tu wsparcia dla nowych graczy – zarówno w „Fabledom”, jak i nowicjuszy w gatunku city builder. Następną rzeczą do wyboru jest nasza płeć: możemy być księciem lub księżniczką i poszukiwać podobnych partnerów. Nadajemy sobie imię i możemy zaczynać. Pojawia się książka rodem z początku dwudziestoletniego filmu, zwanego „Shrek”, która powoli (bardzo powoli) przewraca strony, mające stanowić wstęp do naszego budowania królestwa. Narrator dwoi się i troi, by wycisnąć co tylko się da z tego kiepskiego, nudnego tekstu, który nic nie wnosi, nie ma kompletnie znaczenia dla całej rozgrywki i nawet nie bierze pod uwagę wyboru płci naszego avatara, mówiąc o nas „Prince or Princess”. Tragedia.

Dziwy i dziwactwa krainy baśni

Kiedy gra w końcu mi się wczytała, moim oczom ukazała się kolorowa grafika, muzyka – jeśli w ogóle jest – to brzmi tak nijako, że nawet nie pamiętam, czy w ogóle występowała. W lewym dolnym rogu pojawiły się... zadania z nagrodą w postaci złota, które musimy wydawać, by stawiać kolejne budowle. Przyznam szczerze, że kiedy zobaczyłem tę listę, przez chwilę myślałem, że gra jest mobilniakiem przekonwertowanym na grę pod PC, gdyż ta mechanika żywcem wyjęta jest z produkcji na telefony komórkowe. Dalsze problemy z interfejsem już znacie, a co chciałbym dodać to to, że sama mechanika matrymonializacji pojawiła się dosłownie 2 minuty przed końcem dema. Do tego czasu zupełnie zapomniałem, że to wybierałem i dopiero budowla z posłańcami z innych królestw mi o tym przypomniała. A i tak jedyne, co dostałem, to dziwaczne menu, które wyglądało, jakby chciało jednocześnie być jak z „Cywilizacji” Sida Meiera oraz wielkich strategii firmy Paradox. Najdziwniejsze jest to, że w ogólnym rozrachunku gra – a raczej jej wersja demonstracyjna – nie jest zła. Jest po prostu nijaka. Na rynku istnieją ciekawsze propozycje, a ta ma zbyt wiele niedociągnięć by się nią interesować.

„Fabledom” jest debiutancką grą duńskiego studia Grenaa Games, więc ciężko powiedzieć, czy ostateczna wersja będzie odpowiednio doszlifowana. Pozostaje czekać, prawdopodobnie już nie za długo, na końcowe efekty, gdyż premiera zapowiedziana jest na pierwszy kwartał tego roku.





**PURRR
NA CZTEREC**





SEKCJA SIŁ ŁAPKACH





KAŻDY z nas ma jakieś problemy. Różnego rodzaju rozterki, przeszkody stawiane przez los, dłuższe i krótsze okresy wyzwań. A co, gdyby remedium znajdowało się na wyciągnięcie ręki (bądź łapki)?

~Hefajstos

Mówi się, że na samotność lekiem jest zwierzęcy towarzysz. Czy to pies, czy kot, czy też papuga – wiąże się to z pewnymi obowiązkami i odpowiedzialnością oraz pewnymi wyrzeczeniami. A co, gdybyśmy mogli wypożyczyć sobie kota na jakiś czas?

Miasteczkowa Idylla Atakuje Uśpieniem

Sayoko (Mikako Ichikawa) to nietypowa singielka. Ma bowiem niezwykły dar, który przyciąga do niej wszelkiej maści kociaki i pozwala je zrozumieć (w przeciwieństwie do ludzi). Pyszczków na miękkich łapkach w domu jednak sporo i coś trzeba z nimi zrobić. Dlatego też bohaterka spaceruje codziennie brzegiem rzeki z wózkiem kociaków, nawołując o kocim wynajmie.

I tak też odmienia życia kilku napotkanym osobom, wypożyczając im futrzaki. Zanim jednak do tego dojdzie, musi się upewnić, że zwierzak będzie miał odpowiednie warunki (oraz sposobność do pomocy). Gdy zainteresowani przejdą rozmowę kwalifikacyjną, mogą dokonać tymczasowej adopcji.

Piękne Uroczę Rozentuzjasmowane Rozrabiaki

Naoko Ogigami to japońska reżyserka, której twórczość jest miksem osobliwego dziwactwa z wolnym tempem i specyficznym humorem. Często odzwierciedlają one jej własne doświadczenia z podróżowania po kraju i Stanach Zjednoczonych. Częstym motywem jest również „outsider” w lokalnej społeczności – czy to osoba z zewnątrz, czy po prostu ktoś o niestandardowym podejściu do życia.

I tak oglądamy, na jakim życiowym zakręcie każda z czterech napotkanych osób się znajduje i jak toczą się ich losy dzięki Sayoko. Reżyserka opowiada o nich z nutką melancholii, choć bez natrętnego sentymentalizmu. Czas płynie, my wraz z nim.

Bardzo Lubię Enigmatyczne Pyszcuki

„Kot do wynajęcia” był jednym z obrazów pokazywanych w ramach sekcji „Japan Feel-Good” na zeszłorocznym Festiwalu Pięciu Smaków. I mogę z całą pewnością potwierdzić, że po seansie poczujecie się dobrze. Zwłaszcza jeżeli film obejrzycie z mrużącym ocieplaczem na kolanach. Mrrr!





Narzędzona dla kota

PRZY niektórych świetnych filmach słowa same spadają z klawiatury, układając się w pochwalne peany na ich cześć. Jeszcze przy innych tryskający z recenzenckich kłów jad miesza się z ASCII, bez wysiłku tworząc tekst oddający pełnię wściekłości i zawodu. Niestety, są też filmy z trzeciej kategorii...

~ Ghatorr

Studia Ghibli nikomu raczej przedstawiać nie trzeba – „Ruchomy zamek Hauru”, „Laputa – podniebny zamek” czy „Księżniczka Mononoke” są kochane na całym świecie. Jego nazwa stanowi znak jakości zarówno w jakości animacji, muzyki jak i fabuły. Skąd w takim razie tak ponuro brzmiący wstęp do tego artykułu?

Fabularnie początek wypada całkiem ciekawie – ot, zwykła (acz niezgrabna i nieogarnięta życiowo) uczennica z narażeniem życia ratuje kota. Kot w zamian grzecznie się jej kłania i dziękuje, rozpoczynając serię problemów głównej bohaterki, która odkrywa istnienie sporiej liczby różnic kulturowych między Japonią a kocim królestwem. Zamiłowanie do kocimiętki, prezenty w postaci myszy – takie tam. Co jednak najgorsze, dowiaduje

się, że ma zostać narzędzoną uratowanego przez siebie kocurka, który jest księciem! Jako że nie jest do tego pomysłu przekonana, musi się z tego jakoś wykręcić...

Po przyjemnym wstępie druga część filmu o wiele mniej mi przypadła do gustu – bohaterka nie jest zbyt aktywna, sporą część roboty w posuwaniu fabuły naprzód robią szaleńczy król kotów i jedna z postaci pomocniczych, a całość nie układała mi się zanadto w morał.

Audiowizualnie nie ma zaskoczenia – Ghibli to uczta dla oczu i uszu. Piękne krajobrazy, ładne sceny (procesja z kocim królem wyglądała zarówno bajkowo, jak i zabawnie, do tego będąc bardzo solidnie osadzona w kulturze Japonii – pojawienie się mnichów z koszami mnie zaskoczyło), ogólnie jest świetnie.

„Narzędzona dla kota” ma ten problem, że na tle innych filmów studia wypada po prostu blado. Nic tu nie jest specjalnie ciekawe, zabawne czy pouczające, a główna bohaterka wykorzystała limit aktywności na samym początku. To wciąż niezły film – ale na tle reszty dzieł Ghibli to nic specjalnego.



Felidae

Koci kryminal
w animowanej formie



MAŁO jest animacji dla dorosłych, które nie opierają się tylko na rzucaniu mięsem co drugie słowo, pokazywaniu flaków i krwi czy też ciągłych seksualnych podtekstach. Widać to szczególnie w dzisiejszych popularnych produkcjach. A jednak dalej lata 80. i 90. trzymają poziom mimo upływu już takiego czasu. Dlatego chciałbym Wam dziś przedstawić produkt tamtych czasów – animowany kryminał, w którym główną rolę grają... koty. Oto „Felidae”.

~M.C.

Historia tej produkcji zaczyna się już w 1989, gdy niemiecko-turecki pisarz, Akif Pirinçci, wydał pierwszą w swojej serii kryminałów książkę, nazwaną właśnie „Felidae”. Już sam tytuł jasno daje nam do zrozumienia, z czym będziemy mieć do czynienia, gdyż tłumaczy się on na polski jako kotowate. „Felidae” doczekał się jak na razie 7 kontynuacji, w których zawsze głównym bohaterem jest kocur-detektyw Francis. Mimo iż samo założenie, że kotek rusza rozwiązywać zagadki, brzmi jak wstęp do bajki dla dzieci, zaufajcie mi, nie są to zdecydowanie dziecinne utwory. Relacje między zwierzętami i ludźmi, eugenika, rasizm i ksenofobia to tylko niektóre z tematów, które zostają poruszone. Niestety, z wszystkich tych książek, tylko trzy zostały przetłumaczone na język angielski, a jeszcze trzecia nie jest zgodna z kolejnością wydawania, więc jeżeli ktoś by chciał przeczytać całość, musiałby albo nauczyć się języka niemieckiego, albo szukać tłumaczeń fanów. Takie to wredne kocie życie jest.

Dzisiaj jednak skupimy się nie nad książkowymi przygodami Francisa, a animacji, która została oparta na pierwszej książce. Wydana w 1994 o tym samym tytule, mimo drobnych błędów animacyjnych, do dziś według mnie utrzymuje wysoki poziom i jest warta obejrzenia. Ale wszystko po kolei.

W 1994 roku Francis, cyniczny czarno-biały kot, który jest jednocześnie naszym głównym narratorem, przeprowadza się ze swoim właścicielem do „nowego” domu. Prawda jest taka, iż jest to ledwo stojąca rudera i bohater jasno daje nam do zrozumienia, że ten stan rzeczy jemu też się nie podoba. Dodatkowo wyczuwa on na drugim piętrze bardzo silny chemiczny zapach, który jeszcze bardziej sprawia, że cała przeprowadzka Francisowi nie pasuje. Wisienką na torcie jest fakt, że w jego ogrodzie znajduje się martwy kot.



Zastanawiające jest to, że nie zmarł on w naturalny sposób, nie został też zabity przez człowieka. Ślady na jego szyi dają jasno do zrozumienia, iż został on zamordowany, i to w dodatku przez pobratymca. Wraz z nowo poznanym znajomym, starym kocurem Blue Beardem, postanawia rozwiązać zagadkę, kto dokonuje zabójstw w sąsiedztwie, co to ma wspólnego z dziwnym kocim kultem, który czci tajemniczego Claudandusa, eksperymentami, które były przeprowadzane w przeszłości, oraz.... nie ma tak łatwo, jak chcecie znać resztę, to idźcie oglądać, sio, a kysz.

Film mimo, nie oszukujmy się, komicznie brzmiącej fabuły, absolutnie komedią nie jest. Jest to kryminał, który może nie będzie zmuszał was do ciężkiego zastanawiania się, kogo zabili i uciekł, ale dalej sama zagadka nie jest taka prosta i jasna, jak by się wydawało. Chciałbym tu też podkreślić, że absolutnie nie jest to animacja dla wszystkich. Jeżeli nie potraficie znieść takich widoków jak krew, wnętrzności lub tortury na zwierzętach, to mimo wartości tej produkcji, lepiej ją sobie odpuście. Kompletnie rozumiem, że dla niektórych już sam taki opis wystarczy, by sprawić, że robią się zieloni na twarzy. Dla całej reszty, szczególnie ludzi, którzy znają takie produkcje jak „Watership Down” i doceniają ich przekaz, jest to animacja, z którą powinni się zapoznać. Na szczęście jest ona dostępna w internecie. No i piosenka Boy George’a jest po prostu piękna. *Maybe we all need to grow into... Felidae.*





Koty, myszy

KIEDY wszyscy zachwycają się pięknym „Stray“, warto przypomnieć, że koty potrafiły odgrywać pierwszoplanową rolę w grach już w czasach, gdy komputery były z węgla i stali, niczym Atari. Jako dowód niech posłużą dwie małe zręcznościówki, które przewinęły się przez mój komputer na początku lat 90. ~Falconek

Tom & Jerry: Yankee Doodle's CAT-astrophe

Gra nawiązuje do słynnej kreskówki od Hanna-Barbera. Została wydana w 1990 roku przez studio Hi-Tech Expressions, znane z takich tytułów, jak „Barbie Super Model“ i „Rollerblade Racer“, ale również z pecetowych portów „Mega Mana“ i „Street Fightera“.

Fabuła jest prosta, jak bajka o Tomie i Jerry: gracz steruje myszą, punkty zdobywa za robienie na złość kotu, a traci, gdy zostanie złapany. Lokacje są dwie: pokój i nora Jerry'ego. W tym pierwszym znajdziemy koszyk z przyborami do robienia na drutach, z którego można wziąć, no cóż, drut i stoczyć pojedynek szermierczy. Drugi rekwizyt to pudełko z dynamitem (opiekun Toma zapewne jest górnikiem).

Bardziej wyrafinowane narzędzia tortur są w norce. Mamy dostęp do półki, z której można rzucać w Toma jajkami, do szafki z deską do prasowania – Jerry wyjeżdża z niej pojazdem, o którym do dzisiaj nie wiem, czy jest to wrotka, czy żelazko na kółkach – oraz do beczki, w której Jerry trzyma samo-

lot z pudełka po żarówkach. Żelazkowrotką gonimy Toma po pokoju i próbujemy dźgać go w tyłek, zaś z samolotu zrzucamy na niego żarówki.

Ponadto w norce jest pułapka na myszy, z której Jerry może wystrzelić pomidora.

Tom ma oczywiście sposoby, żeby się odegrać. Jeżeli Jerry spędzi zbyt dużo czasu jeżdżąc samochodziem, lub biegając po pokoju, kot wraca z wielkim młotkiem, którym kończy zabawę. Do norki potrafi wrzucić łaskę dynamitu, a w pojedynku na jajka czasami używa pistoletu na przyssawki.

Rozgrywka jest prosta, ale całkiem przyjemna. Grafika jest znośna, choć niektóre sprite'y sprawiają wrażenie, jakby rysował je sześciolatek.

Polecam tę grę dla odreagowania, kiedy wasz sierściuch znowu nie trafi do kuwety.

Klawiszologia:

- Strzałki: kierunek ruchu
- Numpad 0: akcja (rzut jajkiem, strzał pomidorem itd).

y i piksele

Alley Cat

Ta stworzona przez Billa Williamsa i wydana w 1984 roku gra opowiada o życiu najbardziej znienawidzonego kota w mieście, który chce się dostać do kotki z sąsiedztwa, aby spłodzić masę uroczych kociąt. Fabuła lepsza niż w „Stray“.

Główny ekran ma formę platformówki. Zaczynamy na chodniku, po którym krąży pies. Dlatego musimy jak najszybciej dostać się do wiszącego prania, wskakując na kosze na śmieci i na płot. Będą nam to utrudniać śmieciowe kitku, które wystawiają głowy z kubłów. Kiedy już kot wisi na sznurze razem z suszącymi się gaciami, trzeba zmierzyć się z myszami, oraz mieszkańcami, rzucającymi w nas z okien telefonami, butelkami i kiełbasami (?). Jediną drogą ucieczki jest wskoczenie do któregoś z otwartych okien, co uruchamia jedną z pięciu mini gier.

Możemy na przykład trafić do pokoju z wielkim (w sensie: dwa metry wysokości) kawałkiem sera, w którego dziurach pojawiają się myszy.

W innym znajdziemy śpiące psy i miski z karmą, którą trzeba zjeść, nie budząc psów. Oprócz tego mamy akwarium z rybkami (trzeba zanurkować w środku i zjeść je wszystkie), pokój wazonami i pajakiem (zrzucić wazony, nie dać się ugryźć pajakowi) i klatkę z kanarkiem (rozbić

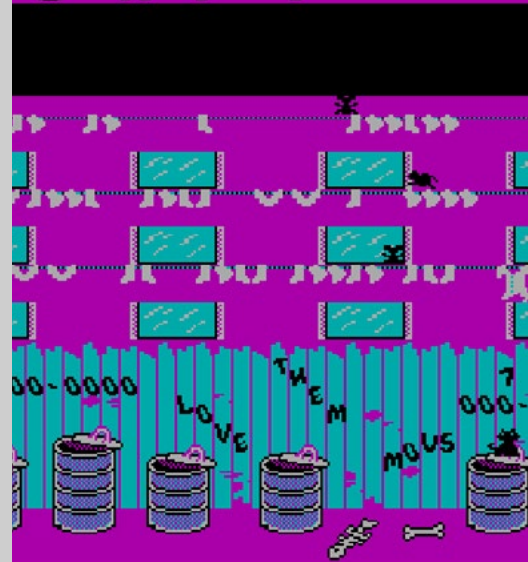
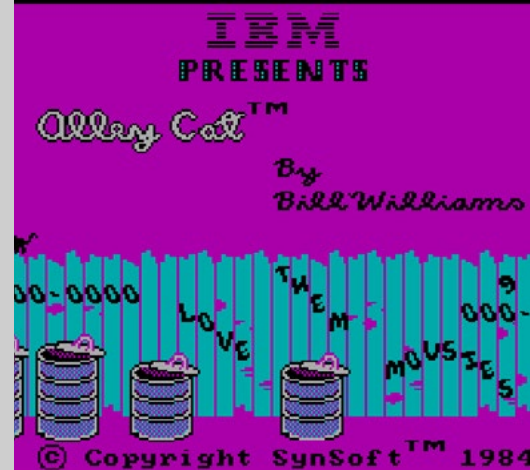
klatkę, złapać kanarka... zaczynam rozumieć, czemu tego kota nikt nie lubi).

Ukończenie każdego z tych wyzwań daje punkty. Gdy zbieramy ich wystarczająco dużo, w otwartym oknie pojawi się biała kotka - cel i motywacja gracza. Wskoczenie do niego uruchamia kolejną mini grę: platformówkę, w której przeciwnikami będą inne koty oraz siejące strzałami amorki a na najwyższej platformie czeka nasza miłość. Ci, którym uda się do niej dotrzeć, zostaną nagrodzeni animacją z tańczącymi kociętami. Im wyższy poziom trudności, tym więcej kociąt.

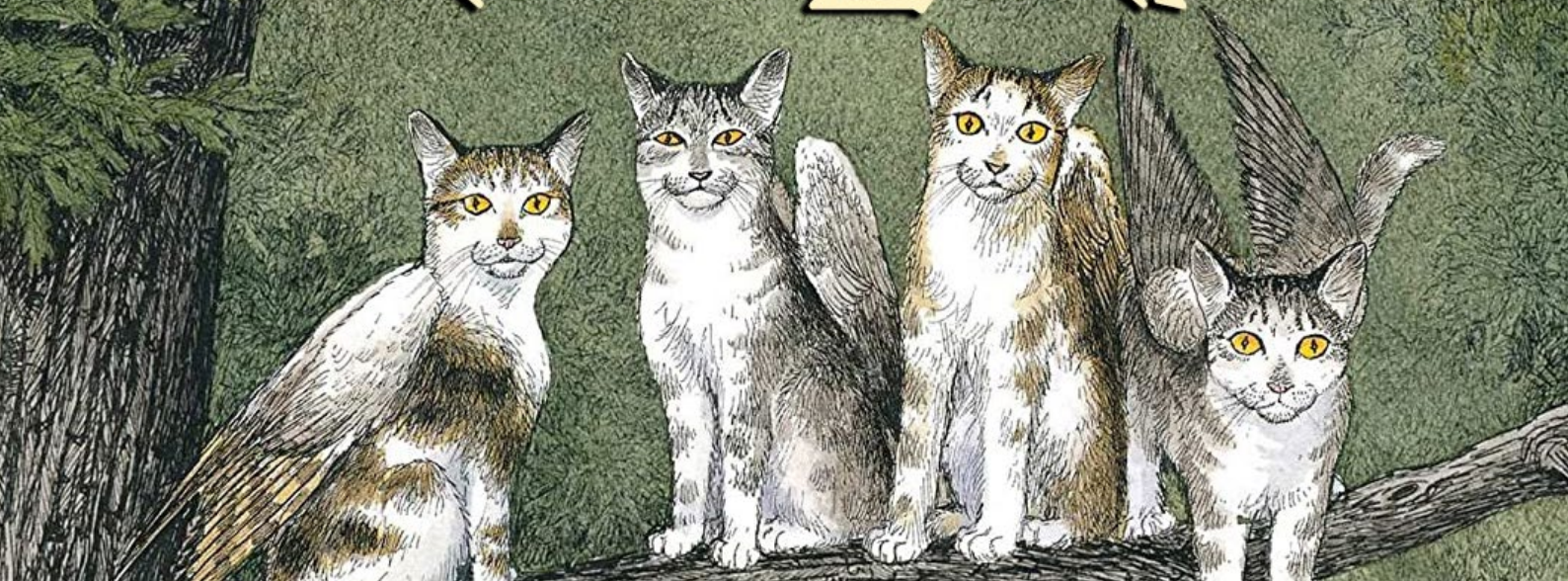
Rozgrywka jest bardzo szybka i absurdalnie trudna. Na szczęście naciśnięcie kombinacji Ctrl+9 odnawia wszystkie życia (mamy ich oczywiście dziewięć). Każda minigierka wykorzystuje inną mechanikę, a i sam główny ekran z ulicą to ciekawa platformówka. Wszystko to mieści się w jednym pliku zajmującym pięćdziesiąt cztery kilobajty.

Klawiszologia:

- Strzałki: chodzenie i skakanie
- Alt: akcja (zjedzenie karmy, wejście do dziury w serze)
- Esc: pauza
- Ctrl+R: restart
- Ctrl+9: odnowienie życia



KOTOŁOTKI



SPORA część ludzi kojarzy Le Guin z „Ziemiomorza”. Niektórzy mogą jeszcze znać jej obyczajową serię w Orsinii, fikcyjnym kraju słowiańskim, albo „Sześć światów Hain”, czyli socjologiczne podejście do science fiction. Może jeszcze się znajdzie ktoś obeznany z jej poezją. Jak widać, mamy tego sporo – a na deser zostaje jej literatura dziecięca.

~Ghatorr

„Kotolotki” to zbiór prostych, acz ładnie zilustrowanych historyjek o – jak można zgadnąć po tytule – kotkach. Ze skrzydłami. Czwórka niezwykłych kociaków rodzi się u całkiem zwykłej kotki i musi nauczyć radzić sobie z życiem. Potem obsada nieco się powiększa, ale przez cały czas pozostaje ograniczona i prosta do zapamiętania przez dzieciaki.

Każde z opowiadań ma łatwo przyswajalny dla dzieci morał – od wartości rodziny po kwestię sławy. Mruczkowaci lotnicy muszą sobie radzić z wieloma niebezpieczeństwami – od nieprzyjaźnie nastawionych ptaków drapieżnych (niezadowolonych z konkurencji), po nadmiar samozadowolenia czy nawet traumę. Ba, mamy tu nie tylko przedstawienie postaci (bądź co bądź) czysto bajkowych, jakimi są koty ze skrzydłami, ale i zwykłych mruczków, mających do przekazania swoje własne lekcje oraz prawdy.

Wszyscy kochają koty, więc zapewne też pokochają koty ze skrzydłami – jest to jednak bajka przerna-

czona dla młodszych dzieci, więc nie ma co się doszukiwać cudów słowa pisanego czy poruszającego dusze i serca morałów. Jest prosto, ładnie (ilustracje bardzo mi przypadły do gustu) i kocio. Warto ją załatwić dzieciom albo młodszemu rodzeństwu (testy na żywych organizmach wykazały u mnie w rodzinie spore zainteresowanie kotolotkami), ale nieco starsze dzieci zaczną się nudzić – a dorośli nie będą mieć tego problemu tylko dlatego, że zanim się znudzą, to już całość przeczytają.

Przyjemnym efektem ubocznym byłoby na pewno skojarzenie przez dzieci nazwiska autorki z porządną literaturą, ale czy to zadziałało – będę mógł sprawdzić osobiście dopiero za kilkanaście lat, jak dojrzeją do „Ziemiomorza”. Do tego czasu mogę im poczytać jeszcze raz ściągniętą z Legimi kopię „Kotolotków”.





Kawaii SCOTLAND

Koty-Szkoty

GDY myślałam, co napisać do numeru poświęconego kotom przypomniałam sobie o leżącej u mnie na regale „Kawaii Scotland”. Jest to absolutnie głupiutka manga, która w całości opiera się na żarcie, że byłoby śmiesznie, gdyby w szkolnym romansie zamiast licealistek w przykrótkich spódniczkach byli Szkoci w przykrótkich kilach. A to dopiero wierzchołek góry lodowej cudownego nonsensu. Ale gdzie w tym koty?

~Gray Picture

Już spieszę z odpowiedzią na to pytanie! Z jakiegoś powodu część mieszkańców Szkocji w tym uniwersum to koteludzie. Mają kocie uszki, ogonki, są bardzo uroczy i bardzo głupiutcy. Ale o czym jest ta manga? Akcja oczywiście dzieje w się w magicznej krainie zwanej Szkocją, gdzie przed wieloma laty dzielni Szkoci przegnali wszystkie kobiety i demona dzender. Od tego czasu żyją szczęśliwie, pielęgnując prawdziwie męskie wartości, takie jak rzut kłodą, wypas owiec, smalec i krótkie kilty. Główny bohater, Ukechan, stara się ze wszystkich sił (z pomocą swojego brata kota-szkota), żeby jego sempai go w końcu zauważył. W czym oczywiście przeszkadza mu bycie największą pierdołą w całej Szkocji.

„Kawaii Scotland” jest pocieszoną i bardzo głupiutką mangą, która w bardzo zabawny sposób wyśmiewa wiele klisz i motywów często pojawiających się w tego typu mangach. Jest doskonała na

poprawienie sobie humoru. Z pewnością przypadnie do gustu każdemu koneserowi absurdu. A do tego rysunki są bardzo urocze.

Jest też light novel osadzona w tym świecie, wygodnie nazwana „Kawaii Scotland. Light novel.” Jest równie głupiutka, jak nie bardziej, jak manga, a na dodatek oprócz kotów-szkotów zawiera bohatera, będącego prawdziwym kotem. Nawet kiedyś napisałam recenzję jej. Ale po sprawdzeniu daty okazało się że kiedyś było 4 lata temu, więc musiałam poświęcić chwilę, na kontemplację upływu czasu.

Jedyne co, to szkoda że do dziś nie ukazała się ani kontynuacja mangi ani light novelki. Ale wiadomo, ludzie mają swoje życia i są ważniejsze sprawy, niż pisanie o szkotach w przykrótkich kiltach i koteludziach.





Wonder Cat KYUU-chan

KOTEK Z MUSZKĄ I CIEPEŁKO NA SERCU

NIE jestem kociarzem i nie posiadam żadnych zwierząt, ale z relacji znajomych (i fotek!) domyślam się, że posiadanie kota jako właściciela to kława sprawa. Może takie życie nie jest purrfekcyjne (wszak to istoty chaosu), ale na pewno ciekawsze.

~Hefajstos

W Japonii gatunek „slice of life” zaczął zyskiwać swoją popularność w połowie lat osiemdziesiątych. I nie ma co się dziwić, jest wszak coś przyjemnego i uspokajającego w obserwowaniu codzienności bohaterów i bohaterek. Zwłaszcza jeżeli częścią tej codzienności staje się kociak.

Beam

Wszystko zaczęło się pewnego zimowego dnia, gdy Hinata Aoi trafił na pozostawionego w pudełku białego kociaka. Przymgarniając go nie spodziewał się jednak, jak diametralnie zmieni się jego życie. Futrzak nazwany Kyuu-chan okazał się być niezwykle towarzyskim ekstrawertykiem, kochającym życie i Hinatę.

I tak też obserwujemy ich codzienność, budowane relacje, zmiany w zachowaniu i postrzeganiu otaczającej ich rzeczywistości oraz niezwykle

zjawiska. Kyuu-chan nie jest bowiem zwykłym kotem, co udowadnia niejednokrotnie w prostolinijny sposób.

Tep Tep Tep

Manga autorstwa Sasami Nitori oferuje sporo ciepła i uczucia w prostej estetyce opartej głównie o odcienie różu. Każdy rozdział to klasyczna yonkoma (czyli czterokadrówka), a poszczególne rozdziały łączą się w większe historie. Od czasu do czasu dostajemy również krótkie przerywniki złożone z dwóch mniejszych paneli.



Na każdym kroku widać wyraźnie ile serca i zrozumienia kociego żywota włożono w pracę nad komiksem. Oczywiście zachowanie kociego protagonisty jest przerysowane i wyolbrzymione, często jednak będziecie łapać się na myśleniu „tak, brzmi jak coś co kot mógłby zrobić”.

Gasp!

Jeżeli potrzebujecie czegoś do przetrwania ciężkiego dnia, poprawy humoru lub po prostu chcecie poczytać mangę z kotkiem – sięgnijcie śmiało po ten tytuł. Każdemu przyda się taka dawka ciepła – bonusowe punkty za kota na kolanach w trakcie lektury.

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





Scroll – Jacek wszystkich transakcji, memiarz drugiego stopnia, absolwent assassin-screedologii. Pełny bezużytecznych anegdotek na każdy temat chochoł słomianego zapachu, a także miłośnik czekolady, który uważa, że Ostatni Jedi to jeden z lepszych filmów z Sagi Skywalkerów. Malowałby paznokcie, gdyby miały lepszy kształt.

Koty kontra psy

Ludzie, którzy nie lubią kotów, są dziwni. Zupełnie rozumiem, jeśli wolicie psy niż koty, preferencje są różne, ale brak miłości dla kotów jest dla mnie niezrozumiały. Wbrew wszystkim memom i opiniom osób, które złorzeczą na te cudowne stworzenia (a najpewniej kota widziały jedynie na obrazku) potrafią one bardzo mocno przywiązać się do człowieka, jednak w nieco inny, można by rzec, dojrzały sposób.

Widzieliście zapewne te teksty, obrazki i inne śmieszne rzeczy w internecie obrażające koty, wyzywające je od morderców i podkreślające niechęć tych zwierząt do ludzi. Psia propaganda jako słodkich zwierzątek trwa w internecie od dawna, choć przyznam, że nigdy nie widziałem bezpiecznego kota na wsi, by sprowadzał niepokój na ludzi, kiedy znajdują się w jego pobliżu. Nie widuje się też znaków ostrzegających „uwaga, zły kot”, a jednak to psy ciągle uważane są za tą bezpieczną opcję.

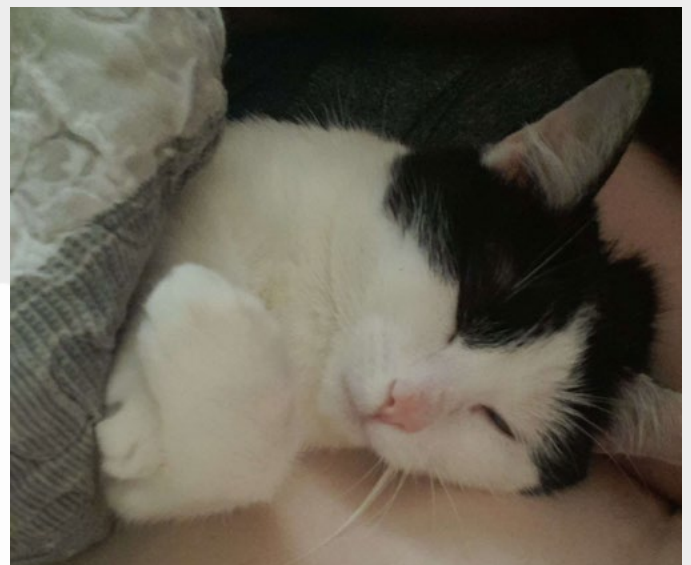
Nie zrozumcie mnie źle, miałem psa, lubię psy, ale zdecydowanie bardziej wolę koty. Ich relacja z człowiekiem jest bardziej niezależna, stawiają własne granice, mają własne przyzwyczajenia i mogą nie mieć nastroju na pieszczoty. Ludzie, którzy uważają te cechy za wady, muszą być okropni w relacjach międzyludzkich, gdyż są to podstawy przyzwoitego i zdrowego współżycia w relacji z drugim człowiekiem. Czy wam byłoby miło, gdybyście byli nie w nastroju i ktoś was ciągle nagabywał, a kiedy stracie cierpliwość, to wy jesteście tymi złymi za bronienie swoich granic i swojego komfortu? Nie sądzę.

Oczywiście, jeśli chcecie mieć przyjaciela bez własnego rozumku, który nie bardzo potrafi zająć się sobą i lubicie zimowe i deszczowe wypadki na szybką dwójkę, lepiej wziąć psa. Kot w końcu załatwia się jak cywilizowane zwierzę do własnej toalety.

Żaden kot, którego miałem, nie zniszczył mi mebli ani butów, tak jak potrafią to tylko psocące psy. Ale jak już mówiłem, co kto lubi.

Może się wam wydawać, że wieszam psy na psach i bronię kotów, bo pośrednio wygrałem loterię genetyczną i dostał mi się spokojny kot, ale jest to trzeci, którego mam i żaden nie był taki, jak opisują memy, nie były także te, które spotykałem u znajomych. Każdy kot, którego miałem był słodką istotką, która wita się od progu, kiedy wraca się z pracy, lubi spać z człowiekiem, przychodzi na głaskanie i wtula się w człowieka kiedy ten zajmuje się swoimi sprawami czy to czytając książkę, czy bezmyślnie gapiąc się na świecący prostokąt w jego ludzkich rękach o przeciwstawnych kciukach.

Także prośba do wszystkich – szanujcie bardziej koty, bo naprawdę nie zasłużyły na takie traktowanie. Tak, wiem, że to tylko memy, ale z jakiegoś powodu nie ma tylu memów o psach zagryzających dzieci czy bezpiecznych włóczęgach wzmagających czujność człowieka do niezdrowych i niespotykanych we współczesnym świecie poziomów. I kotom, i psom należy się cała miłość ludzkości, gdyż, jeśli są w złym stanie, jest to tylko i wyłącznie wina naszego, nieodpowiedzialnego gatunku.



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

Szybka Piątka z wąsikami



KOTY rządzą Internetem – to prawda tak stara, jak sam Internet. I nie ma co się dziwić, że te urocze demony wydające z siebie charakterystyczne „purrrr” podbiły nasze serca oraz nasze serwery. Dlatego też w ramach miautastycznego tematu naszego numeru, kilka filmów o kotach.

~Hefajstos



5. Kedi – Sekretne życie kotów (2016)

Przenosimy się do Stambułu, który zwiedzimy wraz z kocimi przewodnikami. Dowiemy się więc czegoś o mieście, czegoś o jego mieszkańcach oraz o samych futerkowcach z ust ludzi, którzy mają z nimi do czynienia.

4. Koty nie tańczą (1997)

Hollywood, fabryka snów. Danny, kociak z miasta Kokomo w Indianie przybywa, by spełnić swoje marzenie i zostać aktorem. Wszystko idzie zgodnie z planem, dopóki jego pierwszy angaż nie rodzi konfliktu z Darlą Dimple, dziecięcą gwiazdą kina.





3. Koci detektyw (1965)

DC to syjamski kocur, który lubi nocne wędrówki po okolicy i związane z nimi psoty. Pewnej nocy trafia na porwaną kobietę, która podmienia jego obrożę na jej zegarek z wydrapanym słowem „HELP”. Właścicielka kota odkrywa zegarek i udaje się do FBI, co rozpoczyna szaloną przygodę.

2. Kot w Paryżu (2010)

Koty to tajemnicze stworzenia, co udowadnia prowadzący podwójne życie czarny kocur z czerwonymi pręgami. Za dnia jako Dino żyje z dziewczynką o imieniu Zoé, nocą zaś jako „Pan Kot” asystuje pewnemu włamywaczowi. Zbieg okoliczności sprawi, że jego światy zderzą się ze sobą.



1. Kocia zupa (2001)

Kociak Nyatto mieszka ze starszą siostrą Nyaako i rodzicami. Gdy pewnego dnia Śmierć kradnie dziewczynce duszę, chłopak wyrusza z nią w podróż w celu jej odzyskania. Przygotujcie się na surrealistyczną podróż po Wszechświecie i umyśle.

Bonus: „A Dream of a Thousand Cats” z The Sandman (2022)

Nie ma co do tego wątpliwości – „The Sandman” to jeden z najlepszych seriali zeszłego roku. Bonusowy odcinek zabierze nas na tajemne, kocie spotkanie, na którym omawiane będą losy ludzkości i złych właścicieli.



Ranking kotów - czyli kitk

NUMER poświęcony kotom jest doskonałą okazją, żebym mogła wykorzystać to, że spędziłam większą część mojego dzieciństwa na oglądaniu Animal Planet (i tego, że ponoć mam jakieś tam wykształcenie biologiczne) do stworzenia rankingu kotów. Ocena opiera się oczywiście o takie ważne i obiektywne kryteria jak moje widzimi się i ogólna ocena kotowości czy stopień fajności.

~Gray Picture

Kladystyka lub systematyka filogenetyczna to dziedzina badań zajmująca się dręczeniem studentów biologii tym, że muszą zapamiętać milion rodzin ryb... To znaczy układaniem zwierzęta w zbiory na podstawie ich wspólnego pochodzenia. Koty należą do rzędu drapieźnych, który dzieli się na kotokształtne i psokształtne. Kotokształtne podzielono na różne rodziny, m.in. na mangustowate i hienowate, ale w tym numerze najważniejsze są oczywiście kotowate. Tę rodzinę można podzielić na dwie podrodziny – pantery (Pantherinae, tzw. „wielkie koty”) i koty (Felinae lub tzw. „małe koty”).



Puma | Ocena: 10/10

Zwierzęta te można spotkać wzdłuż obu Ameryk, od Kanady po Argentynę, Pумы znane są pod wieloma nazwami, takimi jak kuguar czy używanego w krajach anglojęzycznych mountain lion. Mimo tej nazwy i mimo swojego rozmiaru wcale nie są „wielkimi kotami”, ponieważ należą do rodziny Felinae. Co płynnie prowadzi do jednej z moich ulubionych ciekawostek – pумы nie potrafią ryczeć tak jak lwy. Nie wchodząc w anatomiczne szczegóły, kotowate w zależności od budowy gardła mogą umieć ryczeć, co jest charakterystyczne dla „wielkich kotów” lub mruć tak jak domowe koty i inne „małe koty”. Choć jeżeli można usłyszeć, że puma mruć, to znaczy, że jest się zbyt blisko pумы.

Gepard | Ocena: 4/10, ale w moim sercu 10/10

Konieczność dania niskiej oceny łamie mi serce, ale ocenienie gepardów wyżej jest niesprawiedliwe wobec innych afrykańskich kotów. Potrafią biegać najszybciej z wszystkich lądowych zwierząt, osiągając prędkości nawet ponad 90 km/h, a to niewątpliwie daje punkty w kategorii fajności. Jednak tę umiejętnościę przypłaciły tym, że są bardzo drobne, przynajmniej w porównaniu z innymi drapieźnikami żyjącymi wokół nich, więc dość często muszą się liczyć z zagrożeniem z ich strony. Młode gepardy przez to bardzo wysoką śmiertelność. Już nie mówiąc o tym, że gepardy mają tak niską różnorodność genetyczną, że ilekroć pan gepard poznaje panią gepardzicę, to w tle gra „Sweet Home Alabama”.



W kitku nierówny

Ryś | Ocena: 9/10

Różne gatunki rysi można spotkać w lasach Europy, Azji i Ameryki Północnej, a ten występujący w Polsce to ryś euroazjatycki. Lubię rysie, ale czy można ich nie lubić? To w mojej opinii jedno z najładniejszych z dzikich kotów. Te urocze „pędzelki” na uszach! Te krótkie ogonki! Przeurocze. Ich jedyny minus jest taki, że mimo tej całej uroczości nie można ich pogłaskać. Nie, żebym miała kiedykolwiek okazję to zrobić, skoro w Polsce żyje ich jakieś około 200.



Żbik | Ocena: 8/10

Pozostając w temacie dzikich kotowatych zamieszkujących tego kraju, mamy żbika. A konkretnie to żbika europejskiego, bo ten mieszka w Polsce. Widziałam żbiki parę razy w zoo i zawsze mnie zastanawiało, czy ktoś by zauważył gdyby w klatce zamiast żbika byłby domowy kot o podobnym umaszczeniu. Bo niby jak wiesz, na co patrzeć, to da się je rozróżnić, ale nie jest to takie łatwe na pierwszy rzut oka.

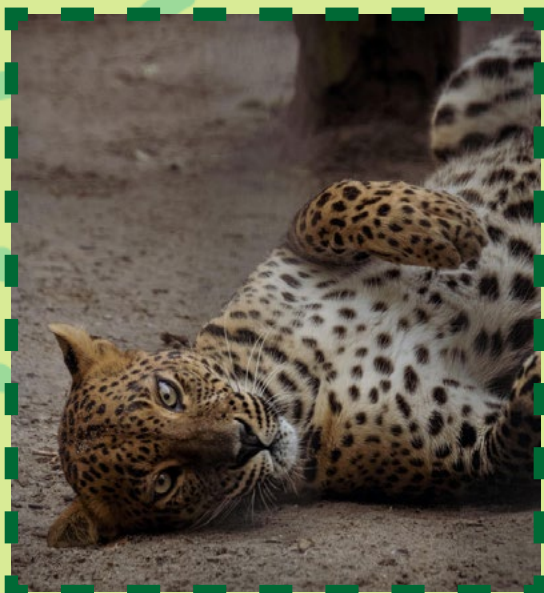
Irbis śnieżny | Ocena: 11/10

Irbisy to kolejne koty, które mają zarezerwowane szczególne miejsce w moim sercu. Każde zwierzę, które potrafi żyć tak wysoko w ośnieżonych górach ma ode mnie dużą dawkę szacunku. Można je spotkać nawet powyżej linii drzew (przynajmniej latem). To znaczy, że w danym miejscu panują zbyt ciężkie warunki, aby drzewa rosły, a taki kitku sobie stwierdzi, że mu tu dobrze. A poza tym są przeurocze. Te puchate ogony! Zdecydowanie dostają dodatkowe punkty za urocze ogonki.



Jaguar | Ocena: 16/10

Widziałam kilka filmów, na których jaguar upolował kajmana, tak jak gdyby to nie było nic wielkiego. Zdecydowanie jaguary dostają za to dodatkowe punkty w kategorii fajności. Potrafią też przegryźć skorupę żółwia. I dobrze pływają, co nie jest takie częste u kotów. Ciekawe w nich jest też to, że stosunkowo często można występują czarne jaguary. A to dlatego, że o ile u innych kotowatych geny odpowiedzialne za melanizm są recesywne, a u jaguarów – dominujące.



Lampart | Ocena: 7/10

Nie mówię, że lamparty nie są fajne, bo są, ale zdecydowanie mają problem z brandingiem. Są po prostu zbyt podobne do jaguarów. Lampart powinien wybrać inną markę niż „kolejny duży kot w cętki”. A tak serio to jak się je rozpoznaje? Po pierwsze, te koty żyją na innych kontynentach, więc na zdjęciach można patrzeć na otoczenie, Jaguary żyją w Amerykach, a lamparty w Afryce i Azji. Poza tym można się przyjrzeć cętkom. Lamparty mają mniejsze plamy na ciele, natomiast cętki jaguarów będą większe, z charakterystyczną małą plamką w środku.

Jaguarundi | Ocena: serio jesteś kotem? /10

Jaguarundi jest zdecydowanie mniej znanym gatunkiem kotowatych. Kitki te zamieszkują Amerykę Południową i Północną (tak mniej więcej do wysokości Meksyku). Nie są za duże, mogą ważyć jakoś między 4 a 7 kilogramami. Są bardzo dobre we wspinaniu się po drzewach. Śmieszne w nich jest to, że nie do końca wyglądają jak koty. Bardziej jak rysunek wykonany przez kogoś, kto nie do końca pamięta, jak wygląda kot. Albo jakby były bliżej spokrewnione z łasicami, albo fossami niż kotami.



Tygrys | Ocena: 10/10

Tygrysy są zdecydowanie mają dużo punktów w kategorii „fajności”. Zawsze mnie bawi to, że są pomarańczowe. To brzmi jak okropny kolor do kamuflażu. Ale potem przypominam sobie, że to dlatego, że jako człowiek mam trzy rodzaje czopków w siatkówce, a zwierzęta, na które polują tygrysy, są dichromatyczne, to znaczy, że mają tylko dwa rodzaje, co utrudnia odróżnianie zielonego od pomarańczowego. A ssaki mają pigment, który sprawia, że są pomarańczowe (feomelanina), ale nie mają żadnego, który byłby zielony.



Lew | Ocena: lwy mają za dobrą prasę /10

Ciężko jest ocenić lwa. Z jednej strony, zdecydowanie dostają dodatkowe punkty za to, że wpadły na pomysł, że można żyć w stadach i kolejne za to, że grzywy lwów są bardzo majestatyczne. Minusy natomiast należą się za to, że śmiało nazywać królami dżungli, podczas gdy żyją na sawannie. I dodatkowo za to, że wykorzystują swoją przewagę liczebną, żeby kraść zdobycz innym drapieżnikom, w tym hienom. Ale to hieny były pokazane jako te złe w „Królu lwów”.

Kot domowy | Ocena: 20/10

Kot domowy to niewątpliwie najlepszy kot. Ponieważ to jedyny, jakiego mogę mieć w domu, zaprosić na kolana i głaskać. Choć technicznie można mieć też serwale, ale jestem zdania, że dzikie koty powinny pozostać dzikie. Niewątpliwie koty (jeszcze-nie) domowe podjęły bardzo dobrą decyzję, gdy postanowiły, że mogłyby zamieszkać koło tych łysych małych i zjadać ich myszy. Ciekawe w kotach jest to, że generalnie dorosłe koty nie miauczą do siebie. Jest to rodzaj komunikacji zarezerwowany dla matki i jej kociaków, oraz dla kota i jego ludzkiego opiekuna.



Migi to najlepszy z najlepszych kotów, bo to mój kot

Koty redakcji

NIE BĘDZIESZ MIAU KOTÓW CUDZYCH PRZEDE MNA

SKORO już temat numeru prawi o rozmruczanych czworonogach, po prostu musieliśmy wykorzystać okazję, by pochwalić się naszymi własnymi kotami! Zwierzątka te są prawdziwymi muzami, motywatorami i towarzyszami nie tylko w naszym życiu codziennym, ale też pracy na rzecz redakcji. Przyjmijcie ciepło nasze futrzaste kulki szczęścia i pazurków.

~Redakcja ET



Józio | 2 lata | kocur

Opiekun: Catkitty

Przygarnięty jako trzymiesięczne kocię latem 2021 roku. Jest jednym z najgrzeczniejszych i najbardziej uległych kotów znanych mojej będącej technikiem weterynarii narzeczonej. Najbardziej lubi, gdy wracam do domu wcześniej niż ona. Jest straszliwie ciekawski, uwielbia polować na taśmę klejącą i wydruki fiskalne, jak również chować nośniki pamięci pod meblami.

Żelka | ~4 lata | kotka

Opiekunowie: Lailyren & Magfen

Mały demon, który przybrał formę futrzastej kulki. Powiedzieć, że Żelka jest żywym kotem, to jak nic nie powiedzieć. Bowiem jej ulubionym zajęciem, poza leżeniem na przyborach plastycznych i wygrzewaniu się w kobiałce po truskawkach, jest bieganie po ścianach. Parkour to jej pasja. Ponadto potrafi wychwycić dźwięk otwieranej paczki mięsa z drugiego końca mieszkania.





Migotka | 11 lat | kotka

Opiekun: Gray Picture

Migi to kotka zbyt inteligentna dla jej własnego dobra, potrafi otworzyć każde drzwi, jakie mam w domu. Dodatkowo jest gremlinem, który czuje silną potrzebę zamieszkania w każdym schowanku, półce i szufladzie, do której ma dostęp. Imię ma po Pannie Migotce z "Muminków".



Fibi | 7 lat | kotka

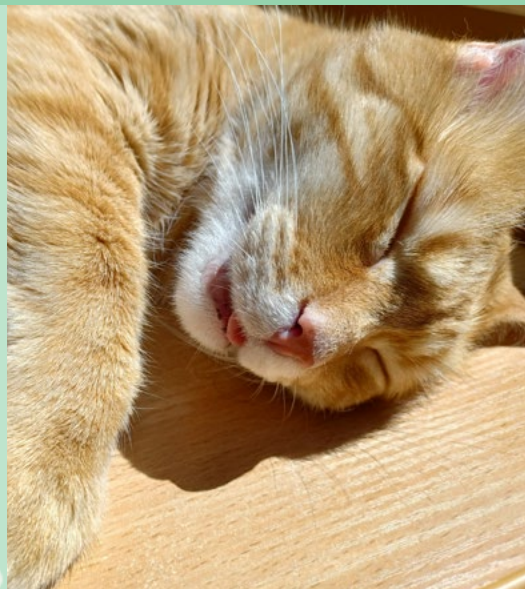
Opiekun: Gray Picture

Fibi zdecydowanie podważa opinię, że koty są nieuczuciowe i nie lubią być głaskane. Wręcz przeciwnie, Fibi nie tylko domaga się częstego głaskania, ale też, ilekroć wróć do domu, domaga się tego, żeby przez kolejne pół godziny nosić ją na rękach jak dziecko. Imię ma po Phoebe z serialu "Czarodziejki".

Radzio | 7 lat | kocur

Opiekun: Gray Picture

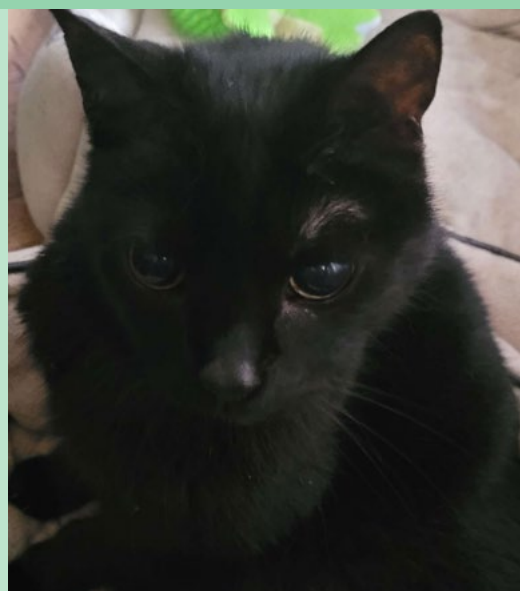
Niekoniecznie widać to na zdjęciach, ale Radzio zdecydowanie jest big boiem, zwłaszcza w porównaniu z Migi i Fibi. Jego hobby jest wyjadanie kotkom ich karmy, jeśli tylko ma na to okazję. Jego pełne imię to Rademenes, jak zwierzak z serialu "Siedem życzeń", ale nikomu nie chce się wymawiać tylu sylab, wołając kota.



Śpioch | 18 lat | kocur

Opiekun: M.C.

Kot po przeżyciach, w zeszłym roku trafił go udar, a jednak dalej się nie daje. Od zawsze próbujący przespać całe życie, praktycznie sam sobie wybrał imię. Gdy pewnego dnia nauczył się, że ludzie piją napoje ze szklanek i kubków, postanowił, że on nie będzie jak inne koty i sam zażądał, by mu nalewać osobno wody do szklanki, gdyż z miski jaśnie pan pić nie będzie. Lubi też sam wskakiwać do wanny i w niej siedzieć. Jeżeli coś chce, to wchodzi na półkę i zrzuca książki na głowę. Urocze zwierzę.



Krywoczka | 18 lat | kotka

Opiekun: M.C.

Kotka, która wygląda jak noc jesienna. Bielmo w oku, chude to zawsze było, fajłapowate, potrafi wbić gdzieś pazur, a potem ma problem go wyjąć, co oczywiście musi oświadczyć całemu światu, miauczając. A że jej miauk to dźwięk starej ropuchy (serio, brzmi jak ropucha), jest to niezwykle przyjemny moment dla wszystkich w mieszkaniu. Mimo tego nie znajdziecie drugiego tak kochanego kota. Przytulaśna, cały czas przychodzi do ludzi, nowych czy starych, mruży, daje się głaskać, nigdy w życiu nikt nie podrapała, a nawet nie syknęła. Przykład, by nie oceniać książki po okładce.



Speedi/łaciata | 18 lat | kotka

Opiekun: M.C.

Ostatnia opisywana ze starszego rodzeństwa, choć pierworodna. Co więcej, była też jedynym łaciatym kotem w całej ich grupie, stąd mój oryginalny pomysł na imię. Mimo lat dalej najbardziej zgrabna i skoczna z nich wszystkich, sama wybiera, kiedy chce do kogoś przyjść. Jako że zazwyczaj wybiera mnie, moje czarne ubrania same przybierają kolor łaciaty. Jej charakterystycznym zachowaniem jest to, iż bierze zabawki, wynosi je na korytarz, a potem przynosi je z powrotem do pokoju, miauczając i oświadczając wszystkim, że je przyniosła. Większość czasu lubi spędzać, grzejąc się na kaloryferze.



Negatyw | 8/9 lat | kocur

Opiekun: M.C.

Pierwszy z braci, którzy doszli później. Imię otrzymał, zanim go zobaczyłem – zostałem poinformowany, iż jego łaty są lustrzanym odbiciem łat Speedi. Jak łatwo się domyślić, zostałem oszukany. Nie zmienia to faktu, iż jest to kot, z którym chyba mam najwięcej kontaktu, i to nie z mojej woli. Gdy tylko słyszy, iż jestem w pobliżu, natychmiast musi być przy mnie i łaźić za mną, gdzie się da. Oczywiście cały czas prowadząc ze mną rozmowy, mógłbym opisywać mu kaskadę krzepnięcia, a on by ochoczo odpowiadał. Na szczęście jego miauk jest o wiele ładniejszy niż Krywoczki, więc uszy nam nie krwawią.



Pixel | 8/9 lat | kocur

Opiekun: M.C.

I w końcu ostatni z mojej ferajny. Najbardziej chyba też popularny, gdyż nie jest to zwykły kot, a żbik. Tak, pani weterynarz nie poinformowała nas, że ci bracia pochodzą od samicy żbika, którą leczyła wtedy w swojej klinice. Wielkie bydlę, postawiony na nogach sięga mi spokojnie do miednicy. Nie ma aż tak dużo puchu, jak prawdziwie dziki żbik, ale i tak jest bardzo puchaty i milusi w dotyku. Mordkę ma zazwyczaj taką, że wygląda, jakby tylko czekał na naszą nieuwagę, by móc nas zjeść. Nic bardziej mylnego, uwielbia przychodzić do ludzi, być tarmoszony, drapany za uszami, brzuchem, cała ta impreza. Dodatkowo ma bardzo melodyjny i przyjemny dla ucha dźwięk miauczenia.

