

# Equinox TIMES X

**RZUT NA  
INICJATYWĘ**  
RPG w roli głównej

**DISCO ELYSIUM**  
To jeden z tych dni

**ESCAPE FROM  
BLOODKEEP**  
Patrzaj jak grają

**SPIDER-MAN:  
ACROSS THE SPIDER-VERSE**  
Spider-Manów nigdy dość!

**DZIEŃ NASTANIA NOCY**  
Smoków i LGBT





# Spis treści

## RECENZJE – FILMY

|  |    |
|--|----|
| Spider-Man: Across the Spider-Verse..... | 4  |
| Super Mario Bros. Film.....              | 6  |
| The Flash.....                           | 8  |
| Fast X.....                              | 10 |

## RECENZJE – GRY

|                                  |    |
|----------------------------------|----|
| The Baby in Yellow.....          | 12 |
| The Case of the Golden Idol..... | 15 |

## RECENZJE – LITERATURA

|                          |    |
|--------------------------|----|
| Dzień nastania nocy..... | 16 |
|--------------------------|----|

## PUBLICYSTYKA

|  |    |
|--|----|
| Gejowe kreskówki, bo mamy Pride Month..... | 18 |
|--|----|

## TEMAT NUMERU

|  |    |
|--|----|
| Escape from the Bloodkeep.....                         | 22 |
| The Outer Worlds.....                                  | 24 |
| Disco Elysium.....                                     | 26 |
| Fear & Hunger.....                                     | 30 |
| Icewind Dale Enhanced Edition.....                     | 34 |
| Zaćmione Życzenie & Legendy Wrót Baldura.....          | 38 |
| Upadek smoka. Tajemna historia Dungeons & Dragons..... | 41 |
| Strixhaven – A Curriculum of Chaos.....                | 42 |
| The Void.....  | 46 |
| Szybka Piątka z Kostką.....                            | 50 |
| Zalety grania w RPGi.....                              | 52 |

Naczelną czasopisma i szefa działu DTP: Lailyren  
Szef działu korekty: Solaris  
Szef 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  
Redaktor gościnny: Prehi

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



Witajcie, drodzy Czytelnicy!

Przez lata gry RPG miały reputację rozrywki, w najlepszym wypadku, dla bandy dzieciaków zamkniętych w piwnicy, a w najgorszym pseudo-satanistycznej (co jest ironiczne biorąc pod uwagę przywiązanie do religii jednego z ojców „Dungeons & Dragons”). W Equinox Times się tym jednak nie przejmujemy i oddajemy w Wasze ręce numer poświęcony wszystkiemu, co związane z rzucaniem kośćmi i udawaniem magów, barbarzyńców... albo policjantów-alkoholików.

Tych, których zainteresował ten ostatni kawałek, odsyłam do recenzji „Disco Elysium” by sprawdzili, jak się trzyma ten nie najnowszy tytuł. Ci, dla których ta gra jest i tak zbyt nowa, mogą przenieść się jeszcze bardziej w czasie dzięki tekstowi o nowej wersji klasycznego „Icwind Dale”. Oczywiście mamy nie tylko gry komputerowe – fani klasycznych RPGów mogą przyjrzeć się opinii na temat oglądania „Escape from Bloodkeep” albo recenzji w pełni darmowego, horrorowego „The Void”.

Nie żebyśmy mieli tylko teksty okołokostkowe – zawarliśmy też solidną dawkę superbohaterów („Spider-Man: Poprzez Multiwersum”, nowy film z Mario czy „The Flash”) i homoseksualizmu (recenzja książki „Dzień Nastania Nocy”). Dla każdego coś miłego!

Miłej lektury!

~Ghatorr

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

Autorka okładki: Sonya100years

[Link do grafiki](#)

Użyte grafiki:

[Tłó str. 5](#)

[Tłó str. 6](#)

[Tłó str. 26-29](#)

[Tłó str. 32-33](#)

[Tłó str. 46-48](#)

[Linktree – linki do socjali](#)

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





# SPIDER-MAN™

ACROSS THE SPIDER-VERSE

W SIECI PAJĘCZYCH NAWIĄZAŃ



**OJ, namnożyło się nam ostatnio tytułów omawiających multiwersum. I nie ma czemu się dziwić, wszak Hollywood nie może odpuścić dojenia popularnych motywów.**

~Hefajstos

Z głośniejszych tytułów mieliśmy „Doctor Strange w multiwersum obłądu” (ugh!), fenomenalne „Wszystko Wszędzie Naraz” oraz „Spider-Man: Uniwersum”. I właśnie do bohaterów tego ostatniego filmu powracamy w omawianym tytule.

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

### Itsy-bitsy spider...

Zaczynamy od małego recapu „Into the Spider-Verse” oraz historii Gwen Stacy, aka Ghost-Spider. Z jej perspektywy dowiadujemy się o konsekwencjach zniszczenia maszyny Fiska oraz samotnej drodze bohaterów. Dzięki niej poznajemy też Miguela O’Harę (Oscar Isaac), znanego jako Spider-Man 2099. Przewodząc społeczności Ludzi Pająków, stara się on uchronić wszystkie wszechświaty przed całkowitą zagładą.

Tymczasem Miles Morales, będąc nowym lokalnym Spider-Manem swojego uniwersum, stara się pogodzić życie superbohatera i nastolatka. Udaremniając próbę napadu wdaje się w potyczkę z tajemniczym przeciwnikiem, określającym się mianem The Spot (Jason Schwartzman). Bohater początkowo lekceważy przeciwnika, co w efekcie doprowadza do tragedii, rodząc zagrożenie dla wszystkich istot we wszystkich wariacjach rzeczywistości.

### Między nami, Pająkami

Podzielenie ekranowego czasu i ustanowienie Milesa oraz Gwen równorzędnymi bohaterami filmu okazało się strzałem w dziesiątkę. Oboje na swój sposób próbują poradzić sobie z ogromną odpowiedzialnością, jaka spadła na nich w młodym wieku, stratami, jakie ponieśli i poczuciu traktowania ich jak dzieci. Tym samym ich relacje stają się bardziej rzeczywiste, a widzom łatwiej w nie uwierzyć. Zresztą, każda z ważniejszych postaci jest tu żywą istotą z wadami i zaletami, a nie komiksową wycinką.

The Spot, jako główny antagonista filmu, przechodzi przez klasyczną drogę „od zera do bohatera” w wersji dla czarnych charakterów. Z początku niezdarzy i niepewny swojej sytuacji znajduje motywację i cel, dzięki czemu staje się przerażającym przeciwnikiem. Równie dobrze wypada O’Hara, który balansuje na granicy światła i mroku, niejako akceptując poświęcenie jednostki dla dobra ogółu. Dynamika zachowań i zależności, jakiej ze świecą szukać we współczesnym kinie rozrywkowym.

### Pająk, jaki jest, każdy widzi

Wizualnie „Across the Spider-Verse” to jedna z najpiękniejszych animacji ostatnich lat. Każde multiwersum to zupełnie inny styl graficzny, z odpowiednim kolorowaniem (lub jego brakiem), dynamiką i zasadami. Prym wiedzie tu Ziemia-65, czyli uniwersum Gwen – tła są pozbawione detali, będąc stylizowanymi na malunki. Rewelacyjnie wypada też soundtrack – każdy z utworów jest idealnie dopasowany do swojej sceny, wzmacniając emocje płynące z ekranu.

Film wypełniony jest masą nawiązań i easter eggów, które z pewnością zaspokoją każdego fana Spider-Mana wszystkich wariacji i kombinacji. Co ważniejsze, twórcom udało się uniknąć popadania w kicz i wbijanie przekazu młotem – to coś, czemu winne jest MCU i ich „Spider-Man: No Way Home”. Ani razu nie czułem zażenowania na siłę wciskanym żartem czy frazą, byleby było do zwiastunów – widać da się.

### Go Web! Flyyy...

Cóż pozostało powiedzieć – fani poprzedniego filmu i samej postaci w kinie byli już dawno, zapewne nie raz. Tych, którzy nie są pewni, zachęcam gorąco – nawet, jeżeli nie interesują Was filmy animowane. To dojrzała, przemyślana i wypełniona sercem historia, której warto poświęcić czas. Lepszego blockbustera i tak w tym czasie nie znajdziecie. **Ave!**







**NINTENDO** to firma, której przedstawiać nie trzeba – wszak o japońskim tytanie świata gier słyszał każdy. Sporo osób słyszało również o **Illumination**, które ma na swoim koncie abominację w postaci Minionków. I tak się złożyło, że obie te firmy postanowiły połączyć siły.

~Hefajstos

Ich cel był szczytny, chodziło bowiem o podjęcie (kolejnej) próby wprowadzenia wąsatych hydrauliczków na wielki ekran – tym razem w formie (kolejnej) animacji. W efekcie powstał celuloidowy ekwiwalent pieczarki – da się zjeść i nawet coś od siebie dodaje, ale wartości w tym brak.

### It's-a me, Movie!

Gdzieś tam potężny Król Bowser (Jack Black) poszukuje mistycznej Gwiazdy. Power-up ten da mu moc, która pozwoli osiągnąć upragniony cel – poślubienie władającej Grzybowym Królestwem Księżniczki Peach (Anya Taylor-Joy).

Brooklyn, Nowy Jork. Dwóch parających się hydrauliczką braci – Mario (Chris Pratt) i Luigi (Charlie Day) próbują swoich sił w prowadzeniu własnego biznesu. W wyniku niesamowitego splotu wydarzeń wąsacze trafiają do różnych części magicznego świata. Mając zbieżny cel, Mario i Peach łączą siły, by powstrzymać antagonistę – historia stara jak świat, prościej się nie da. I to jest problem, bo uniwersum pozwalało na znacznie więcej.

### Your success is in another box office

Odnoszę wrażenie, że twórcom bardziej zależało na jak największej ilości nawiązań, smaczków, easter eggów i oczek puszcanych w stronę fanów gier (zwłaszcza tych zaczynających w epoce ośmiu i szesnastu bitów). Jest ich tu mnóstwo, większość jednak wywołuje uśmiech politowania lub lekkie skinienie głową.

Wizualnie mamy wysoki poziom – animacja jest urocza, kolorowa i pełna energii. Widać to szczególnie w scenach akcji – zarówno w scenie pojedynku z Donkey Kongiem, jak i na Tęczowej Drodze. Tylko tyle i aż tyle.

### No more shrooms

Jeżeli czujecie zew nostalgii lub macie potomstwo – wybierzcie się śmiało na seans w weekendowe popołudnie. Spędzicie miło czas, bez poczucia straty czasu (tak długo, jak nie będziecie oczekiwać hitu). Ciao *Ave!*





# PIERWSZE PROMIENIE SŁOŃCA ZAPACH KWIATÓW

NATALIA BROŻEK



SŁONECZNY ROMANS  
NA WIOSNĘ



## I MAGICZNY KRAKÓW



DC  
THE  
**FLASH**  
МОШИШ I МАСИ!





**W komikсовym canonie DC, Barry Allen jest najszybszym człowiekiem na Ziemi, który ma nawyk wiecznego spóźniania się. Jakże adekwatny to opis do filmu, na który przyszło nam czekać.**

*~Hefajstos*

W połowie roku 2023 to oczekiwanie się kończy, bo oto po zmianach w Warner Bros., czystkach budżetowych, wybrykach Ezry Millera i dokrętkach – „Flash” w reżyserii Andy’ego Muschietiego („Mama”, dylogia „To”) trafił do kin. A wraz z filmem pojawia się recenzja.

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

## **Wibbly Wobbly, Timey Wimey**

Przyszłość po Lidze Sprawiedliwości. Barry Allen (Ezra Miller), jak na superbohatera przystało, dzieli swój czas między normalnym życiem a ratowaniem ludzi, kotków i noworodków. Załamany tym, że nie jest w stanie pomóc przebywającemu w więzieniu ojcu (Ron Livingston), oskarżonemu o morderstwo Pani Allen (Maribel Verdú), bohater odkrywa, że jest w stanie manipulować czasem. Na nic ostrzeżenia, gdy pojawia się szansa na życie w pełnej rodzinie. Jak to jednak bywa w tego typu historiach, konsekwencje będą bezlitośnie surowe.

Flash trafia więc do alternatywnej wersji swojego świata, gdzie wraz z młodszą wersją siebie stawia czoła Generałowi Zodowi (powracający w tej roli Michael Shannon). Po swojej stronie ma styranego życiem Batmana (mający ogromną frajdę Michael Keaton!) oraz Karę Zor-El, aka Supergirl (Sasha Calle). O tym, jak zakończy się ten czasowy bałagan, musicie przekonać się sami – o dziwo, nie jest stricte hollywoodzko.

## **Run Barry, run!**

Fabularnie więc – jest całkiem dobrze. Są momenty, gdzie dialogi wyraźnie nie działają (nie trzeba cytować co krok Burtona), część relacji też wypada blado (Flash-Batman Afflecka, którzy usiłują odegrać relację Iron Mana ze Spider-Manem). Aktorsko jest naprawdę dobrze – Miller, mając dla siebie więcej miejsca niż w „Justice League”, wyraźnie błyszczy, zaś Calle ma potencjał na ciekawą interpretację Supergirl.

Problem jest jednak po stronie wizualnej. Są momenty, gdy efekty balansują między gramami z siódmej generacji konsol, a serialami CW. Bolesne wspomnienia z seansu „Black Adam” wywołuje też choreografia walk w slow-mo – oj, ta branża ma za sobą lepsze czasy. Finał na szczęście nadrabia i cieszy oko (i odpuszczono nam wreszcie niszczenia kolejnego amerykańskiego miasta!).

Skoro mamy popularny temat multiwersum, to mamy również easter egg, nawiązania i cameo. Miłośnicy starszych filmów i seriali oraz czytelnicy komiksowych tomów poczują się jak w domu – choć uniknięto przesycenia, jak w „Spider-Manie” MCU. W kilku momentach Wasze oddechy zostaną wstrzymane, a szczeka opadnie na kinową podłogę – gwarantuję.



## **Na mecie, ale z zadyszką**

DCEU ma na koncie lepsze i gorsze filmy, a „Flash” plasuje się w okolicach środka – bardziej w stronę tych dobrych produkcji. Klasyczna historia z kilkoma dobrymi pomysłami i z kilkoma garściami serca, ale wyraźnie bez stricte fanowskiej miłości.

Pozostaje pytanie, jaki los czeka interpretacja tytułowego bohatera Millera. O tym, czy w Gun-verse będzie dla niego miejsce, przekonamy się za kilka lat, tymczasem przy braku innych opcji (tj. jeśli widzieliście już „Across the Spider-Verse”) zachęcam do wybrania się na seans. **Ave!**





**FAST  
X**

**YOUR  
SEATBELTS**



**NIE od dziś wiadomo, że kino akcji rządzi się własnymi prawami, naginając często ogólnie przyjęte zasady logiki i fizyki. Czymże jednak jest nauka w obliczu Rodziny takiego kalibru?**

~Hefajstos

Mająca już dwadzieścia dwa lata na karku Saga Rodziny Toretto (™) to sztandarowy przykład wysokobudżetowego kina oscylującego na granicy klasy B i C (a może P R N D?), w którym to kolejne próby przeskakiwania rekina skończyły się w kosmosie. I znów ktoś do szpiku zły przychodzi, by zerwać więzi i osiągnąć swój niecny cel.

### **Z rodziną najlepiej na zdjęciu (nogi z gazu)**

Los Angeles, standardowy grill w ogródku nie-standardowej rodziny Toretto. Zbierani niczym Pokemony przez lata członkowie rodziny spotykają się z wyciągniętą z szafy seniorką rodu (Rita Moreno). Dom i Letty wspólnie wychowują synka (Leo Abelo Perry), licząc na spokój od szalonych eskapad. Roman, Tej, Ramsey i Han planują akcję w Rzymie, zaś reszta bohaterów gdzieś tam sobie żyje za planem.

Wszystko komplikuje się, gdy w nocy odwiedza ich Cypher, antagonistka z ósmej części. Ranna i pozbawiona wszystkiego ostrzega parę bohaterów – ktoś z ich przeszłości powrócił, by zemścić się na Toretto i Spółce. Tym kimś jest Dante Reyes (Jason Momoa), syn skorumpowanego polityka z piątej odsłony cyklu. Efektów całej tej hucpy możecie się domyślać, zwłaszcza jeżeli słyszeliście plotki o sposobie zakończenia serii.

### **Diesel czy benzyna?**

Film trapi wiele problemów, ale trzy wybijają się niechlubnie. Pierwszym z nich jest odejście Justina Lin, którego zastąpił Louis Leterrier („Transporter”, „Człowiek Pies”, „Starcie Tytanów”). Reżyser wyraźnie nie ma pojęcia, czym powinna być seria i co sprawiało, że ostatnie cztery filmy mimo problemów oglądało się dobrze.

Drugą jest syndrom bycia fundamentem pod budowę wielkiego finału – wszystko, co dzieje się na ekranie, to odhaczanie kolejnych punktów w drodze do mety. Ta drużyna idzie tam, Ci spotykają Tego, tutaj pościg, tam wybuch.

Jest na tyle źle, że widać jak idiotycznie i na siłę posklejane są poszczególne wątki i sceny.

Trzecią jest aktorstwo. O ile każde ze stałych bywalców czuje się dobrze w skórze odgrywanej przez siebie postaci, to czuć wyraźne zmęczenie – zwłaszcza ze strony Vina Diesela, któremu chyba nie w smak już kino akcji (wszak jest już w połowie pięćdziesiątki). Aktor zdaje się odbębniać swoje stałe kwestie, by tylko mieć to za sobą i móc wrócić do DnD.

Najsłabiej wypada jednak Momoa, który nie ma pojęcia, jaki powinien być grany przez niego antagonistą – przeskoki z morderczego osiłka na wyzwolonego szaleńca wypadają niczym parodia Jokera. O ile jego motywacja jest zrozumiała (choć boleśnie oklepana), o tyle droga, jaką obrał, w najlepszym wypadku budzi uśmiech politowania, w najgorszym zaś bolesne zażenowanie.

### **Czuć swąd palonej gumy**

Jak na kino akcji za 340 milionów dolarów (najdroższy film w serii), całość wygląda wyjątkowo źle. CGI jest momentami boleśnie widoczne, przywołując na myśl te kosztowniejsze produkcje Asylum. Kineematografia również leży, zwłaszcza w scenach akcji – brak im polotu i życia. Niechlubnym przykładem może być tu scena rozmowy Tess (Brie Larson) z Aimesem (Alan Ritchson) w supertajnym i supernowoczesnym więzieniu. Kwintesencja chałtury.

„Szybcy i wściekli 7” ze swoim zakończeniem spowodowanym tragedią zamykało serię gustownie i z szacunkiem. Niestety, „show must go on”, co zaowocowało kolejnymi spadkami jakościowymi. Fani serii zrobią więc lepiej, zostając w obrębie siedmiu filmów (ci bardziej ortodoksyjni przy trylogii), zaś miłośnicy wysokobudżetowej rozrywki na granicy realizmu i absurdu powinni poczekać na nowe „Mission Impossible”, zagryzając „Johnem Wickiem”. Ta Rodzina jest już tylko cieniem dawnej potęgi. **Ave!**







# THE BABY IN YELLOW

„MÓWILIŚMY O HASTURZE I O CASSILDZIE...”



**PRACA opiekuna do dziecka nie jest prosta. Karmienie malucha, przebieranie, kładzenie do snu i nieustanna opieka potrafią zmęczyć. Jeszcze te szepty z tyłu głowy i unoszące się w powietrzu mroczne oczy... Moment, co?**

~*SoulsTornado*

*Uwaga – recenzja zawiera spoilery.*

W 2020 roku niezależne studio Team Terrible wzięło udział w GMTK Game Jam – 48-godzinny maratonie tworzenia gier (niestety przez problemy techniczne ich praca nie została wysłana na czas). Dzieło powstałe w trakcie tego konkursu dostało tytuł „The Baby in Yellow” i zostało umieszczone na platformie itch.io do darmowego pobrania. Spotkało się ono z tak dużym zainteresowaniem, że twórcy postanowili kontynuować jego rozwój. Pozycja dostawała aktualizacje, nowe elementy, wersje mobilne, aż w końcu po prawie trzech latach i ponad 150 milionach pobrań z itch.io trafiła do wczesnego dostępu na Steamie. Co przyciągnęło tak wiele osób do tego projektu?

### Łachman piżamek Króla

W grze wcielamy się w opiekuna małego dziecka. Dziecko ma żółty kostiumik, nienaturalnie duże, niepokojące oczy i sobie gaworzy – ot, uroczy berbec. Mamy za zadanie o chłopczyka zadbać pod nieobecność jego rodziców – dać mu butelkę, zmienić pieluszkę, a po położeniu go do łóżeczka możemy pooglądać telewizję na kanapie w oczekiwaniu na powrót pracodawców. Jednak szybko orientujemy się, że coś jest nie tak, kiedy w mieszkaniu zaczynają się dziać dziwne rzeczy. A to w obrazie zobaczymy ledwo widoczną zjawę, a to oczy dziecka na moment zmieniają kolor na czarny...

Okazuje się, że jesteśmy w śmiertelnym niebezpieczeństwie, wrzuceni w odmęty szaleństwa i kosmicznego horroru, gdyż szkrab jest wcieleniem Króla w Żółci – awatara Hastura. Tego Hastura. Wielkiego Przedwiecznego, stworzonego przez Roberta Chambersa, a pokochanego przez Lovecrafta tak bardzo, że ten włą-

czył istotę do swojego pantheonu. Naszym zadaniem jest przetrwać humory małego Królewicza i uciec z jego domeny, Carcosy.



### „Ne railions pas les fous”

Grę można określić jako horror komediowy. Wśród elementów związanych z pierwszym wymienionym gatunkiem należy wyróżnić klimat rozgrywki – nawet na początku, gdy nie wiemy jeszcze, czym jest nasz podopieczny, wyczuwamy już, że nie wszystko jest w porządku. Twórcy dawają nam go dość oszczędnie, co może zawieść osoby spodziewające się pełnoprawnej, przerażającej historii, choć według mnie podkreśla to dobrze momenty, w których Dziecko staje się prawdziwym antagonistą i zagrożeniem. Tytuł zawiera też inne bezpośrednie odniesienia, nie tylko w postaci Dziecka, do zbioru opowiadań „Król w Żółci”, co dodatkowo podsyca nastrój, a jednocześnie stanowi laurkę dla mitów lovecraftiańskich. Jest też w grze kilka jumpscare’ów, które są w stanie skutecznie podnieść tętno.

Na drugą, żartobliwą stronę tytułu składają się dwa główne czynniki. Pierwszym jest silnik fizyczny z ragdollem. Wiele rzeczy (włącznie z Dzieckiem) można podnieść, popodrzucać, a potem wyrzucić gdzieś w kąt. Niektóre przedmioty rozbijają się po uderzeniu, inne zaczynają się odbijać od podłoża. Dodatkowo dostajemy też kilka urządzeń, jak na przykład piekarnik czy toaletę, które mają... interesujące interakcje z naszym maluchem (nic mu się nie stanie, zwykle mu się to nawet podoba). Znajdziemy też różne używalne zabawki, więc możemy poświęcić chwilę, żeby pograć na ksylofonie, popuszczać bańki albo przyozdobić ścianę i nie tylko piankowymi strzałkami. Oprócz tego twórcy serwują nam zabawne, rozluźniające momenty, które wywołują przynajmniej uśmiech, jeśli nie śmiech.



### Tam, gdzie Carcosa

„The Baby in Yellow” oferuje liniową fabułę – na ekranie wyświetla nam się aktualne zadanie, po którego wykonaniu dostajemy kolejne, popychając opowieść do przodu. Miejscami twórcy stawiają



przed nami proste zagadki logiczne, które nie wymagają od gracza zbyt dużego wysiłku intelektualnego. Z jednej strony byłoby miło móc trochę bardziej wyężyć szare komórki, z drugiej niski poziom trudności można wytłumaczyć faktem, że główny nacisk w grze położony jest na (bardzo wciągającą) historię. Dodatkowo większość misji nie ma limitu czasowego, dzięki czemu możemy na spokojnie napawać się atmosferą, poszukać znajdziek albo pobawić się fizyką.

W tym miejscu chyba powinienem wspomnieć o największej wadzie gry – jest po prostu krótka. Dostępne na chwilę obecną w wersji Steam osiem rozdziałów przeszedłem w 100 minut, nie spiesząc się i rozglądając się za sekretami. Dla rzetelności wspomnę, że nie była to rozgrywka „na ślepo”, więc kojarzyłem od początku, co, gdzie i jak, ale raczej nie miało to krytycznego wpływu na czas ukończenia, biorąc pod uwagę poziom skomplikowania sterowania i zadań. Na szczęście Team Terrible zapowiedziało dalszą rozbudowę gry i dodanie kolejnych rozdziałów.



Co do sekretów, w trakcie rozgrywki możemy napotkać uwiecznione dusze oraz nagrania. Te pierwsze po uwolnieniu pozwalają nam odblokować dodatkowe opcje, jak klasyczny tryb wielkich głów lub czarno-biały filtr, drugie zaś uzupełniają opowieść bądź wysuwają spostrzeżenia na temat świata przedstawionego. Warto spędzić chwilę na odszukanie wszystkich.

### Ujrzałem czarne gwiazdy

Warstwa audiowizualna prezentuje się solidnie. Gra korzysta z Unreal Engine 4, który pomimo swoich lat wciąż potrafi wyglądać dobrze – szczególnie w połączeniu z dość kreskówkową oprawą. Widać to szczególnie w najnowszym dodatku, gdzie możemy spojrzeć na przykład na imponujące niebo nad Carcosą. Do tego dochodzą piękne i niepokojące ilustracje oraz grafiki. Jeśli chodzi o dźwięki... te, które są, trzymają wysoki poziom, lecz doskwiera im ograniczona pula. Rozgrywka

oferuje małą ilość podkładów muzycznych, przez co dużą część gry spędzimy w ciszy przerywanej odgłosami. Na plus trzeba zaliczyć porządnie wykonany voice acting. Dostajemy też napisy, również w polskiej wersji językowej.

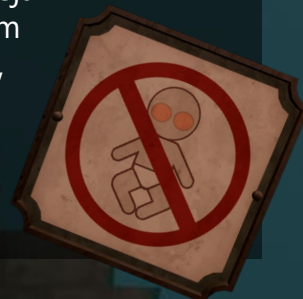
Podczas przechodzenia tytułu nie natrafiłem na żadne poważne błędy, choć zdarzały się małe wpadki, głównie silnika fizycznego. Czasem głowa Dziecka przenikała przez drzwi i półki, a czasem jakiś przedmiot osiągnął drugą prędkość kosmiczną przy rzucie, co w sumie było nawet dodatkowym elementem rozrywkowym.

### Korona godna Królewicza

Obecnie na Windowsa dostępne są dwie wersje – **darmowa na itch.io** oraz **płatna na Steamie**. Tę pierwszą, starszą, można traktować jako bardzo rozbudowane demo – daje nam dostęp do pierwszych pięciu rozdziałów fabuły. Wydanie płatne zostało rozszerzone o kolejne trzy rozdziały, zabierające nas przez portal do Laboratorium, i będzie z czasem dalej aktualizowane. Twórcy w ramach wczesnego dostępu planują oprócz kontynuacji opowieści m.in. pracę nad warstwą dźwiękową, przejście na Unreal Engine 5 oraz zmiany QoL. Gra kosztuje w tym momencie 41 złotych. Aktualny patch jest też dostępny bez opłat na platformach mobilnych (wersja darmowa ma reklamy, można wykupić dostęp bez reklam).

„The Baby in Yellow” to według mnie solidna pozycja na liście gier inspirowanych twórczością Lovecrafta. Pomimo pewnych niedociągnięć, które prawdopodobnie zostaną doszlifowane w przyszłości, tytuł wciąga gracza żartami i niewinną rozrywką, a utrzymuje przy sobie fascynującą historię i sprawnym kontrolowaniem klimatu. Choć krótki, jest on wart swojej ceny, a jeśli wolicie się najpierw upewnić, czy warto, możecie wypróbować go za darmo. Polecam go każdemu, kto nie boi się bać, a zarazem nie chce brać gry kompletnie poważnie – sami twórcy tego nie robią.

PS. Aktualnie (czerwiec 2023) na itch.io wciąż jest dostępna wersja świąteczna z dodatkowym krótkim rozdziałem bożonarodzeniowym, chwilowo nieobecny w wersji płatnej. Rzućcie okiem, jeśli po przejściu podstawki poczujecie niedosyt.







**ŚMIERĆ** czeka każdego z nas, prędzej czy później w ten czy inny sposób na wszystkich przyjdzie czas. I o ile jest to pewne, choć nie znamy dnia ani godziny, tak w przypadku ofiar w omawianej dzisiaj grze pewnym również jest, że będzie to śmierć nagła, zwykle brutalna i dość nieprzyjemna.

~Tanatos

### Zbrodnia to niesłychana...

..pan zabija pana. A tak się przynajmniej zaczyna gra, a wraz z nią historia tytułowego Złotego Bożka. I o ile rozgrywka się w głównej mierze opiera na rozwiązywaniu historii poszczególnych śmierci, tak w krótkim czasie zauważamy, że intryga jest większa niż tylko tajemnicze morderstwa. Pod względem audiowizualnym gra jest dość nietypowa. O ile muzyka bardzo przyjemnie oddaje to, co akurat się dzieje na ekranie, zmieniając intensywność lub ton w zależności od tego, w jakim miejscu danej lokacji się znajdujemy, co jest bardzo przyjemnym szczegółem, tak warstwa wizualna może się niektórym nie spodobać. Kreska jest dość unikatowa, postaci są często groteskowo brzydkie, narysowane pixel artem z dużą ilością ditheringu. Są nawet przedmioty czy sceny 3D, szczególnie w cutscenkach. Wszystko to oczywiście odpowiednio stylizowane. Mnie osobiście grafika się podobała, a groteskowość postaci sprawiała, że paradoksalnie były one bardziej wiarygodne i realne – w końcu nie każdy wygląda jak model, a wielu ludzi jest zwyczajnie przeciętnych lub wręcz brzydkich.

### Morderstwo w Orient Expressie

Podsumowując, gra jest bardzo przyjemna i angażująca, jednakże niestety dość krótka. Nawet ze świeżo wydanym DLC, który dodaje nową historię, składającą się z trzech śledztw, tytuł daje się przejść spokojnie w 10 godzin. Osobiście podstawkę ukończyłem, jeśli wierzyć Steamowi, w ok. 5 godzin. Niemniej bawiłem się przednio, a satysfakcja, kiedy wszystkie elementy złączą się w całość, szczególnie na koniec, gdy cała intryga wychodzi na jaw, jest niezwykle miła. Gra posiada demo, więc nic nie kosztuje, żeby się przekonać, czy komuś się spodoba. Trafia również często na wyprzedaże, więc jak najbardziej da się ją dorwać po przecenie. Pomyślnych łowów!





# DZIEŃ NASTANIA NOCY SMOKÓW I LGBT



**SKORO ten numer ma się ukazać w pride month, to nie może w nim zabraknąć recenzji książki, którą właśnie skończyłam czytać, a jest bardzo gejowa, czyli „Dzień nastania nocy”, autorstwa Samantha Shannon. Smoki, czarodziejki, legendy, walki i wizja zagłady znanego świata, a do tego silna reprezentacja bohaterów spod akronimu LGBTQ, wszystko to można znaleźć w tej idealnej na czerwiec książce.**

~Gray Picture

## Czy trzeba najpierw przeczytać „Zakon”?

„Dzień nastania nocy” jest prequelem do innej książki Samantha Shannon, czyli „Zakonu drzewa pomarańczy”, którą to recenzowałam jakiś czas temu. Przy prequelach lub sequelach zawsze trzeba zadać pytanie, czy tę książkę można czytać bez znajomości oryginału? W tym przypadku odpowiedzią jest „w zasadzie to tak, ale..”, ponieważ świat wykreowany przez tę autorkę jest dość obszerny i zwłaszcza na początku może być ciężko połapać się, o co chodzi. Mimo to myślę, że można przeczytać najpierw „Dzień nastania nocy”, jednak być może będzie to wymagało nieco więcej skupienia się na tym, co się dzieje. Ale z drugiej strony, ponieważ znałam już „Zakon”, gdy czytałam tę książkę, to nie do końca mogłam się wczuć



w powagę zagrożenia. Nie wchodząc w terytorium spoilerów – zdajesz sobie sprawę, że postać X nie umrze, jeżeli wiesz, że w książce, która się dzieje później jest jej bezpośredni potomek itp.

## Smoki vs wyrmy, czyli fabuła

„Dzień nastania nocy” to długa książka. Nawet bardzo. Polskie wydanie jest rozłożone na dwa tomy po około 650 stron każdy. Jest to spowodowane tym, jak bardzo wielowątkowa jest to powieść. Głównych bohaterów jest w zasadzie czterech, a każdy z nich żyje w innej części świata. Łączą ich to, że każdy z nich musi zmierzyć się z niebezpieczeństwem, jakie spadło na ich – erupcją Góry Trwogi, za sprawą której uwolniły się potwory, które chcą zjadać ludzkość.

Pierwszą z głównych bohaterów jest Tunuva Melim, siostra zakonu drzewa pomarańczy, czyli tajemnej organizacji, która szkoli kobiety na władające magią wojowniczkę (a mężczyzn w hodowaniu marchwi i innych ziemniaków). Ich celem jest bycie gotowym do obrony ludzkości w momencie, gdy na świat powróci Bezimienny. Jednak od jego pierwszego ataku minęło już wiele lat, więc młodsze pokolenie zaczyna wątpić w sens istnienia zakonu, w tym córka partnerki Tunuy.



Kolejna ważna postać to Dumai. W tej części świata boską cześć oddaje się smokom, jednak zapadły one w długi sen wiele lat temu. Dumai spędziła całe życie w odizolowanej świątyni na szczycie góry. Jednak pewnego dnia do świątyni zawitał niespodziewany gość, którego pojawienie wywołało ciąg zdarzeń, w wyniku których na jaw wyszła informacja o tym, że Dumai jest córką cesarza, przez co kobieta została zmuszona do opuszczenia świątyni i wplątana w sieć dworskich intryg.

Trzecią istotną postacią jest Glorian. Jest to młoda księżniczka królowieństwa Inis. Królowieństwa, nie królestwa, ponieważ królowe Inis od zawsze rodzą tylko jedną córkę, która to wygląda identycznie jak jej matka. Według legendy (i obecnej religii) to właśnie ciągłość rodu Berethnetu, którego założyciel Galian pokonał Bezmiennego, powstrzymuje bestię od powrotu na świat. Jednak ród Berethnet ostatnio

jest przyjacielem z dzieciństwa księżniczki Glorian, oraz zaprzysiężonym wojownikiem króla północnego kraju Hróth. Od dzieciństwa za chłopakiem krążą plotki o jego pochodzeniu – ponieważ jako kilkulatek został znaleziony porzucony na brzegu prastarej puszczy, ludzie obawiają się, że może na nim ciążyć klątwa rzucona przez wiedźmę, która miała owym lasem władać w pogańskich czasach.

### Czy polecam?

„Dzień nastania nocy” na pewno nie jest pozbawiony swoich wad. Główną jest to, że ponieważ jest prequelem, to czytelnik nie musi się martwić, że zagrożenie jest prawdziwe. Świat się nie skończy, jeśli jest już książka, której akcja dzieje się później. Miałam też wrażenie, że akcja rozwijała się dość powoli, ale to trochę zrozumiałe, jeżeli trzeba najpierw nakreślić tło dla czterech głównych postaci.



podupadł, trzy ostatecznie królowe były najgorszymi w historii, dopiero matce Sabran udało się zacząć naprowadzać sprawy na dobrą drogę. Królowieństwo jednak nadal jest słabe, więc na barkach Glorian spoczywa duża odpowiedzialność.

Ostatnią (w końcu, bo zmęczyło mnie już pisanie) z postaci, z perspektywy której opowiadana jest ta powieść, jest Wulf. Choć żaden z opisów tej książki go nie wymienia jako jednego z głównych bohaterów. I z jednej strony to rozumiem, bo przez większość czasu celem rozdziałów z jego perspektywy jest pokazanie tak jakby od zewnątrz tego, co się dzieje w Inis i u Glorian. Ale z drugiej strony, jego POV rozdziały zajmują całkiem dużą część książki, a do tego Wulf ma swoje własne motywacje, ambicje i rozwój jako postać. W każdym razie Wulf

Ale przechodząc do pozytywów, jest to bardzo przyjemna, lekka książka fantazy, taka idealna na lato. Lubię świat, który stworzyła ta autorka, a zwłaszcza to, że akcja dzieje się w wielu różnych krainach, a nie tylko w kolejnej średniowiecznej wersji Europy, ale ze smokami. A skoro mamy czerwiec, to prawnie nie mogę nie podkreślić, jaka to jest gejoła książka. Trzech z czterech głównych bohaterów jest niehetero, a oprócz tego wśród tych bardziej pobocznych znajdzie się wiele postaci niebinarnych. Bardzo mi się podoba, że w tym świecie bycie spod akronimu LGBTQ jest kompletnie normalne i nikt nie zwraca na to uwagi. Dlatego bardzo polecam „Dzień nastania nocy” na ten czerwiec (i nie tylko), bo czasem chcesz po prostu przeczytać coś pociesznego, coś, co ma smoki i gejołe wątki, ale bez homofobii.





**WEDŁUG** mojego kalendarza mamy już czerwiec, a co za tym idzie, Pride Month. W związku z tym uważam, że to idealna pora, abym podzieliła się moimi ulubionymi kreskówkami, w których są queerowe postaci. Bo co może być lepsze od kreskówek? Gejowe kreskówki.

~Gray Picture

Zaznaczę jednak na początku, że nie jest to bardzo odkrywczą wymieniarką. Te propozycje to raczej moje „comfort series”, do których lubię powracać, gdy potrzebuję sobie poprawić humor, a życie okazuje się zbyt przytłaczające.

### 3. Pora na przygodę (Adventure Time)

„Pora na przygodę” nie trzeba chyba przedstawiać. Ale i tak to zrobię, ponieważ jakoś trzeba dotrzeć do dolnego limitu słów, które potrzebne są w artykule. Seria ta opowiada o człowieku Finie i jego przyjacielu, będącego jednocześnie przyrodnim bratem, psie Jake’u, którzy przeżywają liczne przygody w magicznej Krainie Ooo. Ktoś mógłby zadać pytanie – czy w „Adventure

Time” jest dość dużo tęczy, żeby można było ją dać na tę bardzo poważną listę gejowych kreskówek? I na to mam bardzo konkretną odpowiedź. Być może faktycznie nie, ale zasłużyła sobie na to miejsce czymś innym. Przenieśmy się w czasie o ładnych parę lat wstecz, nastoletnia Gray była wielką fanką shipu Marceliny i Princess Bubblegum. Przeważający głos internetu mówił wtedy, że ten ship nie ma prawa się ziścić, że to głupie, że nigdy przenigdy w bajce dla dzieci. I co? Stało się. Ostatecznie są kanonicznie razem, a ja mogłam się śmiać z ludzi, którzy się ze mną nie zgadzali.

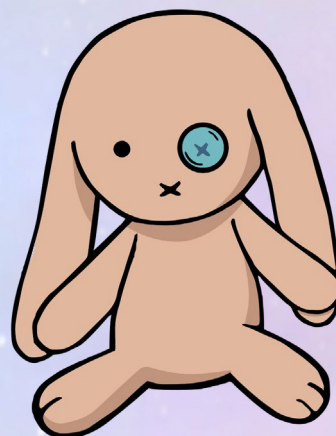
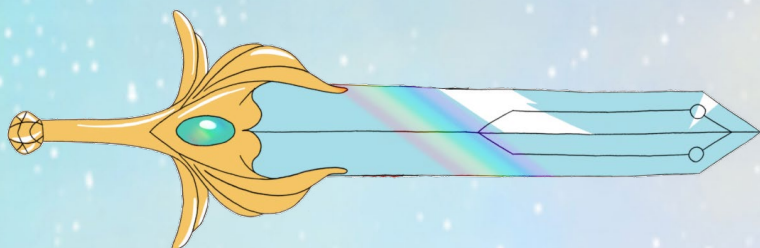






## 2. She-Ra i księżniczki mocy (She-Ra and the Princesses of Power)

Księżniczki, magia, ratowanie królestwa przed siłami zła, gadające pegazy, kotoludź i historia w schemacie „friends to enemies to lovers” – czy można chcieć czegoś więcej? Nie wydaje mi się. Wszystko to i wiele więcej można znaleźć w animacji „She-Ra and the Princesses of Power”. Do tego, to faktycznie jest prawdziwie gejowa kreskówka – taka, w której to hetero postacie są w mniejszości. Nie jestem w stanie powiedzieć, ile razy widziałam już tę wersję „She-Ry”, wiem tylko, że ta liczba jest duża i że piosenka z czołówki na stałe wryła mi się w fałdy mojej kory mózgowej. To zdecydowanie jedna z tych serii, które lubię puszczać sobie „w tle”, gdy robię inne rzeczy. Ilekroć potrzebuję obejrzeć coś pociesznego, to dobrą odpowiedzią będzie „She-Ra and the Princesses of Power”



## 1. Sowi Dom (The Owl House)

Na koniec moja ulubiona z pociesznych gejowych bajek. „Sowi Dom” opowiada o Luz, nastoletniej nerdce, która przez przypadek trafia do magicznego świata, gdzie zostaje uczennicą Edy, wyjętej spod prawa czarownicy. Rzeczą, za którą bardzo lubię ten serial, (poza tym, że cały jest cudowny i ma niepowtarzalny klimat) jest to, jak bardzo urocza jest relacja pomiędzy Luz a jej dziewczyną Amity. Poza tym, pojawia się reprezentacja osób niebinarnych, co prawda nie są to żadne z głównych postaci, nadal jednak rzadkim jest ich obecność w telewizji, a co dopiero w bajkach, których domyślną grupą odbiorczą mają być dzieci. Więc chociaż tę odrobinę się ceni. Jedyny minus jest taki, że Disney postanowił dość szybko skasować ten serial, ponieważ nie można mieć w życiu nic dobrego, przez co „The Owl House” ma jedynie trzy sezony.





# RZUT NA INICJATYWĘ CZYLI RPG W ROLI GŁOŚNI





**YWE!**  
**ÓWNEJ**





DIMENSION 20  
**ESCAPE FROM THE  
BLOODKEEP**  
**RECENZJA**



**OD** kilku lat „Critical Role” niepodzielnie dzierży berło najpopularniejszego show przedstawiającego ludzi grających w gry fabularne. Jednak często nie samym top1 człowiek żyje, a i forma 4- czy 5-godzinnych odcinków tygodniowo, w liczbie idącej w setki na kampanię, potrafi być odpychająca. Sam siedzę sporo w grach RPG już ponad 15 lat i nawet dla mnie próby oglądania kampanii „Critical Role” były ciężkie do przejścia. Jednakże, tuż za nimi, na drugim miejscu plasuje się – na pierwszy rzut oka niepozorne – „Dimension 20”. Moim zdaniem, dużo lepsze show i o wiele lepsze wprowadzenie w świat gier fabularnych.

~Scroll

### **Krótko i treściwie**

Kiedy „Critical Role” skupia się na publikowaniu wielogodzinnych, surowych nagrań z sesji RPG, „Dimension 20” stawia poprzeczkę wysoko, próbując (z sukcesem) zrobić z oglądania ludzi uczestniczących w grze fabularnej przyjemny w odbiorze spektakl. Kampanie są stosunkowo krótkie, zazwyczaj do 20 ok. dwugodzinnych odcinków w przypadku Main Questów, czyli tych z udziałem konkretnej obsady. W przypadku Side Questów, w których udział biorą różni Mistrzowie Gry oraz gościnni gracze, ilość epizodów zazwyczaj oscyluje wokół czterech bądź sześciu. Są to krótkie, intensywne historie o konkretnej fabule i „Escape from the Bloodkeep” jest pierwszą tego typu kampanią.

Odcinki są pełne śmiechu, wesołych interakcji, z dobrej jakości dźwiękiem i wideo. W postprodukcji dodane są grafiki, paski życia, odgłosy czy muzyka, pozwalające widzowi lepiej zanurzyć się w historii i przeżywać niesamowite przygody razem z graczami. Każda kampania jest ustrukturyzowana w ten sam sposób – odcinki nieparzyste skupiają się wyłącznie na fabule oraz odgrywaniu postaci i odkrywaniu kolejnych kamieni milowych historii, podczas gdy parzyste odcinki są w całości poświęcone potyczkom na specjalnie przygotowanych makietach przez zespół profesjonalistów. Dzięki temu, odbiór całości jest przyjemniejszy i bardziej klarowny.

### **Władca Pierścieni w krzywym zwierciadle**

Choć w trakcie samej sesji nie jest to powiedziane wprost, kampania „Escape from the Bloodkeep” jest umiejscowiona w świecie parodiującym uniwersum „Władcy Pierścieni” stworzonym przez J.R.R. Tolkiena. Cała kampania, rozbita na 6 odcinków dostępnych za darmo na platformie YouTube na kanale „Dimension 20”, rozgrywa się w momencie ekwiwalentnym do końca fabuły „Powrotu Króla”. Szóstka graczy odgrywa rolę sierżantów Władcy Ciemności, którzy podczas narady ze swoim suwerenem są świadkiem jego śmierci. Ta niespodziewana sytuacja wywołuje lawinę komicznych oraz dramatycznych wydarzeń. W trakcie całej kampanii osoba zaznajomiona z prozą Tolkiena



zauważy wiele nawiązań do fabuły oraz świata „Władcy Pierścieni”: Władca Ciemności, zamiast Płonącego Oka, jest Płonącymi Ustami, niziołki wrzucają koronę zamiast pierścienia do lawy, pojawiają się orły... Jest tego naprawdę sporo i każdy taki smaczek potrafi wywołać uśmiech na twarzy odbiorcy.

### Meet the Villains

Drużyna śmiałków, choć w tym wypadku to raczej drużyna złych podwładnych, składa się z sześciu postaci: Efini Murderdeath (jej imię od tyłu to Knife, czyli Nóż) – elfiej wieszczki, która przeszła na stronę zła, granej przez Amy Vorpahl; Leiland, znany także jako Kraz-Thun, czyli odpowiednik Czarnoksiężnika z Angmaru, grany przez znanego szeroko w całej społeczności „Dungeons & Dragons” Matthew Mercera; Lilith – hybryda pajęczycy i kobiety, wijąca swoje sieci głęboko pod Bloodkeep, odgrywana przez Erikę Ishii; Maggie, dziewczyna Władcy Ciemności Zaul’Nazha (odpowiednik Saurona), jednocześnie córka Gogmotha, odpowiednika Morgotha, w której rolę wcieliła się Rekha Shankar; Markus St. Vincent, czyli pirat o złotej masce i kapitan latającego statku, grany przez Ily’iego Nwadiwe oraz Sokhbarr – stwór przypominający minotaura, zajmujący się wszystkimi ohydny i odrażającymi stworzeniami Władcy Mroku, odgrywany przez Mike’a Trappa.

Postacie są bardzo różnorodne i choć ich geneza jest w mrocznych postaciach, to sama kampania, jak i protagoniści miniserii, są w odbiorze dość ciepłe oraz przyjemne do oglądania. Cała historia rozgrywa się w przeciągu jednego dnia, co w normalnej historii nie ma znaczenia, jednak w przypadku gry

fabularnej, w której odpoczynek pomiędzy kolejnymi dnami jest istotny, by móc w całości odzyskać utracone podczas potyczek zdrowie i wykorzystane zaklęcia – tu sprawa ma się inaczej. Gracze stają więc przed ciężkimi trzema potyczkami, podczas których muszą się jak najbardziej oszczędzać, by móc dotrzeć do samego końca historii.

### Gracze mają wpływ

Interesujące rzeczy w sprawie „Escape from the Bloodkeep” wyszły podczas wywiadów udzielonych przez Brennana Lee Mulligana, głównego Mistrza Gry całego „Dimension 20” oraz także tej mini kampanii. Drobnym semi spoilerem zakończenia (czyli co się NIE wydarzyło) była informacja przekazana przez BLM, iż, na samym końcu tej serii, gracze mieli walczyć między sobą. Jednakże plany MG musiały zostać zmienione, po tym, jak gracze i postaci zachowywały się podczas poprzednich sesji. Jest to dobry przykład dla innych prowadzących tego typu gry fabularne, że gracze powinni mieć wpływ na fabułę.

A czy warto to zobaczyć? Bardzo. Większość kampanii „Dimension 20” znajduje się na płatnej platformie streamingowej Dropout.tv, jednak 3 pierwsze kampanie: „Fantasy High”, „Escape from Bloodkeep” oraz „Unsleping City” są dostępne za darmo na platformie YouTube. Gorąco polecam zapoznać się z tymi pozycjami, niezależnie czy bierzesz czynny udział we własnej grze fabularnej, prowadzisz takową, bądź w najmniejszym stopniu interesuje Cię ta tematyka. Jest to must-watch, przy którym gwarantuję, że będziesz się dobrze bawić. Jedyne, co jest wymagane, to trochę wolnego czasu i dobra znajomość języka angielskiego.





# THE OUTER WORLDS

PULP (SCIENCE-) FICTION

**POWSTANIE** „The Outer Worlds” można by porównać do sytuacji, gdy mistrz gry kojarzony z ciężkich, poważnych i skłaniających do myślenia scenariuszy nagle zaczyna luźniejszą, mniej zobowiązującą i głównie niepoważną kampanię w kosmosie pełnym art deco-retrofuturyzmu. Tak właśnie było z twórcami tej gry, znanymi wcześniej z takich tytułów jak „Fallout 2” i „Fallout: New Vegas” (o czym mówili głośno w zapowiedziach), a także „Planescape: Torment”, „Star Wars: Knights of the Old Republic” i wielu innych. Nic dziwnego, że niektórzy fani oczekiwali przygód w podobnym tonie od swojego ulubionego wirtualnego mistrza gry.

~Tanatos

## Wstawaj, Morty, musisz pokonać ultrakorporacje!

Zacznijmy może jednak od początku. Gra wita nas stosunkowo standardowym kreatorem postaci, gdzie poza atrybutami i wyglądem (którego nie będziemy widzieć przez większość rozgrywki poza oknem ekwipunku czy statystyk) możemy choćby wybrać predyspozycję kariery naszego bohatera. Do dyspozycji mamy tak prestiżowe i lukratywne opcje jak... Tester Dodatków Smakowych, Hodowca Gleby, Woźny czy Operator Windy. Cudnie.

Po wyjściu z kreatora nasza postać trafia do komory kriogenicznej i zostaje przetransportowana

do statku kosmicznego naukowca, niebezpiecznie podobnego do Ricka Sancheza z serialu „Rick i Morty”; autorzy przyznali zresztą otwarcie, że był on inspiracją. Ten chwilę potem pakuje nasze jeszcze na w pół przytomne ciało do kapsuły ewakuacyjnej, napomykając, że normalnie to byłaby z nas mokra papka, ale wpompował w nas jakiś koktajl własnej roboty, więc nasze ciało nie powinno się rozpuścić. Chyba. Przy odrobinie szczęścia. W każdym razie: drzwi zatrzaśnięte, a my lecimy z bardzo dużą prędkością ku powierzchni planety Terra 2, by spotkać się ze swoją eskortą i uzyskać pomoc w zdobyciu większej ilości składników do koktajlu szalonego doktora, którym obudzimy resztę zamrożonych kolonistów. Gdy wreszcie lądujemy, czy może raczej roztrzaskujemy się na powierzchni planety, okazuje się, że z naszej eskorty została marmolada, bo jełop się nie odsunął i go przygnietliśmy. Chyba się nie obrazi, jak pożyczymy sobie jego statek, prawda?

## Dziki kosmos

W grze „The Outer Worlds” urzekło mnie wiele rzeczy – kierunek artystyczny, atmosfera budowana przez lokacje, towarzysze, poczucie humoru i ogólnie dość luźne podejście do tematu. W tym momencie jednak porzypływam się nieco nad kierunkiem artystycznym. Gra jest pełna kolorów; nawet bardziej szare lokacje są zaakcentowane barwnymi hologramami, terminalami, skrzynkami lub innymi elementami wystroju.



Retrofuturyzm mógłbym podsumować jako Dzikie Zachód Przyszłości połączony z Kosmicznym Art Nouveau w bogatszych lokacjach. Miasta, czy raczej osady, przywodzą na myśl właśnie te z Dzikiego Zachodu, podobnie jak to, co się poza nimi znajduje, jest dziczą, którą ludzie dopiero starają się poskromić. I co to za dzicz! Większość widoków na zewnątrz jest niezwykle kolorowa i dzika. Wszystko krzyczy „jestem jaskrawy, potencjalnie niebezpieczny”, z potworami i maruderami na czele. Nie raz zdarzyło mi się zatrzymać, aby pooglądać widoczki, szczególnie wieczorami czy nocą.

Co do potworów, możemy się też lepiej przyjrzeć anatomii niektórych z nich, ponieważ ekran ładowania często mają tablice anatomiczne potworów, a także reklamy ze świata gry oraz plakaty propagandowe Rady (ogół ultrakorporacji zarządzający układem). Często opisują one też nasze poczynania, a konkretniej efekty naszych decyzji w misjach głównych, przefiltrowane przez propagandę Rady, chwającą pro-korporacyjne decyzje i szkalującą te, które mogą im zaszkodzić.

### Siedmiu wspaniałych

Czas wspomnieć o naszych towarzyszach. Moim zdaniem są oni jednym z mocniejszych punktów tej produkcji. Każde z nich ma własne motywacje, historię i wyrazistą osobowość. Poza chyba jedną postacią, która jest robotem sprzątającym, eksploracja świata była ciekawa i przyjemna, a co więcej, każde z naszych towarzyszy ma własne umiejętności, do których daje nam bonusy. Tak więc pani mechanik Parvati zwiększy umiejętności inżynierii i łamania zamków, a klecha DeSoto pomoże z hakowaniem i nauką. Każda postać ma też oczywiście swoje zadania, a rozwijanie relacji z nimi odblokowuje dodatkowe interakcje czy bonusy. Przede wszystkim zaś są one dobrze napisane i zachowują się w wiarygodny sposób, jednocześnie będąc pulpowymi, przerysowanymi nieco postaciami (dwoje wyżej wymienionych jest moimi ulubieńcami).

### It's not the best choice. It's Spacer's Choice!

Niestety, jak praktycznie wszystko na tym świecie, gra nie jest bez wad. Zaczynając od słabej optymalizacji na pecetach, która jest jeszcze bardziej ewidentna w Spacer's Choice Edition – edycji rozszerzonej, która miała optymalizację właśnie

poprawić. Nie kupujcie jej. Kolejną bolączką gry były bronie i broje; a raczej fakt, że w którymś momencie trafiamy na wersje 2.0 oraz 3.0 poprzednich broni. Nie zrozumcie mnie źle, nie miałbym nic przeciwko. Ba, wręcz byłaby to całkiem wygodna opcja na danie potężniejszych broni, jednocześnie sprawiając, że gracz wie, czego się spodziewa. Gorzej, że poza statystykami i opisem (a i to w niewielkim stopniu) nie ma ŻADNYCH różnic. Można by było oczekiwać choćby drobnych zmian modelu, by pokazać, że tak, to jest ta FAJNIEJSZA i LEPSZA wersja broni. No, ale niestety nie. O dziwo, nawet bronie unikatowe często nie wyglądają w żaden sposób inaczej. Nie wiem, może się czepiam, ale z jakiegoś powodu mi się to nie podoba i nie podobało. Ostatnią sprawą jest to, że rozgrywka nie należy do szczególnie trudnych, co może znużyć.



### Obsydian dowozi

Nie licząc tych kilku problemów, gra była jednak ciekawa, przyjemna i angażująca. Fabuła, postaci i cały świat przedstawiony wraz z intrygą sprawiły, że z przyjemnością eksplorowałem ten retrofuturystyczny i groteskowo dystopijny świat.

Dwa DLC, które do gry wyszły, są również bardzo ciekawe i gorąco polecam je sprawdzić. Tylko ponownie: nie bierzcie Spacer's Choice Edition, bo to bądziecie.



# DISCO ELYSIUM

I SAY DISCO,  
YOU SAY ~~PARTY~~ ELYSIUM



**POD koniec poprzedniego tysiąclecia na rynek wyszła gra, która miała na wieki wieków zostać zapamiętana jako diament gatunku RPG. „Czy można zmienić naturę człowieka?” – to pytanie prześladowało pogrążonego w amnezji protagonistę w trakcie jego wyprawy po utraconą tożsamość i śmiertelność. Planescape był, jest i będzie wielki – i kropka. Nie tak dawno jednak mieliśmy okazję ponownie znaleźć się w podobnej sytuacji – z upadłym bohaterem bez choćby krzty wspomnień...**

~ *Tanatos & Ghattor*

## Welcome to Revachol!

„Disco Elysium” nawet pochodzenie ma bardzo ciekawe – gra została stworzona w Estonii, przez kolektyw artystyczny ZA/UM (eksperymentalna forma przedsiębiorstwa – i trochę szkoda, że od kiedy ich gra odniosła sukces, to zaczęli się żreć o pieniądze i prawa), na podstawie twórczości lokalnego pisarza. Po tym jak polski RPG (może kojarzycie tytuł, „Wiedźmak” czy jakoś tak) okazał się międzynarodowym sukcesem, nikogo nie powinno zaskakiwać, że Europa na wschód od Odry może aż tak jasno błyszczeć kreatywnością, więc tamtejszy indyk mógł śmiało odnieść sukces. „Disco Elysium” jednak przekroczyło wszelkie oczekiwania i wbiło się w rynek z impetem, werwą i energią napalonego jednorożca na amfetaminie.

*Tanatos:* Wracając do poprzedniego porównania z „Planescape: Torment” – nawet początek jest wręcz identyczny – wstajemy z martwych, jednak w tym przypadku po trzydniowej libacji, również bez pamięci. Jeżeli rozegramy dobrze karty, to możemy nawet nie dostać ataku serca po zapaleniu świateł w swoim pokoju – kac morderca nie ma serca.

*Ghattor:* Za to sporo serca mają poszczególne elementy naszego zrujnowanego ciała i umysłu. Mimo, że budzimy się sami jak palec (bez przyjaciół, eks-kogoś, współpracowników, nawet bez jednego buta!) to prawie od początku wita nas dialog. Dialog wewnętrzny, by być ścisłym. Należy się do niego przyzwyczaić, bo będzie nam towarzyszył przez całą grę – nasz intelekt, zdolności motoryczne oraz fantazja są reprezentowane tak jak w innych grach przedstawieni byliby towarzysze. Omawiają z nami wydarzenia w trakcie gry, doradzają i tym podobne. Na samym starcie przede wszystkim informują nas, że jest źle – kac, brak alkoholu, brak nikotyny, brak narkotyków, ogólnie jedyną rzeczą gorszą od naszego stanu fizycznego jest paskudny wyraz mordy, częściowo tylko łagodzony bujnym zarostem (później można się ogolić, ale wiercie mi, na ten widok świat nie jest gotowy). Och, i najwyraźniej jakiś wyjątkowo wredny, morderczy, agresywny dupek zdemolował pokój, w którym jesteśmy.

*Tanatos:* Po zwlczeniu się na parter budynku, w którym się znajdujemy, natrafiamy na wyraźnie



niezadowolonego naszym widokiem dżentelmena, który okazuje się właścicielem przybytku. Po zjechaniu naszego bohatera z góry na dół kieruje nas w stronę stojącego przy wyjściu policjanta, który informuje nas o paru drobnych, acz bardzo istotnych szczegółach. Jesteśmy detektywem, mamy zająć się sprawą morderstwa, a ciało wisi sobie na drzewie na zapleczu. Do tej pory jednak udało nam się tylko legendarnie upodlić. Kim Kitsuragi, bo tak się nazywa nasz nowy towarzysz niedoli, dołączył do nas po sąsiedzku z innego posterunku. Jest naszą ostatnią nadzieją, by zakończyć pozytywnie to niefortunnie rozpoczęte śledztwo.

**Ghatorr:** Od tego momentu otwiera się przed nami... no, może nie świat, ale spory fragment okolicy. Mamy trupa do zbadania, odznakę i broń do znalezienia (bo zgubiliśmy je na rauszu), sytuację umiła strajk robotników w okolicy, kilka wulgarnych dzieciaków, kłątwa przedsiębiorczości, poszukiwacze kryptyd... Pora na disco! Mamy spory wybór – jedyne, co nas ogranicza, to nasze (ograniczone imprezowaniem) zdolności oraz zamknięcie na kilka dni przejścia przez służę wodną. Do wyboru, do koloru – nasz główny bohater może nie jest bohaterem, jakiego Revachol (jak nazywa się miasto) potrzebuje, ale na pewno na takiego zasługuje. Świat gry jest fikcyjny, choć można przypisać niektóre kultury do tych z naszego świata – a kraj, w którym toczy się akcja... no, nie ma kraju, jest strefa międzynarodowa, utworzona po stłumieniu rewolucji komunistycznej w byłym imperium. Upadła, zrujnowana stolica, niezdolna do pełnej

odbudowy nawet kilka dekad po wojnie, z której obcy wysysają wszelką radość i tożsamość – nasz bohater idealnie do niej pasuje.

## Biało-czerwone rzuty kością

**Tanatos:** Gra jest rozgrywana w rzucie izometrycznym niczym stare, dobre gry cRPG, jednakże prawie nie walczymy, a większość interakcji jest rozwiązywana rzutem kości. Nieważne, czy mówimy tu o śpiewaniu karaoke, przekonaniu kogoś, teleportacji na szczyt budynku fabryki czy zwizualizowaniu przebiegu zbrodni. Na wynik naszych rzutów mają wpływ trzy czynniki. Po pierwsze – statystyki, które są zwyczajnie dodawane do naszego rzutu i które rozwijamy w trakcie gry. Po drugie – w trakcie gry możemy natknąć się na pomysły i idee, które przyswoimy i które pomogą nam w odpowiednich sytuacjach. Po trzecie – nasze działania mogą utrudnić albo ułatwić rzuty; na przykład znalezienie odpowiednich dowodów lub przepytanie świadków może nam pomóc w przesłuchaniu podejrzanego. Z drugiej strony obrażenie kogoś bądź ośmieszenie się przed kimś może nam przeszkodzić w późniejszej interakcji z tą osobą.

**Ghatorr:** Interakcje dzielą się na dwa rodzaje – białe i czerwone, czyli takie, które można powtórzyć (drzwi do wyważenia nigdzie nie uciekną, tylko będą czekać, aż wyrobimy sobie mięśnie lub kupimy lepsze narzędzia) oraz niepowtarzalne (z reguły w ważnych momentach fabularnych). W grze piękne jest to, że zawalenie testu przy niepowtarzalnej interakcji nas nie karze jako graczy. Znacnie to pewnie z innych gier – zadanie niewykonane, zero nagrody, zero możliwości naprawienia naszych działań, kończymy z pustym miejscem w dzienniku i w sercu. W „Disco Elysium” tego nie ma – niezależnie od tego, czy zdaliśmy test czy nie, akcja potoczy się do przodu, otworzą się przed nami pewne ścieżki, zostaniemy uraczeni ciekawą scenką. W niektórych momentach wręcz przegranie testu prowadzi do ciekawszych lub bardziej opłacalnych wyników niż ich zaliczenie! Tu się opłaca ryzykować, bo nigdy nie wiadomo, w jaką absurdalną sytuację znowu się wpakujemy.





## Policjant pracujący żadnej pracy się nie boi!

**Tanatos:** Bardzo ciekawą mechaniką jest rozwój naszej postaci. Owszem, mamy tutaj dalej punkty doświadczenia, jak w każdym szanującym się RPG, jednak ich wykorzystanie jest dużo bardziej unikatowe. Za każde 100 punktów doświadczenia otrzymujemy jedną kropkę, którą możemy albo wydać na rozwój naszych umiejętności, albo zużyć do odblokowania miejsca w „Gabiniecie Myśli”. Ten zaś jest swoistym ekwipunkiem, z tym że zamiast przedmiotów przechowujemy tam pomysły, idee i przekonania. Zanim jednak będziemy mogli z nich w pełni korzystać, musimy nad nimi chwilę posiedzieć i je przemyśleć (zwykle kilka godzin czasu gry). Mamy tu wszystko: od poglądów politycznych, przez to, jakim gliniarzem jesteśmy, aż po próbę przypomnienia sobie, ile mamy lat lub jak się właściwie nazywamy.

**Ghatorr:** Wybór naszych poglądów oraz stylu, w jakim prowadzimy śledztwo, ma spore znaczenie – nie tylko zmienia to sporą część dialogów, ale też dodaje zadania poboczne. Tych mamy tu całkiem sporo – zaczynając od rzeczy związanych ze śledztwem, acz niekoniecznych do jego zakończenia, a kończąc na pomalowaniu ściany, znalezieniu alkoholu czy szukaniu męża kobiety z klasy robotniczej. Chyba nie natknąłem się tu na nudne lub nużące zadanie – każde rozwiązywałem z przyjemnością i sprawnie. Do tego wzbudzały spore emocje – czasem śmiech, czasem szczyry żal. Ogólnie gra nie unika poważnych tematów, choć część przedstawia w krzywym zwierciadle lub z użyciem sporych ilości czarnego humoru. Ważną rolę w kreowaniu klimatu odgrywają postaci poboczne – ze swoimi dziwnostkami, planami i ambicjami. Łatwo się z nimi żyć i je polubić. Wszystkie. Tak, wiem że Cuno to nie obchodzi, ale jego też się da zrozumieć, nawet aż za dobrze.

## Audio! Video! Disco!

**Tanatos:** Czas wreszcie przejść do warstwy audio-wizualnej. Zaczynając od audio, już od samego początku, w barze, muzyka wzmacnia immersję. Niby zwyczajna, jak z windy, jednakże jest podszyta melancholią i świetnie nadaje klimat. Natomiast jak

już wyjdziemy z baru do Revachol, do naszych uszu dobiega muzyka. Jakby ktoś z oddali grał hejnał, który odbija się nam echem w głowie i po którym do nas i naszego bohatera dociera miejsce, w którym się znajdujemy. Czujemy je wraz z nim, smętne dźwięki odbijają się od zniszczonych kamienic, a umierające miasto woła o pomoc. Jednocześnie jest to muzyka jak najbardziej zapraszająca do eksploracji swoim hipnotyzującym dźwiękiem. A to dopiero drugi z licznych utworów w głównej grze. British Sea Power – zespół, który skomponował muzykę do gry – naprawdę dobrze się spisał.

**Ghatorr:** Równie dobrze prezentuje się warstwa wizualna. Revachol i jego mieszkańcy są co prawda pokazani wyłącznie z rzutu izometrycznego, ale to wystarczy, by oddać ruinę miasta, życie ludzi, którzy tu mieszkają, oraz wszechobecny, ponury klimat dawnej metropolii. Oprócz tego mamy też jeszcze świetne, artystyczne portrety – szczególnie Kim ma cudowny, wprost wskazujący na jego charakter – oraz ilustracje towarzyszące przyswajaniu nowych idei do Gabinetu Myśli – postmodernistyczne podejście do Hieronima Boscha, horror vacui w całym jego brzydkiem pięknie.

**Tanatos:** Od kiedy przeszedłem „Planescape: Torment” w zamierzonych czasach, nie sądziłem, że trafię na równie fascynującą, głęboką i zwyczajnie dobrą grę. Mimo przestarzałych mechanik gra ta była i wciąż jest wyjątkowa. Jednakże po przejściu „Disco Elysium” śmiało mogę powiedzieć, że jest to godny kolega po fachu, mogący śmiało uścisnąć Tormentowi jego trupią dłoń.

**Ghatorr:** Nieważne, czy będziemy spokojnym, nudnym gliniarzem i skupimy się na naprawianiu głównemu bohaterowi życia, czy uznamy początkowe przebudzenie z kacem za zaledwie początek imprezy, „Disco Elysium” dostarcza niezapomnianych doznań. Mamy tu do czynienia ze wspaniale napisaną grą, oferującą bardzo dużo możliwości, opcji do sprawdzenia, świetnej rozrywki, z całością zapakowaną w atrakcyjną grafikę i jeszcze lepszą warstwę audio. Czego chcieć więcej? Może drugiej części, ale na razie – przez wspomniane na starcie kłótnie o prawa i pieniądze – się na to nie zapowiada. No nic, pozostaje mi polecić każdemu wypróbowanie „Disco Elysium” – **HARDCORE TO THE MEGA!**









# FEAR & HUNGER

## BARDZIEJ NAJMROCZNIEJSZY LOCH

**CIAO tutti! Pozwólcie, że zadam Wam osobiste pytanie – kochacie się nienawidzić? Uginacie się pod ciężarem swojego oskarżycielskiego superego i czujecie, że musicie wymierzyć sobie karę? Że na nią zasługujecie?**

*~Malvagio*

Cóż, jeśli odpowiedzieliście na którekolwiek z tych pytań twierdząco, z pewnością poczujecie się jak w domu, wyruszając na eksplorację Lochu Strachu i Głodu! Zanurzymy się zatem wspólnie w jego mroczną czeluść... z której, w zależności jak na to spojrzeć, nie wyjdziemy nigdy albo przerażająco prędko. Oto „Fear and Hunger”!

### **Ty, który wchodzisz, żegnaj się z nadzieją**

W grze przyjdzie nam wcielić się w jedną z czterech postaci, z których każda, z własnych pobudek, wyrusza do owianych złą sławą podziemi, by odszukać niedawno do nich wtrąconego rycerza Le'garde'a. Misja, pozornie prosta, już od pierwszych chwil stanie się rozpaczliwą walką o przetrwanie i pozostanie przy zdrowych zmysłach. A gdy do gry wkroczą bogowie, tak Starzy, jak i Nowi... nic już nie będzie takie samo. Dla nikogo. Czy postaciom uda się wypełnić misję i opuścić to przeklęte miejsce? To będzie już zależeć nie tylko od gracza...

„Fear and Hunger” to horrorowy cRPG stworzony przez Miro Haverinena w grudniu 2018 roku i wydany na Steamie. Gra nie posiada polskiej wersji językowej (co nie powinno dziwić). Do jej stworzenia posłużył popularny program RPG Maker, co czyni go krewnym-i-znajomym wielu innych tytułów grozy, w które swego czasu zagrywali się liczni streamerzy. Na tle innych wyróżnia się swoim rozbudowaniem oraz... ciężarem treści. Ostrzegam, że gra przeznaczona jest tylko i wyłącznie dla dorosłego odbiorcy i to takiego, któremu niestraszne są wszechobecne „triggery” ciężkiego kalibru. O czym zresztą sama informuje na samym początku.

### **Gore, vore, szabadabada amore**

Gra jest Mroczna i to przez wielkie „M”. Właściwie przez pozostałe litery też. Screeny z niej spokojnie mogłyby ilustrować hasło „grimdark” w encyklopedii. Rytualne morderstwa? Tortury? Seksualne napaści (skutkujące statusem krwawienia z odbytu [sic!])? Kanibalistyczne uczty? Seksualne, kanibalistyczne orgie? W tej grze jest wszystko (i o wiele więcej...) i nic nie jest cenzurowane, czy pozostawiane w domyśle. No, chyba że ściągnięto się dostępny do gry mod, litościwie chowający najgorsze z tych treści za... szyszkami. Przyznam, że koncept jest tak komiczny, że aż genialny. Ale wracając do meritum – choć to łatwa i kusząca interpretacja, nie wydaje mi się, by twórcy zależało na



wzbudzeniu jedynie taniej kontrowersji. „Fear and Hunger” po prostu oferuje zbyt wiele pod kątem warstwy fabularnej i gameplayowej, by miało to sens. Poza tym nie da się ukryć, iż taki niczym nieskrępowany brutalizm pasuje do treści, pozwala jej w pełni wybrzmieć.



Mamy tu do czynienia z szaleństwem nie tak wcale odległym od kosmicznego horroru znanego z kart twórczości Lovecrafta. W pewnym sensie czyni to z gry mniej ugrzeczniejszą wersję „Darkest Dungeon” – podobieństw i inspiracji jest tutaj zresztą więcej, nieprzypadkowo nawiązałem w tytule do dzieła Red Hook Studios. Wkraczając do lochów narażamy samych siebie, a nie tylko nasze postaci, na okropności, które w innej produkcji zostałyby najpewniej pominięte albo schowane jedynie za suchym opisem, który nie pozostawiłby tak mocnego wrażenia. Nie mogę jednak nie stwierdzić, iż znacząco ogranicza to pulę graczy, którzy mogliby się tytułem zainteresować. Mało kto chciałby narażać się na oglądanie najgorszych rzeczy, które mogą spotkać naszych straceńców.

Abstrahując od przytłaczającego mroku jako wartości samej w sobie, gra posiada fenomenalny wręcz klimat, na który zespołowo składa się warstwa graficzna i dźwiękowa. Ten pierwszy element może wydawać się nieco dziwny, zważywszy na fakt, iż gra powstała w RPG Makerze, ale jej pochodzenie nie kładzie się zbyt mocnym cieniem na kierunku artystycznym. Portrety postaci zdają się nawiązywać do „Castlevanii: Aria of Sorrow”, a w ich pustych spojrzeniach kryje się coś niepokojącego. Design przeciwników to kwintesencja body i/lub eldritch horroru i na pewno na długo zapadnie w pamięć każdemu, kto wszedł z nim w styczność, nawet jeśli uczynił to poza mrokiem podziemi, w bez-

piecznym otoczeniu internetowej wiki. Jest się czego przestraszyć, nawet jeśli w dużej mierze będą to męskie genitalia.

Co się tyczy muzyki, mamy tu do czynienia z czystym ambientem. Bardzo sprawnie tworzy atmosferę niepokoju za pomocą jedynie paru dźwięków, poczynając już od menu głównego. Znakomicie komplementuje przy tym czyhający w podziemiach i ograniczający pole widzenia mrok. Co to za dźwięk? Czy coś przesunęło się tuż za granicą światła? Co to było? Takie pytania towarzyszyć nam będą przez całą grę, trzymając nerwy w napięciu. A kiedy w końcu Coś wyłoni się z ciemności i rozpocznie, nie odczujemy przy tym ulgi, jako że nowe dźwięki prawdopodobnie okażą się jeszcze bardziej niepokojące, jeszcze bardziej... skrzywione. Pozdrawiam tu pewnego kruczogłowego prześladowcę, który mógłby przybić piątkę z Piramidogłowym z „Silent Hill”; jedno z rozlicznych nawiązań do innych dzieł popkultury. Fantastyczna robota, nie mogę teraz spać po nocach, 10/10.



## Orzeł czy śmierć?

Na szczęście lub nieszczęście, brutalizm nie sprowadza się wyłącznie do klimatu, obejmuje również mechanikę. Choć każde kolejne podejście uczy nas czegoś nowego – a wierzę mi, że wiedza to potęga – jesteśmy potężnie ograniczani przez aspekt losowy. Większość zdobywanych przez nas fantów jest kompletnie losowa, dzięki czemu nigdy nie możemy być pewni, co znajdziemy. A nawet czy w ogóle coś znajdziemy, tak się bowiem składa, iż najcenniejsze skrytki powiązane są z rzutem monetą – jeśli wybierzemy źle w większości przypadków nie dostaniemy absolutnie nic (co boli szczególnie w przypadku przeszukiwania półek z księgami



i stojaków z bronią). Możemy, co prawda, zwiększyć nasze szanse dzięki fartownym monetom (Lucky Coins), pozwalającym podwoić nasze szanse, ale nie dość, że wciąż nie daje nam to pewności, a szczęśliwe pieniążki są rzadkie i możemy potrzebować ich w innych, o wiele istotniejszych celach.

Chyba największym przejawem brutalnej bezwzględności „Fear and Hunger” jest powiązanie mechaniki rzucania monetą z atakami, które uśmiercają nas przy złym wyborze. Nie przesłyszeliście się – nieudane wytypowanie może nas tak po prostu zabić. Powiecie zapewne, że jest to nie fair i będziecie mieli w tym trochę racji; zwłaszcza że może nas w ten sposób zaskoczyć już pierwszy napotkany przeciwnik. Problem dotyczy na szczęście głównie pierwszych konfrontacji z tego typu zagrożeniem – przy kolejnych podejściach będziemy wiedzieli, kiedy wróg zamierza zadać morderczy cios i obronimy się przyjęciem postawy defensywnej, zapewniającej odporność na OHKO.

### Rachu, ciachu i do piachu

A jeśli już jesteśmy przy starciach... Jak na tak mały tytuł, „Fear and Hunger” posiada zaskakująco rozbudowany system walki – i jak zapewne łatwo się domyślić, także i on został zaprzęgnięty, by jak najmocniej utrudnić graczom życie. W większości gier walka z jednym przeciwnikiem oznacza, iż ów będzie atakował raz na rundę, chyba że jest bossem, który posiada dodatkowe akcje. Nie tutaj. Tutaj, jeśli przeciwnik ma dwie ręce, można śmiało zakładać, że zaatakuje co najmniej dwa razy; sprawia to, że walka teoretycznie jeden na jednego oznacza tak naprawdę liczebną przewagę wroga, nas takie ułatwienia nie obowiązują (a przynajmniej bez odpowiedniej umiejętności).

Nie znaczy to jednak, iż jesteśmy tak całkowicie na straconej pozycji – jeśli bowiem przeciwnik ma jakąś część ciała, można mu ją odciąć – każda z nich ma własną, określoną pulę HP. Pozbawiony ręki wróg straci przypisany do niej atak, a jego przewaga nad nami się zmniejszy. Podda-

ny dekapitacji po prostu umrze, bez względu na to, ile punktów życia posiadały pozostałe części ciała (no... zazwyczaj). Dlaczego w takim razie po prostu nie uderzać od razu w głowę, żeby kończyć starcia zanim na dobre się zaczną? Cóż, wcale nie tak łatwo ją trafić! Jeśli jednak zniszczymy nogi naszej ofiary, straci ona równowagę i upadnie, wystawiając swoją łepetynę na cel. Ale kiedy skupiamy się na nogach, zostawiamy w spokoju ręce, jeśli nie zebraliśmy drużyny... Na tym polega siła „Fear and Hunger”. Każde starcie jest tak naprawdę łamiącą główką do rozwiązania. Z tego wypływa jednakowoż słabość, ponieważ po opracowaniu metody na konkretnego przeciwnika, pomijając przypadkowe pudła z naszej strony, będziemy wiedzieli, jak rozprawić się z każdym kolejnym jego przedstawicielem. Tylko czy warto ryzykować, mmm?



A ryzyko jest tym większe, że wrogowie mogą nam zaaplikować tę samą terapię. Ciach, postać straciła rękę, nie może już korzystać z broni oburęcznej. Walczyła takową? No to ma solidny problem. Ciach, straciła drugą – może zapomnieć o jakiegokolwiek broni i powodzenia w dalszych przygodach. Ciach-ciach, nie ma nóg, od teraz nie może uciekać z walk, a po mapie możesz jedynie pełzać w ślimaczym tempie. Co się dzieje po utracie głowy, chyba nie muszę tłumaczyć. Oczywiście utrata kończyn (jeśli stracimy wszystkie ręce pozostaje nam już tylko samobójstwo) nie jest czymś, co można łatwo odkręcić, zapomnijcie o cudownych protezach, walających się w co drugiej skrzynce, czy regeneracyjnej drzemce. Mamy tu więc element taktyczny wpływający bezpośrednio z poczucia zagrożenia, fantastyczna sprawa.



Stresująca, ale o to przecież właśnie chodzi. Warto w tym miejscu nadmienić jeszcze, iż do naszej dyspozycji oddano też opcję rozmowy z wrogiem – niekiedy pozwala ona zyskać przewagę w walce lub nawet od razu ją zakończyć. Miły dodatek.

## Poradnik młodego lochołaza

Co ciekawe, „Fear and Hunger” można właściwie określić mianem immersive sima – do naszej dyspozycji oddano naprawdę wiele opcji; szkopał w tym, że gracze mogą nie być tego świadomi, jako że nie jest to tytuł, który prowadzi gracza za rączkę w jakikolwiek sposób. Raczej wypycha go z gniazda i jeśli zacznie latać, tym lepiej dla niego, jeśli nie: if he dies, he dies”, jak skwitowałby to Ivan Drago. Swoje grosze dokłada tu też wszechobecny element losowości, bo równie dobrze możemy nigdy nie znaleźć przedmiotów wymaganych do rozwiązań alternatywnych. Ale jeśli zdołamy na przykład odnaleźć odpowiednią książkę i nóż do skórowania, będziemy w stanie ściągać skóry z pokonanych wrogów i tworzyć z nich przebranie, pozwalające bezpiecznie przekradać się koło kolejnych przeciwników. Możemy też rozkładać znajdowane sidła i wciągać w nie potwory lub strzelać do nich z bezpiecznej odległości z łuku, lub po prostu łatwo unikać ich dzięki poznaniu umiejętności dashowania. Opcji jest co niemiara.

W grze obecny jest system craftingu, jak można było się tego spodziewać po grze z zacięciem survivalowo-horrorowym. Nie jest on może absolutnie niezbędny do przetrwania, ale ułatwia je w takim stopniu, że skłonny jestem określić go mianem kluczowego. Poza wspomnianymi już przebraniem, będziemy mogli tworzyć na przykład jedzenie, które o wiele wydajniej zaspokaja głód, leki na różne dolegliwości czy przedmioty, które są po prostu użyteczne, jak wybuchowe fiołki. O tworzeniu od zera broni lub pancerzy można jednak zapomnieć, trochę szkoda. Oczywiście system, choć porządny, posiada również inherentną dla całej gry wadę – aby tworzyć przedmioty, musimy znać odpowiednie receptury, to nie „Breath of the Wild”, w którym Link



swobodnie może eksperymentować ze składnikami. A przepisów możemy wszak nigdy nie znaleźć... oczywiście pasuje to do założenia, by gra była jak najmniej przyjazna graczom, ale niekiedy naprawdę ciężko to docenić, kiedy nie jesteśmy w stanie wyleczyć się z zatrucia, choć wiemy, że mamy odpowiednie składniki do stworzenia antidotum.



## Ucieczka...?

Przyznam, że wystawienie oceny nie należy do najłatwiejszych zadań... historia i lore świata są bardzo intrygujące, a gameplay potrafi wciągnąć, ale z drugiej strony równie łatwo można się od niego odbić już w pierwszych minutach gry. Pozostaje mi chyba tylko stwierdzić, że nie jest to tytuł dla każdego, a już na pewno nie dla kogoś, kto chce się przed ekranem odprężyć. Zwłaszcza jeśli przy okazji jest się wrażliwym na... właściwie wszystko, czym gra może w nas rzucić. Dla takich osób wystawianie oceny mija się z celem, „Fear and Hunger” nie jest po prostu tytułem, którym interesowanie się miałyby jakikolwiek sens. Jeśli jednak szukacie wyzwania i czerpicie masochistyczną frajdę z walki o każdy przemierzony metr... polecam spróbować. Dla takich zapaleńców ocena 6,5/10 będzie chyba wystarczająco zachęcająca. A jeśli nie jesteście pewni, rzućcie monetą. Gardzący losowością mogą odliczyć od końcowej noty ze dwa punkty.

A teraz... normalnie bym się z Wami pożegnał, ruszając na kolejny przeklęty przez tak starych, jak i nowych bogów, run, ale... wyjątkowo zaproszę Was na kolejną wyprawę w o wiele przyjemniejsze, acz chłodniejsze rejony. Widzimy się na następnych stronach! A na tę chwilę...

*Adios!*





**CIAO ponownie! Jak obiecywałem, tym razem zabieram Was w o wiele przyjemniejsze miejsce niż lochy Strachu i Głodu – na samiuteńką północ Zapomnianych Krain, prosto do Doliny Lodowego Wichru. Dzieje się tam źle, coś zagraża wiecznie zielonemu, ogrzewanemu przez święte drzewo, miasteczku Kuldahar i to do nas należeć będzie odkrycie, cóż to za niebezpieczeństwo. Oraz oczywiście powstrzymanie go. Dopijajcie więc swoje piwo i w drogę! Oto remaster jednego z klasyków gatunku, „Icewind Dale: Enhanced Edition” z 2014 roku (w wersji PC)!**

*~Malvagio*

### **Na daleką Północ!**

W tym miejscu powinienem poświęcić akapit na przybliżenie fabuły. Problem w tym, że tak naprawdę niewiele więcej jest do dodania. Po krótkim pobycie w miasteczku Easthaven ruszamy do wspomnianego Kuldahar, by zlokalizować i zneutralizować Tajemnicze Zło, które załęgło się gdzieś w Dolinie. Struktura opowieści jest prosta jak budowa cepa – zostajemy wysłani w konkretne miejsce, by sprawdzić, czy to właśnie tam znajduje się źródło problemów. Na miejscu odkrywamy, że nie, zostajemy więc wysłani gdzie indziej. I tak aż do chwili, gdy w końcu trafimy na Wielkie Zło, któremu będziemy mogli przedstawić nasz oręż. Nieco lepiej przedstawia się historia z dodatku „Serce Zimy”, stanowiącego część remastera,

w którym musimy powstrzymać zagrożenie ze strony barbarzyńców, odkrywając tożsamość ducha stojącego za zmartwychwstaniem jednego z wodzów, jednoczącego właśnie plemiona.

### **Milczące mrozy**

„Icewind Dale” jest po prostu klasyczne aż do bólu. Budowa drużyny – nie przyłączamy do ekipy żadnych postaci, tworzymy ją całą (do sześciu osób) na początku gry – która swą przygodę zaczyna w tawernie i może zna się dobrze, a może jej członkowie poznali się dopiero przy stoliku, a wreszcie kampania wypełniona walką i eksploracją podziemi. Prościej się już nie da. Ale nie można zaprzeczyć, iż w owej prostocie skrywa się urok; gdyby było inaczej, gra nie stałaby się klasykiem stawianym obok „Baldur’s Gate”, czy „Planescape: Torment”. Błyszczący po prostu na innych płaszczyznach niż jej kuzyni. Nacisk na walkę z różnorodnymi przeciwnikami wymusza podejście taktyczne i wykorzystywanie w pełni potencjału tak naszego ekwipunku, jak i umiejętności postaci. Samodzielne tworzenie pełnej drużyny pozbawia nas, co prawda, rozmów pomiędzy jej członkami czy niezmiennie popularnych romansów, ale umożliwia za to stworzenie dokładnie takiej brygady, o jakiej się marzy. Otwiera również furtkę do ciekawych wyzwań – a gdyby tak przejść grę drużyną magów, z których każdy koncentruje się na innej szkole magii? Albo zespołem bardów? Nie wspominając już nawet o kreowaniu mniej-



szej drużyny, kończąc na ograniczeniu się do wyłącznie jednej postaci. To, oczywiście, można też z łatwością osiągnąć w innych tytułach, ale „Icwind Dale” jest mocniej zbudowane wokół idei prowadzenia całej drużyny.

## Lochy i kuligi

Co się tyczy eksploracji, jest znakomita i widać, że położono na nią wielki nacisk. Lochy, tak dosłowne, jak i bardziej umowne, są rozbudowane, składają się zazwyczaj z wielu poziomów i niewątpliwie zostały dobrze przemyślane. W ich wnętrzu czekają na nas wyzwania nie tylko w postaci przeciwników, ale też pułapek, a niekiedy prostych zagadek. Nie jest to może poziom Wieży Durlaga z pierwszego „Baldur’s Gate” (którą można określić mianem „superdungeonu”), ale odwiedzane obszary zostawiają daleko w tyle wszystkie pozostałe miejsca z tego tytułu i mogą stawać w szranki z tymi z drugiego „Baldura” – zwłaszcza biorąc pod uwagę „lochy” do przemierzenia w „Sercu Zimy”. A wisienką na torcie jest oczywiście loot, który sypie się gęsto; „Icwind Dale” nie jest, oczywiście, hack&slashem (choć można się pokusić o stwierdzenie, że jest tak blisko tego gatunku, jak może być izometryczny CRPG), ale znajdowanie lepszych przedmiotów sprawia frajdę nie mniejszą niż choćby w „Diablo”. A jeśli gramy pełną i różnorodną drużyną, większość znajdujących rzeczy będziemy mogli sensownie wykorzystać, a nie tylko sprzedać po powrocie do bazy.

Choć fabuła nie pozostawia wiele miejsca na zadania poboczne, nie oznacza to, że tytuł jest ich całkowicie pozbawiony – większość z nich jest prościutka i wykonuje się je niejako „po drodze”. Nic wyjątkowego, chciałoby się rzec. Tymczasem „Icwind Dale” skrywa w sobie więcej głębi w tym aspekcie, niż wydawałoby się na pierwszy rzut oka – choćby ukryte opcje dialogowe, które pojawiają się tylko jeśli rozmawiająca postać z naszej drużyny ma konkretną klasę albo odpowiednio wysokie współczynniki. Nie jest to zabieg czysto kosmetyczny, możemy w ten sposób uzyskać lepszą nagrodę! Podobnie sprawa ma się ze zwykłymi rozmowami; jak się okazuje, zagadując nawet do bezimiennych mieszkańców miasteczka, możemy wdać się w rozmowę na temat naszego pochodzenia, gdy jesteśmy półorkiem, albo przekonać rozmówcę do zainteresowania się wiarą w Ilmatera, jeśli rozmawiamy jako paladyn albo kapłan. To zaskakująco rozbudowana możliwość interakcji



w tytule, który równie dobrze mógłby sprowadzić się tylko do łażenia po lochach i ciachania potworów. Jedyny problem leży w tym, iż „Icwind Dale” nie reklamuje takich możliwości, więc równie dobrze można przejść grę kilkanaście razy i nie być świadomym, że miejscowego pijaczka można przekonać do wzięcia się w garść i wyrwania się ze szponów alkoholizmu. Trochę szkoda, choć z drugiej strony zachęca to graczy do eksperymentowania i zanurzania się w tytuł głębiej – a co za tym idzie, nie prowadzi nas za rączkę. Współcześnie to odświeżające doświadczenie.





## Idąc piękną doliną, zła się nie ulękne

Gra wygląda prześlicznie – i było już tak w przypadku wersji oryginalnej, która moim skromnym zdaniem rozkładała inne izometryczne cRPG-i na łopatki. Edycja Enhanced, dzięki graficznemu liftingowi, nie tyle poprawiła ten stan rzeczy, co pozwoliła go zachować w doskonałym stanie. Lokacje, po których przyjdzie podróżować naszej drużynie, nie odstają wcale od nowszych tytułów pokroju „Wrath of the Righteous”; nie można, co prawda, obracać kamery, ale cóż z tego? Niczego to im nie ujmuje. Ale żeby nie było tak różowo, nasi bohaterowie nie wytrzymają już porównania ze swoimi odpowiednikami ze współczesnych gier. W ich przypadku nie ma na czym zawiesić oczu, a wręcz ciężko byłoby rozróżnić poszczególnych bohaterów od siebie, gdyby nie możliwość ufarbowania ich strojów na mocne i odstające od siebie barwy. Na szczęście nie jest to stricte wada, która przeszkadzałaby w rozgrywce – chcąc kogoś wybrać, raczej i tak będziemy klikać na jego portret, nie model.

Warstwa dźwiękowa dorównuje graficznej – Dolinę Lodowego Wichru przyjdzie nam zwiedzać przy iście epickim akompaniamencie, dobrze oddającym charakter przygody. Jeremy Soule pokazał swój kunszt. Kuldahar pięści nasze uszy kojącymi dźwiękami, podkreślającymi, iż jest to nie tylko nasza bezpieczna przystań, ale miejsce, które musimy ochronić, ponieważ na tę ochronę zasługuje. Motywy bitewne natomiast

budują odpowiedni dramatyzm, niezależnie od tego, czy mierzymy się z bossem, czy jedynie z większą grupą wrogów. W tym miejscu na pochwałę zasługuje też polska wersja językowa gry (hej, chyba po raz pierwszy od dłuższego czasu omawiam tytuł, który ją posiada!) – aktorzy spisali się na medal, wszystkie obdarzone głosem postaci wypadają co najmniej dobrze. Na tym polu błyszczą również narrator – moim zdaniem Henryk Talar nie odstaje tutaj wcale od występu Piotra Fronczewskiego w „Baldur’s Gate”.

## Stare odmrożenia

Najpoważniejszą wadą gry – poza jej, nie ukrywajmy, miłą fabułą – jest mocno już przestarzała mechanika. Oczywiście ciężko wymagać od prostego remastera konwersji na nowszy system D&D, ale sprawia to, że gracze wychowani nawet na pierwszym „Neverwinter Nights” mogą poczuć się zagubieni. Zdobywanie kolejnych poziomów przez postaci, które nie parają się magią, nie wywołuje takiej ekscytacji, jakiej można by oczekiwać, zważywszy na fakt, iż sprowadza się ono zazwyczaj do kliknięcia „akceptuj” po zapoznaniu się z informacją, ile nowych HP zdobyła postać i czy poprawiła się celność jej ataków. Wypada to naprawdę blado, zwłaszcza biorąc pod uwagę, że system posiada też mnóstwo ograniczeń, z których rezygnowały późniejsze edycje – by nie szukać daleko, paladynem może być tylko Praworządny Dobry człowiek. Wiele klas nie jest w stanie po-







sługiwać się orężem spoza wąskiej listy, której nie ma możliwości w żaden sposób poszerzyć. A na dokładkę dochodzą tu nieintuicyjne (zwłaszcza w dzisiejszych czasach) reguły, jak na przykład zasada, że im mniejsza jest wartość Klasy Pancerza, tym ciężiej trafić postać. Ma to swój wewnętrzny sens, kiedy się już zaznajomi z system, ale początkowo musi wprowadzać to straszliwy zamęt.

Ocen czas! Przyznam, że znów ciężko mi dopasować jedną notę, która zadowoliliby wszystkich. „Iceland Dale” jest grą na tyle specyficzną, że z łatwością może polaryzować graczy. Gratka dla miłośników taktycznego podejścia i walki z systemem aktywnej pauzy, rzecz niemal nie do przełknięcia dla tych, którzy od cRPG-a oczekują przede wszystkim fabuły. Obecny w grze tryb opowieści trochę mija się z celem, bo nie ma tu w zasadzie opowieści wartej poznania. Dlatego też... postawię na 8/10, jeśli zaliczacie się do pierwszej grupy i 6,5/10, jeśli do drugiej. Zostawiam połówkę ze względu na warstwę audiowizualną, bo naprawdę na to zasługuje.

Tutaj przyjdzie nam się pożegnać. Trzymajcie się ciepło, zwłaszcza jeśli zechcecie sami wyruszyć do Doliny Lodowego Wichru. A ja tymczasem zabieram się za kolejny tytuł, który być może pojawi się na łamach następnego numeru...

**Adios!**







**ZACMIONE ZYCZENIE  
&  
LEGENDY WRÓT BALDURA**



**KAMPANIA Dungeons & Dragons potrafi zająć naprawdę wiele czasu. Nawet proste scenariusze, takie, w których postacie zaczynają na najniższym poziomie i kończą jako banda zabijaków dokonująca pierwszego naprawdę imponującego czynu w życiu, potrafi zająć jakieś 5-6 spotkań po kilka godzin. Co dopiero takie, w których zaczyna się grać zwykłymi ludźmi, a kończy z półbogami zdolnymi zmienić cały świat.**

~Ghatorr

## ZACMIONE ŻYCZENIE

Adaptacje D&D na swojej drodze napotykają wiele problemów – jak porządnie oddać drużynę (w końcu zespół musi być należycie przedstawiony), ile czasu poświęcić kolejnym fragmentom przygody, przedstawić mechaniki, zaprezentować świat i tak dalej. Nawet gdy mamy do czynienia z przyjemnym dziełem, nie musi ono być dobrą adaptacją – i vice versa. Jak zmierzyło się z tym „Zaćmione życzenie”, komiks, który wyszedł w naszym kraju w marcu tego roku? Niestety, nie najlepiej.

Po pierwsze, fabuła. Autorzy postanowili zrobić komiks, w którym postacie przechodzą całą drogę od bandy nieupierzonych młokosów do grupy herosów prowadzących całe armie do walki. Wszystko to z jakimś zagrożeniem dla świata w tle, które zmienia się kilka razy. Pewnym problemem może być to, że komiks ma zaledwie 128 stron (z czego kilkanaście to szkice i karty postaci) – zdecydowanie za mało by należycie przedstawić wyprawę na taką skalę, zostawić jakieś miejsce dla bohaterów i solidnie przedstawić jakichś złoczyńców by czytelnik wiedział, co się dzieje. Jakby jeszcze tego było mało, ktoś wpadł na pomysł by przeplatać scenki chronologicznie późniejsze z wcześniejszymi, wprowadzając kompletny chaos.

Po drugie, bohaterowie. No niby jest ich tu sporo, ale nie wiemy o nich prawie nic. Okej, tu ktoś używa czarów, tu siecze nożem, bliźnięta są tak bezpłciowe, że jedynym, co je wyróżnia, to to, że jest ich dwójka. Nie ma czasu na wprowadzenie jakichś więzów, które by ich do siebie zbliżały, do zaprezentowania osobowości albo historii, niczego. Ot, banda wydmuszek, które zamiast imion mogłyby mieć ID i nie pogorszyłyby to ich jakości.

Po trzecie, oprawa graficzna. Ta mi zdecydowanie nie przypadła do gustu – powykręcane twarze, płaskie kolory, mało interesujące tła. Nie było tu choćby jednej strony, która przykułaby moją uwagę i zachęciła, aby przyjrzeć się dokładnie przedstawionym rzeczom i ponapawać się nimi.

Po czwarte, świat. Niestety, mamy tu do czynienia po raz kolejny z absolutnym chaosem i misz-maszem. Przy czytaniu jesteśmy zawalani postaciami, które mogą być znane w uniwersum, ale czytelnik niczego się o nich nie dowie (choćby o Zariel, jednej z celestialek, które niby czci lud głównej bohaterki – jest ważnym elementem kampanii „Zstąpienie do Avernusa” – nie dowiadujemy się nic, mimo że niby jest związana z plot twistem). Elementy świata nie są w żadnym stopniu tłumaczone, czary są zaledwie ładnymi rozbłyskami, zakończenie to (z punktu widzenia fabuły) kompletne Deus Ex Machina bez wcześniejszego oparcia w historii – ogólnie, nie jest dobrze.

Podsumowując, „Zaćmione życzenie” zawodzi na całej linii. Nie przedstawia w interesujący sposób świata, nie cieszy oczu, nie prezentuje mechanik gry ani nie zaciekawia fabułą. To brzydki komiks w nieciekawy sposób opisujący nudną kampanię D&D – i jedynym życzeniem, jakie miałem po zakończeniu lektury było „jasny gwint, chcę odzyskać kasę i czas zmarnowany na lekturę”. Odradzam każdemu, na świecie, jest wiele o niebo lepszych historii, komiksów i rzeczy RPGowych.





## LEGENDY WRÓT BALDURA

Gra „Baldur’s Gate” zapisała się złotymi literami w historii komputerowej rozrywki. Produkcja nie tylko świetnie oddawała klimat Zapomnianych Krain, bardzo dobrze adaptowała zasady D&D, ale i miała doskonałą (jak na tamte czasy) grafikę, muzykę czy aktorów głosowych. Do tego spopularyzowała tytułowe miasto – które może i nie jest największe albo najstynniejsze w świecie gry, ale w sercach graczy zostanie na zawsze. Nadeszła pora, by nieco na tej nostalgii skorzystać.

Nadchodząca premiera trzeciej części „Baldur’s Gate”, tym razem autorstwa Larian Studios, przykuła uwagę rzeszy graczy z całego świata. Wczesna wersja gry była całkiem przyjemna, ale nie odpowiadała choćby na tak proste pytanie, jak powiązanie z poprzednimi częściami cyklu – i dopiero jeden ze zwiastunów uchylił rąbka tajemnicy, prezentując Jaiheirę (która, mimo upływu czasu, trzyma się nieźle – w końcu jest półelfką) czy... Minsca. Ta druga postać, znany i lubiany ludzki łowca, niekoniecznie powinien żyć, zwłaszcza w tak dobrym stanie, biorąc pod uwagę przeskok czasowy między „Baldur’s Gate II” a trzecią odsłoną. Tajemnica jego powrotu miała się jednak kryć w komiksie – „Legendach Wrót Baldura”

Główną bohaterkę, Delinę, poznajemy w momencie, gdy ucieka ulicami Wrót Baldura przed gargulcami – wredne to to, szybkie i mordercze, więc od pierwszych chwil jest solidne napięcie. Nasza elfia heroina nie jest jednak bezbronna – może się pochwalić całkiem sporymi mocami magicznymi, przyprawionymi jednak możliwością utraty kontroli nad nimi (tak zwana dzika magia). Nie tylko czyni to z niej niebezpiecznego wroga, ale też idealne narzędzie dla scenarzystów, by osiągnąć choćby najdziwniejsze efekty, jakich akurat potrzebują – w tym wypadku czar rzucony przez nią obok pomnika Minsca ożywia go. Ot, tajemnica wyjaśniona. Jeśli ktoś po to właśnie kupował ten komiks, to dostaje odpowiedź, której szukał, na pierwszych kilku stronach.

Na szczęście, na tym „Legendy Wrót Baldura” się nie kończą. Delina – mylnie uznawana przez Minsca za jedną z jego dawnych znajomych – przybyła do miasta, by odnaleźć swojego brata. Po drodze odkrywa, że w całość zamieszany jest tajemniczy i nieprzyjemny Kult Smoka, poznaje kilku nowych

znajomych, ogólnie można stwierdzić – dzieje się. Całość to jedna przygoda, dzięki czemu twórcy nie muszą się śpieszyć i mogą przedstawiać historię w zjadliwym dla czytelnika tempie. Nieźle przedstawiony jest też świat – przy niektórych terminach pojawia się tłumaczenie, postacie rzucając czary wykrzykują ich nazwę, do tego mamy trochę smaczków dla fanów gier.

Postacie również wypadają przyjemnie. Żadna nie wygrałaby medalu za głębię charakteru, ale spełniają swoją rolę, są w stanie pochwalić się jakimiś aspektami, które je wyróżniają i, co najważniejsze, mają jeszcze sporo miejsca na dalszy rozwój – w tym roku wyjdą u nas w Polsce jeszcze dwa tomy tej serii. Szczególnie ważną rolę odgrywa Minsc, którego niezdolność do zauważenia przeskoku w czasie o kilka dekad, bohaterstwo oraz sława w kilku miejscach popychają akcję do przodu.

Jeśli miałbym wspomnieć o wadach, to na pewno można do nich zaliczyć jakość obrazków – tła są puste, mało szczegółowe, rzadko kiedy można się przyjrzeć czemuś ładniejszemu. Z drugiej strony, to i tak krok dalej niż „Zaćmione życzenie” – tu przynajmniej całość jakoś się prezentuje, a na otarcie łez mamy kilka naprawdę świetnych grafik oraz szkiców na końcu tomu. Nie rozumiem tylko, czemu rysownik uparcie rysuje takie dziwne, kwadratowe nosy.

Ogólnie wypadło to nieźle – porządna historia, która może nie zachwyci, ale też nie wynudzi. Jako wstęp do nowej serii, „Legendy Wrót Baldura” prezentują się dobrze. Nie ma co ukrywać, ludzie, którzy grali w „Baldur’s Gate” albo D&D wyniosą z tego komiksu więcej niż ci, którzy nie mieli takiej okazji, ale nawet drudzy powinni się dobrze bawić.





# Upadek smoka

TAJEMNA HISTORIA DUNGEONS & DRAGONS

**ZANIM** marka Dungeons & Dragons przeszła w ręce Wizards of the Coast (swoją drogą, nazwanych po gildii magów z sesji D&D, które ogrywali założyciele), miała już za sobą długą historię. Legenda RPG nie powstała w dzień – i nie upadła w dzień.

~Ghatorr

Książka Bena Riggsa „Upadek smoka. Tajemna historia Dungeons & Dragons” ma nie do końca trafny tytuł, bo jeśli chodzi o samą markę, opowiada tylko połowę historii – tę powiązaną z pierwotnymi twórcami gry, TSR, Inc. Całość kończy się na pierwszych próbach ustabilizowania sytuacji przez Wizards of the Coast, pozostawiając całkiem spory kawałek losów D&D nieopisany.

Tak więc mamy opisaną „zaledwie” część zaczynającą się od zainteresowania spokojnego ojca rodziny, pobożnego Świadka Jehowy, Gary’ego Gygaxa grami planszowymi, a kończącą się na objęciu władzy nad D&D przez nowych panów. Przechodzimy przez sporo wydarzeń – dopracowywanie pierwszych pomysłów, dochodzenie do tego, jak w ogóle mają wyglądać gry RPG, satanistyczną panikę, która zapewniła firmie reklamę, a potem powolny upadek.

W książce występuje ogrom ludzi – pisarze, rysownicy, menedżerowie, wszyscy powiązani z rozwojem marki.

Dowiadujemy się, jak wyglądało ich życie i jak pracowali; mamy tu sporo mniej lub bardziej uroczych anegdot. Wiele osób albo przynajmniej to, co wyszło spod ich rąk, ludzie choć trochę obeznani z D&D powinni kojarzyć. Mimo takiego nagromadzenia nazwisk czyta się to dobrze – autor przypomina, kto kim jest.

Bardzo mi się spodobał brak szukania prostych odpowiedzi – upadek TSR nie był prostym procesem, który dałoby się sprowadzić do jednego powodu; każdy, kto miał w nim udział, równocześnie robił, co mógł, by utrzymać okręt na fali. Uczciwie oddaje każdego w sposób, na jaki zasługiwał, a w razie braku możliwości uzyskania odpowiedzi – jedna z najważniejszych osób w firmie odmówiła spotkania z nim – wprost informuje, że nie był w stanie zdobyć żadnych informacji przedstawiających sprawę z jej punktu widzenia.

Całość się czyta niczym kryminał – dochodzenie od jednej kiepskiej decyzji do drugiej, momenty nadziei i nieunikniony koniec. Mamy napięcie, ciekawe anegdoty, sympatycznych ludzi... Czego chcieć więcej?



Gary Gygax, ojciec D&D



RECENZJA

DUNGEONS & DRAGONS

# STRIXHAVEN

A CURRICULUM OF CHAOS







**SPORA** grupa dzieci wychowanych na Harrym Potterze, podczas swojej podróży z tą serią książek, ukradkiem wyczekiwała na list z Hogwartu. Z oczywistych względów sowa z wiadomością nigdy się nie pojawiła, a owe dzieci podorastały i weszły w swoje dorosłe życie. Część z nich zainteresowała się papierowymi grami fabularnymi jak „Dungeons & Dragons”. Pod koniec 2021 roku pojawiła się okazja, by spełnić marzenie uczęszczania do magicznej szkoły, a konkretnie do magicznej szkoły wyższej, dzięki książce „Strixhaven: A Curriculum of Chaos”.

~Scroll

## Magia zbierania

Wszystko zaczęło się w kwietniu 2021 roku, kiedy do najpopularniejszej gry karcianej – „Magic the Gathering” – został wydany dodatek zatytułowany „Strixhaven: School of Magic”. Zawierał on karty odwołujące się do świata zwanego Arcavios i znajdującego się w nim znanego uniwersytetu magicznego, zwanego Strixhaven. Karty przedstawiały postaci profesorów, uczniów, lokacji i tym podobnych nawiązujących do tej zaczarowanej placówki. Sam dodatek był z początku odebrany nieco sceptycznie, jako pastisz Harry’ego Pottera i Wizarding World, jednak nie zawierał on zbyt wielu nawiązań do popkultury i pomimo luźniejszej stylistyki, stworzył własną tożsamość. Ostatecznie był przyjęty ciepło i jako miła odskocznia od poważniejszych dodatków.

Tego samego roku w grudniu została wydana książka do piątej edycji popularnej gry fabularnej „Dungeons & Dragons”, czyli „Strixhaven: A Curriculum of Chaos” opisująca dokładniej świat Arcavios, a konkretniej kampus uniwersytetu Strixhaven oraz zawierająca zestaw przygód dla postaci od poziomu 1-szego do 10-tego.

## Fałszywa reklama

Podobnie jak dodatek do „Magic the Gathering”, rpgowa wersja Strixhaven miała mieszany start. Pierwszym

zgrzytem okazała się nie do końca prawidłowa reklama produktu, w której opisywano tę książkę jako ‘sourcebook’, zamiast ‘adventure’. Problem polegał na tym, iż książki do D&D dzielą się na te dwie kategorie i konsumenci oczekują innych rzeczy od każdej z nich.

Książki ‘sourcebook’ są zazwyczaj pełne nowych opcjonalnych zasad, bądź możliwości, które gracze mogą dobrać do swoich gier. Często też skupiają się na dostarczaniu nowych informacji o świecie albo na opisie nowego uniwersum, w którym można rozgrywać sesje gier fabularnych. Zazwyczaj nie zawierają na swoich stronach żadnych przygód, ewentualnie jedną krótką, która ma skupić się na przedstawieniu nowego świata tak, by osoba prowadząca rozgrywkę mogła zaprezentować nowe zasady lub nowe uniwersum swoim graczom.

Książki typu ‘adventure’ zazwyczaj skupiają się na konkretnej przygodzie, którą Mistrz Gry (lub w przypadku „Dungeons & Dragons”, Mistrz Podziemi) może prowadzić swoim graczom przez dłuższy okres czasu.

I choć zawartość książki Strixhaven należy do obu tych kategorii, obecnie dużo trafniej jest reklamowana jako ‘adventure’, czyli przygoda, a potencjalnie nawet seria przygód, mogąca poprowadzić postaci graczy od poziomu pierwszego do poziomu dziesiątego.

## Życie na kampusie

Prawda jest taka, że krótki opis tej książki: „Cztery lata przygód na magicznym uniwersytecie” mówi niezdecydowanym, czy w ogóle będą chcieli spróbować tej pozycji. Dla jednych brzmi to jak spełnienie marzeń, dla drugich będzie nudne i najprawdopodobniej Wasze pierwsze odczucia po tym zdaniu będą trafne co do tego, czy ta książka jest dla Was. Ale co znajduje się wewnątrz niej samej? Pierwsze dwa rozdziały to krótki wstęp opisujący samo Strixhaven, cały kampus, przedstawiając pokrótce historię uniwersytetu. Rozpisuje się też na temat jego pięciu kolegów: Lorehold – zajmującego się historią,





Prismari – opartego na połączeniu magii i sztuki, Quandrix – poszerzającego wiedzę zaczarowanej magii, Silverquill – specjalizującego się w oratorstwie i czarowaniu atramentu oraz Witherbloom – zgłębiającego tajniki życia i śmierci. W tych rozdziałach możemy także znaleźć krótkie opisy ciała pedagogicznego, jak wyglądają kampusy poszczególnych oddziałów Strixhaven oraz kilka dodatkowych opcji dla graczy, jednak przydatnych tylko przy odgrywaniu tej przygody. W zasadzie, jedynym ogólnym dodatkiem, który można przeszczepić do innych przygód, są nowe zaklęcia oraz nowa rasa humanoidalnych sów – Owlinów.

## Szkoła się zaczyna!

Od rozdziału trzeciego zaczyna się właściwa część książki – przygoda na kampusie Strixhaven. W świecie gry zajmuje ona cztery lata akademickie, gdzie każdy rozdział skupia się na jednym roku na tej magicznej uczelni. Sama przygoda jest bardzo mocno nastawiona na odgrywanie postaci, ustanawianie relacji z postaciami niezależnymi oraz uczęszczaniu na zajęcia. Oczywiście, jest tu także główna fabuła z mroczną tajemnicą, ale jest ona dość prosta i, o ironio, raczej nie jest głównym kąskiem dla graczy, choć zajmuje większość stron tej książki. Nim jednak szkoła się zacznie, rozdział trzeci proponuje kilka nowych zasad dla tej przygody – egzaminu, nauka oraz specjalny system relacji z innymi studentami. Są to zasady opcjonalne, ale jeśli ktoś zdecyduje się poprowadzić i grać w tę przygodę, są one raczej niezbędne. Zasady są stosunkowo proste, dają drobne ułatwienia do niektórych rzutów, a sam system relacji, choć dość prosty, daje ciekawe możliwości do rozwoju gry. Każda z 18 sprezentowanych postaci niezależnych ma swoje 'zdolności', które uruchamiają się, jeśli gracze zrobią z niej swojego przyjaciela lub rywala. Nie są to zdolności sporo wpływające na mechanikę rozgrywki, ale raczej skupiające się na części roleplay'owej gry. Ot, jedna z postaci może nam jako przyjaciel załatwić lepsze bilety na wydarzenia kulturalne, gdy bycie rywalem innej kończy się byciem wybuchanym podczas przedstawienia lub show.



## Tajemnica Strixhaven

Opisując dalej, pominię szczegóły fabuły, gdyby ktoś był zainteresowany zagranie w tę przygodę i chciał ją sprezentować swojemu Mistrzowi Gry. Warto wiedzieć jednak, że każdy kolejny rozdział skupia się tylko na kluczowych wydarzeniach fabularnych podczas danego roku akademickiego, jak walki czy zdawanie egzaminów. To, co będzie pomiędzy, zależy tylko i wyłącznie od Mistrza Gry, dlatego nie polecałbym tej książki osobom, które dopiero zaczynają swoją podróż z prowadzeniem rozgrywek gier fabularnych. Jest tu sporo postaci

niezależnych, których mnogość pozwala graczom przebierać w dostępnych potencjalnych przyjaciółach i rywalach, co jest sporym obciążeniem nawet dla doświadczonego MG. Jest tu też, niestety, stosunkowo mało materiału w sprawie codziennych zajęć, lekcji, klubów czy prac dorywczych dostępnych na kampusie. Prowadzący rozgrywkę będzie musiał nieco zakasać rękawy, by zapełnić ten świat pod potrzeby swoich graczy, jednak sam szkielet już tu jest. Ma to swoje plusy, gdyż nawet dokładnie rozpisane przygody są często modyfikowane przez Mistrzów Gry do ich własnych potrzeb oraz potrzeb graczy, jednak dla niektórych może być mało bazowego materiału. Sam do-

piero zaczynam prowadzenie i choć spora ilość dobrze opisanych map ułatwia pracę, z drugiej strony brakuje tu tabel, które mogłyby stanowić podstawę pod lepsze prowadzenie tej przygody.

Póki co, jako były fan Harry'ego Pottera, z chęcią sięgnąłem po tę pozycję i z tego, co miałem okazję zauważyć na prowadzonych przez siebie sesjach, gracze są zachwyceni tym settingiem, zdecydowanie więcej spędzając czasu na radosnym odgrywaniu swoich postaci, niż na ślepym podążaniu na zbity kark za głównym wątkiem fabularnym. Jeśli Wasz stół potrzebuje odskoczni od ratowania świata, zmagania się z bestiami i chciecie przejść się po magicznym kampusie uniwersytetu, pogadać ze znajomymi w kawiarni czy po prostu odwiedzić studenckie lata, ta książka może być dla Was.



CZY JESTEŚ GOTOWA  
PRZEKROCZYĆ



WSZYSTKIE  
NASZE  
GRANICE

NATALIA BROŻEK



SWOJE GRANICE?



# THE VOID

## W Pustce nikt nie usłyszy Twojego krzyku

**POSTĘP** i ekspansja w kosmosie – to marzenie pokoleń ludzkości, cudowna rzecz! Szkoda, że postępowi towarzyszy ignorancja na temat prawdziwej natury wszechświata i zagrożenia bytu rasy ludzkiej... z której zdają sobie sprawę tylko Bohaterowie Graczy i ich koledzy.

~Prehi

### Ludzkość w Pustce Kosmosu

W XXII wieku ludzkość weszła w czas bezprecedensowego dobrobytu i pokoju; wojen nie ma, trwa współpraca między rządami, a Układ Słoneczny jest właściwie skolonizowany. Ludzka wiedza jest nieustannie poszerzana, rozwój technologiczny trwa. Dzięki zaawansowanym technologiom ludzkość jest rozprzestrzeniona od Merkurego aż po Obłok Oorta, nieustannie się bogacąc, rozwijając i rozprzestrzeniając... w swej ogromnej masie nic nie wiedząc tak naprawdę o Wszechświecie, w swej hurratechnicznej ignorancji nie zdając sobie sprawy nawet z głębi swojej niewiedzy. A przynajmniej poza małym, wtajemniczonym gronem, starającym się powstrzymać zagładę ludzkości...

Witamy w Pustce, czyli The Void [przyp. system jest wydany po angielsku bez tłumaczeń na język polski, więc nazwy własne poza tytułową Pustką będą stosował w języku oryginalnym] – rpg na który nie zasługujemy, ale który otrzymaliśmy i to całkiem za darmo. To znaczy, główny podręcznik (The Void Core) z podstawową mechaniką jest dostępny ab-

solutnie za darmo w Internecie, a tylko dodatki są płatne (za kilka dolarów, ale są to wyłącznie wersje elektroniczne). Od razu mogą zapewnić, że z samym głównym podręcznikiem można się świetnie bawić, a jeśli już coś chcemy kupić, to by nie tracić wielu roboczogodzin na samodzielne wymyślanie np. mechaniki statków (The Void – Vessels of the Void Spaceships jest na przykład naprawdę świetnie napisanym i przemyślanym dodatkiem – kosztuje przykładowo 10 dolarów). Niemniej – kupowanie dodatków nie jest niezbędne i można bez nich grać i świetnie się bawić. Bardzo przyjemne jak na ładnie zbudowany system.



Czym Void jest? Jest to, najprościej ujmując, Cthulhu XXII wieku. Historia świata prowadzi nas przez technologiczną rewolucję i kolonizację kosmosu, aż do „serii dziwnych wydarzeń”, które zaniepokoiły rządy Ziemi. Sytuacji nie można było opanować czystym rozumem i logiką; zwrócono się do szamanów,



okultystów i całej innej masy dziwaków. Szybko okazało się, że wszystko się zgrywa w czasie ze zjawiskiem astronomicznym i nadchodzącym Fong's Body, względnie Cthonthian Star (coś w rodzaju nawracającej po tysiącach lat komety)... którym mają wrócić przerażający, okrutni i wynaturzeni bogowie. United Worlds Council (zastąpił ONZ i jest czymś pomiędzy ONZ na sterydach a Rządem Światowym), chcąc zaradzić sytuacji, utworzył UWC Wardens (United Worlds Council Wardens), którzy są jedyną, absolutnie jedyną międzypaństwową i ogólnoukładową agendą, która ma na celu wyciszenie dziwnych spraw i zachowanie spokoju społecznego jak najdłużej (bo tylko spokój nas uratuje!), a może w międzyczasie wymyślenie, co zrobić, by ludzkość przetrwała spotkanie z „bogami”.

By było miło, zgodnie z oryginalnym timeline w chwili startu gry do przybycia Fong's Body jest dziesięć lat i ani chwili dłużej – a Układ Słoneczny pogrąża się coraz bardziej w chaosie dziwnych kultów, mroku niewyjaśnionych wydarzeń i grozie nienaturalnych stworzeń, które się budzą po mileniach spokoju... a nieświadoma wszystkiego ludzkość jest chroniona tylko przez Wardenów, o których poświęceniu nawet w większości nie wie. Takich Wardenów jak właśnie drużyna graczy.

### **UWC Wardens, czyli postacie graczy i ich koledzy**

UWC Wardens na pierwszy rzut oka przypominają międzynarodowych Facetów w Czerni w wersji Cthulhu... i to jest bardzo dobry rzut oka, bo to są Faceci w Czerni. Tacy, co mają immunitet wobec władz lokalnych, silną władzę (w teorii), najlepsze możliwe wyposażenie i tym podobne. Problematyczne za to jest to, że od ręki muszą wykonywać rzeczy trudne, po obiedzie niemożliwe, a to, co by się najbardziej przydało, to jakaś seria cudów równoważących to, że przeciwnik de facto cudów dokonuje... Warto więc zauważyć, że system promuje początek nie według mainstreamowego „od zera do bohatera”, ale z bohaterem, który swoje już przeżył (tworzona historia z mechanicznym przełożeniem wyborów) i który swoją pozycję z jakiegoś powodu osiągnął. Ale z perspektywą, że mimo że jest w górnej części wykresu możliwości rasy ludzkiej, to nadal to może być za mało: taka praca. A jaka właściwie ta praca?

W oczach świata przedstawionego Wardeni odwalają jakieś nudne ściganie mafiozów (i tak ma być, w końcu udają, że żadnych potworów nie ma), ale

w praktyce mają politykę i gangsterkę w głębokim poważaniu. Zajmują się więc: wyciszaniem nadnaturalnych skandali, udawaniem, że to coś innego (nie, to nie Mi-Go wybili kolonię górniczą, to byli piraci), a przede wszystkim zbieranie wszelkiej wiedzy, jaką tylko można zebrać, bo Wardeni gorączkowo starają się zebrać wszystko do kupy i uratować ludzkość. By nie było za prosto, bardzo często trzeba walczyć z potworami z mitów, bo jeśli coś chce zjeść ludzką kolonię, to łatwiej to wyciszyć, uniemożliwiając jej zjedzenie, niż po fakcie. A przynajmniej tak myślą Wardeni, zanim popełnią potencjalnie ostatni błąd swojego życia...



Odnosnie samych postaci graczy, od początku zaczyna się grę jako jeden ze specjalistów z teamu Wardenów – Enforcer (specjalizacja: walka, ale też pilotaż), Researcher (specjalizacja: widzenie świata szkiełkiem i okiem) oraz Investigatora (specjalizacja: detektywistyka, ale też negocjacje i wszelkie skille społeczne). Jak ładnie wychodzi, optymalny team do Voida powinien liczyć przynajmniej trzy postacie (trzy specjalizacje) – a dzięki podziałowi ról od samego początku i z góry, wiadomo, kto na czym stoi i nie ma zachodzących na siebie kompetencji. Z prowadzonej przeze mnie kampanii mogę powiedzieć, że ładnie to się zazębia, a umiejętności postaci, choć dla nieznanący mechaniki na pierwszy rzut oka mogą wydawać się nie za poważne, w praktyce dają faktyczne możliwości zbudowania wyszkolonej i kompetentnej postaci.

### **Hard science-fiction na sterydach**

Może parę słów o świecie. Przede wszystkim, Void jest systemem science-fiction, który określałam jako hard-naukę. To znaczy poza elementami nadnaturalnymi związanymi z Cthulhu, wszelkie szczegóły np. ludzkiej techniki są zgodne z naszą



ludzką wiedzę. Owszem, są przedstawione jakieś rozwiązania techniczne których obecnie nie mamy, ale nie jak jakieś magiczne hipernapędy czy inne zakrzywianie przestrzeni. Statek kosmiczny rozpędza się – załoga siedzi w galarecie, by przeciążenie nie rozpląszczyło jej w fotelach – potem leci z zerowym ciągiem, więc załoga spędza czas w części socjalnej statku, gdzie znów nie ma żadnych magicznych „generatorów grawitacji”, a opierają się na nauce [przypis2: obracająca się część statku wytwarza grawitację poprzez siłę odśrodkową] – przy hamowaniu znowu trzeba wskoczyć do grawy couch’ów i siedzieć w galarecie, aż automat wyhamuje do prędkości, przy której można prawie normalnie zadokować. Opisałem to, by pokazać szczegółowość stosowania współczesnej wiedzy fizycznej zamiast upraszczania na modłę Gasnących Słońc czy Gwiazdnych Wojen – i tak jest mniej więcej w całości opisów świata przedstawionego. Warto dodać, że podróż np. z Ziemi w Pas Kuipera trwa około 230 dni, z czego siedem dni na rozpędzanie i siedem na hamowanie... dużo czasu na samorozwój postaci, czytanie archiwów, opracowywanie planów i nieoczekiwane wydarzenia na pokładzie!

Można wspomnieć o bogactwie opisanych kolonii ziemskich w Układzie Słonecznym – są kolonie-państwa (które utworzyły własne państwa, na przykład Republika Saturna (stolica na Tytanie), kolonie państw, czyli takie gdzie jurysdykcję sprawują (oficjalnie) ziemskie kraje, czy wreszcie kolonie prywatne – zarówno mikrokolonie należące do rodzin (zwłaszcza kolonie górnicze na asteroidach), ale też będące własnością bogatych korporacji. A wszyscy, którzy oglądali „Obcego”, znają Resident Evil albo zetknęli się z Facebookiem czy innym Amazonem przecież wiedzą, że korporacje są paskudne, chciwe i nawet jak o czymś wiedzą, to nic nie powiedzą: tak, Wardenom też. Do tego tych kolonii wydaje się dużo, ale de facto wszystkie są rozrzucone po Układzie Słonecznym jak ziarenka ryżu na weselu, czasem cholernie daleko od siebie. Nic dziwnego, że tak łatwo ktoś może je rozdeptać...

### Wiemy, czym Void jest. Czym na pewno nie jest?

To nie jest radosna strzelanina i opowieść o zwycięstwie. No dobra, może czasem jest radość ze strzelaniny, zwłaszcza jeśli MG rzuci potworem, co akurat jest do zabicia „zwykłą” bronią. Ale marność to nad marnościami: nawet jeśli bohaterowie zwyciężyli, pokonali stwory z mitów albo udanie wyciszili

sprawę jakiegoś dziwnego kultu, to zaraz pojawiają się kolejne kryzysy. Układ Słoneczny pogrąża się w chaosie, a to, że opinia publiczna nie wie, jakie są tego prawdziwe przyczyny, jest zasługą wytężonej i skazanej na niepowodzenie pracy UWC Wardens... tutaj nie ma prawdziwego zwycięstwa. Może nawet jest niemożliwe w ogóle, nawet przy wytężonej pracy. UWC Wardens najlepiej sobie zdają sprawę, że prawdopodobnie nasz gatunek jest zgubiony, a oni są pierwszą i jedyną linią obrony nieświadomej, zwaśnionej, skaczącej sobie do gardeł ludzkości... i nieważne, jakie są ich motywacje – egoistyczne (pieniądze, poczucie władzy) czy idealistyczne (naprawianie/ratowanie świata) – bo nawet egoista wie, że nie ma gdzie uciec, a idealista rozumie, że może zawieść: muszą podjąć próbę ratowania ludzkości, bo nie ma od nich lepszych. Nie ma innych: za plecami Wardenów nie jest nawet ściana, tylko pustka.

Void to opowieść o tych, którzy heroicznie i niedostrzegalnie walczą o ludzkość, wiedząc, że pewnie zginą... ale to nie w ich stylu położyć się i zdechnąć. To opowieść o walce na przekór wszystkiemu z kosmicznym horrorem i w największej z możliwych samotności, samotności człowieka w środku kosmicznej pustki. To opowieść o strachu – i moim zdaniem w tym strachu jest znacznie skuteczniejszy niż „standardowe” Cthulhu, bo tutaj to my jesteśmy tymi, co idą z pomocą, a nam już nikt z nią nie przyjdzie. Nie tylko dlatego, że lepszych od Wardenów nie ma.

Dlatego, że w Pustce nikt nie usłyszy twojego krzyku i może nikt nawet się nie dowie, jak skończył Twój zespół UWC Wardens...

Jeśli nie boisz się bać, jeśli chcesz stanąć w last standzie ludzkości, jeśli chciałeś zagrać w system hard-sf i poczuć tę pustkę kosmosu... to kosmos czeka. Pustka czeka. Ściągnij podręcznik i graj!





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!





**OD** lat gry planszowe i towarzyskie biją rekordy popularności, przyciągając coraz to nowe rzesze spragnionych rozrywki ludzi. Jeszcze więcej funu można czerpać z odgrywania roli w ramach kampanii Dungeons and Dragons, tak więc na pobudzenie apetytu przegląd serii tematycznych.

*~Hefajstos*



#### 5. Dimension 20

Zaczynamy od produkcji CollegeHumor, w której w rolę prowadzącego (i zarazem Mistrza Gry) wciela się Brennan Lee Mulligan. W ramach produkcji obserwować możemy zmagania graczy w różnych scenariuszach (najczęściej opartych na piątej edycji DnD).

#### 4. High Rollers

Przenosimy się do Wielkiej Brytanii i streamowanej na Twitchu (aczkolwiek dostępnej również na YouTube) serii, w której obserwujemy poczynania bohaterów w światach Lightfall i Aerois.







### 3. The Adventure Zone

Tygodniowy komediowy podcast prowadzony przez Clintę McElroya i jego trzech synów – Justina, Trávisa i Griffina. Całość luźno oparta jest na uniwersum Dungeons and Dragons (choć pojawiają się również inne tytuły) zapewniając sporą dawkę rozgrywki.

### 2. Dice, Camera, Action!

Mająca na swoim koncie 141 epizodów seria streamowanych rozgrywek z oficjalnych scenariuszy DnD, w której śledziliśmy losy czworga członków The Waffle Crew. Choć obecnie anulowana, ma szansę na powrót (i finalizację).



### 1. Critical Role

Internetowy serial, w którym to grupa profesjonalnych aktorów głosowych gra w DnD. „Critical Role” rozpoczęło swoje życie jako niezobowiązująca rozrywka grupy przyjaciół, zyskując na popularności dzięki Felicii Day i transmisji na kanale Geek & Sundry.

### Bonus: Not Another D&D Podcast

Prowadzona przez część ekipy „Dimension 20” seria podcastów, w której to możemy słuchać o przygodach grupy poszukiwaczy i awanturników, co z pewnością dostarczy nam rozrywki i rozbudzi apetyt na zagranie we własnym gronie.





# Zalety grania w RPGi

**DLACZEGO** warto grać w RPGi? (na wesoło) Gry fabularne (RPG – Role-Playing Games) od długiego czasu cieszą się ogromną popularnością wśród graczy na całym świecie. W tym momencie zyskują one dużą popularność u ludzi, którzy nigdy wcześniej nie mieli z tymi grami do czynienia. Ten gatunek gier oferuje niezwykle doznania i pozwala na wprowadzenie się w zupełnie nowy świat pełen przygód i niezwykłych historii. Istnieje wiele powodów, dla których graczom podoba się ten rodzaj rozrywki.

~Samael & Mimik

## Dlaczego naprawdę warto grać w RPGi?

RPGi stawiają na wyobraźnię i kreatywność gracza. Można w nich stworzyć własne postacie, rozwijać ich historię i podejmować decyzje, które będą miały wpływ na dalszy przebieg gry. Ta swoboda pozwala na rozwinięcie wyobraźni i odkrywanie nowych, niezwykłych światów.

Konieczność polegania jedynie na swojej wyobraźni stymuluje również mózg, tak samo jak na przykład wymóg szybkiego podjęcia decyzji. Innymi rzeczami, które pobudzać będą do myślenia, będą chociażby wymóg myślenia strategicznego i logicznego oraz podejmowania decyzji w krótkim czasie.

Gry RPG wymagają również elastycznego myślenia i zdolności dostosowywania się do zmieniających się sytuacji. Co jest doskonałym ćwiczeniem dla graczy.

Sesje często są rozgrywane w grupach, co sprzyja budowaniu społeczności i interakcji między graczami. Wspólne przeżywanie przygód, rozwiązywanie zagadek i podejmowanie wspólnych decyzji tworzą silne więzi między uczestnikami gry.

Granie w RPGi jest również doskonałą okazją do spotkań ze znajomymi i spędzania czasu w emocjonujący sposób. Można również dzięki temu hobby poznać wiele interesujących ludzi.

Poprzez granie w RPG można rozwinąć umiejętności społeczne, tak zwane umiejętności miękkie, ponieważ cała rozgrywka opiera się o rozmowę między graczami. W trakcie gry trzeba współpracować, negocjować, rozwiązywać problemy i podejmować decyzje, które wpływają na innych graczy. Tego rodzaju interakcje mogą pomóc w budowaniu empatii, komunikacji i zdolności do rozwiązywania konfliktów. Dodatkowo, granie w RPG może budzić szeroki zakres emocji, od ekscytacji i radości do smutku czy napięcia. Może pozwolić Ci ćwiczyć zarządzanie emocjami i rozwijać empatię wobec postaci lub innych graczy.





## Dlaczego, według życia, warto grać w RPGi?

Oprócz powyżej wymienionych zalet, możemy również przytoczyć wiele nietypowych i zabawnych zastosowań RPGów z przykładami z życia codziennego.

Pierwszą z zalet jest to, że można dostać pracę dzięki graniu w gry fabularne. Na pewnej rozmowie klasyfikacyjnej, w momencie, w którym doszło do opowiadania o swojej osobie, kandydat wspomniał, że grywa w RPGi. Rekruter, zamiast dalej go sprawdzać, zapytał z wielkim entuzjazmem, jaka jest jego ulubiona klasa postaci w grze D&D. Takim oto sposobem kandydat nie tylko wzbudził sympatię, ale również postarał się o to, by zostać zapamiętanym.

Kolejną z ciekawych umiejętności, które możemy zyskać, jest wymyślanie na bieżąco tak zwanej „ściany” lub zwyczajnie improwizacji. Ta wiedza wykorzystywana jest praktycznie cały czas. Przydaje się podczas prezentacji czy pytań ustnych w szkole oraz pracy.

Do tego dochodzi znajomość bardzo specyficznych zakresów wiedzy, które nabyliśmy w trakcie sesji. Prowadzi to do sytuacji, że jeśli zostaniecie zapytani na rozmowie o pracę „czy wolelibyście walczyć z jedną gigantyczną kaczką czy setką małych”, to z dużym prawdopodobieństwem odpowiecie na pytanie dobrze. Jeden z kandydatów, RPGowiec, bez problemu odpowiadał, powołując się na taktyki i zasady walki w D&D, dzięki czemu dostał pracę.

Zdawać się to może dziwne, ale wyżej wspomniane gry mogą dać nam również bardzo konkretną wiedzę, jaką jest znajomość matematyki. Bardzo często będziemy obliczać prawdopodobieństwo rzucając kostki czy liczyć odległość do wroga w grach bardziej nastawionych na walkę. Co ciekawe, jeden z podręczników RPG miał w sobie na tyle zaawansowaną matematykę, że nauczył co niektórych swoich czytelników całkować, co podobno się przydaje.

Jako, że podczas rozgrywki gracze wcielają się w wymyślone postaci, które starają się jak najlepiej odegrać, to ćwiczą oni swoje umiejętności aktorskie. Można je wykorzystać, kiedy zostaniecie zaproszeni do radia lub telewizji, ale

również w przypadku projektów do szkoły czy na studia, którymi mogą być filmy do nakręcenia. Jak będziecie chcieli sobie też trochę dorobić, możecie ze spokojem zakładać swój podcast. Najważniejszym jednak użyciem głosu wyćwiczonego na sesjach, jest opowiadanie swoim dzieciom bajek na dobranoc. Baśnie Andersena w formie audiobooka to przeżytek, ale rodzic-RPGowiec opowiadający o rozegranej ostatnio sesji – to jest to.

Będąc już w kontekście dzieci, można również wspomnieć o tym, iż dzięki RPGom można zdobyć nie tylko przyjaźnię, a również miłość swojego życia. Można ją poderwać używając żartów, które wyćwiczyliśmy podczas sesji. Jak już będziecie razem, to warto pamiętać o tym, że gry fabularne uczą perswazji i lepszego „wyklócania się”, nawet jakbyście mieli stanąć przed sądem. Nie mówiąc też o tym, że gracze lepiej będą sobie radzić z sytuacjami stresującymi, które mogą wystąpić w życiu codziennym.

Ostatnią, najważniejszą zaletą grania w RPGi jest to, że jeśli zarazicie tym hobby swoje dzieci, to nie będą one wydawać swoich kieszonkowych na pierdoły czy narkotyki. Dlaczego? Ponieważ całe ich kieszonkowe będzie prawdopodobnie szło na kolejne systemy RPG, gadżety czy kolejny komplet kostek, który koniecznie muszą mieć (kto uważa, że pewna ilość kostek jest wystarczająca, niech pierwszy rzuci kamieniem).

Tak oto prezentują się zalety grania w gry fabularne. Na pewno jest ich o wiele więcej, ale o reszcie musicie się już przekonać sami. Ekscytujących sesji!

