

09-10/2023 (69)

QUINOX TIMES X

HALLOWEEN ZE SZPIEGAMI

Bój się własnego cienia!

SAGA HITMAN CZ.1

Licencja na zabijanie

PSYCHONAUTS 2

Traumy, lęki
i agencja myśli

SPY X FAMILY

Podwójne życie
niezwykłej rodziny

GENSHIN 4.0

A Font of Refreshment



M.S.

Spis treści

RECENZJE – SERIALE I FILMY

Star Wars: Ahsoka.....	4
------------------------	---

RECENZJE – GRY

Genshin Impact 4.0.....	6
Layton: Curious Village.....	10

RECENZJE – LITERATURA

Wojna Crier.....	12
Jesienny przegląd książkowy.....	14

FELIETONY

Doktor Gray, czyli jak przestałam się martwić i pokochałam pumpkin spice latte.....	19
---	----

PUBLICYSTYKA

Musical 1989.....	20
-------------------	----

TEMAT NUMERU

Spy x Family.....	24
Mów do mnie!.....	28
Skinamarink.....	29
Saga Hitman cz.1.....	30
Psychonauts 2.....	36
Phasmophobia.....	38
Evil Genius.....	40
Darkwood.....	42
Omówienie Spy vs. Spy.....	44
Zagadkowa Szybka Piątka.....	46

Naczelna czasopisma i szef działu DTP: Lailyren

Szef działu korekty: Solaris

Szef działu redakcyjnego: Ghatorr

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

Korekta: Magda B, Midday Shine, SoulsTornado

Opracowanie graficzno-techniczne: Enter

Archiwum: Catkitty

Gościnnie: Rarity

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!

Sześćdziesiąt dziewięć (nice) numerów zleciało jak jeden dzień. Jeszcze tylko trzydzieści jeden i będziemy mogli świętować okrągłą rocznicę! Lepiej już szykujcie sztuczne szczęki... A zresztą, sztuczne szczęki możecie też szykować jako element przebrania szpiegowskiego albo wampirycznego – bo tematami numeru (dwa w jednym!) są tajni agenci oraz Halloween!

Jeśli ktoś lubi niewyobrażalnie ważne operacje szpiegowskie, podszyte jednak uroczym humorem, to obowiązkowo musi spojrzeć na recenzję anime "Spy x Family" pióra Magdy B. Dla tych, co zamiast śmiechu wołają przemoc, przeznaczona z kolei jest recenzja klasycznego hitu, "Evil Genius" od Tanatosa. Jak ktoś chce jeszcze dużo, dużo więcej przemy, może skierować kroki do pierwszej części opisu sławnej serii "Hitman", przy której tusz (cyfrowy) wylewał Malvagio.

Niektórzy mogą mieć smak na strach – i na tych czekają teksty o "Darkwood" czy "Phasmophobia". Oczywiście, jak zawsze mamy też porcję tekstów nietematycznych – tym razem wyjątkowo kulturalnie zamieszczamy recenzję musicalu "1989", napisaną gościnnie przez Rarity, a także moją opinię na temat najnowszego serialu gwiazdno-wojennego – "Ahsoka"

Miłej lektury!

~Ghatorr

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

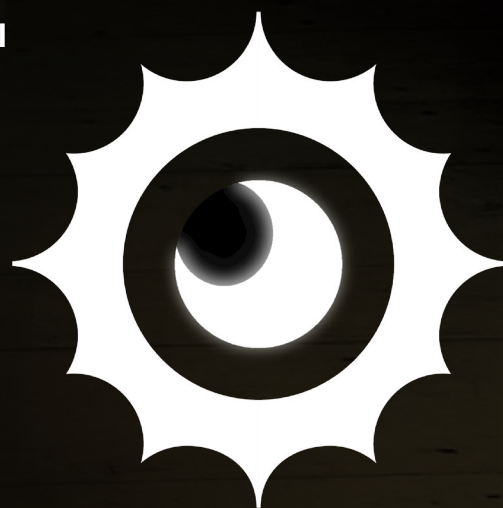
Okładka została wykonana przez
Gość Michalik z dedykacją
do tego numeru ♥
Socjale artystki znajdziecie na [str. 35](#)

Użyte grafiki:

[Strony 4-5](#)

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

Linktree – linki
do socjali



STAR WARS
AHSOKA
IMPERIUM
(MOŻE)
KONTRATAKUJE



DAWNO, dawno temu, w odległej galaktyce narodził się złoczyńca, który miał przetrwać nawet tak apokaliptyczne (przynajmniej dla sporej części starego kanonu) wydarzenie, jak sprzedaż marki Star Wars Disneyowi. Jego geniusz przysporzył wielu problemów swoim wrogom, a echa jego działań rozbrzmiewały jeszcze wiele lat później w historii. Thrawn, drodzy Państwo, to postać, której fanom „Gwiezdných Wojen” nie trzeba przedstawiać.

~Ghatorr

Pierwszy/piąty sezon

Oczywiście, jak można się domyślić po tytule serii, Thrawn nie stanowi jedynej (ani nawet najważniejszej) powracającej postaci w „Ahsocie” – ale samo jego istnienie stanowi koło napędowe całej fabuły. Serial stanowi rozwinięcie animowanych „Rebeliantów” – do tego stopnia, że pieszczotliwie/z przekąsem określa się go jako ich kolejny sezon – więc mamy tu do czynienia z wieloma bohaterami, którzy towarzyszyli nam wtedy. Ahsoka, Sabine, Hera, postacie drugoplanowe czy tła, goście z „Mandalorianina” – uniwersum serialowe Star Wars się ciągle rozrasta i coraz ciężiej za nim nadążyć. W związku z tym ostrzegam też – recenzja może zawierać pewne spoilery, ale dotyczące przede wszystkim starszych dzieł.

Akcja „Ahsoki” toczy się już po upadku Imperium – Nowa Republika stara się ogarnąć powojenny cha-

os, resztki dawnej władzy knują w celu odzyskania wpływów i pozycji, ale ogólnie sytuacja wydaje się całkiem niezła. To może się jednak szybko zmienić – bo po galaktyce rozchodzą się plotki, że możliwy jest powrót wielkiego admirała Thrawna, który zaginął przed laty w trakcie walk z rebeliantami. Ahsoka Tano, znana przede wszystkim z serialu „Wojny Klonów” była Jedi i uczennica samego Anakina Skywalkera podejmuje śledztwo, w które szybko jednak zaczynają ingerować złowrogie siły.



Znajome twarze, nowe problemy

Już od samego początku widać, że bohaterowie będą mieć pod górkę. Pierwszą sceną w całym serialu jest atak na statek przewożący złapanego przez Ahsokę więźnia wiedzącego coś więcej o miejscu przebywania Thrawna. W pięknej sekwencji dwójka użytkowników mocy masakruje załogantów i uwalnia swój cel, wprawiając w ruch wydarzenia całego serialu. W obliczu nieoczekiwanych problemów, Ahsoka zwraca się z prośbą o pomoc do dawnych

towarzyszy – w tym do Sabine Wren (mandalorianki z „Rebeliantów”), którą kiedyś próbowała uczyć na jedi. Sytuację komplikuje (i to poważnie) fakt, że razem z Thrawnem zaginął jeden z przyjaciół całej drużyny...

Mamy tu do czynienia, przede wszystkim, z dwoma wątkami – poszukiwaniami (lub próbami ich powstrzymania, w zależności od perspektywy) admirala Thrawna oraz z relacją między Ahsoką i Sabine. Ten pierwszy motyw zabierze nas w kilka ciekawych miejsc i uwikła w sporą liczbę walk, podczas gdy drugi... No cóż, wprowadza dość standardowy cykl przechodzenia do porządku dziennego nad dawnymi urazami oraz wadami charakteru. Do tego wprowadza kilka dziwnych implikacji do kanonu Gwiezdných Wojen, jak na przykład drastyczne obniżenie progu umiejętności, od którego można się szkolić na jedi. Za to ten pierwszy...

Wszystko to, co chcieliście zobaczyć...

No dobrze, pora to powiedzieć wprost – ten serial bardzo, ale to bardzo hojnie obdarowuje fanów wszystkim, czego mogliby chcieć. Bardzo fajna para mrocznych jedi? Wiele nowych pojedynków na miecze świetlne? Występ Haydena Christensena (swoją drogą bardzo dobry)? Sekwencje wspomnień z „Wojen Klonów”? Ktoś tu się zaczął zastanawiać „co by się mogło spodobać ludziom, którzy oglądają Gwiezdne Wojny już od dłuższego czasu”, a potem – co najważniejsze – zaczął to całkiem umiejętnie wprowadzać.

Aktorzy poradzi sobie bardzo dobrze – i to zarówno ci grający ludzkie, jak i nieludzkie postacie. Ciekawi mnie, co niby będzie teraz zrobione z Baylanem Skollem, granym przez Raya Stevensona, który nieszczęśliwie odszedł z tego świata przed premierą serialu. Wszelkie starcia – na miecze, na blastery, w kosmosie – wyglądają bardzo dobrze (nawet jak są nieco ograniczone – nie doświadczymy tu olbrzymich bitew, co ma sens – biorąc pod uwagę skrytą naturę spisku). Szczególnie te pierwsze pojedynki prezentują się świetnie – style walki dużo mówią o postaciach, a muzyka i efekty specjalne podkreślają dramatyzm.

...i coś, czego nie chcieliście

Oczywiście, nie ma rzeczy idealnych – a „Ahsoka” ma swoją solidną porcję wad. Przede wszystkim, dramaturgii całości odejmuje fakt, że powstała

już trylogia sequele i nic tam nie było wspomniane o Thrawn. To poważnie redukuje szanse na to, że fabuła serialu zdoła coś na stałe więcej namieszać w świecie. Możemy dbać o losy pojedynczych postaci – ale większe stawki tracą na znaczeniu, gdy wiemy o nieuniknionym pojawieniu się Kylo „Goła klata” Rena i jego kółka LARPowców Imperium. Denerwujące – ale i w pewnym sensie obiecujące – jest jednak to, że serial zakończono cliffhangerem. Ba, ilość otwartych (w tym otwartych ponownie) wątków, w kontekście uniwersum, zamiast redukcji uległa zwiększeniu.

Bardziej niż powinno drażnił mnie brak konsekwencji moralnych – w kilku miejscach postacie stają przed poważnym dylematem, ale jakoś rzadko stają przed ich niemiłymi skutkami ubocznymi. W kilku miejscach mamy do czynienia z mniejszymi lub większymi dziurami fabularnymi, które jednak takiemu serialowi można wybaczyć.

Niech moc będzie z Tobą

Aby to wszystko podsumować, to mogę śmiało powiedzieć – jeśli jest się fanem Gwiezdných Wojen, Ahsoki albo Thrawna, to zobaczenie „Ahsoki” powinno przynieść sporo frajdy. Jeśli się chce po prostu zobaczyć przyjemny serial pełen fajnych starć, to też się nada, jak najbardziej. We wszelkich innych wypadkach zalecam najpierw nadrobienie poprzednich dzieł – przede wszystkim „Rebeliantów”, choć kilka... naście odcinków „Wojen Klonów” też nie zaszkodzi. Sam będę z niecierpliwością czekał na kolejne wieści w temacie przyszłych gwiezdnowojenných dzieł, gnany nadzieją, że może wierchuszki z Disneya wpadną na jakiś pomysł, który pogodzi co bardziej obiecujące wątki z tego serialu z faktem istnienia sequele – może wprowadzenie jakiejś alternatywnej linii czasowej czy coś? Byłoby mi szkoda, gdyby wszystkie wydawane obecnie, lepsze lub gorsze, serie i książki miały się zmarnować, bo nikt nie miał pojęcia, co robi przy kręceniu „Przebudzenia mocy” i jego dwóch kontynuacji.





GENSHIN 4.0

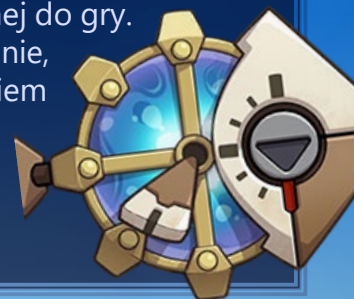
Woda na młyn fanów

Po naprawdę udanym Sumeru, nasze oczekiwania wobec Fontaine były wysokie. To, co tam nas spotkało wprawiło w zaskoczenie tak samo, jak niespodziewane powitanie od Furiny na sam start przygody w nowym regionie. Do tego doszła potężna dawka nowych mechanik, z podwodną eksploracją na czele. Co przyniósł ze sobą pierwszy patch czwartej już aktualizacji do gry „Genshin Impact”? Na to pytanie postaramy się pokrótce odpowiedzieć w następującym artykule. Toodle-oo~
~Scroll & Lailyren

Lepsza jakość życia

Scroll: Zaczniemy od wyboru postaci – w wersji 4.0 zostały dodane nowe tła do wyboru postaci – uzależnione od regionu, w którym się aktualnie znajdujemy. Dotychczasowe było dość statyczne i przez prawie 3 lata istnienia gry zaczynało się przejadać. Co prawda w zapowiedziach wyglądało to, jakby decyzja o tle była wyboru gracza, ale jest to miły dodatek uatrakcyjniający wizualnie rozgrywkę. Jednak, jako gracz zwiedzający głównie nowe lokacje (a zostały dodane 3), obecnie mam głównie okazję oglądać tło przeznaczone do Fontaine.

Lailyren: Co więcej, wraz z nowymi tłami wyboru postaci zmieniło się też ich ustawienie i dzięki temu wygląd interfejsu w końcu nabrał odrobiny dynamiki, zamiast ustawionych w równym rzędku postaci, jak w szkole podstawowej na wuefie. Aktualnie postaci są ulokowane na różnych płaszczyznach w półkolu, co jest zdecydowanie miłsze dla oka. Wisienką na torcie jest dodanie unikatowych animacji wyboru dla każdej grywalnej postaci dotychczas dodanej do gry. Za każdym razem cieszy mnie, jak Itto wita mnie kopnięciem swojej broni na ramię, czy też radosne zeskoczenie z huśtawki przez Nahidę. Mała rzecz, a cieszy.



Scroll: To prawda, są bardzo fajne, ale po jedno-razowym przejściu wszystkich animacji, obecnie kompletnie nie zwracam na nie uwagi, gdyż zazwyczaj wiem, kogo chcę wziąć do drużyny, a próba każdorazowego obejrzenia animacji wszystkich postaci zajęłaby kilka do kilkunastu sekund – dość długo, jak na taki prosty proces.

Laily: Za to rzeczą, która nie dość, że wprowadziła nowe wizualia, ale też skróciła i ułatwiła nieco operowanie w grze, jest rozpiska na poziomy w menu mapy. Może nie jest to najdokładniejsze narzędzie na tę chwilę, ale już mocno uprościło mi szukanie lokacji podczas wykonywania questów czy zbieranie surowców, itd. Zwłaszcza, że teraz nasze własne znaczniki również dosta-

ją ikonkę, jeśli zostały dodane w podziemnej lokacji, przez co łatwiej rozplonować sobie drogę eksploracji w danym momencie.

Scroll: To prawda, mapa zdecydowanie ułatwia eksplorację elementów nie znajdujących się na powierzchni. Kiedy tylko została zapowiedziana ta funkcja, przestałem eksplorować poprzednią krainę – Sumeru, posiadającą wiele podziemi, w oczekiwaniu na tę funkcję. Tak jak Lailyren wspomniała, na obecną chwilę, choć jest dużo lepiej, wciąż mapa pozostawia wiele do życzenia – przełączanie pomiędzy obecnie wyświetlanym poziomem a przez nas pożądanym musi odbywać się na pasku z boku, zamiast na samej mapie, co powoduje zbędny zgrzyt podczas korzystania z tego narzędzia. Nadzieja jednak nie umarła, gdyż już odbyła się ankieta zorganizowana przez twórców na temat rzeczony mapy!

Laily: Zostało mieć nadzieję, że Hoyo nie poprzestanie na tym kroku i wraz z dalszym rozwojem gry, rozbuduje tę funkcję dalej.

Scroll: A jeśli o nowych funkcjach mowa – jednym z nowych gadżetów dodanych w wersji 4.0 jest Crystalfly Trap – małe urządzonek pozwalające

wsadzić do środka rudę według naszego uznania, a po tygodniu (czasu rzeczywistego) można z niego wyciągnąć aż 15 „motylków” potrzebnych do ulepszenia żywic. Aby zdobyć ten przedmiot, tak nieoceniony dla każdego gracza chcącego farmić niezbędne do rozwoju postaci, należy ukończyć główną linię fabularną wersji 4.0 oraz wbić odpowiedni poziom. Naprawdę warto!

Under the sea

Scroll: Jednak gadżety i gadżeciki to nie główny dodatek pojawiający się w Fontaine, a woda, w której nie dość, że nie da się utonąć, to nareszcie można nurkować! Cała społeczność ze zniecierpliwieniem czekała na taką możliwość, aż wreszcie nadeszła i wypadła... w porządku. Przestrzenie podwod-

ne, zgodnie z obietnicami, są rozległe, dobrze oświetlone i ciężko się w nich zgubić. Twórcy zrezygnowali także z paska tlenu, co ułatwia eksplorację. Ogólnie widać napracowanie całego zespołu, by przemierzanie podwodnych lokacji pozbawione było stresu, co nie jest typowe dla poziomów odbywających się pod wodą.

Laily: Interesującym rozwiązaniem odnośnie mechaniki walki

pod wodą jest zapożyczanie umiejętności od specjalnie wyróżniających się na tle innych przedstawicieli podwodnej fauny. Jest kilka unikalnych umiejętności, które najczęściej są łatwo dostępne do pobrania w okolicy trudności, która akurat danej zdolności wymaga – wygodne, zwłaszcza dla leniwych buł. Urozmaica to rozgrywkę, jednocześnie nie zabierając zbyt wiele czasu na szukanie rozwiązania po okolicy. Rozwiązuje to też problem braku możliwości używania unikalnych ataków postaci w trakcie pływania.





Scroll: Dodam jeszcze na koniec, że gracze mają dodatkowe ułatwienia w poruszaniu się i w walce – wszędzie porozstawiane są nurty, pozwalające przemieszczać się w szybkim tempie pomiędzy lokacjami lub pomarańczowe rybki pozwalające odnowić podwodną staminę oraz życie. Umiejętne korzystanie z tych mechanik znacznie ułatwia już i tak wygodną eksplorację podwodnej toni.

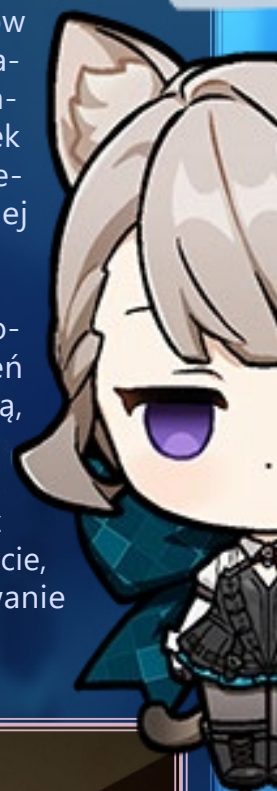
Fechtunek w stylu Fontaine

Laily: Skoro już o walce mowa, wraz z Fontaine w grze pojawiło się sporo ciekawych przeciwników, designem stylizowanych na maszyny, zahaczające nieco o steampunk, aczkolwiek zamiast pary napędzane są nową energią wprowadzoną wraz z tym patchem: pneumousia. Wizualnie robią wrażenie i są nawet przyjemne w rozgrywce, nawet jeśli nie mamy w teamie postaci posługujących się wyżej wymienioną mocą. Zwłaszcza, że twórcy porozrzucali w okolicach spawnu oponentów źródła, z których można ową energię pobrać, z podziałem na Pneumę i Ousię. Moim osobistym faworytem jest pies z aparatem zamiast głowy. Przeurocze urządzonko.

Scroll: W podobnym steampunkowym stylu jest jeden z nowych bossów, zwany Icewind Suite – para mechanicznych tancerzy sunących niczym na łyżwach po zamrożonej tafli jeziora. Podchodząc do postaci niezależnej można wybrać, z którym z nich będzie walczyć się, by dostać nowe materiały. Tancerka zwana Coppelia skupia się na zadawaniu obrażeń typu Anemo, a jej partner Coppelius specjalizuje się w typie Cryo i każde z nich zapewnia materiały do rozwoju odpowiedniego typu postaci. Przyznam szczerze, że zwiastuny zaprezentowały tego bossa w niezwykle interesujący sposób, a sama gra nie dostarczyła aż takich emocji, jak można było się spodziewać. Trochę szkoda.

Laily: Prawda, choreografia ataków pary tańczących Meków (bo tak nazywają się nowe maszyny z Fontaine) nieco rozczarowuje, aczkolwiek muzyka dobrana do ich walki nieco nadrabia ten fakt. Przynajmniej w moim przypadku.

Poza Mekami, w krainie prawa możemy spotkać całą gamę stworzeń związanych w jakiś sposób z wodą, od morskich stworzeń po przeciwników zbudowanych w całości z wody. Te ostatnie zostały nam już zapowiedziane w wakacyjnym evencie, aczkolwiek były wtedy zdecydowanie mniej... agresywne.



Nie zabrakło też nowości od Abyssa, który towarzyszy nam w tle od początków gry. Aczkolwiek tym razem, zamiast kolejnych humanoidalnych jednostek, dostaliśmy coś nie z tego świata.

Scroll: A jakby tego było mało, twórcy poukrywali minibossów w różnych zakamarkach nowych obszarów. Nie są oni oznaczeni na mapie, gdyż z wyglądu przypominają większe wersje zwykłych przeciwników, jednak biją znacznie mocniej i tak samo mogą przyjąć więcej ciosów (w niektórych przypadkach DUŻO więcej).

Wielka sądowa improwizacja

Scroll: Twórcy wprowadzili sporo nowej zawartości wymagającej walki – nowych bossów, mobki i wszystko inne, co wymieniliśmy wcześniej, jednak w wątku fabularnym (a zostały udostępnione na start dwa akty) w zasadzie nie ma walki. Całość pierwszej części skupia się na zapoznaniu z tutejszą metropolią, sporej ilości rozmów z nowymi i starymi przyjaciółmi, jednak większość aktu zajmuje rozprawa sądowa z własnymi ciekawymi mechanikami. Sama atmosfera, choć dosyć poważna, owiana jest oparami absurdu i humoru oddającego hołd serii gier Ace Attorney. Na szczęście, gra nie pozwala na porażkę i nawet mało rozgarnięty gracz będzie mógł bez problemu przejść przez ten segment.

Laily: Drugi akt mija w podobnym klimacie, rozwiązując nieco postawione wcześniej pytania i dodając nowe. Dodatkowo, w trakcie obu rozdziałów napotykamy wiele nowych postaci, ważnych dla fabuły, które wyróżniają się mocno z tłumu, więc oczywiście będzie można – z bardzo dużą dozą prawdopodobieństwa – dostać je do swojej grywalnej kolekcji. W większości przypadków dostajemy całkiem ciekawą zapowiedź ich charakteru, co mam nadzieję, zostanie później bardziej rozwinięte w ich indywidualnych

questach, co można już sprawdzić w przypadku rodzeństwa Lyney, Lynette i Freminet.

Scroll: I to, co się tam dzieje, jest bardzo ciekawe, choć sama fabuła nie zawiera Freminet – wszakże jest to przyrodnie rodzeństwo.

Nie znaczy to, że jest gorszy, ale sprawa, w której pomagamy Lyney'owi i Lynette dotyczy czasów, gdy go jeszcze nie poznali. Warto sprawdzić po zakończeniu archon questa, tak samo warto sprawdzić zadania poboczne. Każde, bardziej znaczące, wyróżnia się na tle pozostałych, ale to, co się w nich dzieje, zostawimy do odkrycia innym.

W francuskim stylu

Laily: Omówiliśmy większość fabularno-mechanicznych aspektów rozrywki, ale czymże byłyby te rzeczy bez warstwy audiowizualnej, która wyróżnia poniekąd ten tytuł wśród konkurencji. Prym wiedzie tu zdecydowanie soundtrack, który jest naprawdę świetnie skomponowany i porywa Cię od pierwszych nut, które słyszymy po postawieniu nogi na terenie Fontaine. Przeważają tu smyczki, aczkolwiek jest tu też kilka mniej klasycznych fragmentów. Moją ulubioną częścią soundtracku jest zdecydowanie muzyka przygotowana pod walkę. Idealnie nastawia na potyczkę, przez co ta przemija przyjemniej.

Scroll: Ja swojej ulubionej nie mam, muzyka jest naprawdę dobra, jednak jest to dla mnie o notę w dół w porównaniu z poprzednią krainą – Sumeru. Sama kraina też ma podobną atmosferę do Mondstadtu, choć diabeł tkwi w szczegółach – więcej tu stromych, szpiczastych gór, w przeciwieństwie do płaskowyżów krainy wolności. Jednak w Fontaine nie ważne jest co na wierzchu, ale co pod powierzchnią.





ZAGADKI to temat dzielący ludzi, szczególnie w grach wideo. Jedni uwielbiają je rozwiązywać i stanowi to dla nich główny powód frajdy z gier. Są też tacy, którzy przy natrafieniu na łamigłówkę, która po dwóch próbach pozostaje nierozwiązana, od razu otwierają przeglądarkę, by wyszukać w internecie jej rozwiązanie. I choć mogłoby się wydawać, że gry z serii Profesora Laytona są skierowane głównie do ludzi znajdujących się na tym pierwszym biegunie, to mogę zagwarantować, że bardziej niedzielni gracze, a nawet młodszy odbiorcy, znajdą w tej grze wiele radości i zabawy.

~Scroll

Tajemnica pierwsza: Złote Jabłko

„Professor Layton and the Curious Village” został pierwotnie wydany na system Nintendo DS w 2007 roku jako pierwsza gra z serii. Jednak ja miałem okazję ogrywać dopiero reedycję zatytułowaną „Layton: Curious Village in HD” i mającą premierę 11 lat później, na smartfony, i ta wersja będzie przeze mnie recenzowana.

Cała historia pierwszej części rozgrywa się w Anglii w nieokreślonym czasie, choć obecna w grze technologia sugeruje wczesne lata XX wieku. Professor Hershel Layton, który prezentowany jest jako przyjazna dzieciom wersja Sherlocka Holmesa, rusza razem ze swoim młodym asystentem Luke’iem do fikcyjnej wioski zwanej St. Mystere

w celu odnalezienia tajemniczego Złotego Jabłka. Jest to artefakt, który zostawił po sobie niedawno zmarły baron, mający wyznaczyć jego następcę i dziedzica fortuny.

Tajemnica druga: Wioska St. Mystere

Otwarcie gry to krótka animacja w prostym stylu, stylizowana nieco na starsze anime. Podobne wstawki animowane pojawiają się sporadycznie w trakcie gry, a także na samym jej końcu. Służą jako przyjemna wizualizacja przełomowych momentów fabuły, a do tego są w pełni udźwiękowione, w przeciwieństwie do reszty gry, gdzie wszystkie dialogi są jedynie tekstami wypełniającymi kolejne dymki. Cała historia rozbita jest na dziewięć rozdziałów, choć sama gra nie jest zbyt długa – zajmuje około 8 godzin – czas jednak zależy od tego, jak dobrze jesteśmy w zagadki oraz czy próbujemy je wszystkie znaleźć. Ciężko nie napotkać po drodze żadnej pobocznej zagadki, gdyż cała wioska jest nimi wypchana. Co więcej, dwa razy podczas naszej wędrówki gra sprawdza, czy mamy rozwiązana odpowiednią ilość zagadek, by móc przejść dalej. Nie są to wysokie liczby i jeśli ktoś nie prze na siłę tylko po samą fabułę, powinien od razu spełniać wymagania.

Tajemnica trzecia: Lady Dahlia

Pętla rozgrywki jest dość prosta – poznajemy nowy skrawek fabuły, jednak by przejść dalej, stawiane

są przed nami kolejne zagadki. Większość z nich jest ukryta w otoczeniu lub wśród mieszkańców St. Mystere. Zagadki mają różny poziom trudności i w zależności od tego przyznawana jest różna liczba punktów za ich rozwiązanie. Podczas mojej podróży przez całą grę udało mi się, bez większego trudu, znaleźć wszystkie 120 zagadek – problemem nie jest znaleźć je wszystkie, a rozwiązać te najtrudniejsze. To, na co natrafiamy naprawdę jest przeróżne: od gier słownych i zagadek udających trudne, mających nieoczywiste na pierwszy rzut oka rozwiązanie, przez zagadki matematyczne, w tym algebraiczne, po logiczne zawijasy i zagadki szachowe. Wybór jest spory, ale poziom nie jest aż tak wysoki – każde bystrzejsze dziecko w wieku szkolnym jest w stanie je rozwiązać. Do każdej zagadki jest dostępny drobny brudnopis, choć wersja na komórki jest mało przystępna – trzeba pisać i rysować palcami, co daje małą precyzję i czasem brakuje tam miejsca na bardziej przemyślane zagadki.

Tajemnica czwarta: Dziwna wieża

Sama gra jest bardzo przyjemna w odbiorze. Choć teksty, zamiast słuchać, trzeba czytać (przez 95% czasu gry), to tło wypełnia przyjemna muzyka. Sama grafika też jest przyjemna dla oka, choć rozdzielczość nawet animowanych wstawek pozostawia wiele do życzenia. Czuć brak ostrości, nawet na tak małym ekranie, jaki jest w telefonie, przez co ciężko docenić łagodne kreski i styl graficzny, który ma w sobie gra. Same zagadki, jak i wioska są w dość stonowanych kolorach, jednak styl animacji oraz poziom mroku, jaki próbuje przedstawiać gra, jest bardzo przyjazny młodszym odbiorcom. Jest tu kilka momentów, w których najmłodszy gracz mogliby się przestraszyć czy zaniepokoić, ale i tak całość jest naprawdę przyjemnym doświadczeniem audio-wizualnym.

Bonusy

Choć gra jest krótka i nastawiona na rozwiązywanie zagadek w głównej linii fabularnej, to nie jest to jednak jedyna z rozrywek. Dodatkową zachętą do szukania zagadek są potencjalne dodatkowe nagrody – fragmenty mechanicznego pieska, który pomaga znajdować ukryte w ładnych malowanych tłach 2D ukrytych monet, pozwalających wykupywać wskazówki ułatwiające znalezienie rozwiązań, a także fragmenty płótna, które jak typowe puzzle można złożyć w obrazek.

Te i inne osiągnięcia pozwalają w głównym menu znaleźć najtrudniejsze zagadki, które nie trafiły do głównej gry, prawdopodobnie właśnie ze względu na swoją trudność. Znajdziemy też tam ciekawe materiały zakulisowe, jak np. szkice koncepcyjne, dające lepszy wgląd w proces produkcji takiej – zdawałoby się prostej – gry.

Ostatnim, co chcę poruszyć, jest chyba jedna z najlepszych rzeczy, którą ta gra posiada, choć w jej przypadku – kompletnie zbędna. Po każdorazowym wczytaniu pliku zapisu, gra daje nam krótkie plansze przedstawiające nasze ostatnie postępy fabularne. Przy tak krótkiej grze nie jest to specjalnie potrzebne, jednak byłaby to nieoceniona funkcja przy dużo większych produkcjach z bardziej rozbudowaną linią fabularną, gdyż coraz więcej graczy ma mniej czasu, by spędzać go regularnie przy dłuższych grach i często zapominają o tym, co robili w poprzedniej rozgrywce.



Romans bez serca

Po niedawnej recenzji „Dziwiątego maga” odetchnąłem z ulgą. Przebiłem się przez kawałek straszliwej (w złym znaczeniu) literatury i przeżyłem prawie bez szkód na zdrowiu psychicznym czy fizycznym. Mogłem śmiało założyć, że już żadna książka w tym roku nie zdoła tak mnie wymęczyć. No cóż, prawie miałem rację...

~Ghatorr

Miłe złego początki

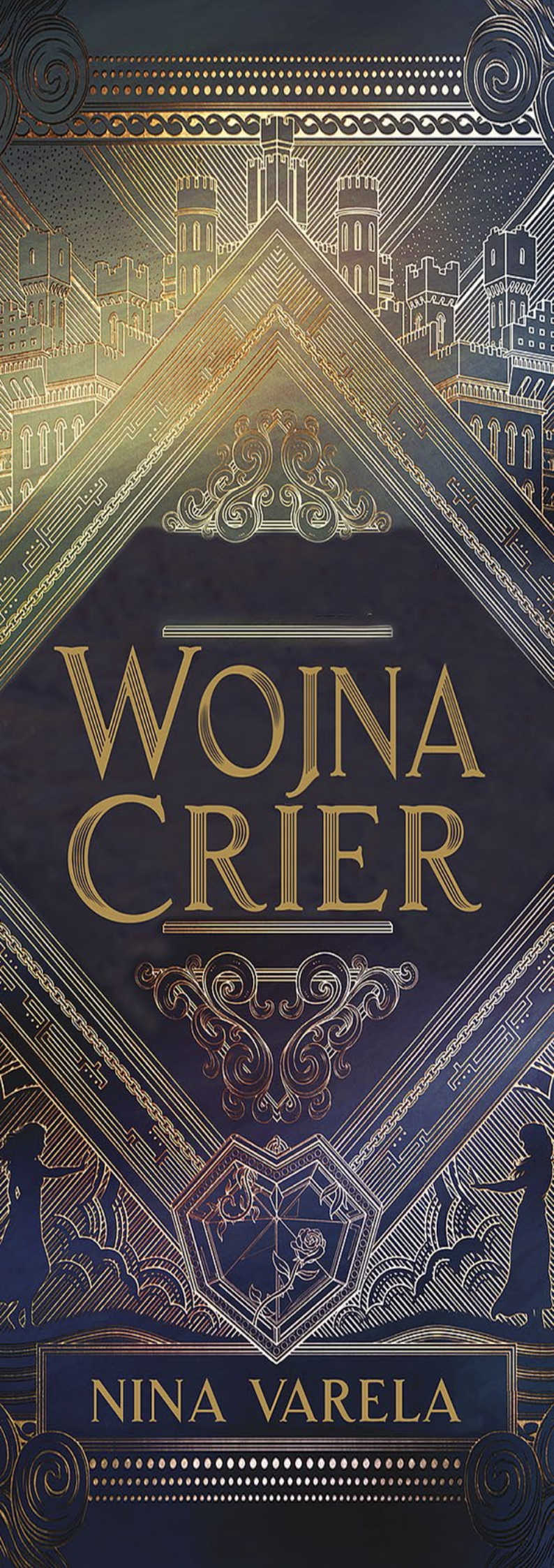
Na papierze wszystko wyglądało potencjalnie dobrze. Jakiś świat z ludźmi i automatonami, gdzie te drugie się zbuntowały przeciwko twórcom i teraz nimi rządzą. Do tego niespieszny romans, przejście od nienawiści do miłości, polityka i intrygi. Z tego, co widziałem, to jest to debiut autorki, co mogłoby wyjaśnić efekt końcowy, jakim było zepsucie chyba każdego z wymienionych przeze mnie elementów.

A były podstawy do czegoś dobrego. Fabuła zaczyna się obiecująco – królestwo automatów, w którym walkę o wpływy toczą różne filozofie podejścia do „problemu ludzkiego”. Jest robotyczna księżniczka, mająca służyć za kartę przetargową, ludzka dziewczyna, której między pracą dla swoich panów marzy się rebelia... Niestety, całość szybko zaczyna się psuć.

Stado marionetek

Przede wszystkim – niewiele się tu dzieje, a jeszcze mniej rzeczy jest efektem działania bohaterów, bo co pewien czas mogą się próbować wykazać inicjatywą, ale z mizernym skutkiem. Do tego zachowują się nielogicznie – w czym prym wiedzie choćby scena ich poznania – albo głupio, co może i w ich wieku byłoby usprawiedliwione, ale nie w takich ilościach. Czasem mogą się zachowywać głupio oraz nielogicznie, jakby co.

Co gorsza, trudno je polubić – księżniczka jest koszmarnie bierna, ufna i łatwa do manipulowania, a i tak była lepsza od drugiej głównej bohaterki. Ludzka protagonistka jest niesym-



WOJNA CRIER

NINA VARELA

patyczna, zamknięta w sobie, kocha marudzić, jak to nienawidzi automatonów tylko po to, by chwilę później się zachwycać księżniczką i ogólnie czytanie jej przemyśleń oraz przygód przyspieszało moje umieranie w środku.

Ach, a do tego romans jest... Nie wiem nawet, jak to określić, jego tu praktycznie nie ma, są tylko dwie kiepsko napisane postacie, które co chwileczkę stwierdzają, że się sobie podobają. Ledwo mają jedną czy dwie sceny usprawiedliwiające jakikolwiek pociąg poza fizycznym (a i ten jest podejrzany – ludzka postać początkowo nie przepadała za wyglądem automatonów) i tyle. Pasji czy sensu w tym tyle, ile uroku w rozjechanym jeżu. Do tego autorka najwidoczniej nie przemyślała niezbyt przyjemnych komplikacji występujących przy motywie romansu przedstawicielki klasy wyższej brutalnych, nieludzkich władców i ciemnej, słabszej, ludzkiej istoty. Co za tym idzie, jest to romans nie tylko kiepski, nudny, jednowymiarowy, ale i toksyczny. Gorzej chyba być już nie mogło.

Głębia bardzo płytkiej kałuży

W kwestii światotworzenia jest jeszcze gorzej. Na papierze świat brzmi fascynująco – konflikt gatunkowy, klasowy, opór słabszych wobec silniejszych i tak dalej. Co z tego, jeśli prawie nic z tego nie wynika? Różnice między automatonami a ludźmi wydają się kosmetyczne. Maszyny mają być ponoć doskonalsze, szybsze, silniejsze, mieć doskonały słuch i tak dalej, ale w praktyce, gdy trzeba, to robią się głuche, słabe i wolne. Bolało mnie to straszliwie – na początku mamy scenę, jak automaton wyczuwa, ile lisów jest w jamie, bo słyszy ich oddechy, ale potem nagle ten sam gatunek nie jest w stanie usłyszeć choćby podsłuchującej ich, ludzkiej dziewczyny. Szkoda, bo ryzyko bycia wykrytym dodałoby jakichkolwiek emocji tego typu scenom.

Początkowo moją uwagę przykuła kwestia schizmy na tle traktowania ludzi – tradycjoniści chcą kontynuować ludzkie tradycje, rozłamowcy chcą się od ludzi i ich dziedzictwa oddzielić. Gdy okazało się, że planem tej pierwszej grupy, by powstrzymać drugą jest dopuszczenie jej do władzy, zrobiło mi się dziwnie... a do tego jeszcze zwolennicy odejścia od ludzkiej przeszłości tracą szybko wszelkie niuanse, stając się zwykłymi, brutalnymi złoczyńcami, chcącymi nie tyle zmiany statusu quo, co ludobójstwa. Wielka szkoda, bo ten wątek można byłoby wspaniale rozwinąć.

Autorka próbuje też wpleść do książki wątek historii powstania automatonów, tego jak powstają i czego potrzebują do istnienia – ale z tego zostaje z nami przede wszystkim to, że muszą pić jakiś płyn służący im za paliwo. Poza tym jeżdżą na koniach, walczą mieczami... próby zrozumienia tego świata są z góry skazane na niepowodzenie, bo do tego przydałyby się jakiekolwiek informacje, jak on działa – a tego nam poskąpiono.



Dlaczego ja to sobie robię?

Jakby tego wszystkiego było mało, to styl woła o pomoc do nieba. Bez przerwy każda myśl, każde spostrzeżenie czy motyw są tłumaczone, na wypadek, gdyby czytelnik był za mało pojętny i nie ogarnął, co się dzieje na kartach książki. Jakby jeszcze tego było mało, to autorka nie słyszała najwyraźniej, że rzeczy lepiej pokazywać niż tylko o nich wspominać, przez co mamy np. ponoć ważne postacie drugoplanowe, które są opisywane jako inteligentne, zaradne czy opiekuńcze, ale nie dostają żadnej szansy, by udowodnić którąkolwiek z tych cech. Wisienką na torcie była praktycznie teleportacja jednej z postaci do innego miejsca, by można ją było (pokracznie) zabić w niewyjaśnionych zamieszkach. A, w książce jest też wątek szpiegowski, ale na tyle żałosny, że lepiej spuścić na niego zasłonę milczenia.

„Wojna Crier”, jak łatwo zauważyć, nie spodobała mi się. Zawiodła moje oczekiwania praktycznie z każdej strony – od świata po postacie. Niby jest druga część, ale by ją przeczytać, musiałbym choćby mieć nadzieję, że nie będzie to zmarnowany czas – a w tym wypadku o czymś takim nie ma mowy. Może znajdują się tam racjonalne wytłumaczenia tutejszych nielogiczności, rozwinięcie świata w taki sposób, by miał sens etc. etc... Ale po „Wojnie Crier” wątpię, czy cokolwiek byłoby w stanie to odratować. Najgorsze jest to, że był tu potencjał na coś ciekawego – ale skończył w kałuży równie płytkiej, jak wszystkie elementy tej książki.

Jesienny przegląd książkowy

LIŚCIE powoli zaczęły zmieniać kolory, w Starbucksie można już kupić pumpkin spice latte, a wczoraj na spacerze oberwałam spadającym kasztanem i wszystko to może znaczyć tylko jedno – nastała jesień. A jak jesień, to nic, tylko zawinąć się w kocyk, zaparzyć duży kubek herbaty i poczytać jakąś książkę. Więc bardzo dobrze się składa, że przygotowałam tę specjalną polecijkę książkową na podstawie ostatnich pozycji literaturowych, które czytałam.

~Gray Picture

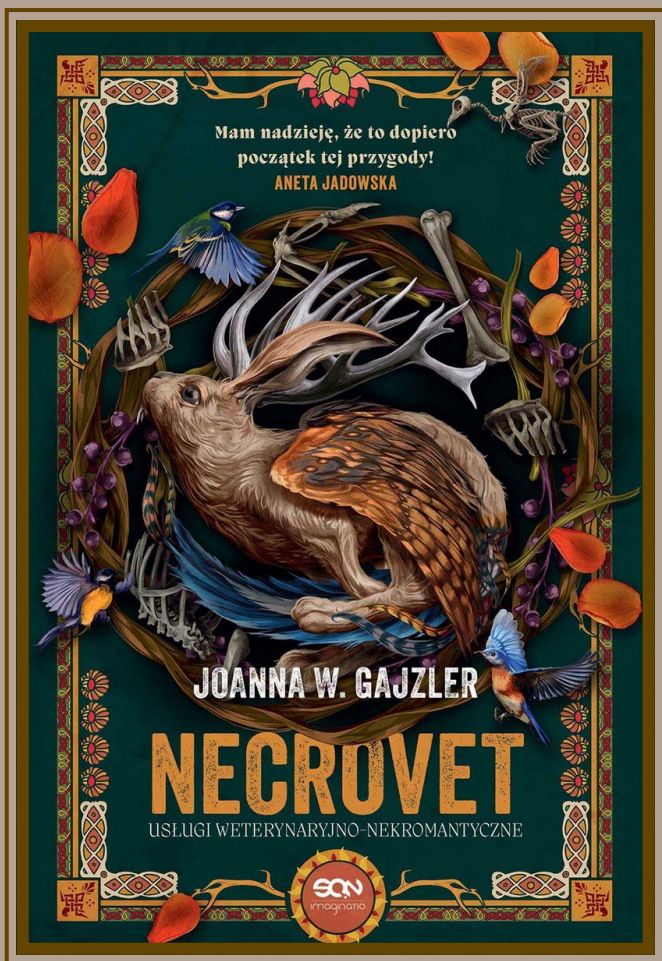
„Jaśminowy tron” – Tasha Suri

Na początek „Jaśminowy tron”. Dawno nie czytałam tak przyjemnego fantasy. Historia ta opowiada o, z pozoru, bardzo różnych postaciach, czyli uwięzionej księżniczce i służącej, która ukrywa swoją przeszłość i magiczne zdolności. Kobiety te jednak znajdują wspólny język, aby osiągnąć swoje cele. Magia, polityka, tajemnicza choroba, widmo krwawej rebelii. Obie główne postacie są ciekawe, wątek romantyczny jest umiejętnie przeprowadzony. Do tego bardzo przyjemny setting. Lubię dla odmiany przeczytać fantasy, które dzieje się we „wcale-nie-średniowiecznej-Europie”.

Akcja tej książki została osadzona w świecie inspirowanym Indiami, który jest napisany w bardzo przekonujący sposób. Co prawda fabuła potrzebuje trochę czasu na rozpędzenie się, ale wstęp na tyle intrygująco wprowadza czytelnika w zasady

świata, że zbytnio to nie przeszkadza. A gdy już się zacznie dziać, to się dzieje! „Jaśminowy tron” ma ponad 600 stron, więc jest idealny na długie jesienne wieczory. A do tego w listopadzie ma się ukazać kontynuacja serii – „Oleandrowy miecz”. Ja zamierzam po niego sięgnąć, gdy tylko pojawi się w księgarniach!





„Necrovet. Usługi weterynaryjno-nekromantyczne” – Joanna W. Gajzler

A jeżeli szuka się czegoś na jakiś krótszy jesienny wieczór, to czemu nie sięgnąć po „Necrovet”? Co prawda akcja dzieje się latem, więc być może jest to książka, która bardziej pasowałaby do letniego zestawienia, ale ma w sobie magiczne stwory, a one w mojej głowie są jesiennie. A poza tym, to moje zestawienie, mogę dobierać sobie własne zasady. Wobec tego nekromancja jest bezsprzecznie jesienna. Książka ta opowiada o Florze Kunie, która – zmęczona życiem w Warszawie – przenosi się na wieś do swoich ciotek. Tam zaczyna pracować jako technik weterynarii w gabinecie, w którym, oprócz obcięcia pazurków Fafikowi, można wyleczyć swoje magiczne zwierzę lub zasięgnąć usług nekromantycznych. Jest to krótka, bardzo lekka i całkiem przyjemna pozycja, w sam raz na odstresowanie, gdy potrzeba czegoś właśnie takiego do poczytania.

Autorce dobrze wyszło splecenie polskiej wsi z magicznym światem, tak więc w lasach oprócz jelonków można spotkać jednorożca, w nocy na dachu natknąć się na mantikorę, a psy trzeba pilnować przed zjadaniem chochlików. Choć

przez większość książki trochę drażnił mnie brak konsekwencji, bo główna bohaterka kompletnie nie przejmowała się wypadkiem, który zdarzył jej się na początku powieści, a mi osobiście wydawał się z gatunku tych, którymi ludzie przejmują się bardzo.

„Ballada ptaków i węży” – Suzanne Collins

Następna propozycja mocno bazuje na nostalgii. Bo w końcu kiedy nie mieć melancholijnych myśli o przeszłości, jak nie jesienią? Przeszłości, czyli tych parę lat temu, jak wychodziły „Igrzyska Śmierci”, a każda bohaterka książek z kategorii young adult nie była kalką Katniss. „Ballada ptaków i węży” to nowa książka Suzanne Collins, prequel „Igrzysk...”, który opowiada o losach młodego jeszcze-nie-prezydenta Snowa. Coriolanus Snow dostaje zadanie bycia jednym z mentorów podczas Dziesiątych Igrzysk Śmierci, co zamierza wykorzystać jako szansę do uratowania podupadającego rodu Snowów. Jednak zostaje mu przypisana Lucy Gray, dziewczyna z Dystryktu Dwunastego.

Będę szczerą, „Ballada” nie jest najlepszą książką, jaką czytałam, ma w sobie dużo głupotek, a do





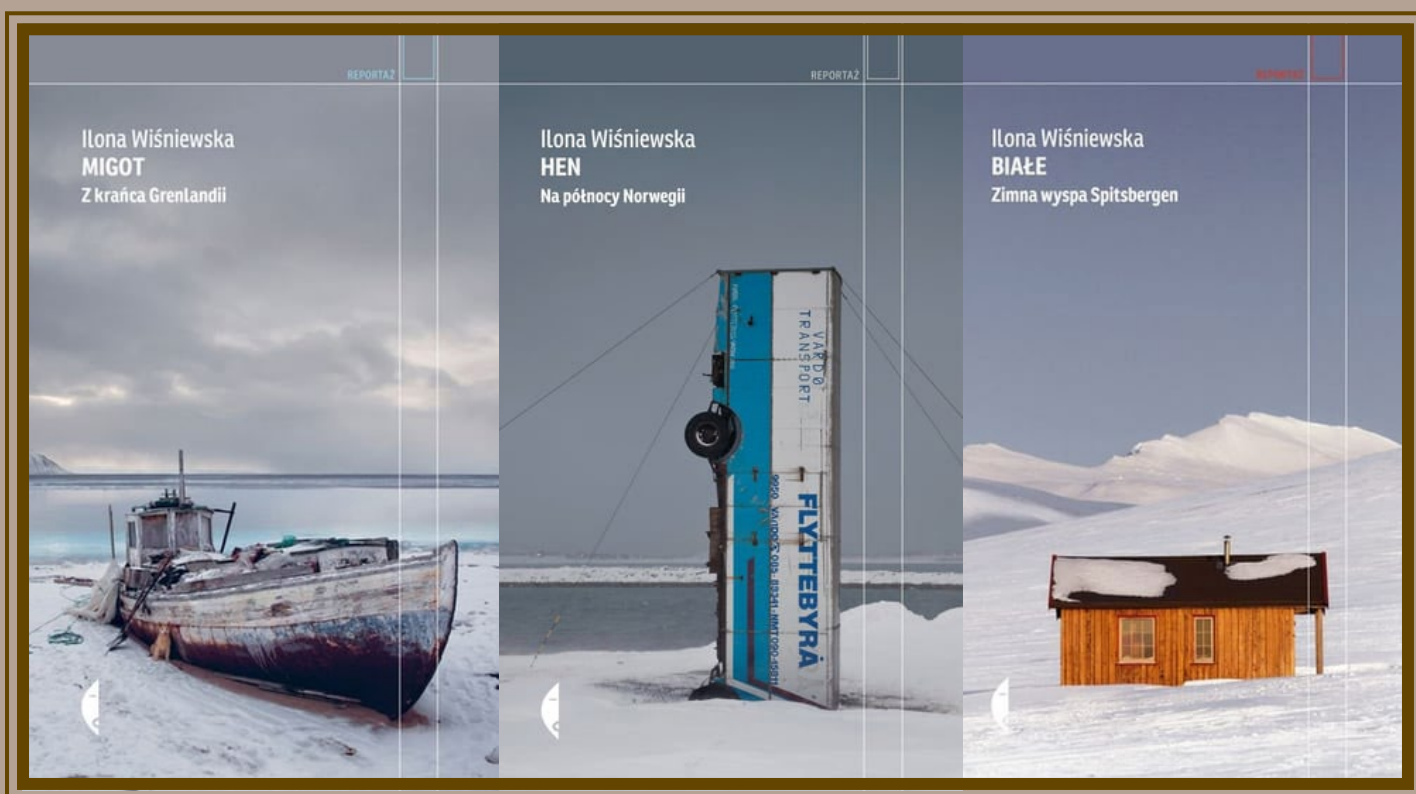
tego akcja podzielona jest mocno bez sensu, w wyniku czego ostatnia jedna trzecia pozycji się dłuży. Jednak w pierwszych dwóch trzecich całkiem dobrze się bawiłam, nie jest to może bardzo ambitna książka, ale nie oczekiwałam tego po niej. Cieszę się, że po nią sięgnęłam dlatego, aby poczuć trochę nostalgii do czasów, kiedy pierwszy raz czytałam „Igrzyska”.

„Reportaże” – Ilona Wiśniewska

Początek jesieni kojarzy mi się z udawaniem poważnego człowieka i czytaniem reportaży. Książki Ilony Wiśniewskiej opowiadają o losach ludzi żyjących na dalekiej północy. Dotąd przeczytałam „Migot. Z krańca Grenlandii”, „Hen. Na północy Norwegii” oraz „Białe. Zimna wyspa Spitsbergen”, a na półce czeka na mnie jeszcze „Lud. Z grenlandzkiej wyspy”. Z tych wszystkich wymienionych, najweselszą pozycją jest „Białe”, które opowiada o życiu mieszkańców największej

wyspy położonego za kołem podbiegunowym archipelagu Svalbard. Jak to jest żyć w miejscu, gdzie nie można mieć kotów, słońce znika na pół roku, a poza miastem można natknąć się na niedźwiedzia polarnego?

Pozostałe książki już są cięższe, bo powodują o życiu mieszkańców Finnmarku, najbardziej wysuniętego na północ regionu lądowej części Norwegii (w przypadku „Hen”) oraz Inuitów z północnej części Grenlandii. Choć ci ludzie żyją w innych krajach, część ich problemów jest podobna, jak bieda, niechęć ze strony południowych mieszkańców ich krajów, obawa przed zanikiem ich unikalnej tożsamości kulturowej. Reportaże te wprowadzają w szczegóły życia codziennego tych ludzi, przybliżają ich zwyczaje czy problemy. Autorka zabiera czytelnika na podróż w czasie i pozwala mu poczuć, że też przebywa w jednym z tych, z pozoru zapomnianych, miejsc na północy.



FESTIWAL REMCON 2024

23-25 LUTEGO 2024
AMBEREXPO
GDAŃSK



Fundacja BT



REMCON

amber
expo

VIII TWILIGHTMEET

EDYCJA ROCZNICOWA

GDAŃSK
8-10 GRUDZIEŃ 2023



Fundacja BT



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

Doktor Gray, czyli jak przestałam się martwić i pokochałam pumpkin spice latte

Liście zaczynają już zmieniać kolory, wiatr robi się chłodniejszy, a te małe dzieci zaczęły znów chodzić do szkoły, zamiast krzyczeć mi pod oknem. Wszystko to oznaczać może tylko jedną rzecz, czyli że nastąpiła jesień. Ta pora roku ma w sobie coś wyjątkowego. A już na pewno ma „to coś”, jak spojrzysz się na siebie w lustrze i otwarcie przyznasz przed samą sobą, że jest się jesieniarą. Bo jesień sama w sobie bywa okrutna. Jest wiecznie zimno, zawsze wilgotno, a wiatr wieje tylko w twarz. Ale można też spojrzeć na jasne strony. Bo w końcu co jest bardziej poprawiającego nastrój, gdy się zmarznie, niż napicie się dużego kubka gorącej herbaty z miodem i cytryną, albo jeszcze lepiej, pumpkin spice latte?

Kocham przyprawę do dyni. Dodawałabym ją do wszystkiego. Jakiś czas temu jadłam ciasteczka z pumpkin spice i były absolutnie genialne. Dynie też są super. Jeśli jest jakaś opinia, której mogę bronić do śmierci, to tej, że zupa krem z dyni jest najlepszą z zup. Krem taki lekko pikantny, z imbirem i z przepisu mojej babci – najlepsze jedzenie, jakie można dostać. A jak już o dyniach mowa, to muszę sobie kupić parę ozdobnych i mieć jesieniarski ołtarzyk w moim pokoju. Do tego nazbierać parę kolorowych liści, kasztanów, zapalić nastrojowe świece lub kadzidła. A jak już się ma swój wybrany ciepły napój i odpowiednio udekorowane otoczenie, to można się zawinąć w miękki koc i poczytać cały wieczór, przy okazji ignorując inne obowiązki. Jesień ma dużo idealnie pasujących rodzajów książek.

Kryminały, thrillery, horrory, literatura klasyczna, książki z motywem dark academia... Osobiście lubię też dorzucić jakiś reportaż, żeby móc udawać wykształconego człowieka zainteresowanego problemami świata. Mam już całą listę książek do przeczytania tej jesieni.

Ale tak naprawdę, to moim ulubionym aspektem jesieni jest ten, że jesień to spooky season! Ktoś mógłby powiedzieć, że obchodzenie Halloween nie należy do naszej tradycji, że to zostało sprowadzone z Ameryki, żeby móc sprzedawać tandetne kostiumy, plastikowe nietoperze i sztuczne szkielety (nawet zwierząt, które kości nie posiadają, ostatnio widziałam w sklepie kościotrupa pająka). I być może jest w tym coś prawdy, ale ja uważam, że jesień potrzebuje jakiegoś radosnego święta, skoro jedyne, które my mamy należą do tych raczej niewesołych. A jakie jest lepsze święto niż takie, które polega na jedzeniu słodczy i urządzaniu przebieżanej imprezy? To moje dwie ulubione czynności. Już mam trzy różne kostiumy zaplanowane. A do tego maraton oglądania horrorów i głupich filmów z wampirami.

Mój wniosek na podsumowanie tego felietonu jest prosty – nie wolno dać sobie wmówić, że nie można traktować lubienia jesieni jako swojej głównej cechy charakteru. Bo to fajne, a trzeba z czegoś czerpać przyjemność w życiu, zwłaszcza gdy leje za oknem, a o dziewiętnastej jest już ciemno. Więc proszę być dumnym z bycia jesieniarą i walczyć z jesienną chandrą pić pumpkin spice latte.



1989 MUSICAL

Mamy Hamiltona w domu

IDĄC na spektakl „1989” do Teatru im. Słowackiego, nie miałam zbyt wysokich oczekiwań. Polski, rapowany musical o działalności NSZZ „Solidarność”, stworzony przez dwa teatry dramatyczne bez znaczącego doświadczenia z musicalami? Nie brzmiało to zbyt dobrze, więc gdybym nie mieszkała w Krakowie, raczej bym się na ten tytuł nie wybrała. I byłaby to wielka strata.

Gościnnie ~Rarity

Fabula

Musical opowiada o działaczach „Solidarności” i toczonych przez nich w latach 80. walce o wolną Polskę. Pokazuje strajki, aresztowania, ucieczki przed bezpieką i ostatecznie wygraną w wyborach czerwcowych w 1989 roku. Nie jest to musical tylko o Lechu Wałęsie – oczywiście pojawia się on jako jedna z postaci, jednak mamy tu do czynienia z bohaterem zbiorowym: działaczami i ich bliskimi. Towarzyszymy im w chwilach bohaterstwa, lęku, smutku, samotności, w końcu tryumfu.

Muszę się tu przyznać – jestem historyczną ignorantką, a w trakcie lekcji (jak w pewnie większości szkół w kraju) nigdy nie dotarliśmy poza II wojnę światową. Oznacza to, że na musical szłam z bardzo szczątkową wiedzą na temat fabuły i bohaterów. Jestem pewna, że przegapiłam w związku z tym trochę smaczków, a niektóre słabiej zarysowane postaci są w mojej głowie bezimienne, jednak nie miałam poczucia, że czegoś ważnego nie zrozumiałam albo jakieś sceny nie miały sensu. Powiedziałabym też, że dzięki elementowi zaskoczenia niektóre wydarzenia uderzały we mnie mocniej, niż w przypadku osoby znającej lepiej przebieg historii. Nabrałam natomiast chęci, by dowiedzieć się nieco więcej o tych wydarzeniach i kluczowych dla nich figurach, co oznacza, że spektakl osiągnął w tym temacie znacznie więcej niż Muzeum „Solidarności”, które odwiedziłam kilka miesięcy temu.

Wrażenia ogólne

Skoro piszę o musicalu, powinnam zacząć od piosenek. Zostały one skomponowane przez producenta Andrzeja „Webbera” Mikosza, za teksty większości z nich natomiast odpowiada Marcin Napiórkowski. Mimo że na co dzień rapu nie słucham, tutaj bardzo on pasował i utwory mi się podobały. Nie ma co prawda żadnej piosenki, której chciałabym słuchać w kółko, jednak jeśli oficjalna ścieżka dźwiękowa zostanie wydana (a są takie obietnice), na pewno do niej wrócę. Muszę jednak ostrzec, że nie jest to spektakl dla każdego – siedzące obok mnie dwie starsze panie zaginęły w tajemniczych okolicznościach w trakcie antraktu i już nie wróciły.

Muzyce towarzyszyła oczywiście odpowiednia choreografia – hip-hop czy momentami breakdance. Aktorzy radzili sobie z nią (podobnie jak ze śpiewem) zaskakująco dobrze, po kilku młodszych osobach z zespołu widać było, że trenowali oni taniec nie tylko na potrzeby tego tytułu. Aktorsko nie mam się do czego przyczepić, szczególnie zaś muszę pochwalić Agnieszkę Kościelniak i Magdalenę Osińską, grające odpowiednio Krystynę Frasyniuk i Grażynę Kuroń: to z ich postaciami zżyłam się najbardziej i ich wątki najbardziej mnie poruszyły.

Pozytywnie zaskoczyły mnie także kostiumy – mimo że moda lat 80. obfitowała w koszmarki, a dostęp do nowych ubrań był w Polsce ograniczony, kostiumograf (Arek Ślesieński) wykonał kawał dobrej roboty, ubierając (szczególnie kobiece) postaci w sposób równocześnie nawiązujący do epoki i stylowy. Wszystkie stroje są natomiast spójne, utrzymane głównie w niebieskościach i szarościach.



Inspiracja „Hamiltonem“

Twórcy „1989“ nie ukrywają, że jest on mocno inspirowany „Hamiltonem” – rapowanym musicaliem Lina Manuela Mirandy, który osiągnął międzynarodowy sukces dzięki niestandardowemu podejściu do tematów polityki, reprezentacji i przedstawiania kluczowych momentów w historii USA. Jest to bardzo wyraźnie widoczne nie tylko w wyborze gatunku muzycznego, ale także w poszczególnych scenach: debata telewizyjna między Wałęsą a Miodowiczem przedstawiona jako rap battle czy wybory czerwcowe pod postacią pojedynku breakdance’owego to bezpośrednie nawiązania do utrzymanych w tej właśnie stylistyce „Cabinet Battles”.

Siła kobiet

Kolejnym wspólnym ze sławnym pierwowzorem punktem, za który muszę bardzo pochwalić „1989”, jest opowiadanie historii kobiet, mimo że większość narracji o tych wydarzeniach zupełnie je pomija. Myśląc o działaczach „Solidarności”, mamy przed oczami Lecha Wałęsę czy Jacka Kuronia, na zdjęciach czy nagraniach z tych wydarzeń widzimy też

głównie mężczyzn. A przecież wśród członków związku zawodowego były miliony kobiet, przecież Anna Walentynowicz czy Henryka Krzywonos także pełniły ważne role w toczących się wydarzeniach i cierpiały na skutek prześladowań, czy internowania, a nawet wywołanych pobiciem poronień. Cieszę się, że twórcy spektaklu o nich nie zapomnieli i postanowili opowiedzieć nam ich historię na równi z mężczyznami.

Drugim, ważnym aspektem jest ukazanie wpływu działalności mężów/ojców na życie prywatne ich żon i dzieci. Choć niezaangażowane bezpośrednio w działalność opozycyjną, także doświadczały one prześladowań, żyły w lęku i doznawały samotności, gdy ich najbliżsi ukrywali się bądź przebywali w więzieniu. Zostało to ukazane przede wszystkim w osobach Krystyny Frasyniuk i Grażyny Kuroń, których historie szczególnie chwytają za serce. Kolejnym przykładem jest Danuta Wałęsa, w pewnym momencie odbierająca przecież w imieniu męża Pokojową Nagrodę Nobla. Śpiewa ona wtedy poruszającą piosenkę o tym, jak odebrano jej głos i zmuszono do odczytania przemówienia napisanego przez „mężczyzn w garniturach”, natomiast nikogo nie obchodzi, jak ona się czuje i co ona w tym momencie myśli. Dołącza do niej reszta kobiecej obsady, a po ostatniej nucie wybuchają na widowni owacje, które długo się nie kończą.

Podsumowanie

Rzadko chodzę na musicale, których ścieżki dźwiękowej nie przesłuchałam wcześniej wiele razy. Dla „1989” zrobiłam wyjątek i bardzo się cieszę, ponieważ podjęte ryzyko w pełni się opłaciło. Spektakl ten dostarcza nie tylko rozrywki, ale i wielu silnych emocji, uczy o historii najnowszej, a także stanowi komentarz do obecnej sytuacji politycznej. Bardzo polecam go każdemu, kto będzie miał okazję zawitać do teatru w Krakowie bądź Gdańsku, ponieważ na pewno nie będzie to czas stracony.



HALLO
ZÉ SZPI

BÓJ SI
WŁASNEGO

WEEN
EGAMI

E
CIENCIA!

SPY×FAMILY

スパイファミリー

SERIAL DO RANY
PRZYŁÓŻ



WALKA ze stygnącym jedzeniem, ryzyko trafienia na „bojowe zadanie” albo możliwość, że wybrana pozycja jednak okaże się nietrafiona – wybór serialu godnego oglądania na jesienny wieczór wcale nie jest łatwy. Czasem jednak, dając sobie odrobinę szczęścia, możemy natrafić na animację wnikającą wprost do naszego serduszka i zostającą naszym comfort serialem, mimo przewijającej się tam powagi. Szpiedzy, asasyni, życie rodzinne oraz szkolne – tak można w skrócie podsumować „Spy x Family”, o którym dzisiaj chciałabym sobie poplotkować.

~Magda B

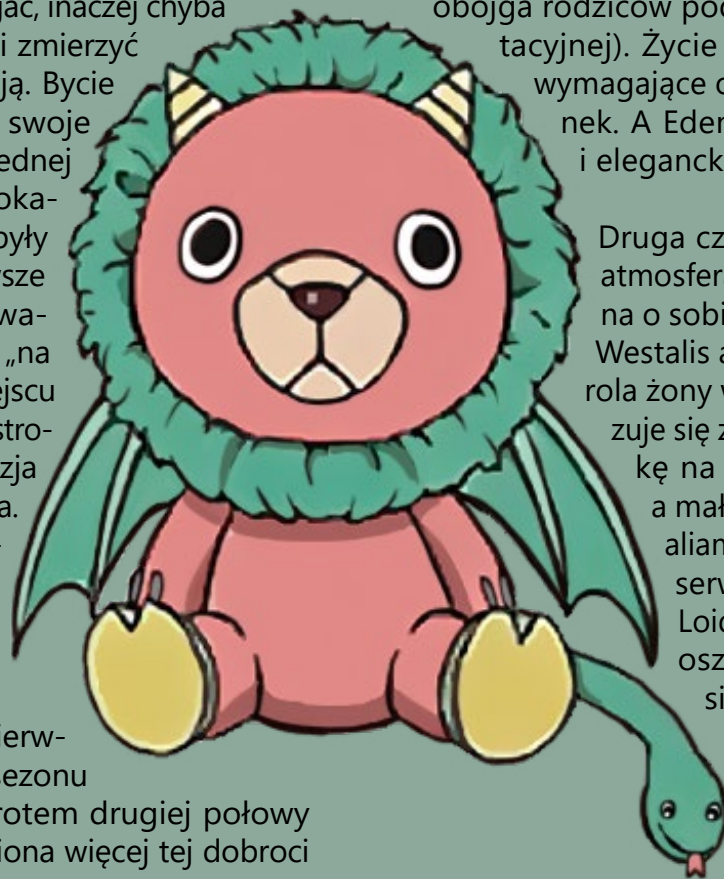
Szczęście musiało mi sprzyjać, inaczej chyba nigdy nie miałabym okazji zmierzyć się ze wspomnianą pozycją. Bycie w redakcji ET ma jednak swoje plusy, bo zaczęło się od jednej polecanki, którą miałam okazję tu sprawdzić. Kolejne były opisy serialu, potem pierwsze opinie, aż nie zdecydowałam o obejrzeniu odcinka „na próbę”. Musicie w tym miejscu wiedzieć, że zdecydowanie stonię od anime, zatem decyzja była po stokroć przemyślana. W końcu tematyka zapowiadała się obiecująco. I tym oto sposobem, po trzech godzinach od włączenia testowego odcinka, byłam po seansie całej pierwszej połowy pierwszego sezonu (z zapowiedzianym powrotem drugiej połowy dopiero na jesień) – złaźniona więcej tej dobroci w serialowej postaci.

Misja 1: Czy kwiaty wiśni zakwitną?

„Spy x Family” zadebiutowało jako manga autorstwa Tatsuya Endo w marcu 2019 roku i co najlepsze – nadal jest w fazie tworzenia. Niemal dwa lata po premierze, w kwietniu 2022 roku, pojawia się debiutancki odcinek serialowej wersji „Spy x Family”. Pierwszy sezon składa się z dwóch części, po 12 odcinków każda. W dalszej części postaram się w miarę bezspoilerozo przedstawić zarys fabularny, żeby potencjalnie zainteresować, ale nie zdradzać za dużo. A poza tym, nie warto mi wierzyć na słowo, szpieg powinien ufać tylko sobie!

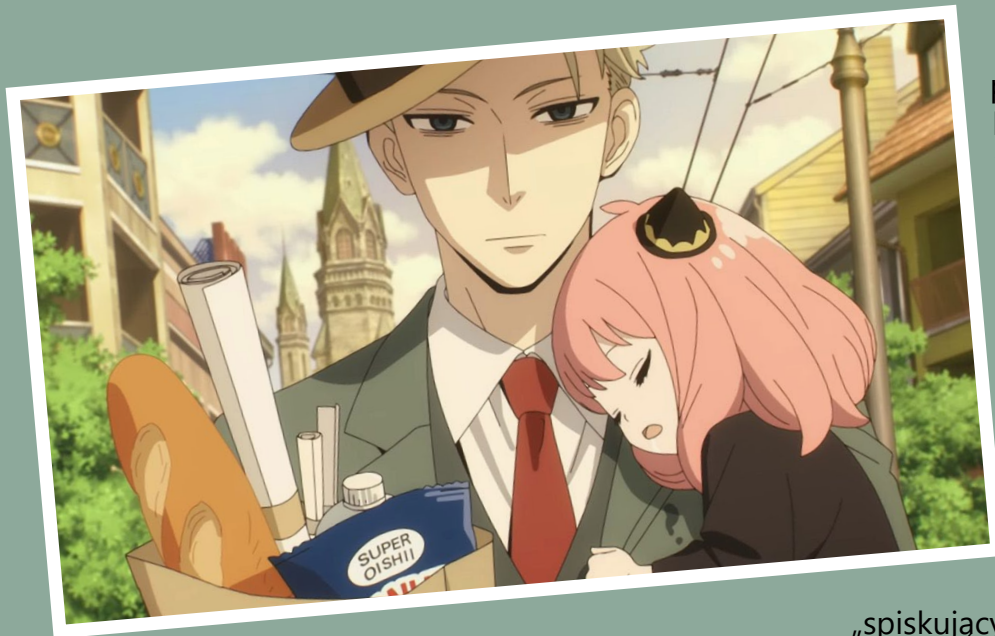
Pierwsza część zarysowuje podwaliny na dalsze odcinki, czyli obserwujemy zawiązanie się rodziny Forger i początkowe etapy operacji Strix – ważnej misji dla utrzymania pokoju między Wschodem a Zachodem. Zostaje ona zlecona Zmierchowi, czyli najlepszemu agentowi, jakiego Westalis było w stanie wyszkolić. Opiera się na śledzeniu planów ostańskiego polityka, Donovana Desmonda – a można to zrobić jedynie poprzez infiltrację Akademii Eden. Zmierch wciela się w Loida Forgera, podejmuje adopcji dziecka (bo do szkoły w ramach rekrutacji może się dostać jedynie dziecko) oraz odszukania kandydatki na żonę (bo akademia wymaga obecności obojga rodziców podczas rozmowy rekrutacyjnej). Życie rodzinne okazuje się wymagające oraz pełne niespodzianek. A Eden to zaiste prestiżowa i elegancka placówka.

Druga część rusza z bombową atmosferą, ponieważ przypomina o sobie zimna wojna między Westalis a Ostaną. Dodatkowo, rola żony w rodzinie Forger okazuje się zagrożona, gdyż chrapkę na nią ma agentka Noc, a mała Anya mierzy się z realiami szkolnego życia. Obserwujemy także oddanie Loida dla jego misji. Nasza oszukana rodzinka czuje się ze sobą coraz lepiej, mimo skrywanych tajemnic, a nawet pojawia się w niej kolejny członek...



Misja 2: Każdy z nas ma twarz, której nikomu nie pokazuje

Kreacja bohaterów, z którymi mamy styczność, to majstersztyk. Każda z postaci ma wachlarz cech, które na przestrzeni odcinków są wyraźnie rozwijane. Sprawia to, że pierwszy czy drugi plan jest wyraźnie zarysowany i żadna osoba nie pozwala o sobie zapomnieć. Większość skrywa wiele sekretów, własnych problemów albo bagaży niewesołej przeszłości. I nawet taka niecodzienność, jak bycie szpiegiem, asasynem czy nadnaturalne zdolności, pozwala wczuć się w ich sytuację.



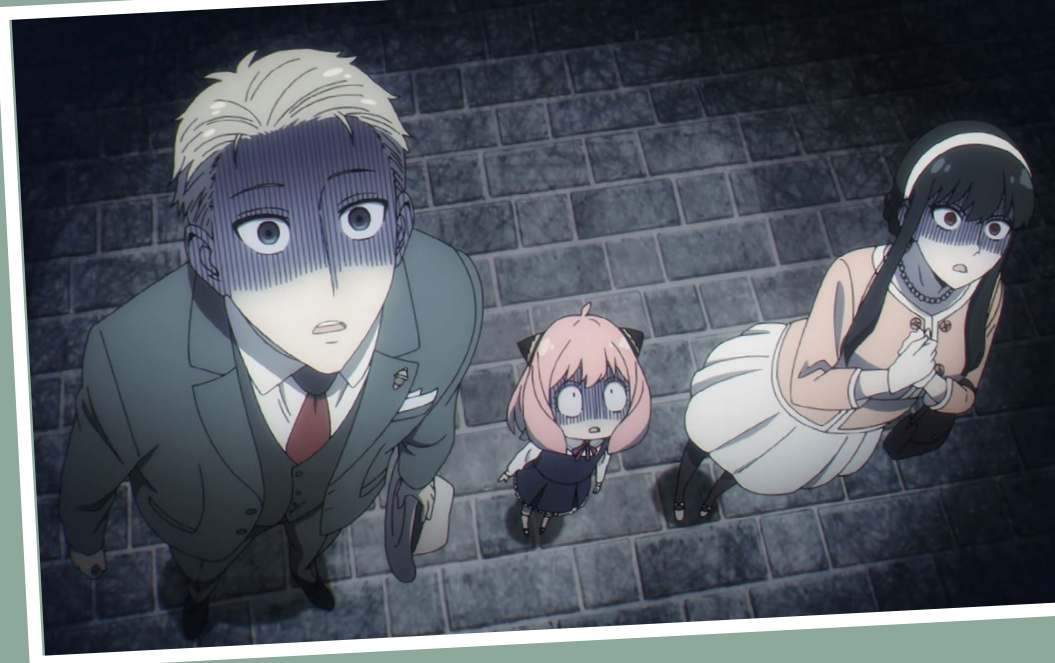
Mamy Loida, będącego szpiegiem i mistrzem kamuflażu, oddanego dla powierzanych mu misji i – co się okazuje – dobrego ojca. Nawet jeśli traktuje to jako odgrywaną przez siebie rolę w ramach operacji Strix. Anya to pocieszna sześciolatka, która nadaje zdarzeniom w serialu dziecięcą perspektywę. Dla niej rzeczy są nudne (jak nauka), ekscytujące (jak bycie szpiegiem czy misja przyjaźń) albo straszne (jak złoczyńcy i kuchnia Yor). Wiele rzeczy upraszcza, ale najważniejszym dla niej jest mieć rodzinę. Nie zapominajmy także o Yor, która może nie należy do najbardziej rozgarniętych, ale zdecydowanie nie chcielibyście jej podpaść – po godzinach morduje pod kryptonimem Cierniowa Księżniczka. Gdyby mogła, pewnie matkowałaby każdemu. Yuri nie byłby zadowolony.

Misja 3: Walka o świat bez wojny, w którym żadne dziecko nie będzie płakać

Akcja „Spy x Family” rozgrywa się w ostańskim mieście, Berlinie, w latach mniej więcej osiemdziesiątych/dziewięćdziesiątych (można by to odnieść do naszej osi czasu i okresu skutków po II wojnie światowej). Choć anime bawi się gatunkiem „slice of life”, to nie pozwala przejść obojętnie obok kwestii konfliktu między Ostaną i Westalis – głównym zapalnikiem dla samej operacji Strix, czyli podwalin naszej uroczej rodzinie. Pomędzy dwoma sąsiadującymi państwami

panuje tzw. zimna wojna, czyli stan napięcia oraz rywalizacji, więc „mała iskra wystarczy, by na nowo zaognić konflikt”. A że żadne z państw tego nie chce, oba dbają o bezpieczeństwo swoich obywateli tak, jak potrafią. Stąd Westalis ma cały szereg szpiegów rozsianych po przeciwnej stronie barykady (celem łagodzenia wszelkich „iskierek spornych”), a z kolei Ostan dysponuje oddziałami Tajnej Policji (która usuwa z kraju szpiegów „spiskujących przeciw Wschodowi”).

Możemy mieć zerowy próg wejścia w sprawy polityczne, ale i tak szybko połapać w tym, co dzieje się na ekranie. Na łamach serialu mamy wstawki z wiadomości telewizyjnych, przemówienia Loida, a nawet same wprowadzenia do odcinków. Ale możemy też, tak jak Anya, w ogóle się tym nie interesować i czerpać przyjemność z samej akcji, a w ramach odpoczynku zagłębiać się w życie rodzinne Forgerów. Serial nie unika trudnych tematów, ale umiejętnie się z nimi obchodzi, pozwalając każdemu oglądającemu wyciągać z odcinków tyle, ile sam chce wynieść. Masz ochotę zagłębić się w złożoność zagrań politycznych, motywów wszelkich misji Zmierzcha – po co akcja się odbywa i dlaczego jest ważna? Śmiało, dostajecie po kawałku coś nowego. Nie chcecie wiedzieć, o co poszło, ale chcecie, żeby się działo – szpiegdy, misje i ekscytacje, a powody Wam niepotrzebne? Prosimy tędy.



Misja 4: Zdobyć doświadczenie poprzez obcowanie z wyższą kulturą, by się nie zdemaskować

Serial doskonale przekazuje to, co prezentuje manga, dodając jednocześnie wiele od siebie, co idealnie wpasowuje się w klimat. Wspaniałą robotę robi tu chociażby muzyka, uderzając w odpowiednie struny naszego serca, gdy jest poważnie, ale i zaznaczając, że teraz jest czas na śmianko, bo podkład zdecydowanie na to pozwala. Akcja też ma swoją linię melodyczną i wtedy nie dość, że na ekranie jest grubo, to z głośników też to słychać. Każda część odznacza się również własnym intro i outro, które – moim skromnym zdaniem – w drugiej wypadają znacznie lepiej i przewijanie ich tam powinno być grzechem.

Choć sam styl animacji (dla nie-anime człowieka) jest początkowo trudny do przyswojenia, tak z czasem docenia się estetykę animacji i aż miło ogląda się perypetie bohaterów. Jest to na pewno bariera do przeskoczenia. A jeśli nie, to warto się przemóc dla fabuły lub sporządzanych przez tłumaczy napisów – niektóre żarty zwalają z nóg (np. o Andrzejku i błotniku, bo „takiego już nie dostanie”).

Misja 5: Za dobre zachowanie nagradzaj, a za złe wymierzaj kary

O „Spy x Family” mogłabym gadać i gadać, nawet w połowie nie wyczerpując tematu. Mogłabym rozgrzebywać specyficzne wstawki na początku odcinków, co rusz przypominających o podstawach operacji Strix, kwestionować ogarnięcie Yor, szarpać za stalowe nerwy Loida czy podjadać orzeszki Anyi. Mogłabym, ale mi się chwilowo spieszy, bo 7 października premierę miał drugi sezon serialu, więc kończę te gdybania i lecę podglądać randkę państwa Forgerów. Jeżeli choć w niewielkim stopniu poczuliście się zainteresowani – gorąco zapraszam, *waku waku!*



TALK TO ME ZA RĄCZKĘ NA DRUGĄ STRONĘ



O tym, czy istnieje życie po życiu, ludzkość rozprawia od setek lat. Czy to na tle religijnym, czy też stricte paranormalnym – temat jest wiecznie żywy (w przeciwieństwie do tych, co już nie są). Kino również chętnie sięga po ten motyw, czego najnowszym dowodem jest opisywany dzisiaj film.

~Hefajstos

A, Straszy Licho

„Talk to Me” to pełnometrażowy debiut braci bliźniaków Philippou. Danny i Michael (bo tak się panowie nazywają) swoje początki zawdzięczają chałupniczym krótkometrażówkom wrzucanym na serwis YouTube (kanał RackaRacka, zachęcam do zerknięcia). W swoim pierwszym dużym filmie opowiadają nam klasyczną historię o duchach i opętaniach.

Australia. Nastolatka Mia (Sophie Wilde) trwa w żałobie po nagłej śmierci ukochanej matki. Nie mogąc znaleźć wspólnego języka z ojcem, przesiaduje w domu swojej przyjaciółki, Jade (Alexandra Jensen), gdzie może poczuć się częścią rodziny. Dziewczyny wraz z młodszym bratem tej drugiej, Riley’em, udają się potajemnie na imprezę.

Tam też stają się świadkami (i uczestnikami) gry, polegającej na dotknięciu pewnej zabalsamowanej ręki. Osoba będąca w kontakcie z dłonią, po wypowiedzeniu słów „Mów do mnie!” na 90 sekund zostaje opętana – ku uciechu reszty zgromadzonych.

I oczywiście, jak to w tego typu filmach bywa, ktoś łamie zasady, co sprowadza na bohaterów poważne konsekwencje. Mia rozpoczyna więc wyścig z czasem.

Ta świnka poszła do sklepu, ta świnka...

Mamy więc standardową historię poprowadzoną nieco inaczej, jakby obok nas. Dzięki temu, razem z postaciami w filmie, siedzimy jak na szpilkach, czekając na rozwój wypadków. To – w połączeniu ze skromnym, choć realistycznym gore – daje naprawdę przyzwoity efekt, choć zakończenie staje się dość szybko przewidywalne. Na uznanie zasługuje jednak obsada, gdyż nastolatki na ekranie zachowują się tak, jak nastolatki powinny. Miło, że wreszcie odchodzimy od skostniałych sztafów lat 80’ i 90’.

Jeżeli więc szukacie filmu do wrzucenia na hallo-weenowy maraton (stricte na ten dzień albo cały miesiąc), to sięgnijcie śmiało. Tego typu filmów z rąk pasjonatów nigdy dość. Pamiętajcie jednak o umyciu rąk po zjedzeniu popcornu. **Ave!**



MROWIENIE PO KOSZMARZE SKINAMARINK

LUBICIE się bać? Założę się, że tak. Jest coś uzależniającego w tym charakterystycznym uczuciu. Coś takiego, co sprawia, że wciąż i wciąż do niego wracamy (jak z kapsaicyną albo lukrecją). Nic więc dziwnego, że horrory niemal od początku istnienia X muzy cieszą się nie słabnącą popularnością.

~Hefajstos

Dlatego też co roku pojawia się masa przedstawicieli tego gatunku z całego spektrum jakościowego. Raz na pokolenie dostajemy jednak film, który – ryzykując sporo – dokonuje swego rodzaju przewrotu. „Blair Witch Project” spopularyzował found-footage, „Paranormal Activity” podniosło poprzeczkę zostając w domowych pieleszach. Kanadyjczyk Kyle Edward Ball powiedział „potrzymaj mi syrop klonowy” i przedstawił „Skinamarink”.

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

Kiedy budzisz się z koszmaru (or do you?)

Jest rok 1995. Czteroletni Kevin spada ze schodów przez – jak twierdzi jego o dwa lata starsza siostra Kaylee – lunatykowanie. Ojciec zabiera go do szpitala, jednak chłopiec zostaje wypisany tej samej nocy. Jakiś czas później dzieci budzą się i odkrywają, że ich rodziciel zniknął. Mało tego, znikają również okna i drzwi, a nawet część wyposażenia.

Rodzeństwo rezolutnie znosi więc swoje rzeczy do salonu i tam buduje na kanapie bazę w otoczeniu zabawek i starych kreskówek z kasety VHS. Coś jednak czai się w ich domu, najpierw manipulując dziewczynką, a następnie chłopcem. „Co?” zapytacie, „jak się to kończy!?” dodacie. Cóż, o tym musicie przekonać się sami (nie licząc czającej się w mroku grozy).

To ubrania... prawda...?

Spolaryzowane opinie i memiczność sprawiły, że „Skinamarink” stał się internetowym wiralem. Daleko mu do miana konwencjonalnego, nie podąża szczególnie za fabułą i nie przejmuje się schematami czy zasadami. Awangardowy i eksperymentalny film za około piętnaście tysięcy dolarów wymyka się gatunkowym ramom, wystawiając nerwy i cierpliwość widzów na ciężką próbę. Warto jednak przesiedzieć i dać się wkręcić – ja bawiłem się niesamowicie (choć bardziej z fascynacji, niż faktycznego przerażenia). Spróbujcie po tym zasnąć.





HITMAN

Narodziny i chrzest zabójcy

MAMY dla was niemalą gratkę – połączyliśmy siły z Tanatosem, by przedstawić Wam pokrótce (gdybyśmy chcieli rozpisywać się szczegółowo, potrzebowalibyśmy całego numeru dla siebie) gry o pewnym łysym zabójcy. Ja omówię stare, a Tanatos nowe. Materiału jest sporo, więc go podzieliliśmy – dziś zaprezentuję Wam dwie pierwsze części. Bo jakież inny numer lepiej nadawałby się do rozpoczęcia takiej serii artykułów, niż ten poświęcony wszelkim agentom? Powitajcie zatem gorąco Agenta 47, najlepszego zabójcę pracującego dla Międzynarodowej Agencji Kontraktów (I.C.A.). To znaczy, jeśli tylko rozpoznacie go w porę. Może siedzi tuż obok was? Może to ja albo Tanatos? A może... to wy?

~Malvagio

Jak to wszystko się zaczęło. „Hitman: Codename 47”

Historia łysego zabójcy rozpoczyna się pod koniec roku 2000 wraz z premierą gry, która zapoczątkuje całą serię – „Hitman: Codename 47”, stworzonej przez duńskie studio IO Interactive i wydanej tylko na komputery. Naszego Agenta poznamy na samym początku jego kariery – budzimy się w dziwnym ośrodku, z którego wydostajemy się po ukończeniu szkolenia (czytaj: samouczka) z morderczego fachu. Prowadzi nas przez nie tajemniczy głos, obserwujący nasze poczynania za pośrednictwem kamer i wyglądający na zado-

wolonego z naszych osiągnięć. O tym, kim jest, dowiemy się na sam koniec gry, razem z tożsamością samego 47.

Ale możemy też dowiedzieć się tego teraz, możemy wszak o tytule ponad dwudziestoletnim, prawda? Jeśli ktoś jeszcze o tym nie wiedział – 47 jest sztucznie wyhodowanym klonem i zaprojektowanym tak, by stać się najdoskonalszą maszyną do zabijania, jaka chodziła po Ziemi. Profesjonalistą w każdym calu. Chciałbym móc powiedzieć, że fabuła zmierza do tego odkrycia w angażujący sposób, ale byłoby to z mojej strony kłamstwo. Rzeknę, iż jest ona poprowadzona bardzo specyficznie. Intryguje, ale jednocześnie, grając nieuważnie, można zorientować się dopiero w samym finale, że nie mieliśmy do czynienia ze zbiorem zleceń bez większej historii w tle (czytajcie listy pozostawiane przez główne cele).

Fabuła stanowi fundament całej serii, kolejne części raz po raz będą odnosić się do kwestii pochodzenia 47 (a zwłaszcza część czwarta, ale przed nami jeszcze daleka droga do niej). Polskiemu graczowi w tym niechlubnym wyczynie pomaga nieco niechlujna rodzima wersja językowa; w pojawiających się co jakiś czas cutscenkach między filmami nie są zawarte napisy. Przy tej okazji nadmienię, iż ogólna jakość tłumaczenia wypada tak sobie.

No dobrze, ale jak to właściwie się gra w „Hitmana”? Z bólem muszę przyznać, że przede wszystkim niewygodnie. To stara gra i jej archaizm widać już nawet w podstawowych ustawieniach sterowania – wyimaginujcie sobie bowiem, że za bieg odpowiada klawisz W, za chód do przodu klawisz S, a jeśli najdzie nas ochota na wycofywanie się, musimy w tym celu użyć X-a. Co twórcy sobie myśleli? Na szczęście, tak naprawdę przydatny będzie przede wszystkim bieg, więc spokojnie można dopasować go do zwyczajowego W.

Choć zabrzmiało to pewnie niespodziewanie, „Code-name 47” nie wymaga od nas szczególnego podkradania się do wrogów. Zakładając oczywiście, że zdobyliśmy przebranie; od innych skradanek „Hitman” różni się bowiem tym, że tutaj podstawowym sposobem dotarcia w pobliże celu jest podszywanie się pod inne osoby, a nie przekradanie się z ciemnego kąta w równie ciemny kąt. Ukrywanie się na widoku to część zabójczego credo 47, podobnie jak precyzja działania – choć eliminacja strażników nie wiąże się z żadnymi karami (warto nadmienić, że nigdy nie polujemy na porządnych obywateli, a na ludzi, którzy mają na sumieniu poważne zbrodnie), każda ofiara cywilna spowoduje, że nasza wypłata zostanie poważnie uszczuplona o koszty „sprzątania”. Pod tym względem pierwsza odsłona serii doskonale oddaje to, że bycie płatnym zabójcą jest naszą PRACĄ. Przed wyruszeniem na misję musimy zaopatrzyć się w narzędzia, które uznamy za niezbędne po zapoznaniu się z briefingiem, a wszystko swoje kosztuje, 47 nie może więc sobie pozwolić na niechlujstwo.

Niestety, jeśli liczyliście, że w związku z takim systemem dostajemy wolną rękę i zupełną dowolność, muszę was rozczarować – nigdy nie otrzymujemy do wyboru całego istniejącego w grze arsenału. Gra nie jest prawdziwym sandboxem, w większości przypadków misje posiadają wyłącznie jeden optymalny sposób przejścia, a wszystkie pozostałe są jedynie utrudnieniem sobie życia na własne

zyczenie (ale czyż nie jest to kwintesencją bycia graczem nastawionym na wyzwania?). Stworzyła ona podwaliny pod formułę serii, ale nie została jeszcze dopracowana. I naprawdę jest to widoczne w tym, jak nierówne bywają poziomy.

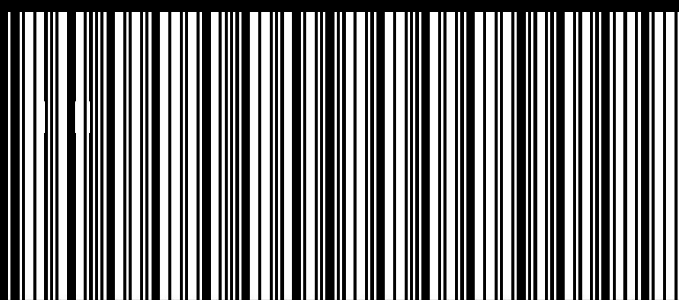
Gra zaczyna się od... może nie mocnego, ale co najmniej solidnego uderzenia w Hongkongu, w którym krótkie – i w gruncie rzeczy prościutkie do rozgryzienia – zadania prowadzą nas do jednej z największych i najlepszych misji w całej grze. Znakomicie oddają poczucie grania jako płatny zabójca, który powoli i metodycznie zbliża się do celu. Pierwsze wrażenie zostaje zaprzepaszczone jednak przez kolejne trzy poziomy w Kolumbii, polegające w dużej mierze na bieganiu z jednego końca dżungli na drugi, w tę i z powrotem oraz ostrzeliwaniu się ze strażnikami kartelu narkotykowego. Nie wspominając już o tym, że krajobraz jest monotony, a obszar zbyt rozległy, przez co zgubić się można nawet korzystając z mapy i kompasu. Co prawda udrękę rekompensują kolejne poziomy (może z jednym wyjątkiem, aczkolwiek budapesztański hotel to perła pod względem klimatu), ale najpierw trzeba do nich dotrzeć..

Chyba nikogo nie zdziwi stwierdzenie, że wizualnie gra bardzo się zestarzała? Przyznać jednak muszę, że ma to swój urok, surowa oprawa graficzna nieźle współgra z klimatem całej gry, tekstury w niskiej rozdzielczości zdają się podkreślać brud przestępczego półświatka, którego elementy eliminujemy... ale może to tylko gadanie starzejącego się dinozaura.

Uwierzcie mi jednak, że gdzie grafika odstaje, tam warstwa dźwiękowa nadrabia – zarówno dźwięki, jak i muzyka autorstwa Jespera Kyda, to towar z najwyższej półki. Elek



troniczny, rzekłbym nawet, że „industrialny” soundtrack komplementuje klimat gry i patrząc z perspektywy czasu (oraz znajomości kolejnych części serii) – dobrze oddaje ten konkretny etap życia i kariery 47. Niepokojący, pełen tajemnic skrytych za cienką zasłoną, którą prędzej czy później przebijemy. To powiedziawszy, wbiję jeszcze małą szpilę: dialogi często brzmią komicznie przez sposób, w jaki zostały napisane czy zagrane, co potrafi wybić mocno z tak pieczołowicie budowanej atmosfery. Wypowiadana przez 47 kwestia o potrzebie skorzystania z toalety nie bez powodu stała się memem. To jednak tylko drobne, zabawne potknięcie, które nijak nie wpływa na kultowość Davida Batesona w tej roli.



640509-040147

Podsumowując, „Codename 47”, jak na współczesne standardy, jest już grą archaiczną, którą ciężko z czystym sumieniem polecić współczesnemu graczowi – nie chciałbym, żeby łysy zabójca został wynajęty do pozbycia się też i mnie. Nie jest to jeszcze „Hitman”, o jakim myślą ludzie pobieżnie zaznajomieni z serią, raczej pierwsza próba zrealizowania nowatorskiego przepisu, zwiastująca tkwiący w nim potencjał. Rdzeń został skonstruowany, twórcom pozostało dopracować szczegóły, dobrać odpowiednie proporcje i podpiec nieco surowe elementy. Jeśli uważacie, że nie dalibyście rady strawić takiego posiłku, a mimo wszystko chcielibyście doświadczyć pierwszych poważnych misji 47, zapraszam Was do następnego numeru i części trzeciej... ale nie uprzedzajmy faktów. Avanti!

Dopieszczanie przepisu. „Hitman 2: Silent Assassin”

Po wydarzeniach z poprzedniej odsłony i odkryciu prawdy o swoim pochodzeniu, 47 postanowił zniknąć z radarów ICA i odejść na przedwczesną emeryturę – próbując odnaleźć spokój i własne miejsce w świecie. Ażyl znalazł w sycylijskim klasz-

torze prowadzonym przez ojca Vittorio, gdzie zatrudnił się jako ogrodnik. Ucieczka od przeszłości nigdy nie jest jednak łatwa. Kapłan zostaje porwany przez tajemniczych oprychów, a zabójca zostaje zmuszony do ponownego nawiązania kontaktu z Agencją i przywdziania swojego charakterystycznego garnituru.

„Silent Assassin” ukazał się na rynku w roku 2002, tym razem trafiając nie tylko na komputery, ale również konsole Xbox i Playstation 2, otwierając tym samym serię na nowych graczy. Była to doskonała decyzja, jako że druga odsłona stanowi o wiele lepsze wprowadzenie do serii, niż jej poprzedniczka. Kontynuując metaforę, przepis został wzbogacony o nowe elementy, a te istniejące już wcześniej wyważono w odpowiedni sposób. Wciąż jeszcze może niedoskonały, ale efekt końcowy stał się znacznie bliższy perfekcyjnej wizji kucharza. Nie ukrywam, iż mam do tej części ogromny sentyment i opierając się na samym stosunku emocjonalnym, gotów byłbym przyznać jej tytuł najlepszej... ale nie mogę tego zrobić z czystym sumieniem. Gra, choć posiadająca wiele zalet, nie jest pozbawiona uciążliwych i irytujących wad, na które ciężko przymknąć oczy. Kuleje jednak jedynie wykonanie, nie zaś same idee.

Za największą zmianę należy uznać wprowadzenie systemu rang oceniającego styl naszego działania – tytułowy „cichy zabójca” to najwyższa nota, jaką możemy otrzymać. Nie jest to oczywiście łatwe i wymaga spełnienia określonych warunków, stanowiących kwintesencję metod 47. Musimy być niewykrywalni niczym cień, nie zostawiać za sobą śladów, nie zabijać nikogo poza celem, jeśli nie jest to absolutnie niezbędne i zachować powściągliwość z palcem na spuście. Ale postarać się warto, za osiągnięcie tej rangi czekają na nas bowiem dodatkowe nagrody w postaci specjalnych broni – szczególnie gratka dla kolekcjonerów, tym razem bowiem nie mamy dostępu do sklepu; swój arsenał poszerzamy o to, co znaleźliśmy podczas kolejnych misji. Tym razem mamy w związku z tym pełną dowolność w kwestii tego, co zabieramy na misję.

Powiniem teraz dobrze dobrać słowa. Hm. Nie twierdzę, że system rang był złym pomysłem. Ba, uważam go za bardzo dobry, ale pod pewnymi względami ogranicza on swobodę naszego działania. „Silent Assassin” nadal nie jest prawdziwym sandboxem (choć mocno się do tego

zbliżył). Niemniej, w poprzedniej odsłonie, jeśli tylko chcieliśmy i unikaliśmy przy tym ofiar cywilnych, mogliśmy eliminować cele porządną porcją przemocy – pod tym kątem gra była otwarta, nie musieliśmy zawsze zachowywać się po cichu.. W drugiej części możemy niby stwierdzić, że nie będziemy celować w cichego zabójcę, ale ciężko uciec wówczas od poczucia, iż gramy po prostu źle.

Oczywiście taka jest cena, jaką przyszło nam zapłacić za przechodzenie formuły ze stanu płynnego w coraz bardziej stały, każdy jednak będzie musiał sam sobie odpowiedzieć na pytanie, czy mu to odpowiada. Zwłaszcza biorąc pod uwagę, że z wielu udostępnionych nam środków nie będziemy mogli skorzystać, bo natychmiast zrujnuje nam to ocenę (patrzę tu głównie na was, strzelby wszelkiego rodzaju). A skoro nie możemy z nich skorzystać, to po co je też zbierać? Gra wpada tu nieco w tę samą pułapkę, co „Dishonored”, gdzie korzystanie z większości wyjątkowych mocy protagonisty blokowało nas na ścieżce wiodącej do najgorszego zakończenia.

Równie ważną zmianą było wprowadzenie wskaźnika podejrzliwości. Tym razem nawet, jeśli zdobędziemy ubiór dający nam dostęp do najbardziej zastrzeżonych stref, nie oznacza to, że możemy robić, co tylko nam się podoba. Podejrzane zachowanie będzie wzmacniać czujność NPCów, aż w końcu dojdą do wniosku, że ten dziwny łysy gość, którego nigdy wcześniej tu nie widzieli, wcale nie powinien się tutaj kręcić i podniosą alarm. W założeniu wszystko jest na swoim miejscu i wygląda tak, jak powinno... niestety zgodnie z tym, co powiedziałem wcześniej, kuleje wykonanie. Nasi przeciwnicy to ewidentnie zbieranina zbiegłych z wariatkowa paranoików. Nic w ich mniemaniu nie jest większą zbrodnią, niż bieganie – jakkolwiek próba sprintu na oczach strażników to niemal zawsze natychmiastowy alarm. Musimy więc uważać, by zachowywać spokój i najlepiej unikać bezpośredniego podchodzenia zbyt blisko.

Osobom, którym zależy na jak najczystszej wykonaniu roboty, z pewnością przypadnie do gustu wprowadzenie chloroformu – od teraz zamiast zabijać stojących na naszej drodze NPCów, możemy ich pozbawiać przytomności. Pozwala to uniknąć sytuacji rodem z pierwszej części, gdzie zdarzały się misje, których optymalne wykonanie WYMAGAŁO zabicia cywila. Znakomity pomysł znów położony przez nieprzeżyłane wykonanie. Aby skutecznie użyć chloroformu, musimy się podkraść do celu od tyłu – z naciskiem na „podkraść”, jeśli spróbujemy podejść normalnym tempem (albo, Neptunie broń, podbiec!), to on się odwróci i albo nie pozwoli się zbliżyć, albo zobaczy w naszych dłoniach podejrzaną buteleczkę ze szmatką i ucieknie.



To wszystko jest przecież logiczne, powiecie, więc w czym problem? Ano w tym, że tempo skradania się 47 jest ŚLAMAZARNE. Jeśli mamy do czynienia z ofiarą, która nie jest na tyle uprzejma, by stać nieruchomo, nigdy nie zdołamy jej dogonić, za wyjątkiem krótkiego okienka, w którym zatrzyma się na moment, by po chwili kontynuować patrol. Jeśli dalej w tym samym kierunku, to pół biedy. Jeśli się odwróci... wiecie, co się stanie. A to jeszcze nie wszystko! Uśpienie jest jedynie chwilowe. A jeśli uspiliśmy kogoś, żeby zabrać jego ciuchy, to przybiega golutki do najbliższego strażnika, by zakomunikować mu, że w okolicy kręci się ktoś podszywający pod, dajmy na to, kelnera. Oczywiście jest możliwe sprawne działanie i opuszczenie poziomu, zanim to nastąpi – ale grając misję po raz pierwszy, raczej nie mamy na to szansy.

Potrzebujemy czasu by spokojnie zaplanować swoje kolejne kroki. „Silent Assassin” wprowadza przynajmniej możliwość zapisywania gry podczas misji (ale nie na najwyższym poziomie trudności), czego zabrakło w poprzedniej odsłonie.

W kwestii warstwy muzycznej – ponownie odpowiedzialny za nią Jesper Kyd postawił tym razem na orkiestrę oraz chóry. I jakimś sposobem znów trafił w dziesiątkę – zaskakujące, zważywszy że jest to kompletnie odmienne podejście względem części pierwszej. Nie można jednak zaprzeczyć, iż „Silent Assassin” zanurzony jest w innej atmosferze. Zwiększyła się skala gry, ale też zmienił się stan ducha 47 – w podniosłych nutach nieraz zdaje się rozbrzmiewać dziwna tęsknota. Być może zabójca z każdą kolejną, coraz trudniejszą myślą, szuka spokoju w śmierci? Motyw z menu głównego brzmi niemal religijnie, a wszak motyw wiary jest w tej części istotny (i będzie jeszcze powracał w kolejnych epizodach). Warto jeszcze wspomnieć, że muzyka doskonale dopasowana jest również do miejsca misji – czy przebywamy w Sankt Petersburgu, czy w afgańskim miasteczku, zawsze sprawia wrażenie doskonale pasującej, oddającej ducha lokacji.

Nie chciałbym zostać opacznie zrozumiany, dlatego też zaznaczę, iż pomimo mankamentów, wciąż uważam drugą część przygód Agenta 47 za niesamowicie dobry tytuł, bijący poprzedni na głowę. Historia jest angażująca, a jej zakończenie niezwykle satysfakcjonujące, misje zostały zaś rozbudowane. Choć zabijanie na zlecenie mniej przypomina teraz faktyczną pracę, a raczej powołanie, dopieszczone zostały same wrażenia.

Proponowane przez twórców zmiany zmierzały w dobrym kierunku i widać było, że mają konkretny pomysł na rozwój swojej serii. Potencjał powoli się realizował i nabierał odpowiedniego kształtu. Czy udało się go osiągnąć już w następnej części? Aby znaleźć odpowiedź na to pytanie, będziemy musieli wkroczyć w mrok i deliryczne majaki... nie zapytam, czy jesteście gotowi, ponieważ na pewno nie jesteście. Z tego też względu, na tę chwilę musimy się pożegnać. Widzimy się (a może nie!) za miesiąc.

Adios!



MICHALIK

ILUSTRACJA,
ANIMACJA,
POSTACI,
KOLOROWY HORROR

SOCZALE:

INSTA

KOFI

ARTSTATION

FACEBOOK

TIKTOK

REDBUBBLE



M.M.



PSYCHONAUTS 2

Licencja na zagładanie (do mózgów)

TAJNI agenci służb specjalnych często docierają do najbardziej strzeżonych i najlepiej ukrytych sekretów. Jednak żadni nie docierają tak głęboko jak Psychonauci – obdarzeni nadnaturalnymi umiejętnościami metapsychicznymi agenci, którzy poza umiejętnościami typu telekineza czy pirokineza mają w swoim arsenale broń niezwykłą. Możliwość wejścia do cudzego umysłu, zbadania jego najciemniejszych zakamarków, czy wręcz jego manipulację.

~ Tanatos

Nosił Raz mózgow kilka...

Nasza historia zaczęła się na dobrą sprawę w poprzedniej części, jednak gra jest na tyle miła, że daje nam solidne, ładnie zanimowane streszczenie tego, co się działo. Granie w część pierwszą jest wprawdzie rzeczą jak najbardziej polecaną (przeze mnie), lecz nie niezbędną do cieszenia się i rozumienia części drugiej (ale i tak napiszę o niej osobny artykuł wkrótce). A skoro gra może, to i ja powinienem.

Podsumowując: Głównym bohaterem jest Raz, dziesięcioletni chłopiec który uciekł z rodzinnego cyrku, by dołączyć do Psychonautów. Ze względu na jego młody wiek, jedyną opcją był obóz dla metapsychoicznie uzdolnionych. Pod koniec udało mu się pokonać przeciwności losu i ukończyć obóz, a przy okazji go uratować. Dzięki temu został on wzięty pod opiekę dwóch znanych agentów na pierwszą poważną misję – uratować Głowę całej agencji! Udało mu się to zrobić w VR-owym spin-offie. Nasza przygoda w części drugiej zaczyna się, gdy wracamy do głównej siedziby agencji zaraz po tej misji.

Komu w drogę, temu mózg

Po tak heroicznym wyczynie można by pomyśleć, że Raz zostanie od razu z miejsca awansowany na agenta, ale... No nie, nie ma tak łatwo. Jak by nie patrzeć, ma dziesięć lat i brakuje mu nie tylko doświadczenia, ale przede wszystkim wiedzy oraz ekspertyzy, jak bezpiecznie i prawidłowo poruszać się po czymś umyśle... co demonstruje zaraz na pierwszych zajęciach; tuż po tym, jak starsi „koledzy” ukradli mu ubranie. Tak, zajęciach, bo młody Razputin zostaje stażystą w siedzibie Psychonautów, gdzie tymczasowa, zastępcza Głowa agencji przyucza wszystkich stażystów wszelkich przepisów BHP nurkowania w umysłach. Jak już wspominałem wcześniej, nasz bohater niczym Tommy Lee Jones w „Ścigany” ma w d- ekhm, nie przejmuje się takimi drobnostkami i tworzy w głowie tymczasowej Głowy niezły bałagan... który oczywiście musi posprzątać.

Z czasem dowiadujemy się, że do organizacji dostał się kret, a odratowany przez nas szef wszystkich szefów Psychonautów, wciąż nie czując się najlepiej, zleca nam zadanie odszukania go i wspomoczenia oryginalnej Głowy tego całego cyrku w poukładaniu wszystkich szufladek w głowie, bo na daną chwilę biedaczek bredzi od rzeczy i zachowuje się jak typowy starszy pan z demencją starczą. Co do cyrku, to na dodatek rodzina Razputina przyjechała w odwiedziny. Nie ma co, nasz protagonista ma ręce pełne roboty.

Widoki zapierające tlen w mózgu

Na jego i nasze szczęście, robota ta będzie dziać się w niezwykle przyjemnych dla oka i ucha okolicznościach przyrody, jak i najbardziej pokręconych umysłach, z których każdy ma swój unikatowy charakter, tematykę i często mechanikę. Wiele z nich również dotyka bardzo realnych problemów psychicznych; mam wrażenie, że zostało to zrobione całkiem taktownie i może być dobrym narzędziem pedagogicznym. Wracając do warstwy audiowizualnej, gra wygląda jak interaktywny film Disneya czy innego dużego studia. Jest naprawdę dobrze wykonana, a fabuła i humor tylko to wzmagają. Lokacje, które odwiedzimy, są surrealistyczne i barwne (szczególnie umysły), choć czasem potrafią być nieco obrzydliwe i straszne dla małych dzieci (pierwszy poziom dzieje się w umyśle zwariowanego dentysty i jak na dentystę, przystało jest tam bardzo dużo zębów), więc osobiście bym nie polecał małym dzieciom, acz nastolatkom już jak najbardziej.

Nie kijem go, to mózgiem

Jako że dla Raza nie jest to pierwsze spotkanie z psychonauką, posiada on już na wstępie kilka umiejętności, takich jak tele- i pirokineza czy strzelanie mentalnym laserem w przeciwników (bądź przeszkody). Z czasem odblokowujemy nowe zdolności oraz ulepszamy już istniejące. Na dodatek istnieje wiele znajdziek i misji pobocznych, które pomogą nam ulepszyć naszego aspirującego psychonautę jeszcze bardziej. Są one zresztą całkiem przyjemne w znajdowaniu i zbieraniu. No, oprócz tych totalnie zlewających się z tłem, przez co ciężko je znaleźć. Zdarzyło się to kilka razy. Niewątpliwie jedną z największych zalet tej gry jest eksploracja jej pokręconych światów i interakcja z jej mieszkańcami. Może poza kolegami-stażystami głównego bohatera, moim zdaniem dodanymi nieco na siłę (zwłaszcza w przypadku niektórych z nich). Poza tym jedną z pobocznych lokacji jest pirackie radio, które gra... cały jeden utwór w kółko, co sprawia, że ten bardzo szybko staje się bardzo irytujący. Jest to męczące, kiedy chce się zebrać znajdzki w okolicy oraz przy zadaniu, w którym pewna postać słucha tego radia.

Niebo w mózgu

Celowo nie opowiadałem o większości lokacji, aby uniknąć większych spoilerów, jako że gra potrafi naprawdę zachwycić pod każdym względem. Mimo paru drobnych zgrzytów jest ona zdecydowanie jedną z przyjemniejszych gier, które miałem ostatnimi czasy okazję przejść, i to w stu procentach. Naprawdę szczerze polecam.

PHASMOPHOBIA

W roku 2020 na scenę gier wkroczyła produkcja, która w krótkim czasie zdobyła serca graczy na całym świecie. „Phasmophobia”, bo to o niej mowa, okazała się prawdziwym fenomenem, zyskując ogromną popularność, szczególnie dzięki streamom na Twitchu. W październiku 2020 roku osiągnęła nawet status najlepiej sprzedającej się gry na platformie Steam. Ten niepozorny tytuł otrzymał także zasłużoną nagrodę za najlepszy debiut na Game Awards 2020. Ale czym jest „Phasmophobia” i dlaczego wciąż przyciąga graczy? Przygotujcie się na podróż w mroczny świat duchów, tajemnic i grozy.

~Samael & Mimik

Jak łowić duchy?

Chociaż „Phasmophobia” często określana jest jako gra z gatunku horroru, to w rzeczywistości ma w sobie wiele cech charakterystycznych dla gatunku detektywistycznego. Wcielając się w rolę badacza zjawisk paranormalnych, gracze zostają wyposażeni w specjalne narzędzia, które w prawdziwym życiu również wykorzystywane są do śledzenia i identyfikacji duchów. Spirit box, DOTS czy wykrywacz pola elektromagnetycznego stają się naszymi sprzymierzeńcami w grze, a naszym celem jest zdobycie dowodów na obecność nadprzyrodzonych istot.

W miarę rozwoju rozgrywki nasza poczytalność maleje, a liczba paranormalnych zdarzeń rośnie. Kiedy poczytalność bardzo spadnie, duch staje się niebezpieczny, zagrażając życiu każdej postaci w grze. Zadaniem graczy jest zidentyfikowanie rodzaju ducha, opierając się na zebranych dowodach, takich jak niska temperatura czy odpowiedzi na pytania uzyskane za pomocą spirit boxa. Ponadto musimy kierować się typowymi zachowaniami duchów różnych rodzajów, takimi jak przeraźliwe wrzaski Banshee czy chaotyczne przemieszczanie przedmiotów, które jest charakterystyczne dla Poltergeista.

Całą tę mroczną i fascynującą przygodę można przeżywać w trybie współpracy, razem z trzema innymi odważnymi towarzyszami. Dzięki temu zyskujemy większe szanse na pomyślne zakończenie śledztwa, nawet w sytuacji, gdy jedna z postaci stanie się ofiarą ducha. Martwi towarzysze są również w stanie pomagać nam z tej drugiej strony, obserwując poczynania ducha z zaświatów.

Bujające krzesła, odciski palców na oknie

„Phasmophobia” wyróżnia się znakomitą manipulacją dźwiękiem. Od odległego skrzypnięcia drzwi, które zamknięte są przez niewidzialne ręce ducha, po złowieszcze śpiewy podczas polowań – każdy dźwięk składający się na tę niezwykłą symfonię buduje atmosferę niepokoju i grozy. Ograniczona

widoczność, spowodowana wąskim strumieniem światła latarki, zmusza nas do nerwowego rozglądania się w poszukiwaniu potencjalnego niebezpieczeństwa. Co więcej, różnorodność duchów sprawia, że rozpoznanie ich typu nie jest zadaniem trywialnym; to, co działało w przypadku jednego, może zupełnie nie działać na innym.

Gra oferuje także możliwość komunikacji za pomocą czatu głosowego wewnątrz rozgrywki, co dodatkowo utrudnia zadanie ukrywania się przed wrogiem w postaci ducha. W ten sposób „Phasmophobia” tworzy wyjątkową atmosferę, gdzie dźwięki i komunikacja są równie istotne, jak sam aspekt rozwiązywania zagadek paranormalnych.

Nogi z sufitu, śmierci przez ściany

Mimo licznych zalet „Phasmophobia” nie jest pozbawiona pewnych wad. Po pewnym czasie rozgrywka może stać się monotonna. Gra wymaga również zdobycia sporej ilości wiedzy, niekiedy dostępnej jedynie online, co może być frustrujące dla nowych graczy. Ponadto, choć początkowy element horroru jest niezaprzeczalny, z czasem może zanikać, szczególnie kiedy już oswoiły się z mechanikami rozgrywki.

Warto również zaznaczyć, że za każdą śmierć tracimy pieniądze, które wydaliśmy na sprzęt, co czasem może doprowadzić do poważnych problemów finansowych w naszej wirtualnej kieszeni.

Kości, pozytywyki i inne rzeczy

Na szczęście twórcy „Phasmobii” nie pozostawiają graczy bez rozrywki. Regularnie wprowadzają nowe mapy, a już zapowiedziana jest kolejna lokacja – tajemnicza Latarnia Morska Point Hope. Co więcej, do gry zostały już dodane kolejne duchy, a ich liczba wzrosła do imponujących 24. Deweloperzy nie poprzestają jednak tylko na tym. Wprowadzili także przeklęte przedmioty, takie jak Tablica Ouija, która umożliwia kontakt z duchami i zadawanie im pytań, czy też małpia łapka, spełniająca życzenia w swój specyficzny sposób.

„Phasmophobia” oferuje również różnorodne poziomy trudności, od tych ustalonych przez twórców, przez elastyczny tryb niestandardowy, aż po cotygodniowe wyzwania, które dostarczają świeżych

wyzwań zarówno dla weteranów, jak i nowicjuszy. To wszystko sprawia, że gra jest wciąż fascynującym i rozwijającym się doświadczeniem, zawsze gotowym na przyjęcie graczy w nowe, paranormalne przygody.

Powrót z zaświatów

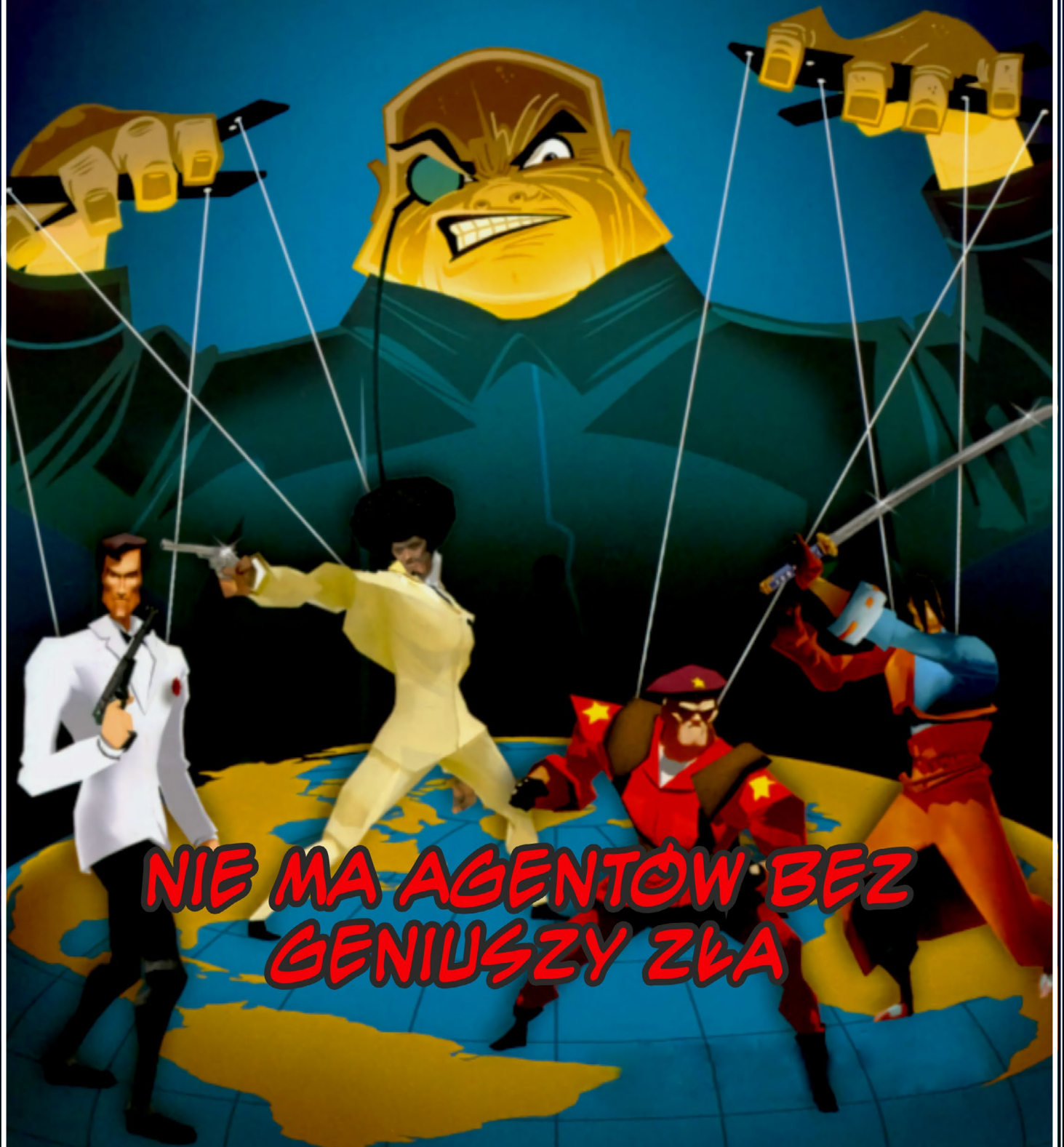
Ostatnia aktualizacja gry wprowadziła znaczne rozszerzenia w dostępnych opcjach. Teraz każdy przedmiot posiada trzy różne warianty, z wersją podstawową będącą tylko jednym z nich. Na przykład pojawił się termometr rtęciowy, uważany przez wielu graczy za najlepszy, będący na poziomie 1, podczas gdy bardzo szybki termometr elektryczny jest dostępny na poziomie 3. Aby odblokować kolejne warianty przedmiotów, gracze muszą zdobywać punkty doświadczenia. To urozmaicenie sprawiło, że wielu graczy powróciło do gry, co dało jej drugi najlepszy wynik od czasu premiery.

Wracając do ciężarówki

Podsumowując, gra „Phasmophobia” doskonale łączy elementy horroru i detektywistycznych zagadek. Jeśli lubisz wyzwania i emocje związane z tropieniem duchów, a także chcesz spędzić czas ze znajomymi w trybie kooperacji, z pewnością znajdziesz w niej wiele satysfakcji. Niemniej po pewnym czasie rozgrywka może stać się powtarzalna, a elementy strachu przestaną być tak poruszające. Dla tych, którzy nie przepadają za jumpscare’ami, gra może nie być idealnym wyborem. Jednak jeśli jesteś gotów na wyzwanie i nie boisz się mrocznych zakamarków, „Phasmophobia” może wciągnąć cię na wiele godzin, tworząc duchowy nastrój idealny na Halloween.



EVIL GENIUS



**NIE MA AGENTÓW BEZ
GENIUSZY ZŁA**

KAŻDY Bond ma swojego Goldfingera czy innego Francisco Scaramangę i o ile ciekawie jest oglądać bądź aktywnie walczyć z tym złem, przebijając się przez niezliczone hordy pomniejszych sługusów i kryminalistów, warto czasem się zatrzymać na chwilę, pomyśleć i docenić całą tę pracę, która złożyła się na zorganizowanie takiej przestępczości i to na taką skalę. Tym tematem właśnie zajmuje się „Evil Genius”.

~ *Tanatos*

Wytrwałością i pracą złoczyńcy się bogacą

Wbrew obiegowej opinii i temu, co by się mogło zdawać, zarządzanie imperium zła to nie jest wcale taka prosta sprawa. Poza super agentami pokroju Bonda, trzeba również zadbać o bardziej przyziemne sprawy. Niecne czyny nie wykonają się same, a i Geniusz Zła nie powinien sobie brudzić niepotrzebnie rąk. Potrzeba mu do tego wspomnianych wcześniej sługusów, których również jest kilka rodzajów, chociaż generalnie podzieleni są na cztery kategorie: podstawowi budowniczowie, militarni, naukowci oraz socjalni, każdy mający swoją część do odegrania w Jego Złowieszczym Planie. Do tego dochodzą unikatowi kryminaliści większego kalibru (henchmen), których (poza pierwszym, którego dostajemy na starcie i jest zależny od wybranego Geniusza) można zwerbować po uzyskaniu odpowiedniej niesławy. I tak, mamy trzech Geniuszy do wyboru.

Oczywiście cały ten personel trzeba jakoś sensownie zagospodarować: zapewnić miejsce do spania, jedzenia i relaksu, cała baza musi być czymś zasilana. Na to z kolei trzeba mieć fundusze, które sobie przywłaszczamy od różnych światowych organizacji na całym globie. Od czego jest osobny, dość uroczy ekran. No ogólnie jest to dość wymagająca praca.

No, Mr Bond, I expect you to die

Tym bardziej wymagająca, bo twoja wyspa będzie non stop bombardowana przez zastępy niechcianych gości. Można by

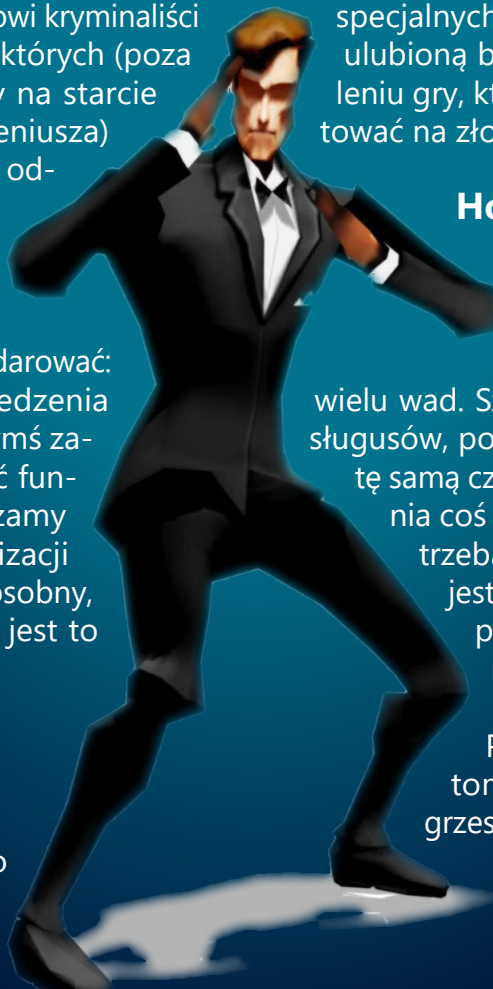
pomyśleć, że przeprowadzając się na odizolowaną wyspę pośrodku oceanu, odnajdziemy tu odrobinę prywatności, a jednak z wizytą wpadają turyści, różnego rodzaju agenci, którzy będą chcieli przeszkodzić Ci w knowaniach czy to przez kradzież, zbieranie dowodów czy wprost na chama z buciorami i karabinami maszynowymi wparowując do bazy i niszcząc, co popadnie jak zwyczajni wandal. Do tego dochodzą wspomniani na początku super agenci, którzy nie dość, że robią dwie z wyżej wymienionych rzeczy na raz, to jeszcze nie chcą kulturalnie zembrzeć. Przynajmniej dopóki nie znajdzie się ich słabego punktu.

All My Life, I've Been In Love With Its Color... Its Brilliance... Its Divine Heaviness...

Pod względem audiowizualnym gra zestarzała się całkiem dobrze, głównie dzięki swojej komiksowej wręcz grafice. Stylistyka idealnie oddaje klimat przygód agenta 007 z lat 60-70 ubiegłego wieku. Wszystko jest równie przerysowane i często wręcz karykaturalne, jak choćby komunikaty, które są odgrywane po skończonej misji na mapie globalnej. A skoro mówimy już o dźwiękach, również kipią one wręcz od klimatu filmów o agentach specjalnych, muzyka w szczególności, moją ulubioną będąca ta grająca zaraz po odpaleniu gry, która idealnie pozwala się przygotować na złoczyńnię.

How I Do It Is My Business. It'll Be Slow And Painful

Mimo wszystkich tych pochwał, gra niestety nie ustrzegła się wielu wad. Sztuczna inteligencja, szczególnie sługusów, potrafi bardzo zirytować, gdy robią tę samą czynność 5. raz, bo w połowie zadania coś ich rozproszyło. Budowanie bazy trzeba planować z wyprzedzeniem, co jest trudne, kiedy gra się w grę po raz pierwszy. No i najgorszy problem moim zdaniem, gra po jakimś czasie staje się nużąco powtarzalna. Przez te wady i dzięki tym zaletom „Evil Genius” jest moją grową grzeszną przyjemnością. Dwa lata temu tytuł, po prawie 17 latach, uzyskał sequel. Czy jest on warty uwagi? O tym w następnym numerze!





DARKWOOD

MRO CZNA BAŚŃ Z PRLu

SURVIVAL horror zwykle kojarzy się z grami typu „Resident Evil”, „Silent Hill”, „Dead Space” czy innymi grami z perspektywy trzecio- czy pierwszoosobowej. Próby survival horroru z lotu ptaka często były tworzone w RPG Makerze, przez co, mi osobiście, ciężko przez nie przebrnąć, jako że fanem JRPGów nie jestem. Dlatego kiedy zobaczyłem, że „Darkwood” próbuje tej właśnie perspektywy ORAZ jest stworzona przez polskie studio, a na dodatek dzieje się w Polsce właśnie – musiałem zobaczyć, czy jest to gra warta uwagi.

~Tanatos


Człowiek-wilk człowiekowi wilkiem?

W grze wcielamy się w Przybysza, Nieznajomego, Padlinę, Towarzysza. Różni mieszkańcy lasu różnie się do nas zwracają, ale generalnie nie mamy imienia i wiemy z ich reakcji (i ze spojrzenia na jedno potłuczone lustro) tyle, że wyglądamy paskudnie. Wcześniej wspomniany las nienaturalnie się rozrósł, jest zamieszany przez dziką faunę, zdziczałych ludzi oraz zmutowane potwory. Cały ten stan rzeczy spowodowany jest przez jakiegoś rodzaju zarazę, jednak nikt nie ma pojęcia, jak ona działa. W lesie, poza różnymi nieprzyjemnościami, znajdziemy również bardziej pomocnych ludzi oraz... istoty, które kiedyś ludźmi prawdopodobnie były, ale z jakiegoś powodu (najpewniej wspomnianej zarazy) przybrały różne dziwne – często nawet przerażające – formy.

Las woła nas

Nie potwory są tu jednak najstraszniejsze, choć nie da się ukryć, że ich siła – szczególnie wtedy, gdy mają przewagę liczebną – jest czymś, z czym musimy się liczyć i co zmiecie nas z planszy w przeciągu sekund, gdy będziemy nieuważni. Co faktycznie straszy, to halucynacje, uczucie ciągłej niepewności i napięta atmosfera grozy, która przeszywa całą okolicę. Nawet ludzka wioska, którą odwiedzimy już w pierwszym rozdziale, wraz z jej mieszkańcami nie jest wobec nas przychylna. Jedyne miejsca, które są relatywnie bezpieczne to kryjówki chronione przez piece wytwarzające substancję odganiającą zarazę i są one jedynymi miejscami, przy których w nocy nie zginiemy od samego przebywania na dworze.

Najmocniejszym aspektem całej gry, mimo tego, że gra ma takowych wiele, jest udźwiękowanie. Ciągłe niepokojące dźwięki i odgłosy czegoś sapiącego w pobliskim pokoju, skrobanie i stukoty podczas



eksploracji nowo znalezionej budowli. Budujący niepewność i tajemniczość ambient, który nawet proste wyjście po drzewo zmienia w coś niepokojącego, a rozmowy z mieszkańcami lasu stają się pełne napięcia, mimo względnego bezpieczeństwa podczas ich odbywania. Jakby nie patrzeć – nasza postać nie należy do najbardziej przyjemnych do oglądania gości, a będąc przybyszem z zewnątrz nie budzi zaufania, więc prawie zawsze czuć tę obustronną niechęć oraz nieufność. Wszystko to sprawia, że gra kipi wręcz klimatem i potrafi być niezwykle immersyjna.

W lesie dziś nie zaśnie nikt

Jak na dobry survival horror przystało, amunicji mamy mało, nie jesteśmy niezniszczalni i trzeba być strategicznym ze swoimi zasobami. Do tego dochodzi system craftingu. Nawet, gdy dostajemy swoją pierwszą czy nawet drugą i trzecią broń palną, nie czujemy, że nagle jesteśmy niepokonani albo że gra nagle staje się dużo mniej opresyjna i niebezpieczna. Duży wpływ na to ma również pole widzenia. Mimo perspektywy z lotu ptaka, nasze pole widzenia jest ograniczone do stożka, poza którym widzimy tylko zarysy bądź ogólny pogląd otoczenia, a czasem i halucynacje.

Podsumowując: czy „Darkwood” jest grą wartą uwagi? Jak najbardziej, atmosfera gęsta, że można kroić nożem, fabuła wciągająca, postaci interesujące i unikatowe, a oprawa audiowizualna zachwyca. Specjalnie nie wspominałem nic o fabule, aby uniknąć spoilerów, bo tę historię, jak i jej zakamarki najlepiej odkrywa się samemu, co jak najbardziej polecam zrobić.



SPY vs SPY

RGB
2019

#\$*? BOOM!



CHOĆ ludzkość nie stroni od otwartych konfliktów, wiele wojen i batalii wygrano za kulami. Czy to przez dyplomację, czy klasyczną szpiegowską pracę – inwencji nam nie brak. Pamiętać jednak należy, że satyra jest równie potężnym orężem.

~Hefajstos

Artystów sprzeciwiających się rządowym decyzjom, komentujących oraz wyśmiewających ich zachowania nie brakuje. Antywojenne filmy, protest-songi, przerysowani sędziowie-policjanci, a nawet nie różniący się niczym biało-czarni szpiedzy. I tymi ostatnimi zajmiemy się dzisiaj.

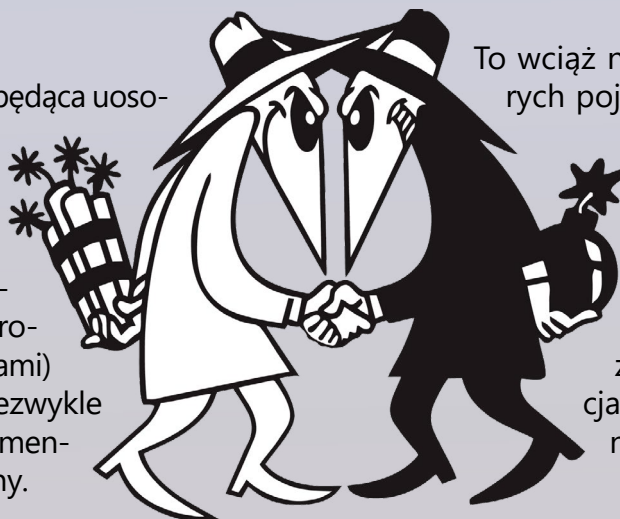


Zabawa w kotka i kotka (albo myszki?)

„Spy vs. Spy” to pozbawiony dialogów cykl komiksowych pasków autorstwa Antonio Prohíasa, kubańskiego artysty, który uciekł do Stanów Zjednoczonych na krótko przed nacjonalizacją ostatnich ognisk wolnej prasy za czasów Castro. Szukając pracy, rysownik trafił do Nowego Jorku, gdzie w 1960 roku znalazł zatrudnienie w satyrycznym magazynie „Mad”.

I tam też debiutowali pojawiający się do dnia dzisiejszego (choć od 1987 spod innych rąk) Szpiedzy – Czarny i Biały. Ubrani w klasyczne płaszcze i kapelusze z szerokim rondem, szczerzący zęby spod przypominających dzioby nosów toczyli potyczki na bomby i pułapki. Wszystko to dla swych narodów – „Wschodu” (Szpieg Czarny) oraz „Zachodu” (Szpieg Biały).

Z czasem dołączyła do nich będąca uosobieniem neutralności Szara (zwana również Damą w Szarym), która z reguły triumfowała nad prota/antagonistami. Cała ta menażeria (wraz z komicznie obdarowywanymi medalami Dowódcami) kryła za swoją prostotą niezwykle trafne (i często jadowite) komentarze na temat Zimnej Wojny.



Wciśnij [klawisz], by rzucić bombę

Jak to z popularnymi tytułami bywa (zwłaszcza w ubiegłym wieku) – stworzono też gry. I tak pierwsza z nich, nazwana przez Michaela Riedela „Spy vs. Spy”, zadebiutowała w 1984 roku na Commodore 64, a następnie została przeprotowana na szereg wcześniej wiodących platform – łącznie z Apple II, Atari ST, NES i na Game Boy'e. W grze wcielamy się w jednego ze Szpiegów i przemierzając lokacje zbieramy potrzebne nam do szpiegowskiej pracy przedmioty, jednocześnie podkładając pułapki pod naszych przeciwników. Wszystko to w imię naszego Kraju (oraz w ramach czasowego limitu, platformy wszak zobowiązują).

Na kolejną odsłonę przyszło światu czekać długo, bo aż trzydzieści (z hakiem) lat. Platformówka stworzona przez Vicious Cycle Software i wydana przez Global Star Software, na klasycznego Xboxa oraz PlayStation 2, okazała się być hitem – zwłaszcza przy swoim trybie multi przeznaczonym dla aż czterech graczy. Tu również wcielamy się w jednego z (nie)bohaterów i wykonujemy misje w imię Lepszego Narodu.

Szpiedzy (nie)tacy, jak my

W latach 1995-2000 na łamach programu komicznego „MADtv” prezentowano krótkie animacje z serii, stworzone przez amerykańskie studio animacyjne Klasky Csupo. Choć możecie nie kojarzyć ich z nazwy, zapewne znacie ich twórczość – pierwsze sezony „The Simpsons”, „Rugrats” dla stacji Nickelodeon czy flashowa seria „RoboSplat!”. Stylizowane na stare, kreskówkowe reklamy (przypominające znane z serii „Fallout” filmiki z Vault Boyem), opowiadały własne historie – bez dialogów oczywiście.

To wciąż nie wszystkie miejsca, w których pojawili się przerysowani Szpiedzy. Wszystkie paski (łącznie z wydawanymi od 1997 roku w kolorze!) są wciąż dostępne, zaś w 2001 wydano rocznicowe wydanie książkowe. Warto się z nimi zapoznać, zwłaszcza z dodatkowymi lekcjami ważnego okresu historycznego ubiegłego wieku. **Ave!**

ZAGADKOWA SZYBKA PIĄTKA



ZNÓW październik, i znów zewsząd wylewać się zaczynają szkielety, wampiry oraz dy-
nie. Stacje telewizyjne czy serwisy streamingowe przygotowują kompilacje horrorowe,
a my – zgodnie z duchem (boo!) tematów łączonych – przedstawiamy garść filmów ze
śledztwami i zagadkami.

~Hefajstos

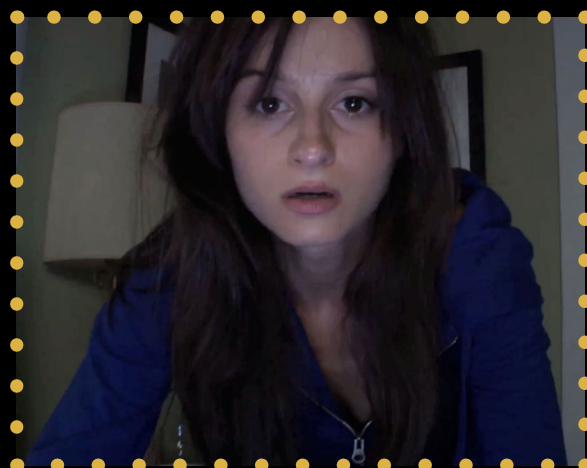


5. Przejęcie sygnału / Broadcast Signal Intrusion (2021)

James (Harry Shum Jr.) pracuje jako telewizyjny archiwista. Pewnej nocy trafia na taśmę z zarejestrowaną tajemniczą, zamaskowaną postacią, która przejąwszy sygnał przekazała swoją wiadomość. Próbując odnaleźć sprawcę i poznać jego motyw, James popada w narastającą obsesję.

4. The Den (2013)

Elizabeth (Melanie Papalia) bada zachowania użytkowników czatów internetowych. W jednym z pokoi jest świadkiem morderstwa – oto bowiem ginie młoda kobieta. Po tym, jak policja uznaje sprawę za zwykły żart, nasza bohaterka rozpoczyna śledztwo na własną rękę. Wokół niej zaczynają się jednak dziać dziwne rzeczy...





3. Zły Samarytanin / Bad Samaritan (2018)

Sean Falco (znany z serii „Misfits” i „The Umbrella Academy” Robert Sheehan) jest włamywaczem. Wraz z partnerem Derekiem okrada bogatych i wpływowych, dorabiając tym samym do skromnej, restauracyjnej pensji. W czasie jednej z akcji odkrywa uwięzioną w domu Cale’a Erendricha (David Tennant) dziewczynę, tym samym wplątując się w niebezpieczną historię.

2. Irul: nawiedzony hotel / Irul: Ghost Hotel (2021)

Tym razem coś z gatunku horrorów kręconych „z ręki”. Grupa filmowców łączy siły z badaczami zjawisk paranormalnych, by odkryć tajemnicę opuszczonego hotelu Crag w Malezji. Ponura historia tego miejsca to nie wszystko, bowiem na miejscu czeka ich niemiłe powitanie...



1. Pusty człowiek / The Empty Man (2020)

Były policjant James (James Badge Dale) po stracie żony i dziecka prowadzi mały sklepik. Przypadkowe spotkanie z córką dawnej koleżanki sprawia, że na własną rękę podejmuje się śledztwa w sprawie kultu wierzącego w nadprzyrodzone istoty. Co dalej, możecie się domyślać.

BONUS: Scooby Doo na Wyspie Zombie / Scooby-Doo on Zombie Island (1998)

Nie można mówić o gatunkowym kinie ze śledztwem w ramach motywu przewodniego, nie wspominając o tych wścibskich dzieciakach i ich psie. A cóż innego powinno zaszczyścić naszą listę, jeśli nie jeden z najlepszych filmów tej serii? Fabuła jest prosta: ekipa z Tajemniczej Machiny dostaje zaproszenie na pewną tajemniczą wyspę. A co dalej, musicie przekonać się sami.



