

04/2023 (65)

QUINOX TIMES

READ ME SENPAI!

Popkulturowe
zauroczenie Japonią

WYWIAD Z ARKADYM SAULSKIM

Daleki Wschód bliski
polskiemu sercu

NICHIJOU

Absurdy egzystencji

JOHN WICK 4

One assassin to kill them all

LEGO ORCHIDEA

Gdy nawet kaktus Ci usechł



Spis treści

RECENZJE - FILMY

John Wick 4	4
-------------------	---

RECENZJE - GRY

Wandersong.....	6
Cat Quest.....	9
ULTRAKILL.....	10
The Quarry	12
Beta Diablo IV	16

RECENZJE - LITERATURA

Babel.....	22
------------	----

PUBLICYSTYKA

Lego Orchidea.....	24
--------------------	----

TEMAT NUMERU

Nichijou.....	28
Anime Studio Simulator.....	29
City pop.....	31
Reżyserska Szybka Piątka.....	32
Redakcyjne Weeby.....	34
Cienie gier gacha.....	36
Wywiad z Arkadym Saurskim.....	39

Naczelną czasopisma i szef działu DTP: Lailyren

Szef działu korekty: Solaris

Szef działu redakcyjnego: Ghatorr

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

Korekta: Magda B, Midday Shine

Opracowanie graficzno-techniczne: M.C., SoulsTornado, Magfen

Archiwum: Catkitty

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.

Dzień dobry, Sajgonki!

Witamy Was po przerwie świątecznej z magazynem pachnącym świeżo rozkwitłymi płatkami wiśni. Jest on tak kwitnący, ponieważ ze względu na temat numeru, pochyliśmy się nieco nad dziełami popkultury nawiązującymi do kultury japońskiej. W ramach tej części czasopisma zachęcamy do przeczytania wywiadu z Arkadym Saulskim, który w swojej twórczości otarł się również o omawianą tematykę, zapoznania się z ulubionymi seriami anime członków naszej redakcji oraz do rozpląnięcia się w nostalgii za czymś, czego nie było wraz z artykułem o gatunku muzycznym "City Pop".

Poza tym, Mamy dla Was recenzję najnowszej części filmu „John Wick”, analizę bety do gry „Diablo IV” oraz przemyślenia naszej redaktorki na temat zestawu „Lego: Orchidea” okraszonych przyjemnymi dla oka zdjęciami.

Zehi o yomi kudasai! Zapraszamy do czytania!

~Laily-chan

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

Użyte grafiki:

[Tłā str. 10-11](#)

[Tłō str. 12-15](#)

[Tłō str. 16-21](#)

[Tłō str. 22-23](#)

[Tłō str. 29-30 i 34-35](#)

[Tłō str. 32-33](#)

[Tłō str. 38](#)

Linktree – linki
do socjali



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



JOHN 4 WICK

*KTO SIĘ BOI BABA JAGI,
NIECHAJ ZARAZ IDZIE SPAĆ*

TEMPUS fugit! Już niemal dziesięć lat trwa kinowa podróż tytułowego bohatera, wypełniona trupami, przemocą, ołówkami i rozliczaniem własnej przeszłości. Nic jednak nie trwa wiecznie, i nawet taki zakapior jak Wick musi podjąć decyzję co dalej. Tak więc nastał czas finału.

~Hefajstos

Nie ukrywam, że jestem zakochany w serii stworzonej przez Chada Stahelskiego z charyzmatycznym Keanu Reevesem w roli głównej. Z początku sztapowa historia o zemście i nadeptaniu na odcisk nieodpowiedniemu człowiekowi przerodziła się w jedno z najlepszych gatunkowych uniwersów. I nie ma co się dziwić, bo całość to w dużej mierze czysty fun.

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

Name's Wick. John Wick

Naszego bohatera spotykamy w zasadzie tam, gdzie go zostawiono na końcu "Parabellum" - w podziemnym dominium Króla Bowery'ego (Laurence Fishburne), który przygarnął go po postrzeleniu przez Winstona (Ian McShane). "Zabili go i uciekł... a potem powrócił" to jednak maksyma Wicka, toteż uzbrojony w pistolet i gustowny kuloodporny garnitur wyrusza w podróż, by uzyskać upragniony święty spokój.

Najwyższa Rada sprawująca pieczę nad sekretnym światem zabójców nie jest zadowolona z takiego obrotu spraw, nakazuje więc Markizowi de Gramont (Bill Skarsgård) rozwiązanie problemu. Ten zaczyna od czystek wśród dawnych sprzymierzeńców bohatera, niszcząc nowojorski oddział Hotelu Continental pozbawiając Winstona tytułu. Najmuje również usługi niewidomego Caine'a (Donnie Yen), dawnego przyjaciela Wicka stawiając na szali życie jego córki.

Trop wiedzie do Japonii i stojącego po drugiej strony barykady Shimazu Kojiego (Hiroyuki Sanada), który prowadzi miejscowy oddział wraz z córką Akirą (Rina Sawayama). Tym samym rozpoczyna się ostatni efekt domino, który na zawsze zmieni oblicze przedstawionego świata - dość powiedzieć, że graczy jest więcej.

Ci groźni ludzie w pięknych sceneriach

Reżyser dobrze wie czego oczekuje widz i nie wzbrania się przed nasyceniem naszych oczu. Każda z potyczek to niesamowita prezentacja choreografii, której nie poskąpiono pewnego stopnia niezdarkości. Dzięki temu stają się naturalniejsze i bardziej angażujące. Wszystko to kręcone długimi ujęciami w pięknych sceneriach (kolory są niesamowite, zwłaszcza w japońskiej wielkomiejskiej scenerii i na berlińskiej dyskotece) z odpowiednią muzyką autorstwa Le Castle Vania.

Świetnie wypada też obsada, wkładając sporo umiejętności i serca w odgrywanych przez siebie bohaterów. Widać to szczególnie w relacji Caine-Wick, przesyconej emocjami i napięciem. Takiej męskiej przyjaźni w kinie komercyjnym dawno nie było.

Pif-paf, jesteś trup

Jeżeli widzieliście trzy poprzednie części to pewnie nie muszę was zachęcać - przynajmniej jeden seans macie już za sobą. Ci którzy z serią do czynienia nie mieli mogą pokusić się o szybki maraton zakończony wyprawą do kina. I choć scenariusz nie jest aż tak dobry jak w części drugiej, to „John Wick 4” dostarczy wam wrażeń i zabawy. To film, któremu nie zagrozi Rodzina, ale spece od Misji Niemożliwej mogą mieć szansę.

A co dalej z franczyzą? Twórcy zarządzili przerwę, ale w przygotowaniu jest serialowy spin-off „Ballerina” z Aną de Armas w roli głównej (i potwierdzonym cameo Keanu), mówi się również o rozbudowie świata i opowiedzeniu historii innych bohaterów. Czas pokaże czy Baba Jaga znów powróci. **Ave!**



WANDERSONG

Moja i Twoja nadzieja



BUDZISZ się zlany potem w swej piźamie, właśnie miałeś straszliwy sen. Miałeś być bohaterem, nawet była pompatyczna muzyczka i przeraźliwe monstrum, ale jednak okazało się że to nie o Ciebie chodziło, bo jesteś tylko bardem. A monstrum okazało się tak naprawdę posłanką bogini Eyi o wyglądzie uroczej dziewczynki o tęczowych włosach. A, i tak marginesie, świat się kończy.

~Tanatos

Jesteś lekiem na całe zło

Na szczęście dla naszego barda jednakże koniec świata, jakkolwiek przerażający, jest wciąż do odwrócenia, więc nie marnując czasu, wyskakuje z łóżka, przebierając się w locie, i rusza na przystanku. Jednak już na samym początku natrafia na duchy straszące w pobliskim miasteczku. Nic nie wydaje się ich ruszać, a mieszkańcy wpadają w panikę, kiedy nasz bard nagle się okazuje niezwykle skutecznym egzorcyście. Kto by pomyślał, że słabym punktem duchów jest śpiew? To prowadzi do całej odysei, podczas której okazuje się, że śpiew ma zaskakująco wiele zastosowań.

Prawdopodobnie najważniejszym z nich, jednocześnie będącym katalizatorem całej wyprawy, jest rozmawianie z duchami oraz Strażnikami – stworzeniami powstałymi wraz ze światem i będącymi jego nieodłączną częścią. Każde z nich posiada część pieśni, która sprawiła, że świat

istnieje, i tej pieśni nasz natchniony i młody bard stara się nauczyć by uratować świat przed zagładą. Przy okazji jednocześnie stara się pomóc komu się da, jako mistrz świata w radości, sprawić jakąś różnicę w tym upadającym i chylącym się ku zagładzie świecie zgodnie z zasadą, że to właśnie przypadkowe spotkania wpływają na nasze życie.

Poza tym, śpiewając, wchodzimy w interakcję z większością elementów świata, co często prowadzi do zaskakujących czy zabawnych skutków. Zaczynając od tego, że nasz śpiewak zamiast po prostu rozmawiać, wyśpiewuje swoje kwestie, poprzez to, że elementy otoczenia często reagują na nasze trele, na używaniu swego wokalu jako prymitywnej wersji magii oraz do sterowania statkiem kończąc.

Aleją gwiazd

Podczas naszych podróży napotkamy na ponad 150 postaci. I o ile oczywiście duża część z nich nie ma bardzo wiele do wniesienia, poza kilkoma zdaniem dialogu, o tyle chyba wszystkie postaci reagują na Twoje poczynania, a do tego duża część z nich jest ciekawa i zapadająca w pamięć. Zaczynając od tego, że każdy ze Strażników ma własną wróżkę – coś na kształt kompana i sługi jednocześnie, każdy z nich ma własny motyw czy raczej domenę (np. Chaos, Porządek czy Sen). Niejedną postać zobaczymy więcej niż raz, z nie-

którymi będziemy nawet podróżować (piraci!). Wiele z nich ma swój urok, a dialogi są często zabawne i/lub podnoszące na duchu.

Projekt samych postaci, choć dość prosty, jest bardzo przyjemny i pozwala się oddać baśniowemu klimatowi samej gry. Na dużą uwagę zasługują sami Strażnicy oraz ich wróżki. Te drugie są wręcz przeurocze (może poza jedną; jak zagracie, to będziecie wiedzieć, o której mowa), zwykle są albo mniejszą i bardziej uroczą wersją samego Strażnika, albo wersją mniejszą, bardziej uroczą i powiązaną tematycznie.

Jedną z pierwszą z postaci, które spotykamy i która zostaje naszą towarzyszką na resztę przygody, jest Miriam – totalne przeciwieństwo naszego śpiewaka (nie licząc faktu, że podobnie jak on jest młoda) – zręczliwa wiedźma, która najchętniej by wszystko wysadziła, aby dostać się tam, gdzie musi. O ile nasz bard jest raczej empatycznym ekstrawertykiem, chcącym pomagać na prawo i lewo i pakować się w różnego rodzaju perypetie, o tyle Miriam raczej stroni od ludzi, jest introwertyczką, zwykle nie rusza się nigdzie, jeśli nie musi, a perypetie oraz głośna natura trubadura wprowadzają ją w stan ciągłego bólu głowy i rozpacz.

Śpiewam pod gołym niebem

Ok, to teraz warstwa audiowizualna. Dużą rolę gra tu audio, co ma sens przy grze, w której grasz bardem, a główną mechaniką, poza platformową, jest śpiewanie. Poza tym mamy nawet specjalny przycisk do tańczenia, a jedna z pojawiających się w praktycznie każdym rozdziale postaci może



nas nauczyć dodatkowych tańców! I choć graficznie nie ma fajerwerków, to jednocześnie gra jest wykonana schludnie, nieco jak papierowa wycinanka, co dodaje jej uroku, a prostota nadaje emocjom postaci, szczególnie tej głównej.

Zdecydowanie nie można też narzekać na nudę, jeśli chodzi o same miejsca, które odwiedzimy. Nie bez powodu gra nazywa się „Wandersong”, gdyż wędrować będziemy w najróżniejsze zakątki świata. Różnią się one od siebie diametralnie i każde z miejsc ma w sobie coś urokliwego. Nawet światy duchów – poziomy prowadzące do każdego ze Strażników – nie są zrobione tak samo. Pomimo bycia w jednej sferze różnią się od siebie zarówno wyglądem, jak i sposobami na dotarcie do siedziby ich władców i charakteryzują się własnym tematem, jak i oni.

Dość już odwlekania nieuniknionego, czas na warstwę audio! W swoim opisie na Kickstarterze autorzy napisali, że ok 90% planują wydać na udźwiękowanie i trzeba przyznać, że to widać. Czy może raczej słychać. Każda lokacja, duża część postaci, a nawet sytuacji ma własną ścieżkę dźwiękową, często sprytnie zaprojektowaną tak, by dobrze reagowała na interakcje gracza, nawet jeśli jest to gracz niedzielny albo bez wyczucia rytmu. Utwory jak najbardziej pasują do sytuacji, nastroju i miejsca. Oficjalny soundtrack, w dwóch częściach, ma aż 110 utworów + album z 13 remixami, które łącznie trwają aż 4 godziny 15 minut. Myślę, że jak na grę, którą ze spokojem można przejść w dwa razy tyle, jest to dość dużo.

Nadciągą Noc Komety

Generalnie prostota zarówno graficzna, jak i mechaniczna sprawa, że historia gra pierwsze skrzypce. Jest to prosta gra, lekka i przyjemna, jednakże również mająca coś do powiedzenia. Mimo że gra mówi i rozwiązuje niektóre z wydarzeń w stosunkowo prostolinijny sposób, podczas gdy w prawdziwym życiu są to nieco bardziej skomplikowane kwestie – jak wojna czy koniec świata – to, choćby w przypadku wojny, daje nam pogląd na ten temat z różnych stron. Poruszane są również tematy depresji, braku wiary w siebie, braku przynależności, kryzysu tożsamości, toksycznej męskości, respektowania barier, ślepego podążania za celem, straty bliskich, słuszności podejmowanych decyzji, tego, że czyny mówią głośniejsz niż słowa, oraz wiele innych. Nie mówię, że to kolejny „Planescape Torment”, po prostu jest to moim zdaniem dobrze skonstruowana historia poruszająca ważne tematy pomimo w większości przyjaznej, radosnej, lekkiej i często zabawnej otoczki.

Duża część postaci przed przybyciem barda zmagają się z różnymi problemami, a fakt, że świat się kończy, również jest jak najbardziej wszechobecny, w szczególności w późniejszych etapach. O ile na początku ludzie są zwykle tylko przybici, znużeni albo brak im celu w życiu lub czegoś, co ich popchnie czy zainspiruje do dalszego działania, o tyle w późniejszych aktach są wyraźnie przerażeni wydarzeniami dziejącymi się wokół nich. I różnie sobie z tym radzą (bądź nie radzą). Niektórzy są jeszcze bardziej zdeteminowani, by wykorzystać ostatnie chwile, póki mogą, inni starają się szybko wzbogacić na ostatnią wycieczkę do ciepłych krajów, a jeszcze inni popadają w rozpacz lub marazm, czy wręcz próbują wyprzeć, że cokolwiek złego się dzieje, albo że należy zmieniać status quo.

Mimo całego tego apokaliptycznego poczucia zbliżającej się zagłady, dyszącym Ci w kark niczym księżyc w „The Legend of Zelda: Majora’s Mask”, niezmordowana pogoda ducha oraz jego (prawie) niezłomny duch ludzki (prawie) zawsze potrafią rozświetlić mrok niepokojów i zapalić światełko nadziei w tym skazanym na pewną zagładę świecie.

Nic nie może wiecznie trwać

Niestety, nic nie jest idealne, szczególnie indie gierki z niskim budżetem, tak że nieuchronnie gra ma parę wad. Mimo że powstała prawie 5 lat temu, to grając w nią do recenzji, natrafiłem na parę bugów. A to bard, spazmując, leciał w powietrze po skosie przez problem w wykrywaniu kolizji, a to czasem gra źle interpretowała moje wciśnięcia klawiszy itd., itp. Innym problemem jest fakt, że grając na padzie, często miałem problem z precyzyjnym wybieraniem konkretnych nutek na kółku nutkowym przypisanym do prawej gałki pada. Aczkolwiek w tym przypadku nie jestem pewien, czy to po prostu ja nie jestem niezbyt wprawny w obsłudze pada, grając głównie połączeniem klawiatura + myszka. Ostatnią rzeczą, do której mógłbym się przyczepić, jest długość niektórych sekcji. O ile w większość gry grało mi się płynnie, o tyle niektóre sekcje trwały ciut zbyt długo i ich mechaniki robiły się nieco nużące. Na szczęście każda z nich jest w większości w grze tylko raz, więc nie ma z tym większego problemu.

Podsumowując: „Wandersong” jest grą zdecydowanie wartą zagrania mimo niepozornego wyglądu, niskiego budżetu i paru niedociągnięć. Podobnie jak bard mimo bycia tylko niepozornym śpiewakiem miast potężnym bohaterem ma szansę na uratowanie świata. Miłego śpiewania i eksploracji umierającego świata!





BIORĄC pod uwagę, ile edycji "Skyrima" przetoczyło się już przez Steama, można śmiało powiedzieć, że gracze chyba polubili tę grę. Wiecie, co jeszcze lubi spora część ludzkości? Koty! Developerzy z The Gentlebros dodali jeden do jednego i wyszła im genialna formuła mająca zapewnić im nieśmiertelność na rynku gier... albo przynajmniej sobie trochę zarobku, a nam trochę zabawy.

~Ghatorr

Wydany w 2017 roku "Cat Quest" okazał się na tyle popularny, że doczekał się nie tylko kilku tysięcy opinii na Steamie, ale również wydania na komórki z Androidem i iOSem, Switcha i nawet PS4. Nie powinno to dziwić, w końcu pomysł tak chwytliwy musiał zainteresować ludzi... ale jak się w to gra?

Przede wszystkim, od razu na pierwszy rzut oka widać jedno - to prosta gra. Ma proste mechaniki, prostą fabułę, proste dowcipy... I jest to zdecydowanie przyjemna cecha. Całość można opanować w kilka minut, walki są błyskawiczne (choć wokół niektórych bossów trzeba pobiegać, zanim się ich ubije), zaliczenie jednego pobocznego zadania zajmuje chwilę - ot, idealna gra, by chwilę pograć. Równocześnie oznacza to jednak, że przy dłuższych podejściach może nużyć. Na szczęście, całość trwa około 6 godzin, więc trzeba się naprawdę postarać, by z nią przesadzić.

Historyjka jest banalna - naszej postaci porwano siostrę, więc ją ratujemy, po drodze bijąc smoki - ale opakowana z każdej strony taką ilością dowcipnych nawiązań do gatunku oraz kocich żartów językowych, że ciężko jej nie polubić. Nie pozostaje nam nic innego, jak ubrać zbroję, czapkę, chwycić broń i zacząć rzucać zaklęcia ruszając ku przygodzie. Rozwijamy kilka cech, możemy kupować zaklęcia i ekwipunek, w ramach postępów fabuły poznajemy czary umożliwiające chodzenie po wodzie czy latanie...

Najtaniej Cat Quest można było dorwać w oficjalnym sklepie za 11 złotych - i za taką cenę jak najbardziej warto zafundować sobie miłą odskocznię od poważniejszych tytułów albo zrobić prezent znajomemu.



ULTRAKILL

LUZKOŚĆ JEST MARTWA
KREW JEST PALIWEM
PIEKŁO JEST PEŁNE

DEVIL May Quake - tym sloganem posługują się twórcy w promocji tej gry. Myślę, że jest to dobre podsumowanie, czego możemy oczekiwać po tej grze. "ULTRAKILL" to przepyszne, ultrakrwiste danie, podlane dodatkowo sosem absurdalnych sekretów, które znajdują się w każdym rozdziale, i udekorowane dość luźnym podejściem do deweloperki i marketingu. Ale po kolei.

~Tanatos

Czas to krew

Po bardzo krótkim wstępie, w którym nasz protagonista schodzi do przedsionka piekiel, na końcu którego widzimy podium z naszą pierwszą bronią - rewolwerem, od razu jesteśmy wrzuceni

w wir walki. Nasze uszy traktowane są pchającą nas dalej muzyką breakcore. Nasza postać - robot V1 - zgodnie z tytułem tego artykułu i jednocześnie jednym z pierwszych słów, jakie zobaczymy, odpalając grę, leczy się krwią, co jeszcze bardziej zmusza do agresywnego trybu walki. Już pierwszy poziom, służący za swoisty samouczek, uczy nas wielu możliwości naszego metalowego bohatera. V1 jest niezwykle mobilny, potrafi skakać, ślizgać się, wykonywać susy w powietrzu, skakać po ścianach czy, będąc już w powietrzu, uderzać z impetem w ziemię. Podobne ruchy znajdziemy w grach typu "Devil May Cry" właśnie, a wymienione przeze mnie ruchy są tylko podstawowymi umiejętnościami służącymi głównie do przemieszczania się.

SSStylish!!!

Kolejną rzeczą, która została zaczerpnięta z DMC, jest wskaźnik stylu, który, podobnie jak w serii DMC, służy zarówno jako system oceny umiejętności gracza, jak i nagradza go zarówno szybciej regenerującymi się "twardymi" obrażeniami, jak i punktami, które potem można wydać na nowe bronie lub schemat kolorystyczny tychże. A jak już jesteśmy przy broniach, na daną chwilę jest ich pięć, z czego każda z nich ma teraz co najmniej dwa, a w ostatecznej wersji ma mieć po trzy warianty. Na dodatek dwie z broni mają również swoje wersje alternatywne! Także niby pięć, ale tak naprawdę dużo więcej, szczególnie że każda z broni i wariantów ma swoje praktyczne zastosowanie.

Wspomniany już rewolwer ma dwa warianty i alternatywną wersję. Pierwszy wariant po przytrzymaniu prawego przycisku myszy ładuje silniejszy pocisk, który przebija zarówno przeciwników, jak i szyby, z kolei przy drugim wariantcie po wciśnięciu prawego przycisku nasz sympatyczny robot... rzuca monetą. W którą możemy strzelić. Co sprawi, że polecą ona w czuły punkt najbliższego przeciwnika! Co prawda, jak można się domyślić, strzał w lecącą monetę może wymagać wprawy, ale jak już się to opanuje, jest to niezwykle satysfakcjonujące.

Poza zwykłymi bronią mamy również pod ręką swoje... ręce właśnie. Na chwilę obecną są dostępne trzy warianty z czwartym w drodze. Pierwszym możemy poza standardowym biciem wszelkich pomiotów piekielnych po twarzach chociażby odbijać pociski. I to nie tylko przeciwników, bo możemy w ten sposób choćby uderzyć pocisk z własnej strzelby, sprawiając, że wybuchnie po dotarciu do celu! (jeden z moich ulubionych ficzerów w tej grze, jeśli mam być szczerzy)

Crying Devils and Shivering Shamblers

Było o mechanice, teraz co nieco o warstwie audio-wizualnej. I tutaj właśnie wchodzi "Quake" z pierwszych słów tego artykułu. Gra ma retro stylistykę, low-poly modele i niskiej rozdzielczości tekstury. Na początku dostajemy nawet wybór, czy chcemy bardziej czysty i gładki wygląd, czy jeszcze bardziej stylizowany ze charakterystycznym dla PlayStation 1 warpingiem i poszarpanymi krawędziami. Kolejne kręgi piekielne mają zupełnie odrębną estetykę, każdy wprowadza nowych przeciwników, mechaniki i/lub broń, a na końcu każdego z nich czeka na nas pojedynek z bossem. Każdy krąg też posiada ukryty poziom albo, co trzeci krąg, ukrytego bossa, ponad połowa posiada również ukryte dodatkowe pojedynki z minibossami. Poza tym są również zwykłe sekrety w postaci świecących kul-znajdziek oraz poukrywane easter eggie. Jak na niedokończoną grę, jest co poznać!

Walka dzięki odpowiednio zaprojektowanemu efektom dźwiękowym i wizualnym jest niezwykle satysfakcjonująca, każdy sparowany cios lub pocisk stwarza efekt stopklatki, sprawiając, że czujesz się jak DJ wykonujący scratch z konsolety, przeciwnicy zapowiadają swoje ataki sygnałami dźwiękowymi, obficie krwawią i rozpadają

się na kawałki, a wybuchy i wystrzały brzmią odpowiednio "so-czyście". Samych

standardowych typów wrogów jest w tym momencie 17, każdy należący do jednej z czterech grup, każda z nich mająca swój własny styl, wyróżniający ją od reszty. Jeśli chodzi o muzykę, jest ona moim zdaniem miódna (słuchałem jej podczas pisania tego artykułu, polecam, szczególnie "Deep Blue"), nadaje odpowiednie tempo całej grze i pompuje adrenalinę niczym nasz metalowy protagonista krew ze swoich rozbryzganych po okolicy przeciwników.

W tworzeniu muzyki poza głównym deweloperem brało udział jedynie trzech innych muzyków (w tym może niektórym z Was znany Keygen Church), do tego użyto kilku utworów muzyki klasycznej oraz jazzowej z lat 40 ubiegłego wieku, nawiązując do projektu muzycznego The Caretaker. A propos nawiązań, to tych w grze jest cała masa, w dużej mierze do utworów muzycznych oraz do innych gier wydawcy.

Sheer Heart Attack

Podsumowując: jeśli jesteś fanem szybkiej, intensywnej walki, gdzie gra głównie nagradza kreatywność, ale nie karze za granie jak chcesz i skupia się na tym, żeby była przede wszystkim zabawą (są w tym momencie 4 poziomy trudności, a sama rozgrywka nie karze w żaden sposób za zmianę poziomu na łatwiejszy), to tak, jest to tytuł dla Ciebie. Polecam też zajrzeć na listę płac, nie tylko ze względu na respekt dla twórców, a z powodu implementacji interaktywnego muzeum poświęconego twórcom, które się zwyczajnie przyjemnie zwiedza i potrafi być miłym miejscem, kiedy, przykładowo, zginęło się na tym samym bossie 50. raz. Przyjemnej hekatombi!



GRY filmowe zyskały na popularności nawet wśród osób, które rzadko sięgają po gry wideo. Przykładami takich tytułów są m.in. "Detroit: Become Human" czy "Heavy Rain". Niektórzy jednak kwestionują ich wartość. Choć tytuły te oferują dobrze skonstruowane historie i różnorodne opcje, które mogą zainteresować graczy, nie można ukryć faktu, że są one przede wszystkim symulatorami chodzenia lub filmami interaktywnymi.

~Samael & Mimik

Ponadto, dzieła studia Quantic Dreams, w tym wspomniane powyżej tytuły, spotkały się z oskarżeniami o kopiowanie treści ze swoich wcześniejszych produkcji. Konkretnie, scena ucieczki z hotelu w "Detroit: Become Human" i "Heavy Rain" są bardzo podobne. Jednakże, aby uniknąć zbytniego ujawniania szczegółów, powstrzymamy się przed zdradzaniem większej ilości szczegółów.

Rise of Until Dawn

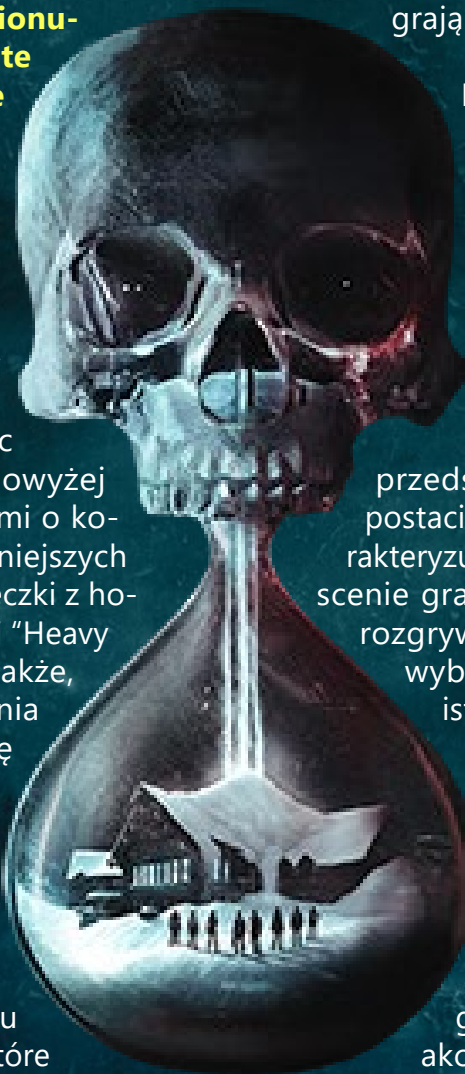
Oprócz znanych gier filmowych studia Quantic Dreams, na rynku pojawiło się także "Until Dawn", które

w swoim czasie stało się tytułem promującym sprzedaż konsoli PlayStation. Co ciekawe, był to horror i jednocześnie cieszył się ciepłym przyjęciem nawet przez graczy, którzy zwykle nie grają w tytuły tego gatunku.

Firma Supermassive Games, twórcy "Until Dawn", wydali również serię "Dark Pictures". Niestety, pierwsza część tej serii - "Man of Medan" - nie spotkała się z tak dobrym przyjęciem jak "Until Dawn" i nie zyskała takiej popularności.

Gry tego studia polegają na przedstawieniu zróżnicowanej grupy postaci, które mają ze sobą relacje i charakteryzują się różnymi cechami. W każdej scenie gracz kieruje inną postacią, a cała rozgrywka opiera się na dokonywaniu wyborów. Niektóre z nich są mało istotne, podczas gdy inne decydują o życiu lub śmierci bohaterów. Celem gracza jest przejście całej fabuły i zminimalizowanie strat ludzkich, jakie towarzyszą tej drodze.

Wybory dokonywane w trakcie gry wpływają na dalszy przebieg akcji i mają znaczący wpływ na po-



stacie i ich relacje. W niektórych scenach decydujące będą tzw. quick time eventy, czyli szybkie reakcje na wyświetlane komunikaty w formie klawiszy, a w innych minigry, polegające np. na odpowiednim poruszaniu padem lub czekaniu w odpowiednim momencie, jak miało to miejsce w grze "Until Dawn", czy wyczekiwaniu na oddech postaci, by nie została zauważona przez wroga w grze "The Quarry".

The same, over and over

Grając w serie od studia Supermassive Games, z łatwością można zauważyć, że mamy do czynienia z tymi samymi twórcami. W menu gry, kiedy przeglądamy postacie, relacje między nimi czy wskazówki, można się łatwo pogubić i nie wiedzieć, w które z dzieł gramy. Podobieństwa występują także w przypadku quick time eventów oraz niektórych motywów.

Poszczególne rozdziały gier kończą się spotkaniem z postacią-narratorem, który komentuje nasze postępy i sugeruje, jakie wybory powinniśmy podjąć. W każdej grze studia pojawia się system szukania dowodów oraz magicznych przedmiotów, które w enigmatyczny sposób wskazują na możliwe wersje przyszłości.

Niedawno z wielką pompą reklamowało się "The Quarry", kolejna gra tego studia. Tym razem, została wydana pod innym wydawcą. Na początku zaskoczy nas to, że menu jednak trochę się zmieniło.

How to steal from ourselves

Gra rozpoczyna się od podróży dwóch postaci nocą przez bardzo ciemny las i stłuczki samochodowej. Mimo prób zatrzymania pary przez policjanta, w końcu docierają oni na miejsce swojego własnego, przyszłego zaginięcia. Ten motyw pojawia się także w innej grze - "Until Dawn", jednak należy przyznać twórcom, że w tej grze tutorial został stworzony od zera.

Po tym wstępie i samouczku, w końcu rozpoczyna się właściwa gra i poznamy bohaterów. Niestety większość z nich to już znane nam archetypy postaci, które występowały w poprzedniej grze, a żeby było jeszcze zabawniej, część z nich wygląda podobnie. Można by nawet rzec, zbyt podobnie.

Oto sarkastyczna Azjatka, która w obliczu niebezpieczeństwa okazuje się całkiem sprytną i pomocną osobą.



Jest też, oczywiście, ta popularna blondynka, w której podkochuje się typ sportowca.



Wyżej wspomniany popularny sportowiec, który nie grzeszy inteligencją, ale jest "spoko".



Czy ta cicha, trochę inna i geekowska dziewczyna, która nie potrafi wyznać uczuć do innego bohatera - też geeka.



Fabula tej gry jest co najmniej nietypowa, ponieważ opiera się na tym, że na koniec wakacji grupa wychowawców z obozu nie może wrócić do domu, ponieważ jeden z nich zapytał czysto teoretycznie, co musiałby zepsuć w samochodzie, żeby zostali jeszcze jedną noc. Robi to z powodu chęci spędzenia jeszcze chwili dłużej ze swoją wakacyjną miłością. W związku z tym, że nie mogą wyjechać, dyrektor obozu panicznie ucieka i każe im przysiąc, że nie będą wychodzić z domu. Wtedy grupa postanawia zorganizować ognisko nad wodą.

Chwilę po zmroku zaczynają dziać się niewyjaśnione rzeczy (uwaga: bardzo duży spoiler). Głównymi przeciwnikami w grze są wendigo, których design wygląda dokładnie tak samo, jak wendigo z gry "Until Dawn". Przez całą rozgrywkę nazywałam je właśnie tak samo.



I recall it from somewhere!

Kolejną rzeczą, która zdawała się bardzo podobna, to dobór lokacji. W "Until Dawn" okazało się nagle, że wchodzimy do kopalni znikąd, i dokładnie tak samo było w "The Quarry", tyle że tam była ona jeszcze bardziej „znikąd”. Byłam nawet zaskoczona, że nie użyto recyklingu assetów, ponieważ kopalnia była praktycznie pusta. Oprócz tego, w grze pojawia się scena z blondynką biegnącą w samej bieliźnie, która kojarzy się nam z bardzo sławną już sceną uciekania w ręczniku z "Until Dawn".

Ciekawym elementem gry jest to, że ludzie, którzy na początku wydają się zagrożeniem, mogą w pewnych momentach pomóc. Jednak moim zdaniem nie było to w tej grze aż tak trudne do przewidzenia, które wybory są słuszne, mimo że czasami były one nietypowe. Była tylko jedna trudniejsza zagadka logiczna.



Is it worth it?

Mimo że fabuła nie zaskakuje w wielu momentach, a po zagraniu w "Until Dawn" można przewidzieć większość wątków, to tytuł wciąż pozostaje przyjemnym doświadczeniem dla fanów studia. Jednak moim zdaniem nie jest wart swojej aktualnej ceny. Nie jest to taka innowacja i majstersztyk jak w przypadku pierwszej gry studia. Mimo to warto zagrać i poznać historię, która rozgrywa się w Hackett's Quarry.

Znajdziemy tam także sceny, które są różne od tych w poprzednich grach studia lub przypominają je w mniejszym stopniu. Miłym akcentem w rozszerzonej edycji był system trzech możliwości powtórzenia sceny, jeśli jedna z postaci zginie.

CZY JESTEŚ GOTOWA
PRZEKROCZYĆ



WSZYSTKIE
NASZE
GRANICE

NATALIA BROŻEK



SWOJE GRANICE?



BETA DIABLO

TRUDNE SPRAWY W SANKTUARIUM

CIAO tutti! Świat Sanktuarium nie może złapać oddechu nawet na moment – uwięziony w samym środku Wiecznego Konflikty między siłami Nieba i Piekła, niczym Polska historycznie pomiędzy Niemcami a Rosją, znów staje się polem bitwy. Ale tym razem nowym bohaterom przyjdzie najwyraźniej zmierzyć się z niecodziennym przeciwnikiem... lub też przeciwnikami. A zatem bronie w dłonie i naprzód, prosto w legowisko Grozy! Premiera pełnej wersji gry nastąpi 6 czerwca, a tymczasem przedstawiam własne doświadczenia i przemyślenia z otwartej bety „Diablo 4”!

~Malvagio

Kiedy rodzice się kłócą

Do Sanktuarium została ponownie wezwana Lilith, Córa Nienawiści, demonica, która wraz z aniołem Inariusem odpowiedzialna jest za stworzenie świata. Zgodnie z przepowiednią ogłoszoną swego czasu przez Rathmę, pierwszego nekromantę (i niezwykle ważną osobę w lore uniwersum, a przy okazji pierworodnego syna piekielno-niebiańskiego związku), zwiastować to będzie ni mniej ni więcej, tylko koniec świata. Jej niegdysiejszy partner, który również kroczy wśród śmiertelników, jest przekonany, iż jego przeznaczeniem jest zabicie jej i przyjęcie roli zbawcy Sanktuarium. Kto wyjdzie z tego starcia zwycięsko? I jaką cenę przyjdzie zapłacić ludzkości, Dziecku uwięzionemu niebiańskim

młotem a piekielnym kowadłem, za konflikt Matki i Ojca?

W trakcie bety nie było mi dane oczywiście poznać odpowiedzi na to pytanie. Do ogrania został udostępniony wyłącznie akt I, więc siłą rzeczy nie jestem w stanie zbyt wiele powiedzieć o fabule. To, co zostało pokazane, prezentuje się jednak... intrygująco. Jestem najprawdziej zainteresowany tym, jak historia toczyć się będzie dalej – zwłaszcza iż biorą w niej udział niejako cztery strony konfliktu, każda z własnymi celami do realizacji. Horadrimowie, jak zawsze na wymarcu, Lilith i jej demoniczne zastępy, Inarius na czele Katedry Światłości, a wreszcie tajemniczy i, nomen omen, diablo niepokojący wilk z odstoniętą czaszką, który pomaga nam w pewnym momencie, mówiąc, że nie w smak mu są działania Córy Nienawiści (wszyscy mają już dosyć oczywiste podejrzenia co do jego tożsamości). W I akcie mierzymy się wyłącznie z jej poplecznikami, i to z ramienia Katedry,



ale przypuszczam, że ten stan nie utrzyma się długo w późniejszych rozdziałach. A gdyby tak... cóż, to raczej nierealne, ale wyobrażacie sobie „Diablo” z możliwością wyboru frakcji? I różnymi zakończeniami zależnymi od naszego wyboru? To byłoby naprawdę awangardowe i śmiałe posunięcie, a beta pozostawia niby taką możliwość otwartą, ale... nie, nie sądzę, byśmy mogli na to liczyć. A szkoda. Niemniej jednak historia jest o wiele bardziej „diablowa”, niż miało to miejsce w podstawowej wersji poprzedniej części gry, i kontynuuje kierunek wyznaczony przez rozszerzenie „Reaper of Souls”. Nie popada w przaiśność, zaczyna się i kończy mocnym i mrocznym uderzeniem. Blizzard, błagam, nie zepsujcie tego.



A mogą to niestety zrobić, ponieważ pod kątem fabuły martwi dziwny nacisk kładziony na jedną z postaci – dziewczynę imieniem Neirela, którą stosunkowo szybko poznajemy w trakcie wątku głównego. Teoretycznie jest on uzasadniony, biorąc pod uwagę fabułę pierwszego aktu... ale, no właśnie, wyłącznie pierwszego. Tymczasem na jego zakończenie głos narratora w łopatologiczny sposób dokonuje foreshadowingu słowami, że „wówczas nie wiedzieliśmy jeszcze, jak ważna się okaże”. Przepraszam? Czy to Lea 2.0? Dlaczego nagle gra więcej uwagi poświęca postaci NPC zamiast nam? Nie mówię, żebyśmy od razu musieli wskakiwać w buty Nefalema z „Diablo 3”, który był takim kozakiem i przekoksem, że jak trwoga, to do niego, bo on zbawi świat niczym Batman – to było baaardzo mało diablowe. Ale brzmi to po prostu tak, jakbyśmy to my sami byli NPCem w historii kogoś innego. Nie pomaga przy tym fakt, że Neirela jest... cóż, można ją w zasadzie uznać za Mary Sue. Wpada błyskawicznie na plany, które działają bez pudła, przełamuje bariery pozostawione przez Lilith (skąd w ogóle potrafi robić takie rzeczy?), przeprowadza nekromantyczny rytuał po pobieżnej

lekturze książki pozostawionej przez Rathmę – wszystko po prostu się jej udaje. Z marszu i bez wysiłku. Mam nadzieję, że Blizzard nie pójdzie ścieżką „Obliviona” i nie zrobi z niej drugiego Martina Septima, dla którego byliśmy tylko przydupasem w ratowaniu świata, ale wydaje się to niepokojąco prawdopodobne.

Grunt to mieć klasę

Zdażyłem zapoznać się z dwiema z pięciu dostępnych klas postaci – mój wybór padł na Łotra i Czarodzieja. Muszę w tym miejscu pochwalić, że każdą z tych klas grało mi się zupełnie inaczej, a jednocześnie w obu przypadkach było to miodne doświadczenie. Ale czyż mogło być inaczej? Nawet w „Diablo 3”, któremu można zarzucić naprawdę wiele, szatkowanie piekielnych kohort dawało wiele satysfakcji. Pod tym względem seria trzyma poziom. Jako nastawiony na walkę dwiema broniąmi Łotr popisywałem się mobilnością na polu walki, przeskakując z jednej strony na drugą i pozwalając, by przeciwnicy ginęli od wracających do mnie po jakimś czasie ostrz. Po prostu walka niczym taniec. Z nożami. Jako Czarodziej postawiłem na błyskawice (w obu przypadkach nie są to, oczywiście, jedyne dostępne buildy), rażąc wrażyich niemilców na prawo i lewo, a przy okazji generując kulki tworzące kolejne błyskawice i zmieniając pole walki w elektryczne pandemonium. To było... po prostu TO, a przecież beta operowała na bardzo ograniczonym zakresie (do zaledwie 25 poziomu). Odważę się założyć, że dalej będzie tylko lepiej!



Umiejętności postaci są o tyle ciekawe, że każda, prócz swoich drzewek – tak, drzewka umiejętności powracają, znów możemy samodzielnie decydować o rozwoju bohatera; mała rzecz, a cieszy! – posiada również zdolności Jeszcze

Bardziej Specjalne. To znaczy takie, które w poważnym stopniu wpływają na styl gry, modyfikując zwyczajne umiejętności lub wprowadzając zupełnie nowe mechaniki. Dla przykładu Łotr może dzięki atakom podstawowym zdobywać punkty kombinacji (cóż to jest, „Hearthstone“?), które następnie wyzwalają dodatkowe efekty przy umiejętnościach głównych; ich siła jest, rzecz jasna, zależna od tego, ile punktów uciuliśmy. Czarodziej z kolei zyskuje możliwość zaklęcia swoich umiejętności, przydzielając im rozmaite pasywne efekty – nie można jednak nimi żonglować do woli, wszystkie zdolności mają przypisane konkretne działania zaklęcia. Wciąż jednak pozwala to wprowadzić większą różnorodność buildów, odblokowując interesujące nas efekty w atakach, które wcześniej nie wspierały naszych zamierzeń.

Ale żeby nie było aż tak różowo, łyżka dziegciu w beczce miodu. Jakkolwiek Łotr i Czarodziej okazali się znakomici do ogrywania, z internetowych źródeł wiem, że nie wszystkie postaci są tak klawe – przynajmniej na początku. Druid na pierwszych poziomach zdaje się bardzo mozolny, a postaci walczące wręcz wypadają ogólnie słabiej od tych trzymających się na dystans (nie oszczędziło to nawet do pewnego stopnia Łotra, ale w jego przypadku wiele przyjemności nadrabiała niesamowita mobilność). Wielkim plusem pod tym kątem staje się nowinka w postaci dedykowanego klawisza odskoku, za pomocą którego możemy unikać ataków czy wydostawać się z okrążenia. Czy to znaczy, że „Diablo 4” jest teraz „Dark Souls” hack’n’slashy?! Nie nawidzę siebie przez zadanie tego pytania. Ale nie; w odróżnieniu od gier FromSoftware, nasz unik ma krótki czas odnowienia. Wprowadza to dodatkowy aspekt taktyczny do starć, musimy się poważnie zastanowić, czy na pewno musimy uskoczyć w tej chwili, czy może jesteśmy w stanie obyć się bez tego, bo za kilka sekund będziemy potrzebować go bardziej. Zyskuje na tym dynamika rozgrywki, nawet w przypadku bardziej „ociężałych” postaci, uważam więc, że jest to dodatek jak najbardziej na plus.

Mroczne piękno

Nie samym gameplemem żyje jednak człowiek (choć on akurat w grze tego typu jest najważniejszy). Jak „Diablo 4” trzyma się pod kątem wrażeń estetycznych? Ano trzyma się mocno

jak Chińczyki w „Weselu”. Warstwa audiowizualna jest bez zarzutu, a graficznie gra dawała radę nawet na niższych niż maksymalne ustawieniach (prawdopodobnie nie musiałem ich nawet zmniejszać, wymagania sprzętowe gry nie są wcale kolosalne). Jest klimat, panie i panowie. Klimat „Diablo”. Osoby, które odbiły się od części trzeciej, nazywając ją pastelową, tym razem powinni być zadowolone. Kolory są ciemniejsze i bardziej nasycone, muzyka zaś... może nie stricte posępna, ale też nie wpada w tony heroic fantasy, które w tym uniwersum nie powinny mieć miejsca. Smyczkowe melodie wywołują wrażenie świata udręczonego, którego cierpienie jeszcze się nie skończyło – a to doskonale współgra zarówno z ogólnym lore całej serii, jak i jako kontynuacja wydarzeń z „Reaper of Souls”, które zakończyły się naszym zwycięstwem, choć było ono w dużej mierze pyrrusowe.



Na szczególną pochwałę zasługują też dźwięki, z naciskiem na słyszalne w tle odgłosy potworów. W większości gier pozwoliłyby one nam tylko namierzyć ich skupisko, ale tutaj, kierując się dźwiękiem, możemy nikogo nie napotkać. Wprowadza to niesamowitą wprost atmosferę, dzięki której przemierzanie nawet pustych korytarzy utrzymuje nas w stałym napięciu. Walka paradoksalnie pozwala na złapanie oddechu, ponieważ chwilowo wiemy, gdzie są nasi wrogowie, i możemy się z nimi zmierzyć. Ale gdy cichną jej odgłosy, nasza wyobraźnia karmiona dźwiękiem znów zaczyna robić swoje... majstersztyk pod kątem klimatu. Mam nadzieję, że ostatecznie nie okaże się, że był to jedynie bug. W wersji beta zaprezentowano też już kilka filmików, na polu których Blizzard zawsze świetnie sobie radził i nie inaczej jest tym razem. Potrafią naprawdę zapaść w pamięć.

Skala Sanktuarium

W czwartej odsłonie serii Sanktuarium ma być większe niż kiedykolwiek wcześniej – przede wszystkim z powodu otwartego świata. A przynajmniej na wpół otwartego; niektóre regiony (nie dostępne w becie, ale widoczne na mapie) oznaczone są jako obszary wysokopoziomowe. Ciężko w tej chwili ocenić jeszcze, czy absolutnie wykluczy to możliwość wcześniejszego odwiedzania ich, zwłaszcza że w grze występuje skalowanie poziomów; z jednej strony brzmi to niepokojąco, może się bowiem okazać, że nigdy nie będziemy wyraźnie silniejsi od przeciwników, z drugiej jednakowoż można tę mechanikę zaprząć do służby klimatowi. Seria „Diablo” w swych pierwotnych założeniach była wszak horrorem, a w tym gatunku nigdy nie powinno się czuć zbyt pewnie – złamanie tego pravidła było jednym z największych grzechów poprzedniej części, ale w mniejszym stopniu obecne było już w kultowej „dwójce”. Pierwsza ominęła problem, ponieważ w niej zaszlachtowane raz potwory nigdy się nie odradzały, z pominięciem przechodzenia na wyższe poziomy trudności, nie mogliśmy więc wracać do wcześniejszych obszarów, by popisywać się siłą; szliśmy zawsze przed siebie, zawsze naprzeciw coraz silniejszych wrogów. Myślę, że „Diablo 4” próbuje poprzez skalowanie powtórzyć to wrażenie, ale nie sposób jeszcze powiedzieć, jaki będzie efekt końcowy tych starań.



Sam świat pod względem projektu poziomów wypada dosyć nierówno. Obszary zewnętrzne i fabularne lochy wyglądają znakomicie (a w paru miejscach są nawet dostępne specjalne punkty, które pozwalają podziwiać widoki, jak to zresztą zaprezentowałem na screenach); problemy pojawiają się podczas przemierzania podziemi pobocznych. Podobnie jak w trzeciej części, tak i tutaj zbudowane są z gotowych „klocków”,

jednak problem polega na tym, że jest ich zdecydowanie zbyt mało, przez co ma się wrażenie błędzenia w kółko. O wybijaniu z immersji nie wspominając, jako że nic tak bardzo nie krzyczy „to tylko gra komputerowa”, jak kilkukrotne przemierzanie w ciągu paru minut DOKŁADNIE TAKIEGO SAMEGO korytarza czy pokoju. I trafianie na arenę bossa, która ZAWSZE znajduje się na końcu przejścia/zejścia wiodącego na północ. Sami bossowie, na szczęście, sporo wynagradzają, są bowiem zazwyczaj czymś więcej niż tylko gąbkami na nasze ciosy, nie są jednak w stanie wynagrodzić wszystkiego. Do premiery zostało jeszcze trochę czasu i mam nadzieję, że twórcy dołożą jeszcze choć kilka „klocków” do puli – zwłaszcza że to eksploracja pobocznych lochów ma być główną endgame’ową działalnością.



Płonące Piekło serwerów

Stety albo niestety gra wymaga stałego połączenia z internetem – tym razem Sanktuarium nie da się przemierzać prawdziwie samotnie, ponieważ zawsze możemy natknąć się na innych graczy. Początkowo nie byłem co do tego przekonany, ale system okazał się mało inwazyjny; ot, po prostu w dziczy ktoś zjawiał się, by pomóc mi w walce, albo to ja podawałem pomocną dłoń nieznanym. Jeśli pełna wersja niczego w tej kwestii nie zmieni, powinno być ok – a to naprawdę największa pochwała, jaką gra może w tej materii otrzymać od kogoś tak anty-multi, jak ja. Blizzard musi tylko wykorzystać dostępny czas do premiery, by dopracować działanie swoich serwerów – parę razy zdarzyło mi się zostać wyrzuconym z gry przez ich przeciążenie, no i logowanie do gry wiązało się często z kolejką oczekiwania.

Warto w tym miejscu również wspomnieć, że w grze obecne są raidy na superbosów, niczym z gier MMO – w becie dostępny był jeden

takowy. Walka z nim była ciekawym doświadczeniem i niemałym wyzwaniem, nie zmuszała jednak graczy do ścisłej kooperacji i podziału na role (niemniej można pomóc wskrzesić się poległym graczom). Jeśli pozostali będą prezentować się przynajmniej równie dobrze, o ten aspekt gry można być spokojnym – zwłaszcza że zapewniany przez superbossa loot jest równie super, jak on sam. Znów muszę jednak podkreślić – Blizzard MUSI poprawić swoje serwery. Superbossowie są wydarzeniem czasowym, a zmierzając na arenę, pod sam koniec drogi zostałem wyrzucony z powrotem do menu głównego w związku z przeciążeniem. Na szczęście udało mi się szybko zalogować z powrotem i tym razem dotrzeć do końca walki już bez problemu, ale niesmak pozostał.

Opętani mówią językami

Gra ma otrzymać pełną polską wersję językową – Blizzard nie zawodzi więc teoretycznie i na tym polu – ale w becie sprawdzić można było jedynie rodzime napisy. Ujmując sprawę eufemistycznie, mogło być lepiej. Dużo lepiej. Wiele opcji dialogowych, dostępnych dla naszej postaci, pozostawiono po angielsku. Często mylona jest nasza płęć. Niekiedy skrypt, który ma podstawiać odpowiednie formy, psuje się zupełnie i raczy nas obiema w bukiecie rozmaitych znaków. Jeden z NPCów w pewnym momencie użył w swojej wypowiedzi emotikony (???). Pozostaje mieć nadzieję, że do czasu wypuszczenia pełnej wersji gry, takie potknięcia zostaną wyeliminowane.

O wiele ciężiej będzie jednak pozbyć się słabej jakości tłumaczenia – ono również pozostawia bowiem sporo do życzenia. W wielu miejscach wydaje się, że tekst przekładany był bez kontekstu, przez co wypowiedzi mają wypaczony sens lub są go w ogóle pozbawione. Najmocniej utkwił mi w pamięci filmik – doskonały, ale przez to podkreślający tylko jeszcze mocniej nedoróbki – w którym zwrot „you” oznaczający w tej konkretnej sytuacji liczbę mnogą, przetłumaczony został na pojedynczą. Surowe kazanie kapłana, adresowane do całej wioski, stało się litanią przewinień adresowanych do jakiegoś tajemniczego, konkretnego nikczemnika. Któż jest tym niegodziwcem, który popełnia te wszystkie niegodziwości, kalając całą wioskę! Powiedz mi, tłumaczu! Wśród innych manka-

mentów znajdziemy zmienione tłumaczenia kilku nazw, które pojawiały się już we wcześniejszych odsłonach, ale to jest już rzecz, która zirytuje tylko najzagorzalszych fanów serii, jak sądzę.

„Doszedłeś tak daleko jedynie po to, by umrzeć!”

Czy zatem warto czekać do czerwca z wypiekami na twarzy? Myślę, że... mnie samemu ciężko w to uwierzyć, ale jak najbardziej! Odcinając się oczywiście od wszystkich... „problematycznych” kwestii związanych z samym Blizzardem. Jeśli nie interesuje Was to, co mają uszami, albo współczujecie biedakom, którzy od dłuższego czasu raz po raz strzelali sobie w stopę – oraz, oczywiście, możecie pozwolić sobie na wydanie tyłu pieniędzy, ile twórcy sobie życzą, bo to jednak rozbój w biały dzień – kupujcie, a nie powinniście być zawiedzeni. Myślę, że dosyć nierozsądne jest wystawiać ocenę po zapoznaniu się z jedynie niewielkim skrawkiem całości, ale gdybym miał to zrobić, byłoby to chyba... 8/10. Z możliwością podniesienia tej oceny o przynajmniej jeden punkt. Jest dobrze i wydaje mi się, że seria „Diablo” jest na dobrej drodze do odzyskania swojej duszy, uwięzionej od dłuższego czasu w Czarnym Kamieniu przez Zoltuna Koticka. A czy będzie to łabędzi śpiew Blizzarda albo czy też może zdążą jeszcze coś zepsuć tak, jak to tylko oni potrafią – o tym będziemy musieli się dopiero przekonać.

Napisałbym teraz, że wracam do szatkowania demonów, lecz niestety pisałem tę recenzję już po zamknięciu bety, więc zostaje tylko smutek. I stos wstydu do ogrywania, więc... cóż.

Adios!



PIERWSZE PROMIENIE SŁOŃCA ZAPACH KWIATÓW

NATALIA BROŻEK



SŁONECZNY ROMANS
NA WIOSNĘ



I MAGICZNY KRAKÓW



NOWA książka R. F. Kuang, czyli autorki "Wojen Makowych", została niedawno wydana w polskim tłumaczeniu. "Babel, czyli o konieczności przemocy" to osadzona w XIX-wiecznej Anglii opowieść o pół-chińczyku Robinie Swifcie, który zostaje wywieziony z rodzinnego Kantonu, aby zacząć naukę translatoryki na Oksfordzie. Jednak w świecie tej powieści, odpowiednio wyszkoleni tłumacze potrafią wytwarzać sztabki srebra o właściwie magicznych możliwościach. "Babel" zebrało dużo zarówno pozytywnych, jak i całkiem sporo krytycznych opinii. Jak wypada w moim odczuciu?

~Gray Picture

Na początek zaznaczę, że nie czytałam "Wojen Makowych", więc nie potrafię odpowiedzieć na pytanie, jak nowa książka tej autorki Kuang wypada na tle jej pozostałych. Pierwotnie nie miałam też zbyt wielu planów czytać "Babel", ale znajomi, z którymi próbujemy prowadzić mini klub książki, wybrali ją na kolejny miesiąc, więc trzeba było przeczytać.

O czym jest "Babel"?

Więc o czym jest "Babel"? Wspomniałam już o tym szybko we wstępie, ale teraz pozwolę sobie to lekko rozwinąć. Główny bohater, Robin Swift, trafia do Wielkiej Brytanii po tym, jak jego bliscy w Kantonie umierają w wyniku szerzącej się epidemii. Tajemniczy angielski profesor daje

chłopcu "wybór" - może zostać w swojej ojczyźnie, całkiem sam lub pojechać z nim do Anglii, gdzie będzie się uczył w tytułowej wieży Babel, będącej siedzibą Królewskiego Instytutu Translatoryki. W miejscu tym rezydują najlepsi tłumacze Imperium Brytyjskiego, którzy poza tradycyjną pracą tłumacza, zajmują się też grawerowaniem srebrnych sztabek. Jest to zadanie bardzo bliskie magii - srebrne sztabki potrafią materializować niedokładności w przekładzie, co wykorzystuje się do wielu różnych celów - od wzmacniania mostów i leczenia chorych, poprzez poprawę bezpieczeństwa pojazdów, po sprawianie, że w ogrodzie nie słychać hałasów z ulicy lub że broń jest groźniejsza.

Jednak potem Robin spotka osobę, która sprawi, że chłopak będzie musiał zastanowić się nad otaczającym go światem, nad wszechobecną niesprawiedliwością i nad tym, jak Wielka Brytania wykorzystuje srebro (i co za tym idzie - obce języki), aby rozszerzać swoje kolonialne wpływy.

Klimat, magia i inne zalety

"Babel" jest książką, która ma swoje zalety, jak i wady. Ale myślę, że dobrze jest zacząć od pozytywnych. Jednym z najważniejszych jest wymyślony przez autorkę system magii, który opiera się na wykorzystaniu niedokładności w przekładzie - tego, co się gubi w momencie, gdy słowo przechodzi z jednego języka do drugiego, jest wyłapywane

przez srebro i materializowane w świecie. Jest to zdecydowanie bardzo ciekawy i oryginalny pomysł, który bardzo wyróżnia "Babel" na tle innych książek.

Kolejnym plusem jest klimat tej powieści. Nie jest tajemnicą, że Kocham Vibe Dark Academia i właśnie taki ma wykreowany przez Kuang XIX-wieczny Oksford. Opisy miasta są bardzo dobre, autorce udało się stworzyć bardzo żywe, wiarygodne otoczenie, na którego tle odgrywa się akcja i w którym studiuje główny bohaterowie.

Duża część tej książki jest poświęcona na dyskusje o tym, co zawarte jest w podtytule, "czyli o konieczności przemocy". Czy można odpowiadać przemocą na przemoc? Czy użycie siły jest narzędziem do wyzwolenia wykorzystywanej grupy? Gdzie przebiega granica tego - do czego można się posunąć, zanim przestaną być to usprawiedliwione środki? Ważnym aspektem "Babel" jest zestawianie tych wszystkich pytań z wydarzeniami, którym przeciwstawiani są bohaterowie książki.

Kolejny aspekt, który można uznać zarówno za wadę, jak i zaletę. W "Babel", w związku z głównymi tematami tej książki, jest dużo opisów etymologicznego pochodzenia słów, nawiązań do innych, głównie starożytnych dzieł literatury, wywodów na temat pracy tłumaczy. Są one zwykle całkiem ciekawe, na pewno dodają do "Babel". Jednak jeżeli kogoś zupełnie nie interesują tego typu rzeczy, to książka może mu się dłużyć, zwłaszcza w jej pierwszych dwóch trzecich.

Zawsze trzeba pomarudzić, czyli wady

Jednak przechodząc już do wad. Jak na tę długość książki (763 strony), to w zasadzie nie aż tak dużo się dzieje. Akcja rozwija się bardzo, bardzo powoli, żeby nagle przyspieszyć pod koniec. Ale potem znów zwalnia w momencie, jak już myślisz, że teraz to już będzie biec do wielkiej kulminacji. Nie będę tu opisywać konkretnych sytuacji, ponieważ nie chce spoilerować, ale miałam też wrażenie, że parę wyborów postaci było odrobinę niezbyt wyjaśnionych czy wręcz wymuszonych, żeby tylko popchnąć fabułę do przodu. Ale to może być moje osobiste odczucie.

Żałuję też, że więcej czasu nie poświęcono rozwojowi postaci przyjaciół Robina. Bo o ile sam

główny bohater jest prawdziwą, skomplikowaną postacią, tak jego przyjaciele to trochę dostawki do niego.

Listę wad muszę zakończyć czymś, co nie jest winą autorki, ale raczej wydawnictwa. Większość "Babel" przesłuchałam w formie audiobooka i pierwszy raz zdarzyło mi się, żeby w audiobooku było pozostawionych aż tyle bublek, które powinny być wycięte. Wiele razy było tawk, że lektor normalnie czytał zdanie, pomylił się, odchrząknął, powiedział "czytamy dalej" i znów przeczytał tamto zdanie. I rozumiem, to długi audiobook, jakieś błędy mogą się przecisnąć przez edycję. Ale tutaj było ich zadziwiająco dużo. Po piątym przestałam liczyć.

Czy polecam?

"Babel, czyli o konieczności przemocy" nie jest wybitną książką, ale też nie jest zła. Powiedziałabym, że jest tak dobrze powyżej średniej. Nie poleciłabym jej każdemu, głównie dlatego, że nie każdego interesują tematy związane z etymologią słów i tłumaczeniem, ale generalnie uważam, że jest warta sięgnięcia po nią.



LEGO ORCHIDEA, czyli przynajmniej tego kwiatka nie uśmiercę



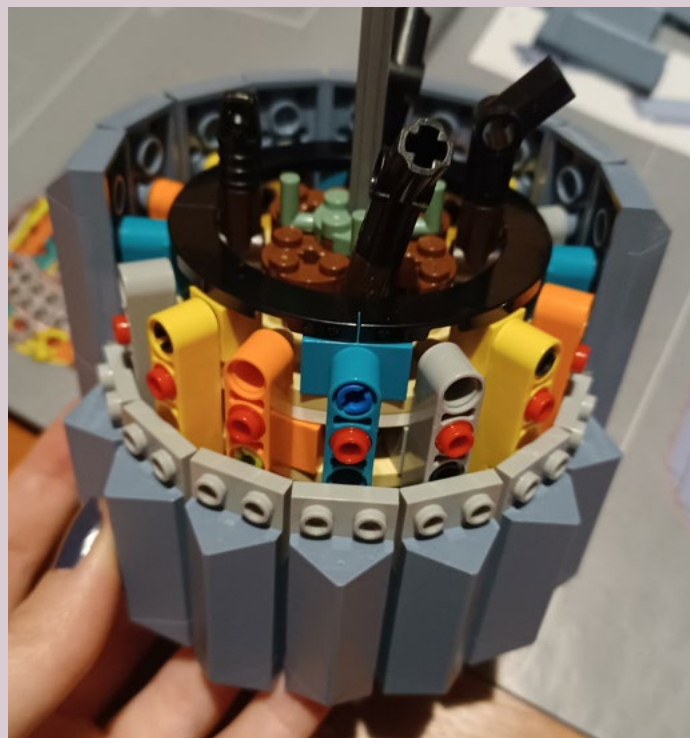
JEST kilka takich serii zestawów lego, które sprawiają, że ilekroć widzę je na wystawie w sklepie, to muszę się zastanowić, czy potrzebuję w tym miesiącu jeść, czy może nie lepszą opcją jest przeznaczenie swojego budżetu na klocki. Do tej kategorii z całą pewnością należy kolekcja botaniczna. Wszystkie zestawy z niej są absolutnie cudowne. W moje ręce ostatnio wpadła Lego Orchidea. Jak ten zestaw wypada w rzeczywistości?

~Gray Picture

Lego Orchidea to zestaw złożony z 608 klocków. Na pudełko jest napisane „18 lat”, ale mnie udało się ułożyć to w jeden wieczór... To najbardziej suchy żart, jaki dotąd napisałam w „Equinox Times”. Po złożeniu jest całkiem przyzwoitej wielkości, mniej więcej takiej jak prawdziwy storczyk, ale nie ten największy, tylko ten średni, który się kupuje na Dzień Matki, gdy stwierdzi się, że 65 zł czy ile sklep chce za te większe to za dużo pieniędzy, ale też jednocześnie głupio kupić mały.

Instrukcja jest przyjemna, jasno tłumaczy, co trzeba po kolei robić. Miło, że elementy, których nie widać, a które stanowią środek donicy, są różnokolorowe, dzięki czemu trudniej się pomylić przy składaniu. Doceniam też to, że co jakiś czas pojawiają się w niej drobne ciekawostki na temat tego zestawu, jak to, że centrum donicy to przerobiona wersja centrum wieży z zestawu z Hogwartem. Jedyne, na co czuję potrzebę ponarzekać, to że w pewnym momencie trzeba po prostu wsypać brązowe lego, żeby udawały ziemię. Bo z jednej strony, widzę, że w ten sposób jest to bardziej naturalny wygląd, ale bardzo mnie to wewnętrznie boli. Po prostu wysypać? Zamiast układać? Jak jakiś barbarzyńca? Szaleństwo.

Moją ulubioną rzeczą w zestawach z kolekcji botanicznej jest to, że sporo w nich klocków, które w swoich pierwotnych zestawach były czymś innym. Tutaj też oczywiście tak jest! Znajdzą się więc płatki kwiatów, które kiedyś były też tarczami rycerzy, a mniejsze kwiatki to głowa minifigurki Demogorgona z zestawu Stranger Things. Nie można też zapomnieć o najważniejszej rzeczy – środku kwiatów to małe różowe żabki!





**POP KULTUROWE
SPRACZENIE
JAPONIĄ**



日用品

コンビニ



販売中

みみ
ピークソフト
ってこと?





SELAMAT pagi! Każdy z nas lubi komedie, wszak śmiech to zdrowie - jak mówi stare porzekadło. A co, jeśli komedia przekracza granice absurdu przyprawiając księgowych o zawrót głowy?

~Hefajstos

Tak wygląda sprawa z „Nichijou”, czyli anime łączącym klasyczne slice of life z surrealistycznym i nietuzinkowym poczuciem humoru. Będąca adaptacją mangi autorstwa Keiichiego Arawi, seria stworzona została przez Kyoto Animation, zaś swoją emisję miała między kwietniem a wrześniem 2011 roku.

Ready! Set! Broku!

W „Nichijou” obserwujemy losy mieszkańców miasta Tokisadame, a głównie trzech uczennic liceum. Są to kolejno - psotna Yūko, lubiąca się w rysowaniu mangi Mio oraz cicha i inteligenta Mai. Oprócz tego, przedstawione są losy pewnej nieletniej wynalazczyni nazywanej „Profesor”, mieszkającej z nią android Nano oraz czarnego kota Sakamoto (który to dzięki specjalnemu szalikowi może mówić). Mamy więc życie szkolne, życie domowe, życie ze zwierzakami oraz życie z całą masą mniej lub bardziej absurdalnych sytuacji.

Każdy odcinek składa się z kilku niepowiązanych ze sobą (na ogół) scenek, w których obserwujemy, jak szara codzienność przeistacza się w kompletnie randomowy splot zdarzeń. Nie oznacza to jednak, że nie ma tu ważniejszych wątków, oj nie. Tych jest kilka, umiejętnie i zgrabnie wplecionych w całą tę kawalkadę niedorzeczności. Całość dopełnia krótka seria „Helvetica Standard”, która podbija stawkę, opowiadając pozornie urocze historie z kompletnie bezsensownym morałem. Cudo!

Czasem jestem niedźwiedziem...

Obok humoru największym atutem serii jest animacja, której poziom, jak na obrane gatunki, przyprawia o solidny opad szczęki. Nawet dziś, po dwunastu latach od swojej premiery, może śmiało konkurować z nowymi tytułami (a część z nich wręcz miażdży). Muzyka z pewnością przypadnie Wam do gustu, zwłaszcza openingi.

Jeżeli widzieliście „Azumangę Daioh” i macie niedosyt szkolnego życia z lekkim podejściem, koniecznie sprawdźcie „Nichijou” - nie zawiedziecie się. Choć jest tam mniej słodczy, to całość zapewni Wam przyjemnie spędzony czas i ból brzucha ze śmiechu.





MAGICZNY świat gier z gatunku visual novel pozwala nam zostać, kim tylko chcemy - czarodziejem, ambasadorem w świecie dinozaurów, ojcem czy detektywem badającym tajemnicę problemów na statku kosmicznym. Do tej rosnącej listy zawodów dołączył też menedżer amatorskiego studia anime.

~Ghatorr

Owoc Ren'Py

Wydane w 2004 roku "Ren'Py" ułatwiło tworzenie VNeK twórcom na całym świecie. Zalety tego narzędzia same się rzucają w oczy - jest proste w obsłudze, równocześnie pozwalając na olbrzymią swobodę, a do tego jeszcze nie trzeba za nie płacić ani grosza. Hen, w odległych czasach, zanim "Equinox Times" zmieniło nazwę, mieliśmy nawet kilkuczęściowy poradnik tworzenia prostych gier w "Ren'Py". Nic dziwnego, że twórcy Anime Studio Simulator wybrali właśnie to narzędzie do stworzenia swojego pierwszego dzieła.



Po samym tytule wiadomo już, czego można się spodziewać - i nie dostaniemy ani odrobiny więcej. Jak to w grach tego typu - przeklikujemy się przez dialogi, od czasu do czasu podejmując jakąś niewielką decyzję, a jedynym urozmaiceciem jest prościutki system tworzenia anime.

Pasjonujące zawody w ziewaniu

Historia jest w najlepszym wypadku pretekstowa - ot, główna bohaterka po ukończeniu szkoły marzy o zrobieniu własnego anime, dostaje pieniądze od babci (widocznie staruszka ma solidną emeryturę), zbiera ekipę i przystępuje do działania. Tyle. Jeśli ktoś się spodziewał jakichkolwiek ważnych wyborów fabularnych (nawet kwestia gatunku wpływa tylko na dialogi, nie mając poza tym żadnego odbicia w np. sytuacjach które się nam mogą przydarzyć czy priorytetach przy produkcji), to się poważnie zawiedzie - przez całą grę nie napotykamy na żadne sytuacje konfliktowe, konieczności wybierania między dwiema różnymi opcjami, nie ma żadnych rozgałęzień w historii... Wychodzi to biednie.

Dałoby się to może jeszcze przełknąć, gdyby dialogi i postacie nadrabiały - ale pod tym względem również jest nie najlepiej. Postacie mało co wyróżnia (niby ktoś jest poważny, niby ktoś się stresuje, ale to zdecydowanie za mało, by pamiętać o nich dłużej niż trzydzieści sekund

po wyłączeniu gry), dogadują się bez najmniejszych problemów, a ich rozmowy wyglądają mi na zwykłe zapychacze, mające wypełnić sztucznie czas między jednym a drugim kliknięciem interfejsu w systemie tworzenia anime. Tak długo, jak ich poziom stresu nie urośnie za bardzo, bez szemrania oddadzą całą wygraną w konkursie czy dorzucą prywatne oszczędności do budżetu - i nawet najbardziej kryzysowe sytuacje w fabule kończą się poklepywaniem po plecach oraz zapewnieniem, że "będzie lepiej".



Poza z góry zaplanowanymi wydarzeniami fabularnymi, mamy też co pewien czas wydarzenia losowe - ale są równie proste, nieskomplikowane i nudne, jak reszta gry. Dość powiedzieć, że z reguły mamy w nich do wyboru dwie opcje, dobrą i złą, a efekty odbijają się tylko na statystykach naszych postaci oraz tworzonego przez nich anime.

Kropla miodu w beczce dziegiu

O wiele ciekawszy i bardziej skomplikowany, niż cała warstwa fabularna gry, jest tryb tworzenia anime - choć nie jest to wysoka poprzeczka. Ot, raz na grawy tydzień możemy przypisać nasze postaci do jednego z kilku zadań (praca, ćwiczenia oraz relaks), każda ma proste statystyki (umiejętności, szczęście i stres). Jeśli wybierzemy, by pracowały, to przekuje się to w gwiazdki przypisywane do statystyk naszego anime. Do tego zarządzamy jeszcze pieniędzmi, które możemy wydawać na outsource'owanie niektórych rzeczy (czyli, w praktyce, na gwiazdki w parametrach, na których nasz zespół się nie zna) oraz na trening, który sprawi, że pracując, będą zdobywali więcej gwiazdek dla swojego dzieła.

Całość jest jednak dość prosta i tak długo, jak będziemy trzymać trochę pieniędzy na czarnej godzinie (jest jedno wydarzenie fabularne, które wymaga od nas wydania kilku groszy, więc lepiej

wtedy nie bankrutować) oraz nie zapracujemy na amen naszych postaci, produkcja będzie się toczyć. Jeśli zapamiętamy poprawne odpowiedzi na wydarzenia losowe oraz będziemy pamiętać, w których tygodniach produkcji jakie rzeczy wymagają naszej uwagi, to przy drugim podejściu do rozgrywki stworzenie idealnego anime powinno być proste.

Średnio na całej linii

Grafika i muzyka dopełniają obrazu średniej jakości. Jest kilka ładnych grupowych scenek, które mają przyzwoitą oprawę graficzną, ale w pozostałych sytuacjach mamy po prostu kilka tła na krzyż oraz niezbyt ładne sprite'y przeciętnie wyglądających, niewyróżniających się niczym postaci. Co gorsza, grafiki potrafią się nieco różnić wielkością w zależności od pokazywanej miny - ktoś nie zeskalował ich odpowiednio, przez co najwyraźniej główna bohaterka, jak się uśmiecha, to staje lekko na palcach. Muzyka jest bez wyrazu, a co gorsza - wpadłem na miejsca, gdzie cichła na amen. Niby twórcy sprzedają soundtrack na Steamie, ale nie jestem pewien, czy po zakupie byłbym w stanie skojarzyć choćby jeden z utworów.

Jedyne, co mógłbym dobrego o tej grze powiedzieć to to, że mam nadzieję, iż twórcy się dobrze bawili przy jej tworzeniu - a przynajmniej lepiej niż ja przy jej ogrywaniu. Nawet przy sporiej przecenie odradzałbym zakup, bo po prostu gra próbuje być naraz visual novelką i prostym symulatorem, i nie wychodzi jej ani to, ani to. Z drugiej strony - twórcy mają na swoim koncie jeszcze kilka gier, które i wyglądają przyjemniej, i mają o wiele lepsze opinie na Steamie, czyli najwyraźniej nienajlepszy początek kariery ich nie zniechęcił, a do tego zapewnił im wystarczające doświadczenie oraz środki, by dalej pracować w gamedevie. Można to uznać za pewnego rodzaju happy ending.



CITY POP

pooczucie nostalgii
za czymś, czego nie było



WSZYSCY wiemy, że muzyka pobudza nasze zmysły. Odpowiednio dobrany gatunek pozwoli wzmocnić odczuwane emocje, umilić czas lub wspomóc w nauce. A co z uczuciem nostalgii? Takie wrażenia zapewni Wam japoński city pop.

~Hefajstos

Co było, co jest, co będzie

Wspomniany gatunek wywodzi się z połowy lat siedemdziesiątych, choć szczyt popularności osiągnął w następnej dekadzie. Początkowo zawierał rodzimą muzykę inspirowaną Zachodem, jednak wraz z rozwojem powojennej Japonii zaczął łączyć różne inspiracje i style. Wśród nich znajdujemy soft rock, R&B, funk, boogie, AOR, Okinawan, a nawet melodie karaibskie i polinezyjskie. Nie było w nim jednak ustalonych zasad czy odgórnego typu - jedynie miejska muzyka od ludzi z miasta dla ludzi z miasta.

City pop do popularności powrócił około 2010 roku, za sprawą Internetu. Nowi twórcy chętnie sięgają po dawne klasyczne melodie, dodając nowoczesnego, elektronicznego twistu, często zmieniając tym wydźwięk utworu. Za przykład niech posłuży tu Macross 82-99, meksykański DJ łączący gatunek z estetyką vaporwave i ambientem. Wystarczy porównać jego wersję „Dress Down” z oryginałem Kaoru Akimoto.

Kogo słuchać, gdzie zacząć

Jeżeli jesteście zainteresowani poszerzeniem muzycznych horyzontów, polecam zacząć od twórczości Tatsuro Yamashita i Toshiki Kadomatsu. Wspomniana już Kaoru Akimoto, Ohtaki Eiichi czy Takeuchi Mariya to kolejne punkty na muzycznej mapie city popu. A dalej? Dalej już będziecie szukać sami, gdy styl przypadnie Wam do gustu.

Na koniec, moje top 5 utworów które polecam Wam na start:

5. Kaoru Akimoto - "Dress Down"
4. Taeko Onuki - "4:00 A.M."
3. Tomoko Aran - "Midnight Pretenders"
2. Mariya Takeuchi - "Plastic Love"
1. ANRI - "Remember Summer Days"



REŻYSYTERSKA SZYBKĄ PIĄTKĄ

JAK to z każdym numerem bywa, mały przegląd filmowy związany z tematyką musi być. Jak tu jednak wybrać pięć(plus) tytułów z ogromu produkcji Kraju Kwitnącej Wiśni? Dlatego też tym razem mały twist - przegląd reżyserski (wyjątkowo bez studia Ghibli)!

~Hefajstos



5. Miwa Nishikawa

Pochodząca z Hiroszimy reżyserka zadebiutowała w 2003 roku filmem "Wild Berries" (Hebi ichigo). Od tego czasu wzmocniła swoją pozycję, stając się jedną z najważniejszych twórczyń współczesnego kina japońskiego, zdobywając m.in. Złotą Palmę na festiwalu w Cannes.

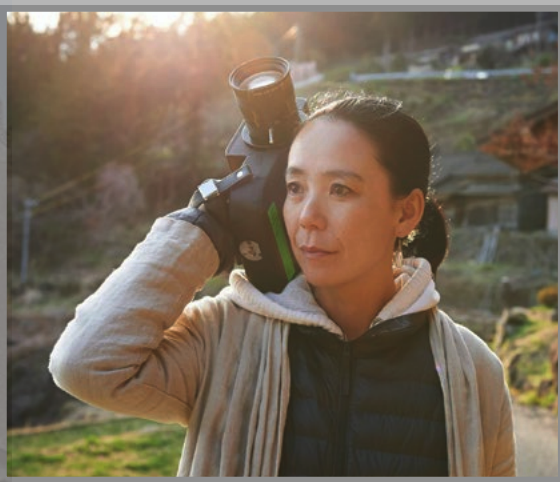
Ważniejsze produkcje: "Wild Berries", "Sway", "Długie przeprosiny"

4. Takashi Miike

Urodzony w Osace aktor i reżyser zarazem, w branży pracuje od roku 1991, zaczynając od telewizji. Wsławił się szokującymi i ociekającymi przemocą filmami, które łamały tabu i spędzały sen z powiek cenzorom. Na swoim koncie ma jednak też filmy drogi, familijne, a nawet adaptacje popularnych gier.

Ważniejsze produkcje: "Ichi zabójca", "Ace Attorney"





3. Naomi Kawase

Twórczyni filmowa z prefektury Nara, która zaczynała od tworzenia dokumentów (często o charakterze autobiograficznym). W swoich obrazach często odnosi się do rozmytej granicy między fikcją a rzeczywistością we współczesnej Japonii, stosując dokumentalny realizm.

Ważniejsze produkcje: "Las w żałobie", "Kwiat wiśni i czerwona fasola", "Blask"

2. Hirokazu Koreeda

Tokijczyk, którego z pewnością nie trzeba przedstawiać. Koreeda jest na chwilę obecną najbardziej kojarzonym twórcą japońskim, stale goszczącym na prestiżowych festiwalach. Jego filmy przepełnione są kontemplacją życia i ludzkich powiązań, pozwalając widzom na zadumę.

Ważniejsze produkcje: "Złodziejaszki", "Nasza młodsza siostra", "Jak ojciec i syn"



1. Satoshi Kon

Nieżyjący już reżyser i animator, którego twórczość odbiła się szerokim echem w kinematografii. Kon przeplatał w swoich filmach fikcję z rzeczywistością, do momentu, gdy zarówno oglądający, jak i bohaterowie nie wiedzieli, gdzie jest granica.

Ważniejsze dzieła: "Paprika", "Rodzice chrzestni z Tokio", "Perfect Blue"

Bonus: Shûichi Okita

Wyjątkowo nie Mistrz Kurosawa, lecz pochodzący z Sa-itamy reżyser specjalizujący się w unikalnych i nietuzinkowych biografiach. Dla Okity liczy się ukazanie ludzkiego potencjału i niezwykłości, przy sporej dawce specyficznego humoru.

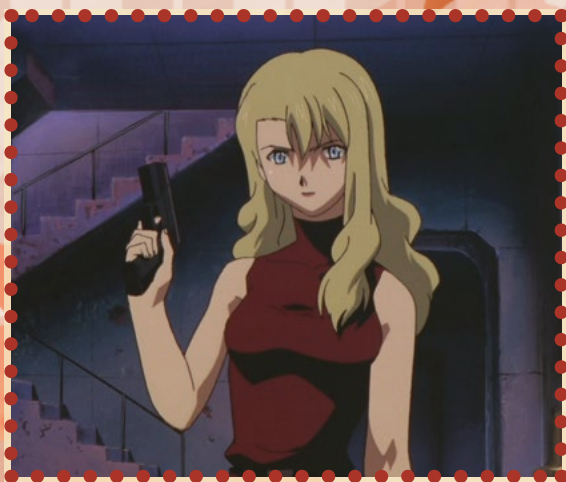
Ważniejsze filmy: "Opowieść o Yonosuke", "Mori, siedlisko artysty", "Rybie dziecko"





NIE będziemy ukrywać - jesteśmy weebami (czego dowodem może być tematyka tego numeru). Tradycyjnie więc postanowiliśmy podzielić się naszą małą redakcyjną listą ulubionych tytułów - Nipah!

~Redakcja ET



Noir (2001)

Choć moim numerem jeden jest zdecydowanie "Nichi-jou", to z uwagi na recenzję postanowiłem dodać drugie w kolejności anime. "Noir" to mocno zakorzeniona w rzeczywistości i przesiąknięta zachodnim duchem historia dwóch płatnych zabójczyń, których losy spletają się przez tajemniczą organizację. Ręcznie malowane tła i klasyczna kreska oraz fenomenalna muzyka Yuki Kajiury sprawiają, że obok tytułu nie można przejść obojętnie.

~Hefajstos

Legend of the Galactic Heroes (1988-1997)

Zakrojona na ponad sto odcinków space opera, która przedstawia obydwie walczące strony w odcieniach szarości zamiast czarno-biało; postacie, które da się polubić (i które, jak to na wojnie, są bardzo, ale to bardzo podatne na nagły zgon)... Czego chcieć więcej? A, do tego jeszcze wspaniale wykorzystana muzyka klasyczna, zaspokajająca moje wewnętrzne snobstwo. Gdyby „Gra o tron” była dobrym serialem, to mogłaby wyglądać podobnie do LotGH.

~Ghatorr





Slayers (1995-2009)

Swego czasu istniała taka stacja jak RTL7, na która emitowała (nie do końca legalnie) seriale anime. Jednym z nim było właśnie "Slayers", którego główną bohaterką jest mistrzyni czarnej magii Lina Inverse, walcząca ze złem tego świata (za odpowiednią opłatą oczywiście!), jednocześnie niszcząca go w przypiływie gniewu. Do tego głosu Linie użyczyła legendarna Megumi Hayashibara, wokalistka (wszystkie utwory wykonała osobiście), znana z ról Musashi (Jessie), Anny Kyoyamy, Faye Valentine czy Ai Haibary.

~Solaris

Made in Abyss (2017)

Sierociniec? Jest. Dziwny znaleziony robot? Odhaczony. Miłe życie z przyjaciółmi? Jak najbardziej. Dziwna Szczelina, w której znajdują się artefakty o niesamowitych mocach, pełna niebezpiecznych kreatur, pułapek środowiskowych, do której co prawda łatwo wejść, ale nie łatwo z niej wyjść, i zapewnia jedyną metodę przeżycia czy możliwość odnalezienia swojej przeszłości dla głównych bohaterów? Oczywiście... Czeka, co?

~Samael



Fullmetal Alchemist: Brotherhood (2009-2010)

Jest to szalenie popularne anime i często polecane dla osób na początek. Wzorowane jest na mandze o tym samym tytule oraz jest próbą naprawienia pierwszej adaptacji bazującej na tej samej historii. Opowiada ono o dwóch braciach, którzy przemierzają świat szukając kamienia filozoficznego, aby naprawić swoje błędy. Jest to moje ulubione anime, ponieważ jest doskonale wyważone. Potrafi bawić i doprowadzać do łez w odpowiednich proporcjach.

~Mimik

Bleach (5 października 2004/ 11 października 2022)

Jestem człowiekiem, któremu zdecydowanie bliżej do mangi, niż do anime. Ale nawet dla mnie są tytuły, które warto obejrzeć. "Berserk" z 1997, "Hellsing Ultimate", etc. "Bleach" jako anime, szczególnie oryginalny run, nie był arcydziełem. Ba, mocno ocenzurowano mangę. Nie ma natomiast innego bardziej comfy anime dla mnie, które przypomina mi o młodszych latach. A kontynuacja z 2022 jest przepiękna oraz absolutnie oddaje hołd zarówno mandze, jak i fanom.

~M.C.



CIENIE GIER GACHA

JEŚLI czytałeś ostatni artykuł o pozytywnych cechach gier typu gacha, być może doszedłeś do wniosku, że warto w nie grać. Jednakże - nic bardziej mylnego. Dzisiaj postaram się wyjaśnić, dlaczego ten typ gier tak naprawdę szkodzi rynkowi dla przeciętnych graczy. Nie będziemy tu omawiać rzeczy oczywistych, takich jak duża liczba mikropłatności, ponieważ każda gra musi w jakiś sposób zarabiać. Oczywiście, nie musi osiągać milionów dolarów miesięcznie, mając kilkaset tysięcy graczy. Postanowiliśmy przedstawić cztery arbitralnie wybrane wady gier typu gacha.

~ Szczęśliwa Dominika
& Zadowolony Samael

Jest popyt, jest podaż

Grunt to dotrzeć do odpowiedniego środowiska. Dlatego duża część gier gacha wybiera prostą ścieżkę i nastawia się na nadmierną seksualizację swojej zawartości. I nie tylko postaci kobiecych, ponieważ nadmierna ekspozycja występuje również w grach gacha skierowanych do kobiet. A ze względu na

mobilny charakter tych tytułów, będą one trafiać w dużej mierze do młodszej widowni, która jednak nie powinna być narażona na tego typu treści. Zresztą, nikt nie powinien być tylko po to, żeby zagrać sobie w przyjemną grę.

Dodatkowo, wiele postaci w grach gacha jest projektowanych w sposób infantylny, z niskim wzrostem, dużymi oczami i innymi cechami, które kojarzą się z dziećmi. Czy jest to w porządku? Nie. Czy przyczynia się do złego odbioru graczy w społeczeństwie? Oczywiście.

Wyścig czerwonej królowej

Myślę że wszyscy możemy się zgodzić, że gracze bardzo często będą sięgać do portfela, by zwiększyć swoje szanse na wylosowanie upragnionej postaci. Czasem zdarzy się, że to z powodu jej wyglądu (o czym już mówiliśmy), ale często dlatego, że wydane później jednostki są po prostu silniejsze niż



te, które zostały wydane w poprzednich patchach. I ludzie, którzy wydadzą ponad 2500 złotych, żeby dostać tę postać, bardzo nie lubią, kiedy twórcy chcą jednak obniżyć jej siłę. W rezultacie - balans w grze pozostaje tylko mrzonką.

Niestety, w grach, w których występuje negatywna interakcja z innymi graczami, trafimy w pewnym momencie na sufit. Żeby go przekroczyć, trzeba będzie porzucić marzenia o darmowym graniu i sięgnąć po kartę kredytową. Albo po prostu porzucić grę.

I jeżeli myślicie, że ten problem nie będzie przecież występował w grach, w których nie gramy przeciwko innym graczom, to nie mam dla Was dobrych wieści. Gry gacha nastawione są przecież na ciągły rozwój i nowe wyzwania są dopasowywane do uaktualnionego, średniego poziomu siły postaci. Dlatego też, jeżeli cały czas się nie rozwijamy, to niestety - w pewnym momencie zaczniemy odpadać.

Dodatkowe pół etatu

Dlatego też, musimy być aktywni i zbierać wszelką dostępną w grze walutę. Zarówno, żeby móc losować kolejne jednostki, jak i rozwijać te, które

już posiadamy. Gra, żeby zapewnić nam możliwość ich zdobycia, oferuje wiele możliwości. Odzyskująca się w czasie energia na kolejne plansze, codzienne i tygodniowe misje, battlepass, który jest uzupełniany dodatkowymi wyzwaniami.

Możliwości jest naprawdę wiele. I niestety, każda z nich jest tak samo ważna dla naszego rozwoju - i nie do końca możemy pominąć którąkolwiek z nich.

Wystarczy więc tylko zalogować się rano, wypełnić wszystkie codzienne zadania, potem wykorzystać całą pozostałą energię na inne aktywności, zaopiekować się naszą bazą, upewnić się, że nie pominęliśmy nowego systemu, na który również trzeba poświęcić kiedyś czas, np. grając partyjkę para-Gwinta i jesteśmy gotowi. Trzeba się jeszcze tylko zalogować wieczorem, żeby wykorzystać zregenerowaną energię i ewentualnie dorzucić do tego wyzwania, które trzeba zrobić raz w tygodniu. Łącznie, lekką ręką licząc, poświęcimy na to ok. 30 minut każdego dnia.

Każdego. Jednego. Dnia. Bo jeżeli chcemy utrzymać odpowiednio dobre tempo rozwoju, nie możemy pozwolić sobie na przerwy. Obojętnie czy wróciście zmęczeni z pracy, czy jesteście z kumplami na wyjeździe - mechanizmy gier gacha dalej będą zmuszały waszą psychikę, żebyście codziennie zalogowali się i odrobili swoją dziesięcinę.



Events Overview

- Brewing Developments
- Test Run
- Sapientia Oromasdis Chapter
- Hangout Event
- Girdle of the Sands

Brewing Developments
Time Remaining: 10 day(s) 17 hour(s)
You and Paimon meet a certain strange student by the Wall of Samiel to the southwest of the rainforest. She seems to be trying to test some kind of mysterious creation...

Possible Rewards

- Blue Star
- Purple Card
- Silver Coin
- Silver Coin
- Silver Coin
- Pink Gem

Go to Quest

Odwaga, by nie wiedzieć

Bo tak naprawdę, zmuszenie gracza do tego, żeby był jak najbardziej aktywny w grze, to jedna z podstaw gier gacha. Najczęściej działa się na tak zwanym FOMO, z ang. Fear of Missing Out, czyli w wolnym tłumaczeniu strachu przed tym, co nas omija. A co może nas ominąć? Jeżeli nie wiecie, to prawdopodobnie za dużo już straciliście i nigdy tego nie odzyskacie.

Najprostszą rzeczą, która może Was ominąć, to oczywiście banery, czyli możliwości wylosowania konkretnych postaci. Często taki baner trwa tylko dwa tygodnie, a jeżeli teraz nie uda się zdobyć tej konkretnej postaci, to nie wiadomo, ile czasu minie, zanim znowu będzie taka możliwość. A jeżeli nie udało Ci się akurat jej wylosować, to może jednak warto sięgnąć do swojej karty kredytowej i kupić kilka dodatkowych prób? Albo gra może zaoferować możliwość wylosowania postaci na naprawdę dobrych warunkach, ale nie można w niej wykorzystać szans, które nie zostały kupione za prawdziwe pieniądze. Szkoda, żeby taka okazja mignęła nam przed nosem.

Kolejną rzeczą, która może nas ominąć, są wydarzenia, które rozwijają fabułę gry oraz historię postaci. I w większości gier nie ma żadnej możliwości, żeby do nich powrócić. A że duża część tych wydarzeń jest naprawdę przyjemna dla graczy, zawiera fajne historie, to nie powinniście sobie pozwolić na to, by którekolwiek z nich pominąć. A jeżeli nawet historia nie jest w stanie przyciągnąć Waszej uwagi,

to rozwijanie postaci będzie musiało. W większości gier gacha nie jesteście w stanie wznieść umiejętności Waszych postaci na najwyższy poziom bez odpowiednich przedmiotów. Przedmiotów, które dostępne są jedynie jako nagrody w wydarzeniach. Szach mat.

Czy to się w ogóle opłaca

Czy w takim razie w ogóle warto grać w te gry? To nie jest proste pytanie, szczególnie że wymienione negatywy to nie jedyne problemy, z którymi możemy się spotkać podczas rozgrywki. Ale z drugiej strony, mają one też swoje zalety, które sprawiają, że naprawdę można uwierzyć, że ten gatunek gier może mieć świetlaną przyszłość. Dlatego też najlepiej spróbować samemu.

A na koniec kilka porad. Zawsze szanujcie swój czas i jeżeli musicie coś poświęcić dla gry, to nie jest to raczej tego warte. Jeżeli chcecie wydawać pieniądze na gry gacha, to warto przeliczyć to na ilość godzin rozrywki, którą do tej pory przegraliście. Po miesiącu intensywnego grania może warto wesprzeć twórców. I oczywiście, nigdy nie kupujcie natychmiastowych pakietów. Praktycznie zawsze dostępny jest zestaw za 5 dolarów, który daje bonusy rozłożone na cały miesiąc i jest to zakup, który najbardziej się opłaca.

To tyle od nas, mamy nadzieję że wyposażeni w tę wiedzę spróbujecie zagrać, i przeżyjecie przyjemną, bezpieczną przygodę bez wydawania zbyt dużej ilości pieniędzy.

The image shows two promotional banners for the game Genshin Impact. On the left is the 'Gnostic Hymn' banner, which is blue and offers a 4-star weapon, Primogems, Talent level-up materials, and character EXP for US\$9.99. On the right is the 'Gnostic Chorus' banner, which is yellow and offers all Gnostic Hymn rewards, a BP Level advance of 10, and specific namedcard styles for 'Travel Notes: Crown of Glory' and 'Dune Hoop' for US\$19.99. In the center, the 'BP Bounty' banner is partially visible, showing various weapons. Below the banners, text reads: 'After unlocking Gnostic Hymn and reaching BP Level 30, you can select a weapon of your choice from the BP Bounty'.



Wywiad z Arkadym Saurskim

RODZIMA scena fantasy na Sapkowskim ani się nie zaczyna, ani nie kończy, a inicjały A.S. mogą oznaczać, dajmy na to, Arkadego Saulskiego, którego mamy zaszczyt gościć w obecnym numerze. Pisał już fantastykę i sci-fi, otarł się także o klimaty Japonii - zapraszamy do przekonania się, co napisał w odpowiedzi na nasze pytania!

~Ghatorr

Ghatorr: Dzień dobry! Chciałbym przede wszystkim bardzo podziękować za zaszczyt swoją osobą Equinox Times i to idealnie w numerze o tematyce okołojapońskiej. Tak na wstępie, zechciałbyś powiedzieć coś o sobie naszym czytelnikom, którzy mogą Cię nie kojarzyć?

Arkady Saulski: Dzień dobry - dziękuję za możliwość rozmowy! Cóż mogę o sobie rzec - jestem dziennikarzem ekonomicznym, pracuję na portalu wGospodarce.pl i jestem dziennikarzem "Gazety Bankowej", od pewnego czasu też Redaktorem Zarządzającym portalu gamingowego EndGame.pl. Zajmuję się tematyką branży gier, gospodarki wodnej i obszarem bezpieczeństwa i Dalekiego Wschodu. Zdarza mi się czasem, nie za często, napisać jakąś książkę.

G: Długo nosiłeś w sobie pomysł na „Czerwony Lotos” i jego kolejne części? To było długofalowe marzenie, czy raczej nagły przebłysk? Co Cię najbardziej do tego zainspirowało?

A.S: Długo chciałem napisać "coś japońskiego", ale sam pomysł na "Lotos", ta motywacja, by to wreszcie napisać, przyszła nagle. Wcześniej miałem pomysł na trylogię o okresie restauracji Meiji, ale idea, by napisać książkę z punktu widzenia działającego w Japonii tego czasu agenta handlowego... cóż, nawet mi samemu wydało się to nudne. "Lotos" był pisany jako odpoczynek od innej powieści, nad którą się trochę męczyłem, czyli "Krwi Kamienia". Bardzo potrzebowałem odpoczynku i w ramach tego zacząłem szkicować pierwsze strony. Miałem też trochę potrzebę lektury tego typu fantasy. Sęk w tym, że to był początek 2019 roku i nie było jeszcze u nas tego boomu na azjatycką fantastykę - musiałem ją sobie napisać sam. (śmiech)



G: Jakie pierwowzory ma główny bohater „Zapisków Stali”, Kentaro? Coś historycznego? Mitycznego? A może jest daleko spokrewniony z jakimiś postaciami z szeroko pojętego fantasy?

A.S: Kentaro (choć tak się nie nazywał) towarzyszy mi od... podstawówki. Miałem zwyczaj czytania podręcznika do historii daleko poza to, co akurat przerabialiśmy na lekcji i bodaj w czwartej albo piątej klasie czytałem rozdziały dotyczące najazdu Mongołów na Polskę. Była tam mapa przedstawiająca imperium Czyngis Chana i dech mi zaparło gdy ujrzałem, że jego władza sięgała do granic Japonii. Szybko w bibliotece mamy wyszukałem informacje o mongolskich atakach na Japonię i w głowie zrodził się pomysł wojownika ninja, który miał walczyć z Mongołami. Ten pomysł towarzyszył mi przez lata i w „Lotosie” po prostu nareszcie mogłem go jakoś wykorzystać!

G: Natknąłem się na wzmiankę o sporej popularności „Zapisków Stali” na Ukrainie. Jak Ukraincom przypadła do gustu ta seria? Czy planowane jest tam wydanie Twoich pozostałych książek?

A.S: Tak, na Ukrainie książki są hitem - mimo wojny już zostały wyprzedane, a wydawca, BookChef, zamówił dodruk. Zabawna (czy na pewno?) historia: drukarnia wydawnictwa znajduje się w Charkowie i miasto to było atakowane przez Rosjan akurat



wtedy gdy powieść drukowano, a sama drukarnia - ostrzelana. No więc jestem jedynym autorem w Polsce, do którego książek strzelano - krytyka już mi niestraszna. Co do odbioru to jest on hiperpozytywny, mam w tej chwili na socialach więcej obserwujących z Ukrainy niż z Polski. Sama powieść z motywem obrony przed najazdem chyba bardzo wpasowała się w czas - czytelnicy z Ukrainy piszą mi, że zmagania bohaterów dodają im sił w okrutnym czasie wojny. Cieszy mnie to. W ogóle z tym wydaniem ukraińskim jestem w trochę kuriozalnej sytuacji - w Polsce pozostaję autorem praktycznie nieznanym, sprzedaż moich książek jest bardzo, bardzo niewielka. Na Ukrainie zaś jestem niezwykle szeroko czytany i rozpoznawany, mam zaproszenia (po wojnie, rzecz jasna) na chyba wszystkie tamtejsze imprezy i festiwale, zaś wydawca zabrał moje książki na Targi Książki we Frankfurcie, największą tego typu imprezę w Europie, pokazując je jako jeden z największych hitów. Niemcy myślą, że jestem autorem ukraińskim. (śmiej)

G: O co chodzi z „Ostrzem zagłady”? Niby jest na Lubimy Czytać, ale poza tym nie wydaje się obecne w internecie, na FB zaś określono to jako „swoistą prowokację”. Czyżbyśmy mieli nie poznać przygód daimyo z apetytem na ludzką krew?

A.S: Był to żart/prowokacja wymyślona przez koleżankę z wydawnictwa (pozdrawiam Ulo!), które miało na celu trochę obśmiać wystawianie jedynek książkom przed premierą na LC. Wymknęło się to nam spod kontroli - dostaję pytania od czytelników kiedy to wyjdzie, a na jednym z festiwali wprost poproszono mnie o napisanie tej pozycji. Muszę Was nieco zdołować - żadnej przygody daimyo-wampira nie będzie. Przykro mi.

G: Skąd się wzięło Twoje silne zainteresowanie Japonią? Przypadkowo zobaczony w telewizji Kurosawa, kontakt z mangą, jakaś historia rodzinna...?

A.S: Długi temat! Zasadniczo moja rodzina jest związana z Japonią od trzech pokoleń. Dziadek był w latach 70. ekonomistą w Tokio i mieszkał tam z całą rodziną. Mama studiowała tam japonistykę, ciocia wyszła za Japończyka, w efekcie czego moi kuzyni są pół-Japończykami. Ja sam w dzieciństwie mieszkałem z dziadkami i byłem otoczony książkami czy przedmiotami codziennymi z Japonii - dziadkowie bowiem przywieźli z tego kraju wszystko, co tam nabyli. W efekcie miałem w dzieciństwie więcej do czynienia z kulturą i wyrobami japońskimi niż

z polskimi. Kurosawa, tak był oglądany z dziadkiem i też wyrobił mój specyficzny "smak" do kina, narracji etc. Byłem na to skazany... cholera wie, czemu tak późno się zabrałem za pisanie w tym nurcie! (śmiej)

G: Jakie kraje poza Japonią fascynują Cię najbardziej? Czy masz plany odwiedzenia ich w swoich przyszłych książkach?

A.S: Zdecydowanie Bułgaria, ze swoją ciekawą historią tego jak górskie bandy stały się podstawą ruchu narodowyzwoleńczego. Ze względu na żonę muszę też powiedzieć o Francji, bo to fascynujący a przez nas, Polaków, lekceważony kraj. No i USA - w szufladzie wciąż kurzy się mój napisany lata temu, niewydany western.

G: Którą ze swoich książek uważasz za najbliższą Twojemu sercu? Niekoniecznie nawet najlepszą - ale taką, która budzi najmiłsze wspomnienia, przywołuje uśmiech na twarzy i zasługuje na własny ołtarzyk w domu?

A.S: "Serce Lodu". Był to comeback po trzech latach literackiego milczenia i wielkiej porażce, jaką było urwanie cyklu. Zawsze marzyłem o napisaniu klasycznej w formule powieści fantasy, wydaniu jej w twardej oprawie, z mapą, najlepiej w Fabryce Słów. A marzyłem o tym w czasach, gdy Fabryka Słów nie miała twardej oprawy czy nie dodawała map, więc sami Państwo widzą, że nawet najbardziej kuriozalne marzenie się spełnia!

G: Przy opisywaniu "Srebrnej Góry" użyłeś obiecująco brzmiącego terminu „Śląsk-punk”. Planujesz kiedyś pociągnąć ten temat, czy pozostanie to jednorazową przynętą na hanysów? Czym ten "punk" się wyróżnia?

A.S: Śląsk-punk to nazwa humorystyczna, ale istotnie chciałem nadać nieco inną estetykę cyberpunkowej rzeczywistości. Jako Polacy zbyt często popełniamy błąd małpując w naszych realiach estetykę cyberpunkową rodem z USA czy Japonii. I tak mamy potem grafiki, które niczym w sumie się nie różnią od grafik zachodnich, tyle że zamiast wielkich neonów z napisem Arasaka albo Militech są wielkie neony z napisami Żabka, albo Orlen. To słabe. Polski cyberpunk to brudne gierkowskie bloki, żwir, stare samochody a jedyne światła to światła z okien tych bloków, wąty blask z mieszkań gnieźdzących się tam ludzi. Taka jest "Srebrna Góra", taki byłby też jakiś większy Śląsk-punk czy Polsk-punk, gdyby ktoś był nim zainteresowany i go zamówił. Ale nikt nie jest

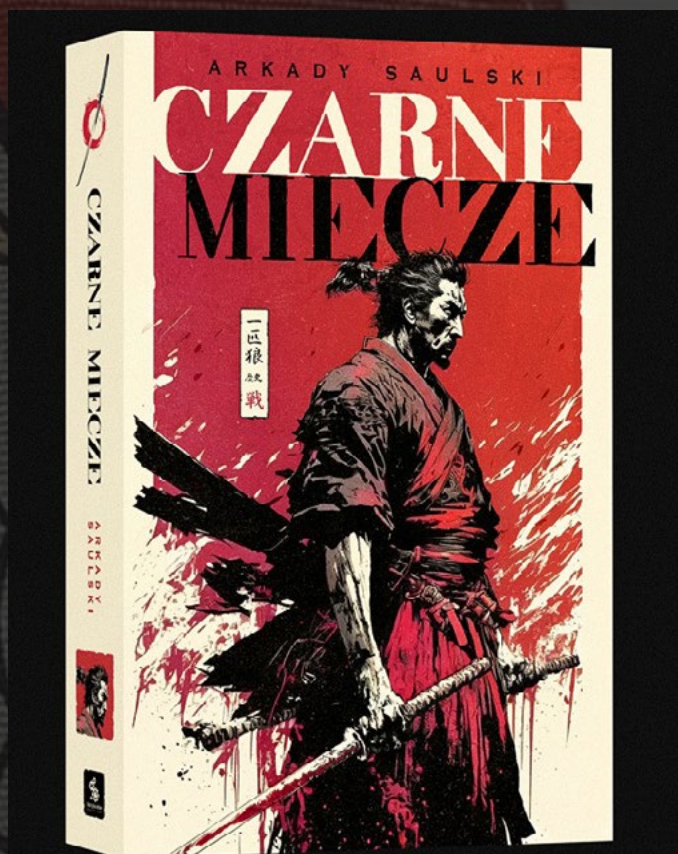
zainteresowany i nikt nie zamawia, więc musimy się cieszyć tym jednym opowiadaniem. Cóż, życie.

G: Pytanie absolutnie niezwiązane z żadnymi ładnie wyglądającymi okładkami książek czy datą premiery "kiedy będzie gotowe", i wcale nie krzyżuję teraz palców za plecami - czy w historii lub legendach japońskich miecze o czarnych ostrzach miały jakiegoś specyficzne znaczenie albo powiązania? Sam kojarzę tylko wzmiankę z „Usagiego Yojimbo”, ale, o ile dobrze widzę na FB, to nie czytałeś tej serii...

A.S: Nie czytałem. A co do "Czarnych Mieczów", cóż, odpowiem jak mój mistrz George R. R. Martin - by się dowiedzieć, musicie poczekać i potem przeczytać. (śmiej)

G: Na YouTube oraz na portalu SwipeTo wspominałeś między innymi o Tashy Suri czy Rebecce F. Kuang, których dziełami fantasy osadzonymi w klimatach indyjskich i chińskich polscy czytelnicy mogą się cieszyć od pewnego czasu. Jaką masz opinię na temat coraz odważniejszego sięgania pisarzy poza europejskie ramy fantasy? Które dzieła w takich klimatach najbardziej przypadły Ci do gustu?

A.S: Ten zwrot ma przede wszystkim charakter pokoleniowy - do zmagania weszło pokolenie autorek i autorów mających azjatyckie korzenie i prezentujących, nareszcie, odmienny od atlantyckiego



punkt widzenia. Wychodzi to różnie i niekiedy prezentacja perspektywy typowej dla wschodnich autorytaryzmów bywa przerażająca, ale książki są od tego by poznawać odmienny od naszego punkt widzenia, czyż nie? Co do najlepszych autorów to musiałbym tu wskazać Tashę Suri. Jest to dla mnie absolutne odkrycie!

G: Często wspominasz o twórczości nieodżałowanego Feliksa W. Kresa. Co tak przyciągnęło Cię w jego dziełach?

A.S: Po Kresa sięgnąłem w gimnazjum gdy zaczynałem czytać fantasy na skalę masową. Kres był pierwszym autorem, przy którym miałem poczucie, że nie traktuje mnie jak głupka, a konwencji jako zabawy. Był w tym poważny. I mistrzowski rzemieślniczo i językowo. Tam nie było puszczenia do czytelnika oczka i świata prującego się w szwach tylko twarda, ciężka literacka robota. To mnie uderzyło i od tamtej pory jest to mój punkt odniesienia. Ale... o Kresie mógłbym godzinami a chyba nie mamy tyle czasu. Następane pytanie proszę. (śmiejch)

G: „Cyberpunk”, „Zew Cthulhu”, „Warhammer” - na swoich profilach masz kilka wzmianek o grach RPG. Z jakimi jeszcze systemami miałaś kontakt i czy była wśród nich „Legenda Pięciu Kręgów”? Które RPGi cieszą się Twoją największą estymą?

A.S: Zawiodę wszystkich tropicieli sensacji: nie, nie znałem „Legendy Pięciu Kręgów” aż do ubiegłego roku, gdy graliśmy sesję RPG z Imaginarium. Zresztą świat „Legendy”... nie do końca mi podszedł - to taka sprymityzowana, karykaturalna wersja Japonii stworzona ewidentnie przez osoby, które nie mają zbyt dużego pojęcia o Kraju Kwitnącej Wiśni i jego delikatnych niuansach kulturowych. Co do innych systemów to jestem patriotą: „Wiedźmin Gra Wyobraźni”, „Neuroshima” i „Monastyr”. Te dwa ostatnie to moje ulubione. Jako eRPeGowiec jednak większość życia grałem z ekipą na autorskich systemach i mechanikach. Nie narzekali.

G: Jeśli miałbyś wybrać jedną poradę do przekazania młodemu pisarzom - jak by brzmiała?

A.S: Nie róbcie sobie tego. Nie idźcie w literaturę, bo zanim odniesiecie sukces (o ile go odniesiecie) czeka Was przepływanie przez ocean hejtu, kalumni czy nawet ordynarnych kłamstw na Wasz temat, a książki i tak mało kto doceni. Jeśli jesteście twórczy spróbujcie sił jako writerzy w gamedevie, napiszcie

scenariusz filmowy. Tam macie szansę na docenienie i też sukces finansowy.

G: Jaki jest według Ciebie najgorszy aspekt pracy pisarza?

A.S: Hejt. W dobie internetu każdy jest mądrzejszy od autora, zrobiłby to lepiej, a nawet jeśli nie - to oplucie kogoś w sieci to tylko pięć minut. I tu już nawet nie chodzi o moją własną wrażliwość psychiczną, ale te same komentarze czytają potem nasze rodziny. Moja żona czyta kalumnie na mój temat i jest jej przykro, bo widzi, że z jej męża robi się nie tylko jakiegoś marnego grafomana, ale też niemal przestępcę i zwykłego skur**syna. A przecież wie, że co mam za uszami, to mam, ale taki nie jestem. Dlatego już od jakichś dwóch lat w ogóle na swój temat w necie nie czytam, wiadomości z „recenzjami” ignoruję, a oznaczenia na Insta usuwam bez zerkania. Moja małżonka także. Moje książki oceniają (i to oceniają wysoko!) profesjonalni redaktorzy, selekcjonerzy, prezesi wielkich wydawnictw, naukowcy. W Polsce i za granicą - na Ukrainie i kiedyś także w Rosji. To ich opinie (podkreślam znów - wysokie) się dla mnie liczą, w ich krytykę się wsłuchuję. Jeśli więc jesteś anonimem, który chce mnie poszkalować w internecie i napisać, że jestem „najgorszym co spotkało polską literaturę od czasu Blanki Lipińskiej” to droga wolna - i tak tego nie przeczytam. Tutaj też pragnę przeprosić tych wszystkich rzetelnych oceniających, którzy wkładają wysiłek w to, by przeanalizować moje książki w sieci maksymalnie obiektywnie - czy to krytycznie, czy pozytywnie. Wybaczcie, to nie jest tak, że Was lekceważę - Wasz głos jest akurat ważny i doceniam Wasze starania, bez względu na to jak moje książki oceniacie. Ale proszę byście zrozumieli mnie - autora: jeśli mam godzinami przebijać się przez dziesięć „recenzji” złożonych po prostu z bluźgów i ataków ad-personam, by odnaleźć tę jedenastą, rzetelną to sorka, ale jest to ponad moją wytrzymałość psychiczną. Niemniej Wam, rzetelnym, krytycznym recenzentom dziękuję za zaangażowanie. Szczerze - doceniam je!

G: Tradycyjne pytanie - jakie masz zdanie na temat pizzy hawajskiej?

A.S: Obojętny - jak ktoś lubi - na zdrowie!

G: Serdecznie dziękuję za wywiad i w imieniu całej redakcji życzę sukcesów w dalszej karierze pisarskiej!

A.S: Dziękuję za możliwość rozmowy!

JESIEŃ JESZCZE
NIGDY NIE BYŁA

NATALIA BROŻEK

Nie chcę być Tobą

*Zapnijcie pasy, bo Brożek zabierze Was do Szkocji,
jakiej jeszcze nie znaliście. Genialny, wciągający
debiut, od którego nie byłam w stanie się oderwać.*

**Edyta Prusinowska, autorka
„Opowiem o tobie gwiazdom”**



TAKA SZKOCKA!