

QUINOX TIMES X

PIĘKNO CYWILIZACJI NILU

Starożytny Egipt
nowoczesne teksty

POWERSLAVE EXHUMED

Lista zakupów
Ramzesa II

ASSASSIN'S CREED ORIGINS

Ostrze w służbie Kleopatry

STRAŻNICY GALAKTYKI VOLUME 3

One Last Time With Feeling

SUZUME

Zagląając w nleznane

Spis treści

RECENZJE – FILMY

Strażnicy Galaktyki Vol. 3.....	4
D&D: Złodziejski honor.....	6
Martwe zło: Przebudzenie.....	9
Suzume.....	10
In/Spectre.....	12

RECENZJE – GRY

Nine Years of Shadows.....	14
The Invincible – demo.....	16
Curse of the Sea Rats.....	18
Later Alligator.....	21

RECENZJE – LITERATURA

Magic Knight Rayearth.....	22
----------------------------	----

FELIETONY

Czemu ten film trwa ponad trzy godziny?.....	24
--	----

TEMAT NUMERU

Powerslave Exhumed.....	28
Pharaoh + Cleopatra.....	31
Assassin's Creed Origins.....	32
Children of the Nile.....	36
Szybka Piątka Kleopatry.....	38

Naczelną czasopisma i szefa działu DTP: Lailyren

Szefa działu korekty: Solaris

Szefa działu redakcyjnego: Ghattor

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

Witajcie w najnowszym numerze, który poświęcony jest fascynującym i tajemniczym klimatom starożytnego Egiptu. Przedstawimy Wam m.in. recenzję gry „Children of the Nile”, która pozwoli Wam poczuć się jak faraon, a także „Power-slave Exhumed” - gry akcji z elementami horroru, osadzonej w egipskich ruinach. Oprócz tego przeczytacie nasze wrażenia dotyczące filmów „Dungeons & Dragons: Złodziejski honor” czy „Martwe Zło: Przebudzenie”, a także recenzję dema gry „The Invincible” na podstawie powieści „Niezwyciężony” Stanisława Lema. Przygotujcie się na wciągającą i magiczną podróż do krainy faraonów!

~Solaris

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

Użyte grafiki:

[Tła str. 18-20](#)

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

[Linktree – linki
do socjali](#)



MARVEL STUDIOS

STRAŻNICY GALAKTYKI

VOLUME 3



**YOU WOULD NEVER
BREAK THE CHAIN**

SZEŚĆ lat przyszło nam czekać na (pełnoprawny) powrót „Strażników Galaktyki”, czyli roztańczonych obrońców Wszechświata powołanych do filmowego życia przez Jamesa Gunna. Oczekiwanie było tym bardziej emocjonujące, że poprzednia odsłona była produkcją dość przeciętną.

~Hefajstos

Całości nie pomagał fakt, że od jakiegoś czasu MCU jakościowo przędzie dość średnio, cierpiąc głównie z powodu przesytu i powtarzalności. Czy mający doświadczenie z Tromy reżyser wniósł nieco świeżości (i jakości) w celuloidowe życie swoich bohaterów? Na całe szczęście, tak.

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

Taka to szop(ka)

Strażników spotykamy tam, gdzie zostawiliśmy ich w świątecznym (ugh!) specjalu – Knowhere. To tutaj Quill załamany sytuacją z Gamorą oraz własnymi błędami zapija smutki, podczas gdy reszta ekipy działa na rzecz lokalnej społeczności. Nagłe pojawienie się Adama Warlocka z rasy Suwerennych (Will Poulter) psuje sielankę, zaś w wyniku potyczki poważnie ranny zostaje Rocket. Ekipa rusza więc do Orgo-Corp, by tam znaleźć coś, co uratuje ich przyjaciela. Tak też się nowa – i defacto najważniejsza – misja w historii tej organizacji zaczyna.



„Volume 3” to historia, w której główne skrzypce gra Rocket. Poznajemy jego przeszłość związaną z Wielkim Ewolucjonistą (Chukwudi Iwuji) przez piękne, acz smutne retrospekcje. Pozwala to nam w pełni zrozumieć jego zachowanie i motywację, a jednocześnie działa jako punkt wyjścia do rozliczenia się z życiowym bagażem pozostałych Strażników.

Obsada spisała się świetnie, ale prym wiodą dwie osoby – Karen Gillan i Will Poulter. Nebula ma

wreszcie miejsce dla siebie i sposobność do rozwoju – widać to przede wszystkim w jej relacji z Quillem i Rocketem. Z kolei debiutujący w MCU Poulter idealnie łączy i odgrywa mix dziecięcego umysłu w ciele istoty niemal boskiej. Charakterystyczny głos aktora to przysłowiowa wisienka na tym torcie.

They are Groot

Wizualnie film wygląda rewelacyjnie. Kosmiczna część marvelowskiego uniwersum zawsze pozwalała na więcej, ale tym razem Gunn poszedł na całość. Widać to przede wszystkim w zbudowanej z organicznej materii siedzibie OrgoCorp, gdzie technologia łączy się z biologią. Kolorowe skafandry kosmiczne używane przez bohaterów przywodzą na myśl „Odyseję Kosmiczną 2001” Kubricka (to zresztą niejedyne nawiązanie do tego dzieła), a wygenerowane komputerowo zwierzątka z pewnością wycisną z Was łzę lub dwie.

To jednak muzyką stoi seria i tym razem twórca nie zawiódł. Od rozpoczynającego spektakl „Creep” zespołu Radiohead, przez powracające „Come and Get Your Love” od Redbone, aż po Florence + The Machine. I tak, jak w poprzednich odsłonach, tak i tu każdy z utworów odpalany jest w odpowiednim momencie, nie zaburzając przy tym tonu sceny.

Dog Days Are Over

James Gunn dał nam jeden z najlepszych filmów Marvela od czasu „Avengers: Endgame”, umiejętnie łącząc komedię z dramatem i z szcunkiem odnosząc się do swoich bohaterów. Niemal wszystko, co siadło w „Vol. 2”, zostało tu naprawione (choć jego „The Suicide Squad” wypadł nieco lepiej). Niemniej, to świetne zamknięcie pewnego rozdziału i otwarcie nowego – jak w życiu.

Jeżeli więc nie byliście pewni, czy warto wybrać się do kina – idźcie śmiało. Spędzicie czas miło, a pewne sceny dostarczą Wam ogromnego ładunku emocji. Oby drogą Strażników podążyło też pozostałe MCU. **Ave!**

DUNGEONS DRAGONS

ZŁODZIEJSKI HONOR



JEST JEDNAK HONOR
W EKRYANIZACJACH

SPORO lat minęło od pierwszej aktorskiej ekranizacji „Lochów i Smoków”, popularnego systemu papierowych gier RPG (a jeszcze więcej od przesiąkniętego ejtisową prząsnością serialu animowanego). Kto by pomyślał, że u schyłku pierwszej ćwiartki XXI wieku dostaniemy dobry(!) film w uniwersum.

~*Hefajstos, Malvagio & Lailyren*

Wesoła komp-a-niaaa!

Hefajstos: Harfiarz Edgin (Chris Pine) i wojowniczka Holga (Michelle Rodriguez) uciekają z więzienia, do którego niesłusznie (ekhm) zostali wtrąceni. Ich cel jest prosty: wrócić do córki tego pierwszego, Kiry (Chloe Coleman), którą zajmuje się zaprzyjaźniony oszust o wdzięcznym imieniu Forge (jak zawsze charyzmatyczny Hugh Grant). Jak to przystało na człowieka tak ochrzczonego, zdradza on naszą parę, skazując ich na śmierć.

Cóż zatem zrobić, jeśli nie w duchu prawdziwej erpegowej sesji zebrać drużynę, wyruszyć w drogę i sięgnąć po zasłużony skarb (przy okazji ratując i świat, i dziecko). Do kompanii dołącza więc niepewny swych zdolności zaklinacz Simon (Justice Smith), zmiennokształtna Doric (Sophia Lillis) oraz tajemniczy paladyn Xenk (Rege-Jean Page). Jaki będzie wynik kampanii (i jak wytrzyma to miejscowy Mistrz Gry), dowiedzieć musicie się jednak sami.

Rzut na opinię

Lailyren: Z perspektywy osoby nieznającej lore „Dungeons & Dragons”, ale lubiącej gry RPG odgrywane „na żywo”, film ten jest bardzo przyjemnym odwzorowaniem krótkiej kampanii, idealnej na rozpoczęcie przygody z tego typu rozrywką grupową. Mamy tu motyw zawiązania drużyny, by wykonać specyficzne zadanie, które wywodzi się z historii jednego z jej członków. Jest też wielki zły, który poniekąd motywuje ową kompanię do działań. Jest role-play, typowi NPC, którzy są tam, by popchnąć fabułę do przodu, i humor zwykłe

towarzyszący rozgrywce przy słodkich napojach i słonych przekąskach przy stole w domu Mistrza Gry. Podsumowując, całkiem niezłe ukazana kwintesencja sesji RPG w miłym gronie.

Malvagio: Filmowi krytycy często i gęsto porównują film do tworców ze stajni disnejo-marvelowskiej – głównie z powodu wszechobecnego lekkiego podejścia. „Złodziejski honor” nie traktuje się poważnie – i właśnie tak powinno być. Osoby, które choć odrobinę liznęły już hobby, odnajdą niemałą frajdę z dopatrywania się w widocznych na ekranie scenach, jak potoczyły się podczas nich kości, kto zaliczył krytyczny sukces, kto wpadł w otchłań krytycznej porażki. Nie ma co przejmować się opiniami twierdzącymi, że film powieliła bez pomysłu schematy, które są współcześnie już nadużywane – on powraca tak naprawdę do samego źródła. Krytycy ewidentnie postanowili porzucić rozwijanie Mądrości.



Hefajstos: To, co urzekło mnie w filmie, to jego przystępność. Ci, którzy w uniwersum nie siedzą, będą się dobrze bawić na lekkiej komedii w przystępnym świecie fantasy. Mamy przyjemnych bohaterów ze znanymi i lubianymi twarzami, mamy czarne charaktery, mamy rycerzy i smoka (który zajmuje kawałek czasu ekranowego).

Z kolei osoby z DnD zaznajomione będą widziały masę nawiązań i sucharków. Moim faworytem jest grupa wyglądająca jak żywcem wyciągnięta z animowanej serii. Miodzio!

Siekiera, motyka, papieru kartka

Malv: Warstwa wizualna stoi na najwyższym poziomie. Na szczególną pochwałę zasługują przede wszystkim efekty praktyczne, z naciskiem na przedstawienie ras antropomorficznych (Jarnathanie, warto było na ciebie czekać) – nie wszystkie prezentują równy poziom, ale nigdy nie spadają poniżej przynajmniej przyzwoitego. Na minus wypada to, o dziwo, członkini głównej ekipy, czyli tieflińska Doric, która... cóż, w ogóle na taką nie wygląda. Czy ktoś się zna na DnD, czy nie, zewsząd słyszałem pytania, czy nie jest aby satyrem czy

inną kózką. Tutaj twórcy wyraźnie zawiedli, kostiumy z fanowskich filmików z YouTube'a wypadają często lepiej. Nie ujmuje to niczego samej postaci, ale jednak stanowiło dla mnie niemały zgrzyt.

Hefajstos: „Złodziejski honor” odpowiednio balansuje w warstwie wizualnej – z jednej strony wygląda hollywoodzko, z drugiej ma ten tani urok „whimsical” fantasy (wiecie, te tańsze telewizyjne filmy, dalsze części „Ostatniego Smoka”, nasz rodzimy „Wiedźmin”). Aż chciałoby się przewędrować dzień i zakończyć go kufelkiem w karczmie. Nieścisłości i uproszczenia można wybaczyć – wszak nie jest to Kino.

Laily: Zgadzam się z odnośnie efektów praktycznych, zdecydowanie budowały tu ten prząsno-baśniowy klimat, którymi przesycone są dedekowe przygody, a jednocześnie ładnie komponowały się z magią generowaną komputerowo. Podobnie ze sceneriami, nie było ich zbyt wiele, ale każda lokacja wyglądała naprawdę przyzwoicie. Niektóre miały nawet całkiem ciekawe rozwiązania, które oddawały atmosferę inspirowanego średniowieczem świata, który ma dostęp do magii, dzięki czemu mógł się rozwinąć trochę inaczej do naszej szarej rzeczywistości. I były też rozróżnialne, co mogło być dodatkowo interesującym smaczkiem dla osoby znającej topografię oryginalnego lore tego systemu, a dla nowicjusza były po prostu ciekawe dla oka.

Oceny i komentarze

Hefajstos: Jeżeli macie okazję, wybierzcie się do kina – nie pożałujecie. Przy dwóch godzinach z niemal kwadransem nie odczujecie czasu (jak przy ostatniej części „Johna Wicka”). To przyjemny blockbuster, do którego z pewnością będziecie wracać. Ave i Hatatatata!

Malv: Również zachęcam do udania się na seans – nie nastawiajcie się tylko przypadkiem na kino ambitne, prowokujące pytania, wszelkiego rodzaju „ą” i „ę”. Tego nie otrzymacie. Dostaniecie za to naprawdę solidną porcję rozrywki, modelowy wręcz przykład skondensowanej rozrywki. Może i nie zapamiętacie ze szczegółami konkretnych scen, ale ogólne wrażenia powinny zostać z Wami na dłużej – szczególnie jeśli już interesujecie się tym hobby. A jeśli nie – być może film roznieci w Was płomień tego zainteresowania. **Adios.**

Laily: Cóż mogę więcej rzec, ten film to naprawdę przyjemna rozrywka, zarówno dla zagorzałych graczy, którzy zjedli zęby na RPG-ach, jak i dla ludzi, którzy po prostu poszukują popkorniaka z odrobiną akcji w prząsnej otoczce mieszającej w sobie pompatyczne czyny z podniosłymi przemowami i niemalże szkolny humor z niespodziewanymi zwrotami akcji, bo wyglądają „fajnie”. Dobry wybór po ciężkim tygodniu, zwłaszcza w gronie znajomych.





MARTWE ZŁO PRZEBUDZENIE

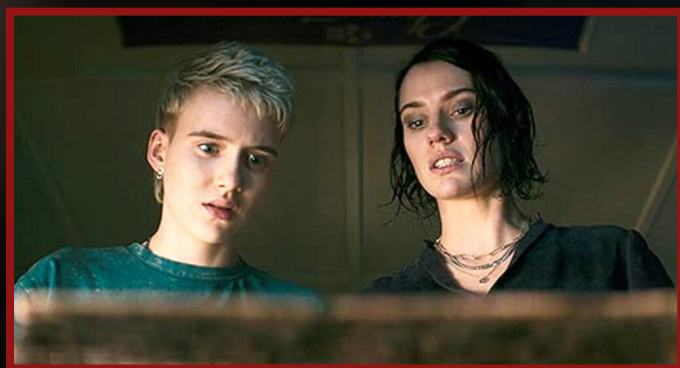
ASH?

NIE MASZ!

WIELE w gatunku jest serii, które miłośnicy znają i kochają. Niewiele jednak odznacza się taką mieszanką uroku, makabry i czarnego humoru, jak „Martwe Zło”.

~Hefajstos

I nie ma co się dziwić, wszak pierwsza odsłona „The Evil Dead” z 1981 roku to klasyka przez duże K, z której posoka i frajda leją się hektolitrami, mimo mikrobudżetu. Hollywood lubuje się jednak w odgrzewaniu i przerabianiu, do kin trafił więc (drugi) remake hitu. Choć może zamiast remake, powinienem powiedzieć... reinterpretacja?



Piła, strzelba, ręka

Zaczynamy w domku nad jeziorem (bo gdzieżby indziej!), gdzie troje młodych ludzi pada ofiarą Czegóż Złego... tylko po to, by cofnąć się o dzień i przenieść do miasta. Obserwujemy zmagania dwóch sióstr: Beth (Lily Sullivan), będącej technikiem w zespole rockowymi, oraz Ellie (Alyssa

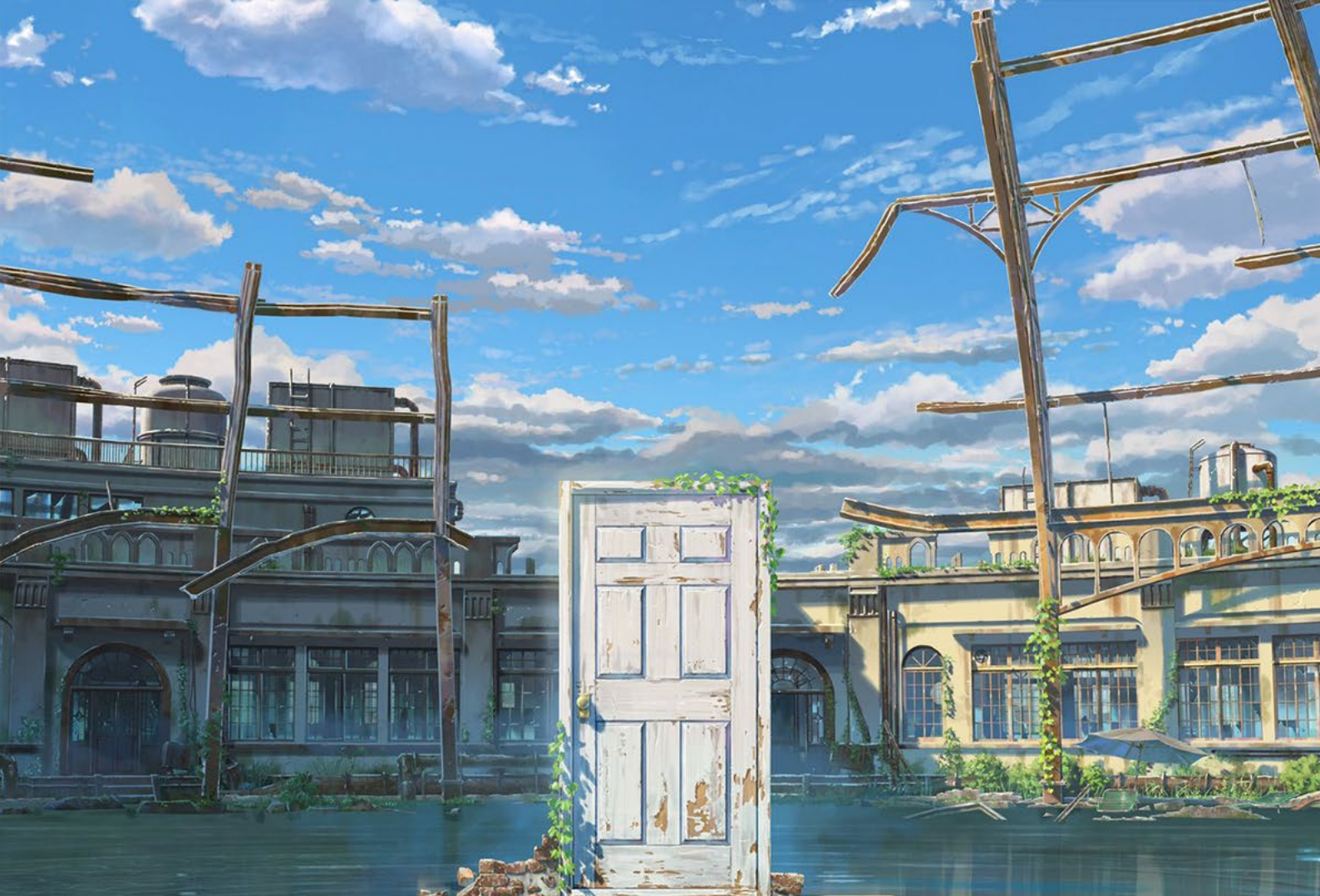
Sutherland), wychowującej samotnie trójkę dzieci – Bridget, Danny’ego i Kassie . W wyniku trzęsienia ziemi, w podziemnym skarbcu Danny znajduje jeden z tomów „Naturom Demonto” (znanego również jako „Necronomicon”) oraz trzy płyty winylowe. Lektura i odsłuch budzą tytułowe Martwe Zło, zaś rodzinę czeka ciężka noc.

Obserwujemy więc zmagania uwiecznionych w budynku ludzi w ocierającej się o czarną komedię horrorze. Kto przeżyje, a kogo pochłonie klątwa – tego musicie dowiedzieć się sami (choć łatwo się domyślić, gdy poznajemy poszczególnych bohaterów).

Czytanie z Księgi Umarłych

Lee Cronin (reżyser i scenarzysta) jest wiernym uczniem Raimiego, jeżeli chodzi o gatunek, ale nie w przypadku serii. Jego wizja „Martwego Zła” stawia przede wszystkim na gore (właściwie tylko początek i finałowy akt są bliższe pierwowzorowi). Szkoda, bo potencjał czarnej komedii jest tu boleśnie widoczny i tak samo niewykorzystany. Widać to zwłaszcza w kreacji Sutherland, która rewelacyjnie wpasowuje się w klimat. Najślabiej wypada jej ekranowa siostra, której brakuje wyraźnie charyzmy do bycia scream queen.

„Evil Dead Rise” zapewni Wam półtorej godziny krwawego funu, ale fani serii z pewnością będą kręcić nosem. Niemniej jednak – do trunków i chipsów będzie jak znalazł. **Ave!**



Suzume

KOT,
UCZENNICZA
I STARE KRZESŁO

ZAPEWNE nie raz marzyliście o tym, by rutynę codzienności przełamał zew przygody. **Przypadkowe spotkanie, pojawienie się w odpowiednim miejscu w odpowiednim czasie, poddanie się własnej ciekawości – cokolwiek, co pozwoliłoby zapomnieć o szarości życia.**

~Hefajstos

Makoto Shinkai to nazwisko, którego miłośnikom japońskiej animacji przedstawiać nie trzeba. Znany z realistycznego i przesyconego kolorami stylu twórca powraca po trzech latach z nowym dziełem, które zabierze Was w sentymentalną podróż po emocjach (i Japonii). I jaką to podróżą „Suzume” jest!

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

Uchyl drzwi i zajrzyj do środka

Suzume Iwato (Nanoka Hara) jest uczennicą liceum, która mieszka w Kyushu razem z ciotką Tamaki (Eri Fukatsu). Pewnego dnia, jadąc na rowerze do szkoły, mija tajemniczego mężczyznę (Hokuto Matsumura), który pyta ją o miejscowe ruiny. Zaintrygowana i zauroczona dziewczyna postanawia sprawdzić, o co chodzi – udaje się więc do opuszczonej części miasteczka, gdzie znajduje stojące na środku placu drzwi. Ich otwarcie uwolni drzemiącą pod Krajem Wiśni (oraz w tajemniczej Wieczności) niszczycielską siłę, która co rusz będzie pojawiać się w kolejnych częściach kraju.

Tym samym dziewczyna musi wyruszyć w drogę wraz z nowym towarzyszem, by zapobiec katastrofie, jednocześnie zmagając się z własnymi uczuciami i przeszłością. W całość zamieszany jest również pewien niezwykle kociak, mamy więc komplet niezwykłości.

Klucz trzymany przez przeszłość i przyszłość

Tym, co wyróżnia „Suzume” na tle innych produkcji, jest mocne zakorzenienie w rzeczywistości. Prym wiedzie tu motyw z trzęsieniem ziemi, alertami i reakcjami ludzi – to sprytnie rozwiązanie, ale mające sens. Sam film jest,

zresztą typowym kinem drogi, gdzie ważniejszy jest aspekt duchowy. Choć bohaterka ma zaledwie siedemnaście lat, często zachowuje się dojrzałe – rozumiejąc niebezpieczeństwo i spoczywającą na niej odpowiedzialność. Relacje z innymi postaciami (zarówno starymi znajomymi, jak i tymi dopiero co spotkanymi) mogą się wydawać uproszczone i pochoptne, ale są w pełni zrozumiałe, zważywszy na jej przeszłość.

To też powód, dla którego widzowie podzielili się na dwa obozy. Jedni są „Suzume” zachwyceni, drudzy uważają, że „to już było, Shinkai się powtarza”. Do której grupy się zaliczycie, pokaże czas (seansu). Mnie osobiście tytuł złapał za serce.

W tak pięknych okolicznościach przyrody

Siłą produkcji reżysera zawsze były wizualia – i nie inaczej jest w przypadku „Suzume”. To zdecydowanie jedna z najpiękniejszych animacji ostatnich lat. Podbity realizm z mocnym nasyceniem kolorów, mocny kontrast między częścią oświetloną i tą skrytą w cieniu, wielkowiejska dżungla oraz górskie miasteczka – jest na czym zawiesić oko. Fenomenalnie wyglądają również same postacie, których animowana ekspresja doskonale oddaje to, co czują w danej chwili (prym wiedzie tu tytułowa bohaterka).

Całości dopełnia przepiękna ścieżka dźwiękowa, której autorami są kompozytor Kazuma Jinnouchi i japoński zespół rockowy Radwimps. To kompletny i dopasowany album, przesycony emocjami i świetnie wpasowany w estetykę filmu. Zdecydowanie polecam odsłuchać zaraz po seansie – na świeżo uderza w odpowiednie miejsca.

Łzy po Suzume

Jeżeli macie jeszcze możliwość – idźcie do kina! Jeżeli seanse Wam już przepadły, odpalcie, jak tylko film pojawi się na VOD/streamingu. Makoto Shinkai po raz kolejny dostarczył nam cudowną historię w pięknej formie. **Ave i sayōnara!**





TEMAT wszelkiej maści duchów, ich relacji z człowiekiem XXI wieku i podejścia samych ludzi do kwestii nadnaturalnych jest bardzo wdzięczny i aż się prosi o głębsze wykorzystanie. Właśnie to (oraz jeden mem, którego źródła szukałem) naprowadziło mnie na „In/Spectre“.

~Ghatorr

Czasem nawet duchy potrzebują wsparcia – i właśnie do takich sytuacji powołały na stanowisko boginię mądrości, Kotoko Iwaganę. Problemy z niezrozumieniem ludzkości przez wszelkiej maści bóstwka muszą jednak szybko odejść na boczny tor, gdy pojawia się większe zagrożenie – człowiek, który doskonale rozumie nadnaturalne moce i chce je wykorzystać dla swoich korzyści. Na szczęście (choć niekoniecznie swoje), bohaterkę wspiera też jej chłopak (o niepewnym statusie), który również ma specjalne kontakty z rzeczami nie z tego świata.

Fabuła jest niezła – sprytnie wykorzystuje nie tylko różne wierzenia dalekowschodnie, ale również bardziej współczesne formy wiary ludowej, jak miejskie legendy czy podatność na manipulacje w internecie. Iwanaga nie zawsze działa w pełni moralnie, ale niewątpliwie skutecznie – a równocześnie kryjący się za większością problemów złoczyńca dorównuje jej intelektem i sam ma w zapasie kilka asów, które do końca czynią go niebezpiecznym. W pewnym sensie jest to odwrócony kryminał – gdzie wszyscy starają się dojść nie do tego, co się stało, a do tego, jak mogłoby się stać.

Postacie utrzymują na swoich barkach ciężar fabuły z gracją. Główni bohaterowie są bardzo charakterystyczni, mają swoje poglądy (czasem skonfliktowane ze sobą) oraz wady i zalety, które prowadzą ich przez fabułę.

Do najpoważniejszych wad anime zaliczyłbym problemy z tempem oraz podziałem wątków fabularnych. Początkowe odcinki traktują o rzeczach oderwanych od głównego problemu. Natura tego anime oznacza sporo dyskusji i siedzenia w miejscu. W najgorszych chwilach osiąga to iście absurdalne rozmiary – przez kilka odcinków bohaterowie prawie nie zmieniają pozycji, ze scenografią zmieniającą się tylko dla lepszego zilustrowania toku ich dyskusji.

Wada ta nie jest na tyle poważna, by uniemożliwić oglądanie – ale świadczy o specyficzności tego serialu. Kto to przełknie, będzie oglądał całość z zainteresowaniem. Reszta może przysnąć.



PIERWSZE PROMIENIE SŁOŃCA ZAPACH KWIATÓW

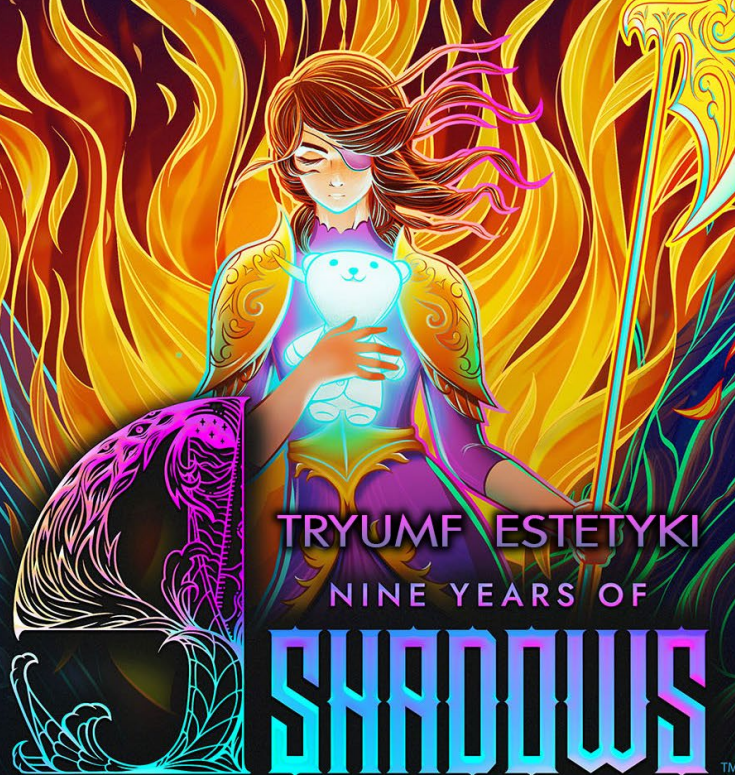
NATALIA BROŻEK



SŁONECZNY ROMANS
NA WIOSNĘ



I MAGICZNY KRAKÓW



OSTATNIO możemy zaobserwować istny wysyp metroidvanii wśród gier. Niezliczeni developerzy zachęcają nas do biegania, skakania, bicia wrogów i otwierania tajnych przejść. Doprawdy, w takich czasach coraz trudniej się wybić, zwłaszcza, gdy klasyki gatunku do dziś pozostają świetnymi tytułami dającymi masę frajdy.

~Ghatorr

W sumie stworzenie porządnej metroidvanii wymaga teraz zarówno rzemieślnika, jak i artysty – ten pierwszy musi doskonale znać prawa tego gatunku i w kompetentny sposób zaimplementować cały klasyczny zestaw rzeczy wymaganych do zrobienia porządnej gry, podczas gdy ten drugi koniecznie musi nadać całości niepowtarzalny charakter, by przykuć uwagę potencjalnych graczy i nie utonąć w zalewie podobnych produkcji. Jak wyszło to kanadyjskim twórcom z Halberd Studios?

Odgrzewanie i przyprawianie kotleta numer 1453

Fabula, od początku do końca, jest stuprocentowo pretekstowa, niezachęcająca do głębszego namysłu ani nie dostarczająca nawet żadnych godnych zapamiętania postaci czy scen. Ot, od kilku lat w świecie gry panuje klątwa, która odbiera wszystkiemu kolor. Jej źródłem jest prastara

forteca, do której przybywa główna bohaterka – Europa – by dowiedzieć się, jak naprawić sytuację. Całość jest aż do bólu prosta – ale przynajmniej nie przeszkadza, pomijając dłużeńce się czasami przejazdy windą, w trakcie których nasza heroina dzieli się swoimi przemyśleniami.

Jest kilka innych postaci, z reguły dających się pobić, oferujących proste zadania (polegające na tym, by kogoś pobić, najczęściej osoby z poprzedniej kategorii) albo ulepszających nasz sprzęt. Najciekawszy jest towarzyszący prawie od początku Europie latający miś, Apino – nie jest w stanie porozumiewać się w sposób zrozumiały dla gracza, ale jego obecność stanowi jedną z największych tajemnic w grze.

Część rzemieślnicza...

Na szczęście, gra nie potrzebuje dobrej fabuły, by chciało się przy niej siedzieć. Jak w takim wypadku „9 Years of Shadows” prezentuje się od strony rzemieślniczej? Mamy tu do czynienia z całkiem przyjemną, dwuwymiarową metroidvanią z widokiem z boku. Europa biega, skacze, bije halabardą oraz zdobywa ulepszenia dodające nowe zdolności i broje. Mamy tu całkiem przyjemny miks umiejętności, od tak prostych rzeczy, jak podwójny skok, przez pływanie, zmianę w syrenę, szybowanie na gorącym powietrzu, a kończąc na możliwości zmiany w kulkę i podróżowania tunelami.



Ta ostatnia rzecz kilka razy mnie poważnie zirytowała ze względu na wzrost nieczytelności mapy świata – połączenia między pokojami nagle potrafiły się bardzo skomplikować. Biorąc do tego pod uwagę brak szybkiej podróży (poza rzadkimi przejazdami windą), nie raz i nie dwa musiałem się sporo nachodzić, by dojść tam, gdzie chciałem. Do tego momentu na szczęście wszystko było w miarę proste i czytelne, czasem wręcz aż nazbyt proste (przez całą grę było może kilka miejsc, gdzie musiałem się bardziej skupić nad elementami platformowymi). Ucieszyło mnie za to rozmieszczenie pokoi z zapisem rozgrywki – są na tyle często, by rzadkie zgony nie utrudniały mi gry.

Kolejnym elementem niezbędnym w każdej metroidwanii są walki. Nie są one tu zbyt skomplikowane – mamy kilka ataków, z czego najczęściej używanym jest po prostu zwykłe uderzenie halabardą albo atak dystansowy. O ile zwykli przeciwnicy bywają banalni i są w stanie podnieść ciśnienie co najwyżej, gdy przeszkadzają przy etapach platformowych, to za to starcia z bossami są już ciekawsze i wymagają użycia pełnego arsenału Europy.

Sporego znaczenia nabiera tutaj system kontroli zdrowia i osłony – o ile tego pierwszego mamy niewiele, to osłona towarzyszy nam cały czas i całkiem łatwo ją zregenerować (wystarczy przytulić Apino)... tylko wykorzystuje się ją też do ataków dystansowych – wymaganych, by atakować słabe punkty bossów. By było jeszcze ciekawiej, szybko zdobywamy zdolność, dzięki której po spadku osłony do zera możemy ją błyskawicznie zregenerować, jeśli w dobrym momencie naciśniemy odpowiedni przycisk, co dodaje walkom sporo dynamiki. Kilka walk mile podniosło mi ciśnienie, jedna wynudziła (pewien wielki ptak miał zdecydowanie za długi pasek zdrowia) – ogólnie nie jest źle.



...i część artystyczna

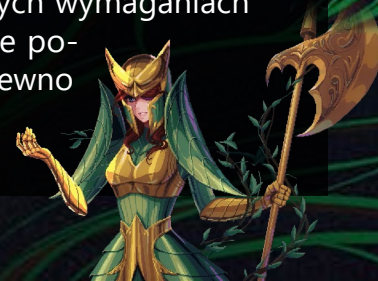
Na przyjemność, którą odczuwałem bijąc większych niemilców wpływała zdecydowanie najważniejsza cecha gry, jej główny element, który

przykuł moją uwagę w sklepie internetowym oraz towarzyszył mi przez całą rozgrywkę – perfekcyjna oprawa audiowizualna. Może i gra czasem nie domaga przy konstrukcji map, nie ciekawi zanadto fabułą, a walki są proste, ale niech mnie kule biją, jakie to wszystko piękne! Całość wykonano w technice pixel art i w ruchu prezentuje się jeszcze lepiej, niż na załączonych do recenzji screenach. Tła są zróżnicowane, animacje płynne, kolory cieszą oczy...



Wzrok nie jest jednak jedynym zmysłem, który Halberd Studios postanowiło popieścić – słuch też ma powody do radości, bo twórcy muzyki dali z siebie wszystko. Stanowi to ważny element gry, głównym źródłem zadań pobocznych jest trupa muzyczna zlecająca nam eliminacje pobocznych bossów, każda arena i każdy boss ma niepowtarzalny i świetnie dopasowany motyw muzyczny... Szkoda, że postaci nie zdubbingowano, ale to niewielka wada. Szczególnie spodobał mi się podkład pod niektórych głównych wrogów – kakofonia wdzierająca się w głośniki wspaniale kontrastowała z resztą ścieżki dźwiękowej i przypominała o kłutwie dręczącej świat gry.

Pozostaje nam zadać sobie ważne pytanie – czy w „9 Years of Shadows” warto w takim razie zagrać? Mam z tym pewien problem, bo o wiele lepiej się to ogląda i słucha, niż w to gra. Grałem z wyraźną przyjemnością, ale jakby postawiono przede mną tę grę i chociażby takiego „Hollow Knighta” (czy, może pewnego dnia, „Silksong”), to raczej nie zastanawiałbym się, co lepiej odpalić. Z drugiej strony – na razie gra kosztuje około 70 złotych i już za taką cenę jestem w stanie ją polecić każdemu amatorowi metroidwanii, zwłaszcza takiemu o sporych wymaganiach estetycznych. Reszta może poczekać na przecenę – na pewno nie pożałuje zapuszczenia się w tę barwną krainę.



THE INVINCIBLE

A videogame by Starward Industries

„Znajdujemy się w ciemności
Musimy szukać jakiejś drogi”

S. Lem

POLSKA literatura okazuje się wdzięczną bazą dla polskiego gamedevu. Szlaki przetarła zaś nie trylogia „Wiedźmin”, bazująca na prozie Andrzeja Sapkowskiego, jak wszyscy by mogli myśleć, ale „Książę i Tchórz” z 1998 roku, która posiadała scenariusz napisany przez Jacka Piekare, nawiązującego do „Arivalda z Wybrzeża”. Nie tak dawno, bo w 2021 roku pojawiły się pierwsze zapowiedzi egranzacji Cyklu Inkwizytorskiego wspomnianego wcześniej Piekary, ale zdecydowanie większym echem odbiła się informacja o tym, że nowo powstałe studio, Starward Industries, przygotowuje produkcję na podstawie prozy Stanisława Lema, a dokładniej powieści „Niezwycięzony”.

~Solaris

W dniach 4-11 maja można było ograć krótkie demo (całość zajęła mi około 20 minut), a które firma udostępniła wszystkim chętnym na platformie Steam. Można powiedzieć, że jest to swego rodzaju zaprezentowanie, jak gra będzie wyglądać, a nie zachęcenie gracza klimatem, którego w tak krótkim wycinku gry ciężko uświadczyc, muzyką, która jest co prawda niezła, ale dość monotonna czy fabułą, bo tej są szczątkowe ilości, o czym sami deweloperzy informują w krótkiej notce na ekranie ładowania.

Miłe złego początku

Startujemy niedługo po rozpoczęciu gry, lecz dostajemy szybki skrót wcześniejszych wydarzeń, co

uważam zarówno za plus, jak i minus, bo z jednej strony dostajemy informację, co się stało, a z drugiej gracz zostaje rzucony w nieznaną świat bez jakiegokolwiek większej informacji, gdyż rozmowy przez komunikator nie wnoszą zbyt wiele informacji fabularnych, a bardziej kwestowe.

Cały etap polega na odszukaniu członków załogi i demo przypomina przez to bardzo symulatory chodzenia, co budzi moje obawy w kwestii możliwego zmarnowania potencjału gry, liczę jednak, że producenci jednak gatunkowo mają iść raczej w stronę przygodowego thrillera niż czegoś w stylu „Firewatcha”.

Strona wizualna robi jednak ogromne wrażenie - lokacja, jak i zmieniające się warunki pogodowe na planecie Regis III wyglądają obłędnie. Wygląda na to, że świetnie odwzorowane są też modele ludzi (spotykamy w trakcie wycinka gry doktora Krauta, który popadł w stupor), choć z drobnym zaznaczeniem, że gałki oczne w modelu zdają się znikać, gdy patrzy się na postać pod pewnym kątem.

Niestety optymalizacja pozostawia wiele do życzenia. Na ustawieniach wysokich z włączonym FSR 2.2 w trybie Wydajność udało mi się co prawda uzyskać okolice 130-140 FPS-ów, ale momentami trafiają się dropy do 50-60 FPS-ów, co powoduje nieprzyjemne odczucie „szarpania gry”. Miejmy nadzieję, że napis u góry ekranu „This demo does not represent the final quality.” nie jest czczym

gadaniem i dostaniemy grę zoptymalizowaną bardziej jak "Atomic Heart" niż "The Last of Us Part I" czy "Redfall".

Andrzeju, nie denerwuj się...

Przejdźmy zatem do mechanik i interfejsu użytkownika. W samym menu można dostrzec trochę niezlokalizowanych tekstów, trochę overrunów oraz braki polskich znaków diakrytycznych, ale na tym etapie tworzenia gry jest to do zaakceptowania. Być może dostaliśmy też fragment z jakiegoś poprzedniego buildu, a same prace są mocniej posunięte. Największe zarzuty mam jednak do UI, które jest w mojej opinii fatalnie przemyślane, należy wcisnąć spację, zescrollować kółkiem myszy na jedną z opcji dialogowych i puścić spację, aby ją wybrać. Oczywiście w odpowiednim oknie czasowym, jeśli się nie wyrobimy, czeka nas martwa cisza. Nieprecyzyjne jest także celowanie myszą (zdarzyło mi się zamknąć skrzynię, zamiast wyciągnąć z niej przedmiot, ponieważ gra nie rozpoznała poprawnie akcji), co uważam za poważny błąd do poprawy. Cytując klasyka, "Tak się nie robi. Panowie, wychodzimy".

Do samej kwestii poruszania się nie mam zbyt wielu uwag, największym problemem jest to, że nie można pójść ścieżką na przelaj, a gracz blokuje się na najdrobniejszych kamieniach. Wychodzi na to, że deweloperzy wyszli z założenia, że masz poruszać się wytyczoną ścieżką i nie oddalać się do niej zbyt blisko, bo trafisz na ścianę; trochę słabo, biorąc pod uwagę to, że w obecnych czasach zamknięte światy dają jednak graczom większą swobodę poruszania się i jakkolwiek złudę eksploracji. Nie dostrzegłem także różnicy pomiędzy normalnym chodzeniem

a bieganiem oprócz tego, że po chwili truchtu szybka w hełmie kombinezonu paruje. Przyznam, że to mnie urzekło, gdyż dodaje dodatkowego realizmu poruszania się w skafandrze. Zdaje się on być swego rodzaju miksem radzieckich i amerykańskich kombinezonów, co oddaje w pewien sposób czasy, w których Stanisław Lem stworzył "Niezwykniętego" (1964 rok).

Za potężny minus uważam też, że quest urywa się w połowie, a przynajmniej takie można mieć odczucie, gdyż demo kończy się w momencie znalezienia drugiego członka załogi. Za plus uważam z kolei fakt posiadania w swoim ekwipunku telemetru, lokalizatora czy skanera terenu - mam nadzieję, że Starward Industries wykorzystają je kreatywnie w jakichś zagadkach logicznych.

A kto to Panu...

Na ten moment po przeanalizowaniu tego wycinka tytułu moje obawy co do "Niezwykniętego" urosły - gra sama w sobie wygląda bardzo ładnie, lecz momentami wyłażą z kątów nedoróbki graficzne, brak optymalizacji czy niepełna lokalizacja, choć to można zawsze poprawić w trakcie procesu produkcyjnego. Większe obawy wzbudza jednak nieprzyjazne UI i monotony gameplay, który wskazuje na to, że będzie to kolejny symulator chodzenia, co, jeśli okaże się prawdą, rozwieje wszelkie nadzieje na dobry thriller sci-fi i będzie zmarnowaniem potencjału egranizacyjnego prozy Stanisława Lema.

W obecnym kształcie to, co zobaczyłem w trakcie przechodzenia dema "Niezwykniętego", oceniam jako 6/10, czyli średniak i to nawet nie jakiś mocny.





CIAO TUTTI!

A może raczej „ahoj, kamraci”. Kojarzycie te dni, kiedy spokojnie płyniecie sobie na sąd do kolonialnej metropolii, pewni, iż stryczek Was nie minie? A wtedy nagle wszystko zaczyna się sypać, gdy piracka czarownica zamienia wszystkich w szczury i ucieka razem z synem kapitana? I zamiast byczyc się w celi, trzeba za nią gonić po całej wyspie? Arr, najgorsza rzecz pod słońcem, czyż nie mam racji? Nie? Cóż, przekonajmy się, przedstawiam „Curse of the Sea Rats”, świeżutką metroidvanie stworzoną przez Petoons Studio i wydaną na PC, Switcha, PS 4 i 5 oraz Xboxa One i Series X/S.

~Malvagio

Myszy i ludzie

Ok, to o czym właściwie jest ta gra? Tak właściwie to pod kątem fabuły niewiele więcej mógłbym dodać – przynajmniej nie odwołując się do spoilerów, a to zrobię, ale w późniejszej części recenzji.



Wiedźma-piratka Flora Burn rzuciła zaklęcie transformujące i porwała małego Timothy'ego, po czym uciekła razem ze swoją załogą, by wykorzystać malca w sobie tylko znanym celu. My, jako rzeszeni więźniowie transportowani przed sąd, nie mamy zaś nic do stracenia, za to wolność do zyskania, ruszamy zatem w pogoń. Szybko natykamy się też na fragment magicznego amuletu, który zgubiła Flora, a zamieszkujący go duch starożytnego mędrca wspiera nas w walce z piratką, której magiczne moce – a jakże – wcale się nie należą. A jeśli do kogoś nie do końca przemawiają takie motywacje, wciąż jeszcze można chcieć powrócić do ludzkiej postaci. Co, jak uczy nas chociażby klasyczna disnejowska „Piękna i Bestia”, też właściwie nie jest wcale takie oczywiste.

Tym, co chyba najmocniej wyróżnia „Curse of the Sea Rats” na tle innych metroidvanii, jest możliwość prowadzenia więcej niż tylko jednego bohatera. Do wyboru mamy ich czwórkę, dwie panie (Buffalo Calf oraz Akane Yamakawa) i dwóch panów (David Douglas i Bussa). Każda z postaci posiada własne drzewko rozwoju i umiejętności do odblokowania, różnią się też charakterami, co przekłada się na ich dialogi, dzięki czemu rozgrywka będzie wyglądać inaczej w zależności od tego, kogo wybierzemy. Warto przy tym nadmienić, że nie jesteśmy ograniczeni wyłącznie do bohatera, którego wybierzemy na samym początku – jesteśmy w stanie dokonać zmiany tak przy każdym wczytaniu gry, jak i w napotykanym

punktach zapisu (w nich też zresztą dokonujemy rozwoju). Ale, co jest szczególnie ciekawe, naszego myślenia po zakamarkach wyspy wcale nie musimy dokonywać w pojedynkę! Gra posiada tryb kooperacyjny, w który bawić się mogą nawet, czego się oczywiście można było spodziewać, aż cztery osoby. Osobiście nie miałem okazji testować tego trybu, spodziewam się jednak, iż może być źródłem niemałej frajdy – jeśli tylko chaos, jaki musi towarzyszyć wyczynom aż czterech postaci, nie okaże się zbyt wielki.

Wszystkie szczury idą na pokład

Pamiętacie może, jak jakiś czas temu recenzowałem pokrótce demo „Gestalt”? Gdzie zachwycałem się szczegółowością i pięknem animacji? Obawiam się, że „Curse of the Sea Rats” błyskawicznie zdezonizowało przygody Alethei pod tym względem. Warstwa wizualna (audio zresztą też) jest więcej niż miódna, jest... arcymiódna, jak sądzę. Przez cały czas obcowania z tytułem miałem wrażenie, że nie tyle gram, co oglądam film animowany, wyreżyserowany przez Dona Blutha – tutaj mała adnotacja, że takie właśnie musiało być założenie twórców, biorąc pod uwagę, że w trakcie eksploracji można natknąć się na nawiązanie do Dirka z „Dragon’s Lair”. Plansze są pięknie narysowane i bogate w szczegóły, niestety – niekiedy cierpi na tym czytelność, ale nie jest to, na szczęście zbyt częsty problem; podobnie sprawa ma się ze wszystkimi napotykanymi postaciami. Ale animacje... o, słodki cynamonie, te animacje! To jest już doświadczenie zupełnie innego rzędu – umieszczone obok tekstu screeny w żaden sposób w pełni tego nie oddadzą.



Wspominałem wcześniej, że do dyspozycji graczy oddano cztery postacie – teraz pragnę zaś dodać, że każda z nich posiada całkowicie własny i unikatowy zestaw animacji. Nie, nie tylko ataku, w związku z różnicami w dzierzonych orężach – dosłownie wszystkie akcje podejmowane przez nasze szczurki będą wyglądały inaczej w zależności

od tego, kim będziemy sterować. Nie powtarza się absolutnie żadna! Na ogrom pracy, jaki musiano włożyć, wskazuje choćby i to, że zadbano nawet o takie detale, jak różnorodne chwytanie się krawędzi. Ale różnice nie ograniczają się wyłącznie do warstwy wizualnej – pod rękę kroczy z nią mechanika; poszczególni bohaterowie reagują bowiem zupełnie inaczej na komendy. Dla przykładu Buffalo Calf „dashując” wykonuje tak naprawdę przewrót do przodu rodem z „Dark Souls” (nie, nie będę sięgał po tak nisko zwisający owoc...), podczas gdy Akane tym samym manewrem odskakuje do tyłu. Nie muszę chyba mówić, że znacząco wpływa to na sposób gry; każdy powinien znaleźć postać, która najlepiej dopasuje się do preferowanego przez niego stylu.

Wszystko to sprawia, że przemierzanie świata gry sprawia wcale niemałą przyjemność – zwłaszcza iż przemierzane tereny są dosyć różnorodne: od wybrzeży, przez lasy i bagna, aż do grobowców i tajemniczych celtyckich świątyń. A żeby urozmaicić nam nieco poszukiwania Flory, w grze zawarto również kilka sidequestów – szkoda jedynie, że ograniczają się one do znalezienia poszukiwanych przedmiotów i przyniesienia ich do zleceniodawcy. Gdyby chociaż zadania okraszone były dobrymi dialogami, które nieco przyprawiłyby ich mdłość, całość wypadłaby o wiele lepiej. Niestety, przekłada się to również i na inne aspekty eksploracji; w gruncie rzeczy niewiele jest tu znajdziek do odkrycia. Ot, kilkanaście skarbów nawiązujących do różnych dzieł popkultury; pierwotna ekscytacja po znalezieniu ukrytej skrzyni szybko mija, gdy okazuje się, iż znów natrafiliśmy tylko na przedmioty leczące albo czasowo zwiększające nasze współczynniki. Szczurkowym przygodom brakuje odrobiny sera, przyjemny gameplay stara się to nadrabiać, ale nie jest po prostu w stanie pokryć wszystkich mankamentów.

Felerna pułapka na myszy

Muszę Was rozczarować, jeśli spodziewaliście się, że „Curse of the Sea Rats” okaże się grą pozbawioną większej liczby potknięć. Są one nie tylko obecne, ale też całkiem poważne. Zaczniemy od mojego standardu – brak polskiej wersji językowej. Oczywiście niedopuszczalne, zwłaszcza w grze, którą spokojnie mogą ogrywać młodszy gracze (samotnie albo wspólnie z kimś starszym, co-op to naprawdę udany pomysł!). A teraz przeskoczmy do kwestii fabuły, tutaj na start pragnę ostrzec

przed SPOILERAMI, więc jeśli komukolwiek one przeszkadzają – zapraszam do następnych akapitów. Wszyscy już przeszli dalej? Ok, zatem krótka piłka: historia wydaje się być pozbawiona sensu. Przez większość gry, gdy wytrwale tropimy Florę, możemy zastanawiać się, jakież to plugawy rytuał pragnie odprawić i do czego potrzebne jest jej porwane dziecko. Otóż, jak się okazuje w starciu na szczycie starożytnej świątyni... do absolutnie niczego. Cała heca z porwaniem była tak naprawdę pretekstem do odciągnięcia nas od statku, bo to na nim tak naprawdę zależy piratce. Flora zostawia nam Timothy'ego oraz swój pierścień, kradnie za to nasz amulet, a historia zamienia się w „Mad Maxa: Na drodze gniewu”. Dosłownie, teraz musimy bowiem (na piechotę, jako że z amuletem utraciliśmy przy okazji możliwość teleportacji) wrócić do punktu startowego i tam raz na zawsze rozprawić się z wiedźmą. Dla mnie osobiście było to naprawdę rozczarowujące doświadczenie.

Podobnym rozczarowaniem – choć tutaj muszę podkreślić, że moja całkowicie subiektywna opinia – muszę nazwać poziom trudności. A raczej jego brak; szczerkowe perypetie określiłbym mianem już nawet nie prostych, a wręcz banalnych. Chyba większość bossów da się pokonać wyłącznie spamowaniem ataków (zwłaszcza w przypadku Buffalo, która w trakcie swojego rozwoju może zdobyć pasywną umiejętność zamieniającą wszystkie ciosy wyprowadzane w plecy na trafienia krytyczne – bossowie lubią stać przez dłuższe chwile nieruchomo pomiędzy atakami), a pozostali również nie zmuszają do wysiłku. Podobnie rzecz ma się z eksploracją, niewiele tu miejsc, w których utknęlibyśmy na dłużej. Niechlubne wyjątki stanowią tu opcjonalny boss, Nekromanta oraz lokacja wietrznych klifów – z powodu bezdennych przepaści, w które upadek oznacza natychmiastowy zgon. Owszem, podbija to znacząco poziom trudności, ale czyni to w zupełnie nietrafiony sposób. Klify są szczególnie irytujące, ponieważ skakaniu po wąskich platformach towarzyszą nie tylko przeciwnicy, którzy bardzo łatwo mogą nas zrzucić w otchłań, ale też zmieniający się niespodziewanie wiatr, wpływający na odległość naszych skoków.

Kończ waść, myszy oszczędź

Ostrzem obosiecznym okazują się zakończenia – jak przystało na przygodę w metroidvaniuowym stylu, może się ona zakończyć na różne sposoby. Co jest oczywiście plusem, ale niestety kuleje

ich wykonanie. „Prawdziwe” zakończenie, które w każdym innym tytule byłoby po prostu „najlepszym” tutaj jest tak naprawdę jedynym dobrym. Wszystkie pozostałe kończą się w ten, czy inny sposób ostatecznym triumfem Flory – a muszę przy tym zaznaczyć, że osiągnięcie dwóch najgorszych jest straszliwie nieintuicyjne. Do najlepszego zaś wystarczy tak naprawdę podążać główną ścieżką fabularną i nie zapomnieć o jednej rzeczy przed ruszeniem do finałowego starcia. Po grze, która posiada opcjonalnych i teoretycznie tajnych (w praktyce ich odkrycie nie jest niczym trudnym) bossów, spodziewałem się jednak konieczności włożenia większego wysiłku. Żaden z nich nie jest wymagany do ostatecznego sukcesu. Choć biorąc pod uwagę, że w tym gronie znajduje się wspomniany już wcześniej Nekromanta... może to i lepiej.



Czy warto zatem grać gryzoniem i myszkować metroidvaniuowo? Cóż... jeden rabin powie tak, a inny powie nie. Nie mogę polecić „Curse of the Sea Rats” z czystym sercem, ale nie mogę też stwierdzić, iż jest to zła gra. Osoby szukające wyzwania raczej nie mają czego w niej szukać, bo gra jest po prostu zbyt łatwa. Wielbiciele eksploracji będą mogli poczuć się rozczarowani ilością i jakością znajdziek. Wygląda to trochę tak, jakby twórcy włożyli wszystkie siły w warstwę graficzną i nie starczyło im ich już na pozostałe elementy. Gra, pomimo swoich wad, potrafi być jednak naprawdę odprężająca i choć mnie samemu nie udało się sprawdzić trybu kooperacyjnego, wydaje mi się, że granie ze znajomymi potrafiłoby dostarczyć niemałą frajdę. Z tego też względu, wystawiam wciąż w gruncie rzeczy pozytywną ocenę 6/10. Z kupnem lepiej poczekać na jakąś promocję.

Na dziś to już wszystko. A teraz musicie mi wybaczyć, bo naszała mnie naprawdę ogromna ochota na oglądanie filmów Dona Blutha... oczywiście poza tymi najgorszymi. Brrr.

Adios!



later
Alligator

WIELKIE KŁOPOTY MAŁEGO ALIGATORA W WIELKIM MIEŚCIE

ALIGATOROWY Nowy Jork, miasto tętniące życiem. Zimnokrwiste gady na każdym kroku lypią na Ciebie spode łba, para jakichś bogatych kretynów mało co Cię nie rozjechała, gdy wychodziłeś z tramwaju, ale docierasz do celu. Przydrożny pub, w którym siedzi ON...

~Tanatos

Aligatorowe lzy

Pat, bo tak nazywa się nieszczęśnik, obawia się o swoje życie. Słyszał bowiem, że jego rodzina szykuje dla niego „niespodziankę” i że „wydarzenie” ma mieć miejsce już dziś wieczorem. Zdesperowany błaga Ciebie, graczu, o pomoc w dowiedzeniu się, kto tak naprawdę jest zamieszany w całą sprawę, i o zgromadzenie jak najwięcej informacji o samym „wydarzeniu”.

Nie marnując czasu, wychodzimy z pubu i zaczynamy właściwą grę. Mechanicznie jest to zbiór minigierek. Chodzimy (bądź jeździmy) po mieście, szukając członków gadziej rodziny Pata i wypytując ich o szczegóły „niespodzianki”, w zamian zaś jesteśmy proszeni o przysługi. Mogą one być czymś tak prostym jak zabawa w chowanego lub tak zwariowanym jak pilnowanie dziecka przed duchami w opętanym antykwariacie czy mini dating sim z jegomościem przypominającym pewną

postać z gry o yakuzie. Wszystko to oczywiście prowadzi do wielkiego „wydarzenia”, o którym wszyscy mówią.

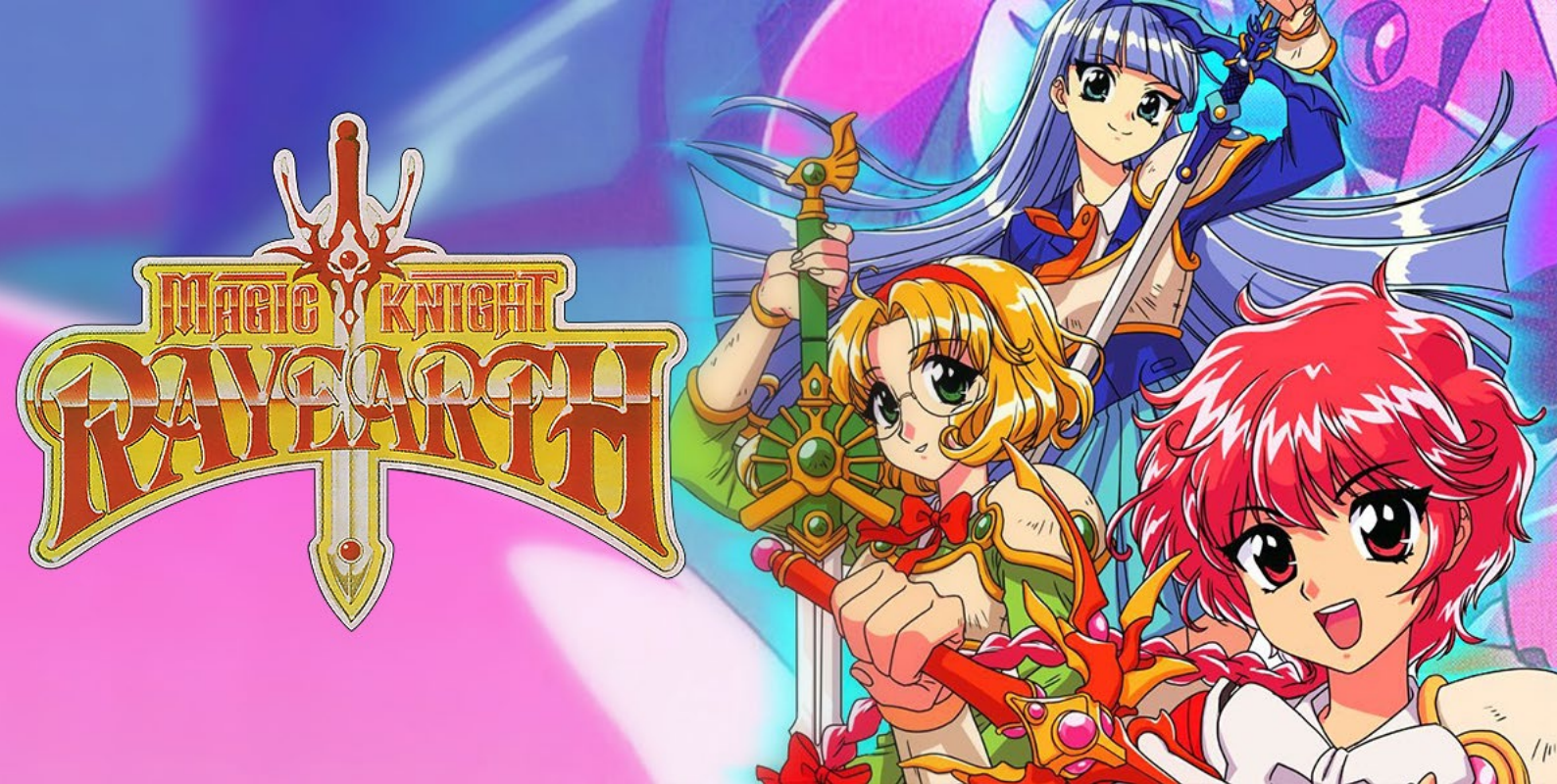
Buty z aligatorowej skóry

Jeśli chodzi o oprawę audiowizualną, to jest ona prześliczna i przeurocza. Z łatwością mógłbym zarekomendować grę dla młodszego odbiorcy; sam bym pewnie ogrywał kilkanaście razy jako dzieciak. Animacja oraz artdesign są na wysokim poziomie – już intro świetnie nastroja i z przyjemnością ogląda się samo – a w połączeniu ze świetną muzyką wspaniale oddają charakter każdej postaci czy lokacji.

...in a while crocodile!

„Later Alligator” nie jest grą długą, ale zdecydowanie godną uwagi i polecenia – 96% pozytywnych recenzji na Steam nie wzięło się znikąd. Nie da się porozmawiać z całą rodziną Pata w jeden dzień, więc gra zachęca do przejścia jej więcej niż jeden raz, szczególnie że pomagając wszystkim, odblokowujemy specjalne, jedyne słuszne, zakończenie, a i sama gra częstuje uroczym sekretem tych, co chcą ją przejść w 100%. Szczerze polecam zarówno dzieciom, jak i dorosłym, zwłaszcza jeśli mają gorszy dzień.





DAWNO, dawno temu, w zamierzchłych czasach, gdy w Polsce dopiero zaczynaliśmy odkrywać głębię kultury spoza niedawnej Żelaznej Kurtyny, powstała manga starająca się wyrwać komiksowe magiczne dziewczynki spod dominacji „Sailor Moon”. Odrobina mieszania idei, pomysłów i gatunków – i tak oto powstało „Magic Knight Rayearth”.

~Ghatorr

Niestandardowa klasyka

Grupa CLAMP niejednokrotnie udowodniła, że mangi lubi, zna się na nich i chętnie odciska na nich swój ślad. Te panie mają na koncie kilkadziesiąt prac wysokiej jakości, z których najśłynniejsze jest „Cardcaptor Sakura” – jedno z dzieł, które położyły fundamenty pod mahou shoujo, gatunek skupiony na magicznie transformujących się wojowniczkach walczących z siłami... no, z reguły zła. Zanim jednak zabrały się do tej konkretnej serii, już wcześniej ukończyły „Magic Knight Rayearth” – multimedialną opowieść, w której podstawy magicznodziewczynkowej historii wzbogacono

domieszkami innych gatunków i doprawiono unikalnym stylem CLAMP. Podstawę całości stanowiła sześciotomowa seria mangowa.

W 2023 każdy fan anime czy mang wie, że do innego świata można się dostać całkiem łatwo i na wiele różnych sposobów – ciężarówkami, ataki serca, porwania i tak dalej, i tak dalej. Trójka uczennic – Hikaru, Umi i Fuu – odwiedzających Tokyo

Tower nie musi na szczęście przechodzić nic do tego stopnia traumatycznego, zamiast tego po prostu słyszą wołanie o pomoc i przenoszą się prosto ze stolicy Japonii do magicznej krainy Cephire. Pewnym problemem może być to, że zaczynają wysoko ponad stałym gruntem – ale po uratowaniu przez latającą rybę spotykają się z młodo wyglądającym konusem, będącym tak naprawdę jednym z najpotężniejszych magów tego świata, który w prostych słowach wyjaśnia im główny problem tego świata i ich rolę w jego rozwiązaniu.

Miłe złego początki

Nic, zdałoby się, bardzo skomplikowanego – po prostu muszą zostać magicznymi rycerzami i pokonać złego Zagato, który więzi tutejszą księżniczkę,



Nie samą mangą człowiek żyje

sprawującą dumną funkcję Filaru krainy, która normalnie powinna w spokoju siedzieć w swoim domu i modlić się w intencji Cephro. Osiągnąć to mają w sposób iście RPGowy (do czego wprost nawiązuje jedna z postaci), zdobywając broń, odblokowując swoje magiczne moce i podążając za sercem. Szczególnie to ostatnie jest ważne, bo w tej krainie rządzi ono wszystkim.

Początkowo wiele rzeczy zdawało mi się głupie, ale im bardziej się zagłębiałem w lekturę, tym większy podziw czułem dla autorek, które nie bały się w bezlitośnie logiczny sposób rozwijać swój świat. Jak to pięknie brzmi – świat rządzony sercem, w którym niewinna księżniczka modli się o powszechny dobrobyt... Z tym, że co w wypadkach, gdy czyjeś serce wiedzie go na ścieżkę, która stoi w sprzeczności z innymi? Albo wręcz z dobrobytem całej krainy? Do tego tu i tam postaciom może się przydarzyć niewielka trauma, która również pogłębia ich osobowość oraz pewnego rodzaju realizm tego fantastycznego świata.

Logiczne podejście do konstrukcji świata i związane z nim dylematy i problemy nie są jednak jedynymi ciekawymi cechami tej mangi. Niewątpliwie należy też do nich bogactwo motywów, którymi CLAMP doprawiły swoje komiksy – mamy tu mechy bojowe, trochę okrętów wojennych czy nawiązania do mitologii perskiej.

Przyjemny rdzeń, przyjemne obrzeża

Wszystko to jednak byłoby na nic gdyby bohaterki nie były w stanie utrzymać tego całego bałaganu na swoich barkach – ale na całe szczęście nie mają z tym większego problemu. Mimo dość prostych podstaw Fuu, Hikaru i Umi ładnie się rozwijają w ramach historii i da się je polubić. Mamy tu też sporą obsadę postaci pobocznych, które zawsze się na tyle wyróżniają, by czytelnik nie miał problemu z ich zapamiętaniem.

Całość do tego jest pięknie narysowana. Mamy tu do czynienia z przyjemnie bajkowym stylem, w którym od czasu do czasu na kartach komiksu dzieją się trudne do wytłumaczenia rzeczy (CLAMP lubi od czasu do czasu dorysowywać, szczególnie w scenach komediowych, kocie uszka bohaterkom), ale powaga i detaliczność wraca w poważnych momentach. Szczególnie ładnie narysowane są walki, a tych tu nie brak.

Wspominałem też o multimedialności – i mimo że tekst dotyczy przede wszystkim mang, muszę pociągnąć ten wątek. Anime „Magic Knight Rayearth”, co ciekawe, powstawało równoległe z mangą, przez co różni się od niej – szczególnie drugi sezon znacząco się różni od tego co można wyczytać w komiksach, ale nie tylko. Pada nieco więcej trupów, sporo wątków zostaje dodanych albo rozwiniętych (m.in. zamięłowania jednej z bohatererek do zwierząt albo jej poczucia weny po kilku nieprzyjemnych rzeczach) – a wszystko jest wykonane z należytą dbałością i starannością.

Do tego jeszcze doszły gry, film oraz występ w serii „Super Robot Wars” (grze multiplayer słynącej z asymilowania tyłu serii anime i mangowych, że ciężko je policzyć), ale nie jestem w stanie na ten temat wiele więcej powiedzieć. Wiem tylko, że film pełnometrażowy wprowadzał do historii jeszcze więcej zmian.



Podchodząc do „Magic Knight Rayearth” nie spodziewałem się wiele – ot, chciałem jakiejś przyjemnej, klasycznej serii z lat 90., z miłymi, acz niekoniecznie głębokimi postaciami i lekkim klimatem. Dostałem eleganckie sześć tomów ciekawej, bardzo dobrze napisanej i narysowanej mangi (z bonusową książeczką z informacjami na temat postaci i dodatkowymi, obyczajowymi scenkami, którą Waneko wtedy dodawało do zamówień), za którą dodatkowo stało równie dobre anime. Nawet po latach, mimo wyjścia od tego czasu wielu innych serii anime z magicznymi dziewczynkami czy wielkimi robotami, dalej się to świetnie czyta i ani trochę nie traci odorem tych trzydziestu lat, które ta seria ma na karku. Serdecznie polecam.



Gray Picture – trzy małe bułki w płaszczu udające dorosłą bułkę.

Czemu ten film trwa ponad trzy godziny?

Jakiś czas temu, swoją premierę miała druga część kosmicznej Pocahontas, czyli „Avatar: Istota wody”. I nawet miałam zamiar na to iść. Dopóki nie zauważyłam, że ta produkcja trwa trzy godziny i piętnaście minut. Bo może byłam ciekawa, jak wypada sequel nikogo ulubionego filmu, ale nie „pięć godzin z życia, jeżeli doliczyć, że muszę pojechać do kina, przeczekać pół godziny reklam, obejrzeć film i potem wrócić” ciekawa. Być może nowa produkcja Jamesa Camerona jest tego warta, ale wiem, że do-wiem się tego, jak wyjdzie na jakiejś platformie streamingowej. Fotele w kinach nie są aż tak wygodne, żeby w nich siedzieć tak długo. Po dwóch trzecich tak długiego filmu zaczynam się kręcić, a potem wmawiam sobie, że każdy wokół ma mnie dość z tego powodu. Więc potem siedzę wkurzona na siebie. Nie jest to najfajniejsze. Może jakby w kinach robili przerwę w połowie, tak jak w operze czy teatrze, to byłoby inaczej. Znaczący ja wiem, że technicznie rzecz biorąc ta przerwa jest dla aktorów i muzyków, nie dla widzów, ale nadal. Można rozprostować kości czy iść do łazienki na spokojnie, zamiast googlać przed seansem „po którym momencie w nowym Batmanie można iść do łazienki i nic z filmu nie stracić?”. Co prowadzi do pytania – czy jeżeli w Twoim filmie jest moment, w którym mogę wyjść i nie przegapić niczego ważnego, to czy ten fragment musiał w ogóle tam być? Bo może niektóre produkcje naprawdę

potrzebują tyle czasu, żeby w pełni przedstawić historię i wizję reżysera... Ale często mam co do tego wątpliwości.

Po tym (przydługim) wstępie miał tu być tekst w stylu: „jak pewnie zauważyliście, ostatnio robią coraz dłuższe filmy”. Lecz potem zaczęłam googlać to i okazuje się że właściwie to nie. Ponad trzygodzinne produkcje nie są rzeczą, która dopiero teraz się pojawiła, przecież chociażby taki „Titanic”, który swoją premierę miał w 1997, trwa ponad trzy godziny. Jednak zawsze były to wyjątki i tak w sumie jest do dziś. Od paru lat widać wzrostowy trend, jeśli chodzi o długość filmów, ale nie jest on bardzo duży. Większość produkcji, jakie powstają, wciąż liczą poniżej 120 minut.

Więc dlaczego wydaje się, że obecnie filmy są coraz dłuższe? Widzę dwóch winowajców. Pierwszym z nich jest Tiktok, który doszczętnie przeżarł mi mózg i pozbawił mnie umiejętności skupienia uwagi na dłuższej formie kontentu... Ale drugim i tym razem bardziej na poważnie – Marvel. Od jakiegoś czasu nie oglądam już nowych filmów od Marvela, po prostu czuję przesyt kinem o superbohaterach (a do tego uważam, że nie można nazwać filmu „Endgame” a potem i tak wypuszczać kolejne fragmenty historii – end to end, czemu potem są następne części?). Lecz przez długi czas regularnie chodziłam do kina na nowe produkcje od tego studia, a nie da się ukryć, że one zwykle są przydługie. Co pewnie wynika z tego, że jak chce się mieć w swoim filmie o jednym superbohaterze jeszcze pięciu innych i każdemu dać trochę czasu na ekranie, to to się szybko dodaje i zwykle wychodzi ponad dwie i pół godziny.

Nie wiem, jaka miała być konkluzja tego całego wywodu – pewnie taka, że reżyserzy powinni czasem spojrzeć w lustro i zapytać siebie, czy ten film serio musi trwać ponad trzy godziny.



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!



PIBINO

GYWYLYZAGU NIWU



POWERSLAVIE

EXHUMED

METRODOOMIVANIA
Z WIDOKIEM
NA PIRAMIDY



EGIPSKIE miasto Karnak zostało opanowane przez złych kosmitów! Niestety nie ma jeszcze Gwiezdnego Patrolu, a wszystkie konwencjonalne wojska tam wysłane nie wracają. Z elitarniej grupy najlepszych agentów została wybrana właśnie TY! Niestety, w pobliżu Karnaku Twój helikopter rozbija się, a Ty, cudem przeżywając, samotnie trafiasz za linię wroga...

~Tanatos

Into the Abyss I'll fall, The Eye of Horus

O ile gra zaczyna się jak całkiem standardowa strzelanka z tamtego okresu (oryginał powstał w roku 1996, tak samo jak „Duke Nukem 3D” oraz „Quake”), wraz z historią i bohaterem niczym z filmu akcji z lat 80.-90., tylko że w Egipcie, o tyle już w Karnaku, który służy za swoiste skrzyżowanie (bo hub to trochę za duże słowo), natrafiamy na pierwsze ślady metroidvanii. Jest wiele miejsc, do których nie możemy się dostać, bo nie mamy odpowiedniego wyposażenia, a znajdziemy drażnią się z nami z oddali czy zza okien, niby na wyciągnięcie ręki, ale wciąż poza zasięgiem.

Warte uwagi jest to, w jaki sposób odzyskujemy amunicję oraz zdrowie, bo na początku może to być nieco dezorientujące i trzeba się do tego przyzwyczaić. Zamiast apteczek i skrzynek z amunicją mamy tu power-upy w postaci unoszących się w powietrzu kul. Są trzy rodzaje: zdrowie, amunicja do trzymanej aktualnie broni oraz wzmocnienie broni. Zdrowie oraz amunicja mają swoje ulepszone warianty, które uzupełniają zdrowie w całości albo dają komplet amunicji do wszystkich posiadanych aktualnie broni.

Do naszej dyspozycji oddane jest 8 broni – od maczety i rewolweru, przez karabin maszynowy M60, po egipskie artefakty pokroju kobrej laski strzelającej pociskami samonaprowadzającymi czy bombami Amuna. Te ostatnie działają trochę jak granaty, co pomaga nam nie tylko z przeciwnikami, ale również w eksploracji, umożliwiając niszczenie słabszych ścian czy konstrukcji.

A propos konstrukcji: lokacje, które zwiedzimy, są naprawdę zróżnicowane i do niektórych będziemy musieli wracać z nowymi narzędziami (czy to artefaktami, czy bronią), by odblokować dostęp



do kolejnych. Natrafimy tu na takie miejsca jak świątynie poszczególnych bóstw (jedna nawet pod wodą pełną min i krwiożerczych piranii), bagno pełne wszelkiego rodzaju robactwa i drapieżnych bestii-strażniczek stworzonych na podobieństwo Bastet, kaniony (z czego jeden wypełniony lawą), kończąc na kolonii i głównej siedzibie kosmicznych najeźdźców, gdzie krajobraz jest wręcz nie z tego świata.



Silent the terror that reigned Marbled in stone

Pod względem audiowizualnym, przez swoją prostotę z dzisiejszego punktu widzenia oraz wciąż panującą modę na gry retro, w tym tak zwane „boomer-shootery”, gra prezentuje się dość schludnie. Zarówno elementy 2D, jak i 3D są wykonane porządnie. Szczególnie poziomy moim zdaniem wciąż dają radę, a ich intuicyjny i ciekawy level design zapada w pamięć i nawet jeśli przechodzimy je któryś raz z kolei, nie nudzą się nam. Powiedziałbym raczej, że przyjemnie się do nich wraca, szczególnie z nowymi umiejętnościami oraz bronią, dzięki którym kolejne wizyty na tych poziomach nie są ani długie, ani nudne, bo często idziemy po prostu inną drogą albo świeżo odblokowanym skrótem. Sprite'y są również ciekawe i ładnie wykonane, a wrogowie po zabiciu potrafią ładnie eksplodować deszczem maleńkich czerwonych flaków.

Jeśli z kolei chodzi o dźwięk, to też nie ma za bardzo na co narzekać. Muzyka pasuje idealnie do eksploracji wyżej wymienionych lokacji i mimo że została stworzona te prawie trzy dekady temu, wciąż daje jak najbardziej radę. Efekty dźwiękowe, szczególnie broni, są naprawdę w porządku. Broń brzmi odpowiednio „mięsiście” (szczególnie jeśli chodzi o wybuchy oraz M60), pułapki odpowiednio dobrze sygnal-

lizują swoje działanie, a wrogowie swoją obecność (gdy słyszysz ryk strażniczki Bastet w ciasnym korytarzu, automatycznie uruchamia się reakcja walki lub ucieczki).

So bring me the blood and red wine For the one to succeed me

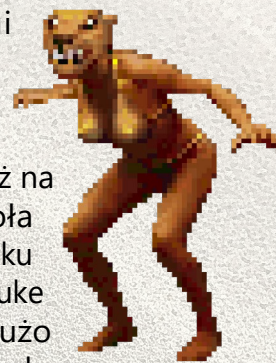
„Powerslave Exhumed” to jednakże remaster – czy też port, jak wolą go nazywać jego autorzy, studio Nightdive, odpowiedzialni za całe mnóstwo remasterów takich klasyków jak „Blade Runner”, „Turok” 1 i 2, „Blood” czy „System Shock” 1 i 2 – bardzo ładnie uwspółcześniający wiele elementów które teraz są standardem, czyli np. wsparcie dla większych rozdzielczości, antyaliasing, achievementy czy checkpointy.



Te ostatnie są zresztą niewątpliwie darem z niebios w tym przypadku, biorąc pod uwagę, że czasem są miejsca, w których łatwo zginąć, szczególnie gdy szuka się ukrytych znajdziek lub wpadnie się w jakąś pułapkę. W oryginale trzeba by było zaczynać poziom od nowa, co w niektórych przypadkach mogło trochę niestety trwać, więc oszczędza to sporo frustracji.

Poza uwspółcześnianiem gra posiada również kilka opcji na sprawienie, by rozgrywka przypominała oryginał, zaczynając od znanego z Playstation warpingu czy bardziej retro shading, przez wyłączenie wyżej wspomnianych checkpointów, po filter CRT, jeśli ktoś lubi takie rzeczy. Jest nawet opcja zmiany mapy na oryginalną. Osobiście grałem na normalnych ustawieniach z warpingiem i oryginalnym shadingiem. Nadawało to grze bardziej retro charakteru bez niepotrzebnego „psucia” upiększeń i usprawnień dodanych do gry.

Kolejną rzeczą wartą uwagi jest to, że „Powerslave Exhumed” jest portem wersji na Playstation oraz Segę Saturn. Gra oryginalnie wyszła również na DOS-a, jednakże była to zgoła inna wersja. Zbudowana na silniku Build, który zasiliał chociażby „Duke Nukem 3D”, ta wersja była dużo bardziej prostolinijna i brakowało jej całej mechaniki metroidvanii.



Poza checkpointami ekipa z Nightdive postanowiła zrobić mały remanent i poprzestawiać najtrudniejsze do znalezienia znajdzieki, o których nie wspominałem, a konkretniej laleczki deweloperów. W oryginale było ich 23, natomiast Nightdive postanowiło dodać jeszcze 8, bardzo dobrze poukrywanych, nierzadko w miejscach usianymi pułapkami; do większości trzeba użyć również tutejszego odpowiednika rocket-jumpa za pomocą bomby Amuna. Poza aczikiem dają one specjalne umiejętności po zebraniu odpowiedniej liczby. Jedną z nich jest praktycznie zamiana w delfina wraz z odpowiednimi dźwiękami przy wyjściu z wody, dająca szybsze poruszanie się w wodzie oraz wyskakiwanie z niej na dużo większą odległość.

Gra posiada wiele elementów platformowych, które remaster również znacznie usprawnia, podobnie jak celowanie i strzelanie, które jest z oczywistych względów jest dużo wygodniejsze na pececie. To sprawia że nowo dodane, wyższe poziomy trudności nie wydają się niesprawiedliwe.

A shell of a man God preserved For a thousand ages

Podsumowując: „Powerslave Exhumed” jest naprawdę porządny i przyjemny remasterem interesującej gry, która została w cieniu gigantów takich jak „Quake” czy „Duke Nukem 3D”. W żadnym wypadku nie jest to idealna gra i czasem backtracking po uzupełnienie życia i amunicji dawał w kość (bo losowość power-upów często sprawia, że przechodzimy poziom z resztką amunicji), a poziom podwodny będzie mi się śnił po nocach – ale bawiłem się naprawdę przednio, a uczucie rośnięcia w siłę wraz z kolejnymi artefaktami i bronią jest niezwykle przyjemne. Szczerze polecam!





PHARAOH + CLEOPATRA

NIE MA, NIE MA WODY
NA PUSTYNI

File Options Help Overseers

Db 3166

Pop 3850

Oct 24 98 8

NIE od razu Rzym zbudowano, jak głosi stare przysłowie. Zapewne można to również podpiąć pod Starożytny Egipt, co świetnie obrazuje omawiana dziś gra.

~Hefajstos

Gdy w 1992 roku Sierra On-Line wydała grę brytyjskiego studia Impressions Games o tytule „Caesar”, nikt nie wiedział, że właśnie rodzi się historia. Będąca przedstawicielem nowego gatunku „city builderów” gra okazała się być ogromnym hitem, torując tym samym drogę kolejnym odsłonom. W jednej z nich, w wydany w 1999 roku „Faraonie”, stawaliśmy się władcą królestwa położonego nad Nilem.

Dzierżąc heka i nachacha

Ci, którzy grali w poprzednie odsłony wiedzą, czego się spodziewać – tego samego, tylko trudniej. Tym zaś, którzy o grze tylko słyszeli lub nie znają jej wcale, śpieszę z wyjaśnieniem. W „Faraonie” wcielamy się w młodego władcę, którego zadaniem jest stworzenie królestwa. Tworzymy więc sieć dróg (korzystając z przecinającego mapę głównego szlaku), stawiamy miejsca pod domy i budujemy odpowiednie zaplecze przemysłowe oraz rozrywkowe.

Ważnym elementem rozgrywki jest Nil, którego wody wylewają się na tereny, użyźniając tym samym glebę. Sprawia to, że produkcja żywności

jest utrudniona i wymaga od nas planowania. Kolejnym aspektem jest religia – w grze mamy do dyspozycji pięć egipskich bóstw (Ozyrysa, Ra, Ptaha, Setha i Bastet), każde z nich zaś ma po dwa bóstwa pomocnicze. Ich błogosławieństwa uzyskiwane przez budowę świątyń są nieocenioną pomocą.

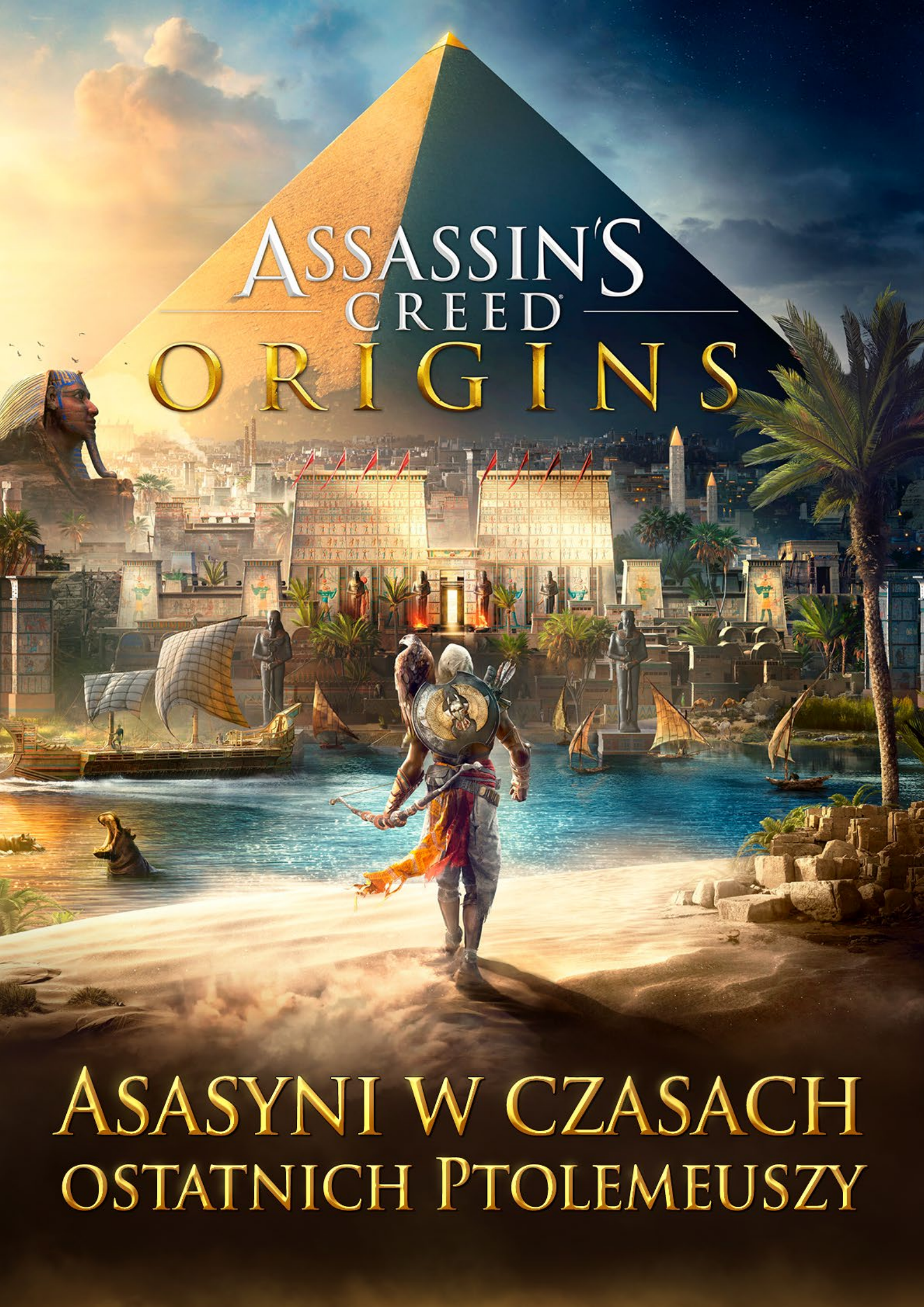
Oto misje Kleopatry

Rok później, na sklepowe półki trafiła „Kleopatra: Królowa Nilu”, będąca dodatkiem do gry. W kampanii przenosiliśmy się do okresu Egiptu ptolemejskiego, by w ramach misji o niezwykle wysokim poziomie trudności rozwijać królestwo tytułowej władczyni.

Rzut izometryczny i szczegółowa rysunkowa grafika zapewniają grze ponadczasowość i swoistą nieśmiertelność (zupełnie, jak z piramidami). W obu odsłonach do dyspozycji mamy również encyklopedię, co z pewnością zaspokoi ciekawość związaną z tematem (przynajmniej tak to działało w czasach przed Wikipedią).

Jest taki poemat o Nilu

Jeżeli szukacie gry na długie wieczory, sięgnijcie śmiało po „Faraona” – nie zawiedziecie się. A jeżeli nie przypasuje wam gorący, pustynny klimat, to w serii są jeszcze inne miejsca i okresy. *Ave!*

The image is a promotional poster for the video game Assassin's Creed Origins. It features a central figure, Bayek, seen from behind, standing on a sandy beach. He is wearing a hooded assassin's outfit with a falcon on his back and a shield on his chest. In the background, a large, golden pyramid dominates the sky, with a city of ancient Egypt below it. The city is filled with temples, statues, and palm trees. A large sphinx is visible on the left side. The sky is a mix of blue and orange, suggesting a sunset or sunrise. The overall scene is rich in detail and color.

ASSASSIN'S CREED® ORIGINS

ASASYNI W CZASACH
OSTATNICH PTOLEMEUSZY

PRZY premierze „Assassin’s Creed Syndicate” w 2015 roku, sporo osób uważało, że największa seria Ubisoftu krąży w kółko i zaczyna zjadać własny ogon. Premiera następnej części została przesunięta na 2017 rok, by gracze mogli odpocząć od powtarzalnej rozgrywki. Wreszcie nadchodzi premiera egipskiej gry o Asasynach i z miejsca zostaje okrzyknięta jedną z najlepszych części cyklu.

~Scroll

Odświeżeni zabójcy

„Assassin’s Creed Origins” zostało rebootem serii na kilku poziomach. Po pierwsze zakończono wątek Juno, który od 5 lat pomimo ułudy rozwoju stał w miejscu. W zasadzie ta historia została rozwiązana w nowej serii komiksów, a seria gier mogła „odetchnąć” i zacząć na świeżo z nową historią (choć chodzą plotki, że początkowo historia miała być rozwiązana w grze). Po drugie, Origins zapoczątkowało zmiany w gameplayu, upraszczając parkour, przenosząc sporo ciężaru z ukrywania się na otwartą walkę (której w serii i tak było dużo od drugiej części, czego nie chce przyznać bądź zauważyć sporo osób). Zmieniono sterowanie na takie, które pozwala graczowi lepiej kontrolować postać podczas starć oraz daje więcej możliwości. Wreszcie sam model wydawniczy, dodanie wewnątrz aplikacji sklepu z kosmetycznymi dodatkami, większe dodatki, darmowy (dla posiadaczy podstawki) tryb Discovery Tour, sposób zapisywania rozgrywki, uhierarchizowanie drabinki zabijanych Templariuszy... Choć świat i główne atuty pozostały takie same, seria zrobiła drastyczny zwrot w zupełnie innym kierunku, nabierając sporo cech gier typu action RPG jak wydany dwa lata wcześniej „Wiedźmin 3”, który był dla twórców inspiracją.

Ostatni Ptolemeusz

Historia Assassin’s Creed Origins rozgrywa się w głównej mierze w czasach konfliktu wewnętrznego pomiędzy Kleopatrami VII (tak, tą Kleopatrami) a jej bratem Ptolemeuszem XIII. Gracz wciela się w ostatniego Medżaja, Bayeka z Siwy i okazjonalnie w jego żonę Ayę z Aleksandrii. Małżeństwo to mści się za śmierć ich syna polując na członków organizacji zwanej Zakonem Starożytnych. To prastare bractwo okazuje się maczać palce w wielkiej polityce, przez co Bayek i Aya trafiają na wiele sytuacji zagrażających ich życiu. Na sam koniec,

dokonawszy swojej zemsty, zakładają bractwo Ukrytych, którzy mają strzec porządku świata przed podobnymi do Zakonu Starożytnych. Tak rodzi się zorganizowana rywalizacja pomiędzy Templariuszami i Asasynami, przynajmniej w skrócie, nie wchodząc w detale tego skomplikowanego i rozbudowanego uniwersum.

Bayek jest bardzo rozbudowaną i przyjemną do obcowania postacią, choć patrząc na to, że został protagonistą zamiast Ayi, gdyż zarząd nie zgadzał się na żeńską postać główną, gdyż ‘to się nie sprzeda’, a cała wcześniejsza historia opowiadała o niej jako o przywódczyni bractwa wprowadzając wiele sprzecznych ze sobą odczuć.



Wiedźmin 3 Mroczne Dusze Egiptu

Gra posiada spory, otwarty świat obejmujący nie tylko okolice dolinę Nilu, ale także okoliczne oazy, pustynię czy nawet fragmenty Libii. Wszędzie porozrzucone są pyłajniki, a zadania poboczne mają własną historię, która potrafi zainteresować. Twórcy nie kryli się, iż zaadoptowali sporo z „Wiedźmina 3” i to widać. Nie ma nic w tym złego, brać najlepsze rozwiązania i je implementować, tak rozwija się branża i wprowadzane są nowe standardy. Tak samo walka z rozpisaniami na konkretne przyciski pada jest w zasadzie identyczne do tego co widzieliśmy w serii „Dark Souls” – ciosy bronią prawym triggerem i spustem, a tarcza i łuk po lewej.

Zupełną rewolucją w serii było wprowadzenie zwierzątka protagonisty – orła w formie zdalnie sterowanego drona, porzucając typowy wzrok orła. Teraz już nie ma możliwości tak łatwego śledzenia przeciwników. Wydaje się też, że po reboocie serii, dużo trudniej się ukrywać – nie

tylko strażnicy łatwiej nas wykrywają, ale też czasem robią to z miejsc, z których wydaje mi się, że nie powinni. System ekwipunku i losowego lootu został także wprowadzony, po częściach, które bazowały na bardzo konkretnych i nielicznych ulepszeniach uzbrojenia dla postaci. Widać, że twórcy postanowili przenieść ciężar na zdecydowanie bardziej RPGowe doświadczenie w otwartym świecie. I w Origins widzimy także załączki aktywności powtarzalnych, które miałyby z produkcji zrobić grę długożyjącą.

Dodatki, dodatki nadzwyczajne

Gra wzbogacona jest dwoma sporymi rozszerzeniami: „Hidden Ones” i „Curse of the Pharaohs” i wieloma pomniejszymi kosmetycznymi bajerami dla broni i wierzchowców w sklepie wewnątrz gry. Jeśli chodzi o te ostatnie, to były one kontrowersyjną sprawą dla społeczności. Choć wiele z nich było utrzymanych w klimacie czasów bądź okołogrowej estetyki, to wielu przeciwników tego typu zarobków (które według niektórych statystyk przynoszą $\frac{3}{4}$ dochodów z gry) wskazywało te bardziej zabawne, jako wyrywające z immersji i historycznej dokładności, z której seria Assassin’s Creed słynie. Sytuacja do dziś powtarza się z każdą kolejną odsłoną, ale ilość produkowanych dodatków kosmetycznych czy skórek zdaje się sugerować, iż jest na tyle duże zainteresowanie nimi, że firmie opłaca się je tworzyć.

Zupełnie inaczej ma się sprawa z dwoma rozszerzeniami fabularnymi, a na pewno z pierwszym – „Hidden Ones”. Jest to dodatkowa krótka bardzo przyjemna kampania o dziejach Bayeka po wydarzeniach z podstawowej wersji gry, dziejąca się na półwyspie Synaj. Historia dopełnia wyjaśnienia genezy asasyńskiego kredo, dodaje nowy obszar i nowy strój, ale nic poza tym.

Zupełnie inną parą kaloszy jest drugie rozszerzenie – „Curse of the Pharaohs”. W nim Bayek odwiedza różne rodzaje egipskich zaświatów, walczy z przyzwanymi dawno zmarłym faraonami i spotyka dziwne mistyczne stwory prosto z egipskiej mitologii. Łatwo tu o osąd, że jest to przesadzone, ale gracze najwyraźniej zapominają, iż od pierwszej części świat serii opiera się na założeniu, że przed ludźmi na Ziemi żyła zaawansowana cywilizacja, która stworzyła ludzkość. Niemniej dodatek, choć nie jest zły i pasuje do „Assassin’s Creed Origins” jako samodzielnego produktu, to faktycznie jest dość nietypowy na tle całej serii.

Bayek, Zabójca Bogów

Widać, że twórcy bardzo chcieli w pełni wykorzystać możliwości nowego systemu walki, dlatego dodali tutaj walki z bossami, które można powtarzać w nieskończoność. Są to 3 różne walki z awatarami egipskich bogów: Anubisem, Sobkiem i Sekhmet. Z powodu braku odpowiedniego wyjaśnienia w świecie, są to po prostu glitche Animusa, ważnej maszyny dla całego uniwersum. Pierwotnie miały one mieć związek z Juno, ale ten wątek został zarzucony po tym jak firma zdecydowała się rozwiązać tę sprawę w serii komiksów.

Walki z bossami stanowią wyzwanie, dopóki gracz nie nauczy się mechanik. Stają się wtedy mocno powtarzalne i nie są taką formą rozrywki dla gry długożyjącej, jakiej można by oczekiwać od flagowej produkcji firmy.

Całość jest bardzo solidnym produktem, w którym mało jest błędów, jest bardzo dobrą grą samodzielną, jako wstęp do serii oraz jako kontynuacja serii. Jeśli lubisz starożytny Egipt, bieganie po piramidach, dobrą walkę i intrygę, to z pewnością ta pozycja Ci się spodoba.



CZY JESTEŚ GOTOWA
PRZEKROCZYĆ



SWOJE GRANICE?



CHILDREN OF THE NILE™ COMPLETE

ZA DUŻO „ALE” NA ARCYDZIEŁO

WIĘKSZOŚĆ strategii, których fabuła dzieje się w zamierzonych czasach, opiera się o szeroko rozumiane średniowiecze, z wielkimi zamkami i rycerzami zakutymi w pełnopłytowe zbroje. City buildery czy strategie ekonomiczne, jeśli już korzystają z ram historycznych, często biorą też okres wielkich odkryć przypadający na XV, XVI i XVII wiek. Zaraz za nimi znajduje się szeroko pojęty starożytny Egipt, który wyjątkowością całej swojej otoczki geograficznej czy kulturowej zjednał sobie wielu amatorów historii. „Children of the Nile” mogłoby być idealnym wstępem do tego okresu historycznego, gdyby nie kilka sporych „ale”.

~Scroll

Trochę historii

Firma Tilted Mill Entertainment powstała w 2002 roku, a jednym z jej założycieli był Chris Beatrice, były lead designer i główny menedżer w Impressions Games. „Faraon” (ten z 1999), „Cleopatra”, „Zeus: Pan Olimpu” czy seria „Caesar” – praktycznie każdy fan city builderów dobrze zna te tytuły i każdy z nich był właśnie dziełem studia Impressions Games. To oznaczało, że debiutancka gra studia Tilted Mill powinna była posiadać podobny klimat, co wymienione wcześniej produkcje. Dwa lata później, w 2004 roku wychodzi „Children of the Nile” potencjalny, nowoczesny (jak na tamte czasy) duchowy następca „Faraona” i „Cleopatry”.

„Children of the Nile” z pozoru jest zwykłym city builderem osadzonym w nieokreślonej erze starożytnego Egiptu. Na pierwszy rzut oka wygląda wręcz jak remake „Faraona” w pełnym trójwymiarze. Jednak wystarczy kilka minut poobcować z tą produkcją, by zauważyć, jak bardzo różni się ona od innych przedstawicieli tego gatunku. Bardzo bym chciał nazwać to szczytem potencjału gier o budowaniu miasta, a nawet małym arcydziełem... jednak zbyt dużo tu wad i wpadek, by móc użyć tak górnolotnych słów.

Starożytny Egipt w 2004 roku

Zacznijmy od wizualistów – nie ma co się czarować, grafika 3D sprzed 19 lat nie będzie prezentować się dobrze, jednak sama ilość wielokątów nie jest czymś, co powinno przeszkadzać w grze, w której większość obiektów i tak obserwujemy z większej odległości. Problemem jest dobór kolorów, przez co sporo naszych ludków wtapia się w otoczenie i ciężko ich szybko wypatrzyć. Tereny zalewowe, niezwykle ważna mechanika w city builderach umiejscowionych w czasach starożytnego Egiptu, ciężko wykryć, a konkretnie gdzie się kończą. Podobnie z granicami budynków, których położenie nie ogranicza budowania dróg pod nimi, jednak wpływa na poruszanie się mieszkańców po nich. Surowce oraz dekoracyjne rośliny wizualnie mieszają się ze sobą, utrudniając odpowiednie planowanie rozmieszczenia konkretnych budowli, zależnych od danego materiału.

Sam interfejs również jest niezwykle nieczytelny. Najbardziej rzucający się w oczy, spory przycisk pod minimapą nie wywołuje okienka menu, a służy do schowania interfejsu do robienia zrzutów ekranu. Dlaczego tak mało istotny przycisk jest tak wyeksponowany, ciężko powiedzieć. Ekran domostw oraz mieszkańców też pozostawia wiele do życzenia. Jest funkcjonalny, ale bardzo nieintuicyjny i wymaga świadomego używania, zamiast odruchowego, co bardzo spowalnia egzekucję własnego planu na budowę miasta. Nie inaczej jest z wyświetlaniem tabel odpowiedzialnych za wskazanie ilości posiadanego surowca.

The Good Stuff

Jednak to wszystko blednie (choć pozostaje istotną barierą do wygodnego obcowania z grą) w porównaniu do niezwyklej złożoności i frajdy, jaką daje sama rozgrywka i budowanie miasta. Jest to skomplikowany city builder, na pewno w porównaniu do „Faraona” czy „Kleopatry”, ale nie wpada on w pułapkę bycia zbyt rozbudowanym. Na pewno nie jest to pozycja dla osób zaczynających z city builderami, ale dla weteranów tego gatunku, rozbudowany system połączeń pomiędzy konkretnymi strukturami, spora kontrola nad głównymi funkcjami sporej ilości budynków powinien dać dużo frajdy. W zasadzie każdy system ma swoje logiczne wyjaśnienie, jak to iż potrzeba kasty „szlacheckiej” do kontroli większej ilości rolników. Jednocześnie nie są to systemy, które dawałyby poczucie że są nadzwyczaj zbędne czy niepotrzebnie utrudniające rozgrywkę. Dopóki nie napotyka się na opór związany z interfejsem czy niejasnym i nieco ukrytym systemem budowy na kratkach, można się naprawdę dobrze bawić. Trzeba tylko mieć wszystko opanowane.

Samouczek za karę

Dobre wprowadzenie do gry, nie powinno być obowiązkowym i męczącym tutorialiem. Wiele dobrze skonstruowanych gier wplata naukę własnych mechanik w główną fabułę lub kampanię, dając możliwość nauki jej sekretów podczas zwykłej rozgrywki. Dzięki temu gracz, czuje, że może od razu grać w to, za co zapłacił. Niektóre produkcje robią to tak dobrze, że spora część odbiorców nawet nie wie, że została bardzo dobrze poprowadzona przez podstawy sterowania czy mechanik gry, stwierdzając, że gra jest łatwa w opanowaniu.

Niestety tego nie uświadczymy w „Children of the Nile”. Pierwsza misja kampanii wymaga od gracza, dobrej, a przynajmniej podstawowej wiedzy na temat swoich mechanik, interfejsu, sposobu gry i współdziałania systemów rozgrywki.

Aby móc cieszyć się głównym daniem, jakim są mapy z wysoko wyznaczonymi celami, trzeba poświęcić ponad kilka godzin na tutorial, który spokojnie mógłby być wbudowany w centralną rozgrywkę. Jakby tego było mało, samouczek jest podzielony tylko na trzy części, przez co ukończenie każdej wymaga ponad godziny czasu, co jest absolutnie nieakceptowalne. Co gorsza, w każdej części jest kilka momentów, w których trzeba czekać i w zasadzie nic nie robić przez wiele minut, aby sytuacja w grze dogoniła wymagania bieżącego kroku w instrukcji dla gracza. Podejrzewam, że takie podejście, może zniechęcić wielu graczy. Mało kto będzie chciał siedzieć kilka godzin w samouczku, by wreszcie móc zagrać w grę tak, by nie walczyć z interfejsem.

Takie wady wydają się dość proste, przy tak cieższej grze, ale wysoki próg wejścia, nieintuicyjny interfejs czy chwilami niejasno oznaczona grafika mogą być przeszkodami, których sporo osób nie będzie chciało pokonać by móc się cieszyć tym (potencjalnym) arcydziełem.





SZYBKA PIATKA KLEOPATRY

SPOŚRÓD wielu władców i władczyń starożytnego Egiptu do świadomości ludzi najbardziej przebija się jedno imię – Kleopatra zwana Wielką, z rodu Ptolemeuszy. Jako że temat numeru zobowiązuje (a i ostatnio miała miejsce mała drama z Netflixem), prezentujemy kilka filmów, w których główną rolę gra Królowa Egiptu.

~Hefajstos



5. Cleopatra (1970)

Zaczynamy nietypowo, bo od japońskiej animacji dla dorosłych. Troje ludzi z dalekiej przyszłości przenosi się w czasie do Aleksandrii za rządów Kleopatry, by zapobiec inwazji obcych. Osamu Tezuka, reżyser filmu, to osoba nietuzinkowa, co widać wyraźnie w tej produkcji.

4. Dwie noce z Kleopatrą (1954)

Z Kraju Kwitnącej Wiśni przechodzimy do Włoch, skąd pochodzi ta komedia. Kleopatra (legendarna Sophia Loren) pod nieobecność Marka Aureliusza spędza noc z jednym z jego strażników. Następnego dnia biedak zostaje znaleziony otruty, a na życie Królowej zostaje zawiązany spisek.





3. Cezar i Kleopatra (1945)

Nie można mówić o kinowej Kleopatrze, nie wspominając choć słowem o roli gwiazdy formatu Vivien Leigh. Film Gabriela Pascala opowiada o rodzącym się romansie Kleopatry z Juliuszem Cezarem (Claude Rains), który dotarł do Egiptu. Klasyka zawsze w cenie.

2. Asterix i Kleopatra (1968)

Choć w naszym nadwiślańskim kraju ogromną popularnością cieszy się wersja aktorska, to sam zdecydowanie wolę klasyczną animację (najlepszą w serii, obok „Dwunastu prac Asteriksa”). Fabuły raczej nikomu nie trzeba przybliżać, ale humor po ponad pięciu dekadach wciąż na najwyższym poziomie.



1. Kleopatra (1963)

Nikogo nie powinna dziwić obecność klasycznego obrazu Josepha L. Mankiewicza (tak, z tych Mankiewiczów) z ośniewającą Elizabeth Taylor w roli tytułowej. Fabuła opisuje próby wzmocnienia Królestwa Egiptu przez Kleopatę oraz jej miłosne rozterki. Jeżeli nie widzieliście, koniecznie zarezerwujcie sobie cztery godziny!

BONUS: Cleopatra's Tomb (1899)

Tym razem w ramach bonusu ciekawostka historyczna. Mająca status utraconej krótkometrażówka autorstwa Georgesa Mélièsa, jednego z pionierów kina i efektów specjalnych opowiada o odnalezieniu grobowca Kleopatry i jej ożywieniu. W roli Królowej Egiptu Jehanne d'Alcy (pierwsza aktorka odgrywająca tę rolę!), żona i współpracowniczka reżysera.

