

# QUINOX TIMES X

## ROBOTY, ANDROIDY I SZTUCZNA INTELIGENCJA

W świecie cyfrowej kultury

### LIES OF P

Ma nosa do bossa

### A.I. SZTUCZNA INTELIGENCJA

Może to ludzie są  
problemem?

### SCOTT PILGRIM TAKES OFF

Alternatywne szaleństwo

### WONKA

Wyrób czekoladopodobny

### EN GARDE!

Zorro też była kobietą!

# Spis treści

## RECENZJE – SERIALE I FILMY

Scott Pilgrim Takes Off.....	4
Godzilla: Minus One.....	6
Aquaman i Zaginione Królestwo.....	8
Wonka.....	10
Życzenie.....	11

## RECENZJE – GRY

Saga Hitman cz. 3 (ostatnia).....	12
En Garde!.....	18
Bokura.....	22

## RECENZJE – LITERATURA

Wyklęta.....	24
Córka kości.....	26
Seria „Fundacja”.....	27

## PUBLICYSTYKA

Pociski, automaty i plecaki - 3 nowe gatunki.....	28
---	----

## FELIETONY

Buła na wulkanie.....	32
Teatr bólu i łamanych desek.....	34

## TEMAT NUMERU

A.I. Sztuczna Inteligencja.....	38
Lies of P.....	42
Turbo Overkill.....	46
Człowiek kontra kasa samoobsługowa.....	50
AnIme Szybka Piątka.....	52

Naczelnia czasopisma i szef działu DTP: Lailyren

Szef działu korekty: Solaris

Szef działu redakcyjnego: Ghattor

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

Korekta: Magda B, Midday Shine,

Opracowanie graficzno-techniczne: SoulsTornado, Enter

Archiwum: Catkitty

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

Witajcie w Nowym Roku! Wracamy po przerwie do wydawania numerów, a w związku z tym, że coraz popularniejsza jest sztuczna inteligencja (czy też - AI z angielskiego), to zdecydowaliśmy się zająć tym tematem, robiąc z niego motyw przewodni tegoż numeru. Dorzucamy do tego także tematykę robotów i ogólnie pojętej technologii.

Co znajdziecie w tym numerze? Na pewno recenzję trylogii „Fundacji” Isaaca Asimova napisaną przez Ghatorra. Cykl ten traktuje o upadku tworu politycznego w postaci Imperium Galaktycznego. Warto zaznaczyć, że licząca w sumie siedem tomów fundacja jest tylko częścią większej, szesnastotomowej „Historii przyszłości”.

Warto też zajrzeć do działu z publicystyką, gdzie znajdziecie artykuł Samaela & Mimik o nowych podgatunkach gier. Świat gamedevu nie znosi próżni i ciągle się rozwija, co prowadzi do pojawiania się właśnie nowych typów gier.

Pozostając w tematyce gamingowej, Ghatorr przygotował recenzję „Lies of P”. Produkcja, którą można zaklasyfikować jako soulslike, a która była ostatnimi czasy bardzo popularna wśród streamerów. Gra dostała przy tym dwie nominacje na The Game Awards, a biorąc pod uwagę, że konkurencja była mocna w 2023 roku, to warto zapoznać się z tą opowieścią Neowiz Games i Round8 Studio.

Miłej lektury!

~Solaris

Okładka została wykonana przez  
Gość Michalik z dedykacją  
do tego numeru ♥  
Socjale artystki znajdziecie na [str. 17](#)

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

**Nasza strona**  
**>klik<**

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



# SCOTT PILGRIM TAKES OFF

"NOT TOO LONG AGO IN TORONTO, CANADA"

„SCOTT Pilgrim vs The World” to film z 2010 roku, który został niedoceniony podczas swojej premiery i zgarnął dużą rzeszę fanów dopiero jakiś czas po swojej premierze. Już w tamtych czasach aktorzy wyrażali chęć wzięcia udziału w nagrywaniu głosów do animowanej odsłony. Trzydzieści lat później – to małe marzenie zostało zrealizowane.

~Scroll

## Scott Pilgrim's Precious Little Life

Zacznijmy od początku – cała sprawa zaczęła się w 2004 roku, kiedy Bryan Lee O'Malley, kanadyjski twórca komiksów, wypuścił pierwszy tom swojej corocznej i planowanej na sześć części serii komiksów o Scotcie Pilgrimie zatytułowanym „Scott Pilgrim's Precious Little Life”. Ostatni tom został wydany 20 lipca 2010 roku, by niecały miesiąc później odbyła się premiera aktorskiego filmu, podsumowującego całą serię zatytułowanym tak samo jak drugi tom „Scott Pilgrim vs The World”. Choć film, jak wspomniałem, został doceniony, to niestety dopiero po byciu wydanym na DVD oraz Blu-ray, gdyż

w kinie nie osiągnął za wysokich wyników sprzedażowych. Jednak próba przywrócenia Scotta Pilgrima nie umarła i Netflix postanowił zrealizować animację – 13 lat później.

## Scott Pilgrim vs The World

W zasadzie o czym jest komiks i film, bo to ważne nim przejdziemy do serialu. Choć ta wiedza nie jest obowiązkowa to zauważyłem, iż satysfakcja obcowania z tym dziełem jest niepomiaralnie większa, gdy zna się podstawową fabułę. Scott Pilgrim – bezrobotny, na pozór przeciętny 23-latek żyjący na początku lat 2000. w Toronto w Kanadzie, poznaje Amerykankę – Ramonę Flowers i postanawia się z nią umówić. Jednak

wkrótce okazuje się, że by móc się z nią umawiać musi pokonać Ligę Złych Byłych – 7 osób, z którymi kiedyś umawiała się dziewczyna z jego snów, każda kolejna potężniejsza niż poprzednia. Całość to komedia o miłości i szacunku do samego siebie okraszona nie tylko dobrym humorem, ale także szaloną narracją zabierającą widza w nieoczekiwany wir zabawy.



## Scott Pilgrim & The Infinite Sadness

Wiele osób oczekiwało po animacji, tego co dostali w filmie aktorskim – fabuły z komiksów. Może nieco bardziej rozbudowanej, gdyż serial ma możliwość większego zagłębienia się w historię niż dwugodzinny film. Jednak to, co zostało zrobione w tym serialu to historia alternatywna do tego, co dotychczas było znane. Parafrazując znanego recenzenta Tomasza „quaza” Drabika, postaram się zaspoyerować jak najmniej, jednak by powiedzieć cokolwiek o tym dziele, muszę choć trochę wspomnieć o historii. Pierwszy odcinek zdaje się podążać mniej więcej tymi samymi torami, co film czy komiks z drobnymi różnicami – Ramona nie jest już kurierem Amazona, a dostarcza płyty DVD od Netflixa (tak, Netflix kiedyś był wysyłkową wypożyczalnią DVD), jednak gdy dochodzi do walki z pierwszym Byłym, serial skręca niespodziewanie na własny tor i pozostaje na nim do samego końca. I choć nie jest to to, czego oczekiwali fani, to podobnie jak większość społeczności, uważam, że serial odwalił kawał dobrej roboty tworząc zupełnie nową historię. Jako że większość ludzi mająca dotychczas styczność z tym uniwersum, oglądała jedynie film, to pewne wątki czy postaci zostały na jego potrzebę spłycone i serial „naprawia” te niedociągnięcia, pozwalając lepiej zrozumieć motywacje i charakter postaci drugoplanowych.

## Scott Pilgrim Gets It Together

Jeśli ktoś jest nadwrażliwy na obecne motywy we współczesnej sztuce, może poczuć się, że ta produkcja jest tzw. „woke” – występują tu silne postaci kobiece, postacie niebiałe czy nieheteronormatywne (geje, lesbijki, biseksualne), a także w pewien sposób jest gloryfikowany weganizm. Ktoś uczulony na te tematy nie ma tu czego szukać, gdyż te elementy

nie są tylko częścią naszego współczesnego świata, ale też świata przedstawionego. Należy pamiętać, że te elementy były obecne już prawie 20 lat temu w komiksach i nie są to „wymysły” czy próba odhaczenia metaforycznego politycznego bingo, które jest obecne od niedawna w sferze publicznej, ale elementy obecne w tym świecie i tej historii.

## Scott Pilgrim vs The Universe

Graficznie animacja posiada styl mocno zbliżony do tego z komiksów – proste rysunki pełne wyrazu, nawiązania do starych gier automatowych, każda postać ma charakterystyczną sylwetkę. Można powiedzieć, że zarówno codzienne sceny, jak i sceny walki to miód na oczy dla każdego widza, a dla fanów fakt, że pod postacią podkładają głosy aktorzy z filmu aktorskiego stanowi tylko wisienkę na torcie tego widowiska. Całości dopełnia stylizowana na 8-bitową muzyka głównie skomponowana przez zespół Anamanaguchi, który komponował nagradzaną muzykę do gry o Scotcie Pilgrimie (także wydaną w 2010 roku).

## Scott Pilgrim's Finest Hour

Cały serial da się na spokojnie obejrzeć w jedno posiedzenie – 8 odcinków po 20 minut każdy daje niecałe 3h – obecnie tyle trwają filmy wypuszczane do kin. Także jeśli niestraszne Ci odrobinę szaleństwa, gorąco polecam nadrobić ten serial. Jak wspomniałem, nie jest konieczne obejrzenie filmu aktorskiego z 2010 roku, jednak gorąco polecam zrobić to przed seansem serialu – tak czy siak zabawa będzie dla Was przednia, jednak znając w detalach historię z pełnometrażowego dzieła, łatwiej i pełniej da się zrozumieć historię opowiadaną w serialu, a także można wychwycić kilka ciekawych smaczków.





**ROZSADNIE OGRANICZA  
AGLOMERACJĘ ROZWALKA**

**W tym roku przypada okrągła, siedemdziesiąta rocznica pojawienia się pewnego wielkiego atomowego jaszczura wśród zabudowań stolicy Japonii. Jak inaczej świętować taką okazję, jeśli nie najnowszym filmem zapewniającym powrót do korzeni serii?**

~Hefajstos

Godzilla, bo o nim mowa to niekwestionowany król potworów (eat your heart out, Kong), który pobudza wyobraźnię i zachwyca demolką kolejne pokolenia ludzi na całym świecie. Różnie w jej życiu bywało – walczyła z innymi kaiju (wielkimi potworami) oraz kosmitami, zawierała sojusze, karmiła małpy roślinkami, a nawet latała.

### Człowiek vs. Jaszczur

Tym razem przenosimy się do roku 1945, schyłku Drugiej Wojny Światowej w Japonii. Młody pilot kamikaze Kōichi Shikishima (Ryunosuke Kamiki) ląduje awaryjnie na wyspie Odo, gdzie oddział techników ma sprawdzić jego samolot. W czasie oczekiwania staje się świadkiem ataku Godzilli (Gojira, jak nazywają monstrum w Kraju Kwitnącej Wiśni). Z obecnych na miejscu przeżywa on oraz technik o imieniu Tachibana (Munetaka Aoki), który obwinia bohatera za poległych towarzyszy.



Po kapitulacji Japonii Kōichi powraca do rodzinnego Tokio, gdzie dowiaduje się o śmierci rodziców w czasie bombardowania. Dręczony przez poczucie winy i koszmary rozpoczyna pracę przy rozbieraniu min wodnych, dzięki czemu może wesprzeć przypadkowo poznaną dziewczynę Noriko Ōishi (Minami Hamabe) i adoptowane przez nią niemowlę – dziewczynkę o imieniu Aki-ko. Pozorny spokój szybko upada, gdy Godzilla odbiera na cel Tokio.

### Melodia smutku i zniszczenia

Tak w skrócie prezentuje się „Godzilla Minus One”, trzydziesty siódmy film w serii (trzydziesty trzeci produkcji japońskiej). Tym razem zamiast walk nieco gumowych monstrów na tle dioramy z papieru i plastiku dostajemy przypominający

twórczość Koreedy dramat połączony z filmem wojennym i kinem grozy. Znowu ludzie grają tu pierwsze skrzypce, ale ich historie są interesujące i łapiące za serce.

Tytułowa Godzilla nie tylko zajmuje się zmianą otoczenia (choć jest to oczywiście ważnym i widowiskowym punktem programu), ale pełni też funkcję katalizatora społecznego komentarza. Społeczeństwo japońskie po wojnie przechodzi metamorfozę, następuje czas zadumy i rozliczeń, ale też czas odbudowy. Zderzenie filozofii i uczuć bohaterów w czasie kilku lat trwania akcji z pewnością przyciągnie Was do ekranu.

### Run! It's Gojira!

Szacowany na około piętnaście milionów dolarów (trochę ponad dwa miliardy jenów) budżet wykorzystano do granic możliwości. Atomowy Jaszczur wygląda fenomenalnie, budząc zarówno grozę, jak i szacunek. Choć daleko mu do hiperrealistycznej figury z obecnej amerykańskiej serii, nie pozwala zapomnieć jak bezlitosną jest siłą. I choć gdzieś widać poziom efektów, nie wpływa to nijak na frajdę.

Same sceny siania zniszczenia oraz walk z potworem są fenomenalnie nakręcone, zwłaszcza jedna w połowie trwania seansu. Nie pamiętam, kiedy ostatni raz wstrzymałem oddech na widok ładowania wizytówkowego wręcz ataku Godzilli – i to na długi czas!

Aktorzy dają z siebie wszystko, zrećnie odgrywając swoje role. Targające nimi uczucia, ich relacje oraz zmieniające się światopoglądy są zrozumiałe i przyswajalne nawet dla widzów nieznających aż tak historii Japonii tego okresu.

### Pomost między starym i nowym

Fanów zachęcać nie trzeba – Ci już z pewnością seans mają za sobą. Resztę zachęcam do spróbowania, bo „Minus One” to film powracający do korzeni serii, a jednocześnie uderzający w nowocześniejsze nuty. Na deser w ramach wieczornego luzu odpalacie któryś z tytułów z lat 80. i 90. **Ave!**



AQUAMAN

I ZAGINIENE KROLESTWO

NIETRAFIONY  
ZATOPIONY



**PO dość długim i bolesnym dogorywaniu wraz z sequelem przygód Aquamana zakończył się żywot zapoczątkowanego przez Zacka Snydera filmowego DCEU. Niech spoczywa w pokoju.**

~Hefajstos

Trawiona przez szereg problemów odpowiedź na ówczesne sukcesy studia Marvel utrzymywała się przez dekadę, obdarzając nas to lepszymi (rzadziej), to gorszymi (częściej) produkcjami. Nie dziwi więc (choć nieco smuci) sposób, w jaki się z nią pożegnano.

## Under the Sea

Aquaman (Jason Momoa) wprowadza nas na starcie w to, co się działo w jego życiu po swoich poprzednich wystąpieniach. Przejęcie tronu Atlanty po przyrodnim bracie Ormie (Patrick Wilson) okazało się być wstępem do nużącego nurtu polityki, blokowanej głównie przez Radę Siedmiu Królestw. Konieczność spędzania czasu na naradach odebrała mu możliwość prania tyłków nad i pod wodą, co tylko wzmacnia jego poczucie bezsilności.

Lepiej sprawa ma się na lądzie, gdzie nasz bohater żyje wraz z żoną Merą (powracająca do roli, choć z boleśnie widocznym krótkim czasem ekranowym Amber Heard), ojcem (Temuera Morrison) i synkiem. Ta pozorna sielanka nie trwa jednak długo, bo Black Manta (Yahya Abdul-Mateen II) powraca. Tym razem uzbrojony w tajemniczy Czarny Trójzęb dąży do pomszczenia ojca, bez względu na cenę. A tą jest globalne ocieplenie na turbodoładowaniu, podbite starożytną technologią Atlantydotów.

I tak też, z niechętną pomocą brata, Artur przemierza świat, by odnaleźć i przeszkodzić antagoniście – bardzo niezaludniony świat. Zwiedzimy więc Saharę, kopię Tajemniczej Wyspy oraz retro wojskową bazę (ze strażnikami w strojach retro nurków!). Livin' a dream.

## Na dno jak Titanic

Największym przewinieniem „Zaginionego Królestwa” jest stan bałaganu, w jakim film wydano. Poszczególne wątki urywają się często i gęsto, rozwiązania problemów wpadają niemal z boską precyzją, a i sam polityczno-ekologiczny motyw

cuchnie odhaczaniem listy. Równie źle wypada ewoluująca więź braci – Orm jest bucem, dopóki nim nie przestaje być, Artur jest lekkoduchem, dopóki nie przestaje być.

Sam główny bohater ślizga się na linii między jakością a cringem. Z jednej strony to wciąż stary dobry ziom Aquaman, z drugiej jednak objawia się Dante Reyes z „Fast X” – nie najlepsza opcja. Przeciwnik bohaterów również nie ma tu za wiele do roboty – jest tylko celem na drodze do poprawy rodzinnych więzi, rzucając obelgami i grymasami.

Pozostałe postacie (z Nicole Kidman grającą Atlannę oraz Dolphem Lundgrenem jako Ne-reusem) są po prostu tłem, które wyciąga się z szafy, bo akurat są potrzebne. Może to i lepiej, że Willem Dafoe nie powrócił do roli Vulko – i tak za dużo tu marnowania.



## Mętne wody sequeli

Jedną z zalet pierwszego „Aquamana” była kolorystyka – film na tle poprzednich odsłon w tym uniwersum wyglądał po prostu cudnie. Tym razem jednak się nie postarano, dając nam pamiętający czasy PS3 i X360 „piss filter”. Szczególnie źle wygląda to w scenach pod wodą, gdzie ciężko wyłapać co się właściwie dzieje. Jeżeli „G.I. Joe: Czas Kobry” wygląda w morskich toniach lepiej, to wiedz, że coś się dzieje.

Poza tym zrzynki i sztampy, z designem Zaginionego Królestwa (o niezwykle idiotycznej nazwie) na czele. Oryginalność spuszczonego w toalecie, ale efekt końcowy wciąż utrzymuje się na powierzchni – mimo że nikt go nie chce oglądać. Miejmy nadzieję, że nowe uniwersum (Gunnverse?) przyniesie nam nową jakość, skupioną na przedstawieniu historii, a nie przeganianiu Marvela. Choć obecnie nie powinno być to trudne...

# Wonka

Prequel do Fabryki Czekolady

**PÓŁ wieku temu z hakiem Mel Stuart przniósł na duży ekran powieść Roalda Dahla „Charlie i fabryka czekolady”. Choć film ten początkowo przeszedł bez echa, szybko stał się rodzinnym klasykiem – głównie za sprawą emisji w ramach Święta Dziękczynienia oraz technologii VHS.**

~Hefajstos

I tak też z upływem czasu kolejni twórcy próbowali odtworzyć magię Willy'ego Wonki: czy to przez remake (przestylizowana wersja Burtona oraz hipnotyzująco dziwaczna kooperacja z Tomem i Jerry'ym), czy przez gry wideo (ekhm).

Ktoś jednak w końcu uznał, by opowiedzieć nam o początkach Wirtuoza Cukiernictwa. Tym kimś jest oczywiście Paul King, reżyser obu części „Paddingtona”.

## Oompa Loompa, czekolada z mlekiem od krów...

Podróżujący po Europie młody Willy Wonka (Timothée Chalamet) trafia w końcu do Nie-Londynu, by tu spełnić swoje marzenie o otwarciu sklepu z łakociami w Galerii Smakoszy. Na jego drodze staje trzech wybitnych cukierników-monopolistów: Szlagwart (Paterson Joseph), Figielcukier (Mathew Baynton) i Wściubnos (Matt Lucas).

W wyniku nieszczęśliwego splotu wypadków i kłopotów przeciwników Wonka zadłuża się u pary

naciągaczy, przez co zmuszony jest do pracy w pralni. Tam też z pomocą sieroty Nitki (Calah Lane) oraz grupy podobnych mu nieszczęśników staje do nierównej walki o marzenia.

## ...takich prequeli to Ty nie rób

Dwa największe problemy, które trawią najnowszy film Paula Kinga, to czarno-białe postacie oraz wstrzemięźliwość wyobraźni. Nieprzyzwoicie wręcz dobrzy bohaterowie mierzą się więc z zepsutymi do szpiku kości łotrami. Sprawia to, że ciężko im kibicować, gdy wynik przesądzony jest z góry.

Nie pomaga również fakt, że film wygląda rodzinnie bezpiecznie i zwyczajnie nijako. Wonka to postać, przy której wizualnie można zaszaleć (co udało się nawet Burtonowi) – tutaj zwyczajnie zagrano bezpiecznie. Dobrze, że chociaż obsada odgrywa swoje role z sercem – prym wiedzie tu zwłaszcza odtwórca roli tytułowej.

Jeżeli więc miło wspominać poprzednie filmy (zarówno klasyk z Ginem Wilderem, jak i dziwny remake Burtona), idźcie do kina śmiało. W pozostałych przypadkach będziecie kręcić nosem na czekoladopodobny wyrób w całkiem ładnym papierku.

**Ave!**



# ZYCZENIE

nie życzyłbym najgorszemu  
wrogowi



**W 2023 Disney świętował stulecie swojej działalności w zakresie rozrywki dla całych rodzin i wykupywania znanych marek. Czy jest lepszy sposób na celebrowanie takiego wydarzenia od dedykowanej animacji?**

~Hefajstos

Tą animacją jest oczywiście „Życzenie”, sześćdziesiąty drugi pełnometrażowy film animowany, za który odpowiedzialni są Chris Buck i Fawn Veerasunthorn. I już wiecie do kogo się zwrócić o zwrot należności za bilet.

## Pożyczone motywy

Historia jest isticie disneyowsko prosta – gdzieś tam na świecie znajduje się Królestwo Rosas założone przez wielkiego maga-króla Magnifico. Celem władcy jest otoczenie poddanych opieką i bezpieczeństwem, dokonuje tego zaś poprzez zbieranie życzeń tych, którzy ukończyli osiemnaście lat. Raz na jakiś czas odbywa się ceremonia, w ramach której dobrodziej spełnia jedno z zaklętych marzeń.

W takich też okolicznościach poznajemy Ashę, siedemnastolatkę, która chce zostać asystentką Magnifico, licząc, że to pomoże jej spełnić życzenie jej dziadka. W wyniku pomyłki poznaje jednak prawdziwe oblicze króla, przez co popada w niełaskę. Smutna więc śpiewa w lesie, czym przywołuje...

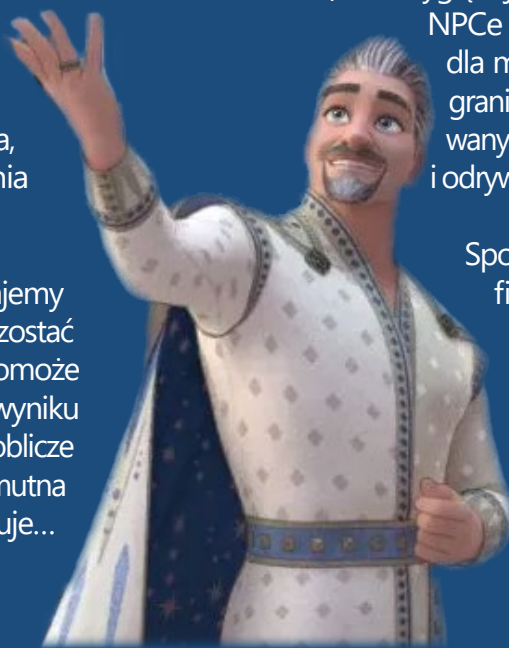
magiczną gwiazdkę (tak, taką z nieba). Razem postanawiają więc oddać „skradzione” marzenia mieszkańcom Rosas i zdetronizować Tego Złego.

## Pobożne życzenia

Całość na papierze ma nawet potencjał, ale efekt końcowy przypomina bardziej zlepek pomysłów, których nikt nie sprawdził przed startem prac. Standardowo więc mamy cukrowo dobrych i do szpiku kości złych, którzy co i raz raczą nas sztampowymi piosenkami. Ktoś tu wyraźnie chciał powtórzyć sukces „Encanto”, nie rozumiejąc do końca, co świadczyło o wielkim sukcesie tej animacji.

Największym problemem (który zdążył już poruszyć Internet) jest animacja. Z jednej strony mamy klasyczne (choć wyglądające boleśnie stereotypowo, niczym NPCe z gier dodawanych do czasopism dla młodszych) postacie, z drugiej tła na granicy klasycznego już trójwymiaru i rysowanych tekstur. Wygląda to więc cudacznie i odrywa od i tak niezbyt angażującej fabuły.

Sporo też tu nawiązań do poprzednich filmów studia – jeżeli lubicie wbijanie takich rzeczy do głowy młotem. Ja niezbyt, dlatego życzę sobie i Wam (oraz Disnejowi) lepszych produkcji.  
**Ave!**





# HITMAN


WORLD OF ASSASSINATION

## Nowy wspaniały świat

**DZIĘKUJĘ** za przekazanie klawiatury, Malv, oraz za Twoje krótkie i treściwe podsumowanie serii od jej początków (uwierzcie mi, gdyby miał pisać tyle, ile by faktycznie chciał o każdej z części, to potrzebowalibyśmy całego numeru dla siebie). Nie traćmy więc czasu i pora dokończyć sagę o naszym Cichym Zabójcy.

*Tanatos*

### Początek nowego Świata Zabójstw



Mając klasyczną sagę za sobą, mogę z czystym sumieniem przejść do rewolucji w świecie Hitmana. Zaczyna się ona, jak na opowieść przystało, od początku. Tym razem jednak nie tak, jak to miało miejsce w „Codename 47”, czyli od początków naszego ukochanego łysola, a na starcie jego kariery w ICA i znajomości z Dianą Burnwood. Spoiler Alert (bardzo niespodziewany), jeśli nie chcecie spoilerów z końca „Absolution” – nasza ukochana koordynatorka żyje i ma się dobrze. Stanowi także jeden z głównych wątków w nowej kampanii, która rozciąga się poprzez trzy najnowsze części. Ale po kolei.

Po ukończeniu treningu i egzaminu na agenta ICA z krwistym czerwonym paskiem, jesteśmy potraktowani krótkim – acz sprawiającym, że łezka się w oku kręci – cinematykiem, który uznaje wszystkie poprzednie części za kanoniczne (tak, nawet nieszczęsny Absolution). Ponadto jest bardzo przyjemnym fanservicem, a po trzecie – wprowadza nas w nową, zupełnie odrębną historię i zaznajamia z jedną z głównych postaci w kampanii. Postać znaną na początku tylko jako Tajemniczy Klient. Z czasem dowiadujemy się, że to nie będzie on naszym największym zmartwieniem, a historia powróci do klimatów z czasów „Blood Money” sprawiając, że tamtejsze organizacje i intrygi (przy tych tutaj) będą wyglądały niczym bójki nastoletnich chłopców za stadionem po szkole. Tutaj pole działania i wpływy zahaczają o najbardziej wyrafinowane teorie spiskowe. Więcej nie powiem, bo to nieładnie, a i gry nie są co najmniej 11 lat stare, jak te opisywane przez moją koleżkę od pióra.

Przed przejściem do mechanik i zmian względem poprzedniczek, drobna uwaga. Jako że dewelopment trylogii był dość burzliwy ze zmianą wydawcy, a potem wydaniem ostatniej części niezależnie przez deweloperów, nastąpiło w nim trochę zmian i czasem te zmiany zostawały usuwane. Aby uniknąć zamieszania, będę opowiadał o tych dodatkach i zmianach tak, jak one następowały, czyli część po części.

Zaczynając więc od HITMANA, pierwszej części trylogii wchodzącej w skład „World of Assassination”. Dobra wieść dla fanów biegania – można biegać bez obaw! Znaczący, dopóki nie zostanie się zauważonym przez kogoś, kto może rozpoznać, że nie pasujesz do otoczenia, bądź znajdziesz się w miejscu, w którym być nie powinienes. Twórcy nieco zaczerpnęli tu logiki z „Absolution”. Zamiast być rozpoznawalnym przez każdego, niektórzy NPCe mają rangę „nadzorców” – jeśli nosisz przebranie, powiedzmy kelnera, będzie kilka postaci, które wiedzą, kto jest częścią zespołu, a kto nie. Ci, którzy mogą nas rozpoznać, oznaczeni są białą kropką nad ich głowami. Można ich ominąć lub wtopić się (kolejna mechanika, która powraca z „Absolution”) wykonując czynność, która jest naturalna dla danej profesji.



Co ciekawe, Agent 47 jest istnym człowiekiem renesansu, bo nie dość, że potrafi się naturalnie zachowywać niezależnie od tego, jakie przebranie przywdzieje, to również potrafi wykonywać poszczególne zadania danej profesji solidnie. Przy niektórych zabójstwach potrafi to być zarówno imponujące, jak i satysfakcjonujące, a czasem komiczne – 47 jest dość wygadany i często nawiązuje do śmierci – wykonując swoją pracę, odgrywając masażystę, psychologa, instruktora jogi czy malarza. Doprawdy, doprowadził swoją sztukę wtapiania się do perfekcji.

Jeśli poprzednie słowa nie były wystarczająco jasne, najnowsze części są powrotem do sandboxowości rozgrywki. Z tym, że tym razem nie jest to „prawie sandbox” jak w przypadku „Blood Money”. „Hitman: World of Assassination” to sandbox pełną gębą i daje o tym znać na każdym kroku. Poza misjami, które mogą nas przeprowadzić przez niektóre sposoby na wyeliminowanie celu odkrywanych czy to

podstuchując rozmowy, czy to będąc świadkiem jakichś zdarzeń (nowa mechanika), mamy pełną dowolność w dotarciu i unieszkodliwieniu celu, a narzędzi do zrobienia tego również mamy pod ręką, co nie miara. I o ile (nie ukrywam) sugerowane sposoby są zwykle najbardziej satysfakcjonujące i interesujące, tak gra daje nam pełną swobodę.

Co do samych poziomów. Jeżeli w poprzednich częściach, misji było od 12 (w Kontraktach) po 21 w (Cichym Zabójcy), tak HITMAN (część pierwsza) daje nam ich zaledwie... sześć. Siedem, jeśli liczyć samouczek dziejący się w siedzibie ICA, który, jakby nie patrzeć, też jest osobną lokacją, nawet jeśli niewielką. Różnica polega na tym, że każdy z tych poziomów jest nie tylko ogromny, żyjący własnym życiem i dający tonę opcji do przechodzenia każdej z nich kilkakrotnie (potrafią być, jeśli wierzyć twórcom, od 6 do 7 razy większe niż te z „Absolution”) ale też niezwykle szczegółowe i zwyczajnie piękne.

Plansze tętnią życiem, potrafiąc mieć ok. 300 NPCów o unikalnej rutynie czy planie dnia, co sprawia, że jeśli się nie pospieszymy, to niektóre okazje na łatwiejszą bądź bardziej widowiskową egzekucję naszego celu umkną nam sprzed nosa. Różnorodność miejsc też jest dużo większa, co na pewno ucieszy tych, którzy narzekali na większość ostatnich dwóch części dziejących się w USA. W pierwszej części tylko jedna z map ma miejsce w Stanach, a w całej trylogii są to 4 z 21 lokacji. Podtytuł „WORLD of Assassination” w pełni zasłużony.

Z innych rzeczy, które powróciły, mamy: Instykt, który tym razem nie jest czymś, co tracimy, a zwyczajną umiejętnością i działa inaczej niż w „Absolution”; tryb Kontraktów (również z „Absolution”) gdzie możemy stworzyć na dowolnej mapie kontrakt na dowolny cel, nawet uwzględniający sposób zabicia i ubranie niezbędne do ukończenia go. Przy czym sami musimy ów kontrakt wykonać, żeby udowodnić, że faktycznie jest on do wykonania. Specjalnym rodzajem kontraktów są Eskalacje, stworzone przez twórców. Z każdym poziomem eska-

lacji pojawia się pewnego rodzaju utrudnienie bądź nowy cel. Powraca także ranking wykonania naszej misji. Im bardziej niechlujne będzie wykonanie, tym mniej punktów dostaniemy. Teraz jednak ranking nie jest zwyczajną, pustą mechaniką, a sposobem na odblokowywanie nowego sprzętu. Poza naszym osobistym rankingiem, każda z plansz posiada swój własny ranking, który wraz ze wzrostem odblokuje nam



nowy sprzęt i nowe miejsca startowe, jak np. kuchnia w przebraniu kucharza oraz nowe skrytki, w których Agencja może ukryć dla nas broń lub inny sprzęt. Tak więc, o ile nie dostajemy pieniędzy per se, wciąż jesteśmy nagradzani lepiej za „czystsze” granie czy za wykonywanie wyzwań, które grzecznie siedzą w naszym dzienniku w oczekiwaniu na ich sprawdzenie i wprowadzenie w życie. Te z kolei, potrafią być tak daleko od „czystych” jak psychopata w horrorach-slasherach.

Kolejną nowością jest tutaj tryb Nieuchwytnych Celów. Masz jedną szansę na wyeliminowanie celu. Jeśli cel ucieknie, zostaniesz zabity lub w inny sposób zawalisz misję, koniec. Nie ma drugiej szansy, cel uciekł. Za wykonanie tego wyzwania jesteśmy nagradzani elementami kosmetycznymi albo nowym sprzętem. Ów sprzęt często potrafi być tego wart, a i sama satysfakcja z unicestwienia celu, mając tylko jedną szansę jest zarówno namacalna, jak i dzięki większej stawce i wyzwaniu – bardziej zasłużona.

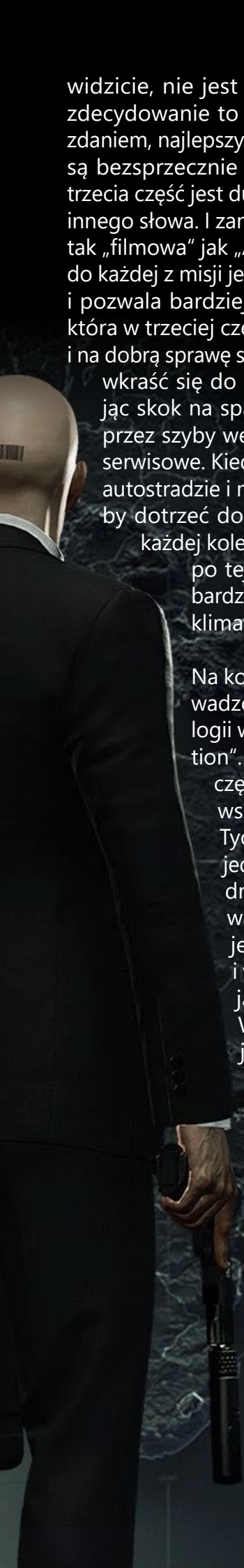
## Szlifowanie diamentu

O ile pierwsza część trylogii była zdecydowaną rewolucją, tak jej dwie następne części są ewolucją czy nawet wygładzaniem i udoskonalaniem tej właśnie formuły. Poza 12 dodatkowymi mapami i 3 mapami DLC, część druga i trzecia dodają (poza nowymi zabawkami) kilka usprawnień ułatwiających życie. Dwójka wprowadza wysokie trawy, w których można się chować oraz skrywanie się w tłumie, walizki pozwalające na wnoszenie wielkogabarytowych broni bądź przedmiotów bez

wzbudzania podejrzeń. Druga część wprowadziła również ciekawy tryb Ducha, gdzie mogliśmy grać przeciwko drugiemu graczowi o to, kto wykona zadanie szybciej i z lepszym wynikiem. Niestety, tryb ten został usunięty w części trzeciej i „WoA”. Druga część też powraca do... Kolumbii! Tak, tej Kolumbii, na którą narzekał w części pierwszej Malvagio i za której brak był wdzięczny w Kontraktach. Może nie do końca tej samej, jako że jest to inna misja, jednakże pokazuje ona, że akcja w tym kraju nie jest skazana na porażkę – wręcz jest jedną z ciekawszych w tej części. Część druga dodaje też tryb Sniper Assassin. „HITMAN 2: Sniper Assassin”, podobnie jak Sniper Challenge z „Absolution” był pierwotnie

dodatkiem do preorderu. Tryb pierwotnie oferował grę w co-opie, jednakże po dwóch latach został on zamknięty. Na początku gra oferowała tylko jedną mapę, jednak z czasem zyskała jeszcze dwie kolejne. W danym momencie jest ona wciąż dostępna jako osobny tryb gry w najnowszej trylogii, spełniając rolę miłej odskoczni między misjami, prostsza w założeniach, w sam raz, gdy po raz któryś nie uda się nam zdobyć upragnionej rangi Cichego zabójcy.

Co do części trzeciej, dodaje ona dwa niewielkie dodatki, aparat, dzięki któremu możemy analizować dane, notatki czy terminale oraz dzięki któremu możemy odblokowywać niektóre drzwi czy szyby wentylacyjne. W dodatku możemy włamywać się do niektórych urządzeń elektronicznych, by tworzyć tymczasowe rozproszenia dla wrogów. Drugim dodatkiem są skróty. Po znalezieniu i odblokowaniu skrótu, zostaje on odblokowany już na zawsze. Bardzo przydatne przy wielokrotnych przejściach. Jak

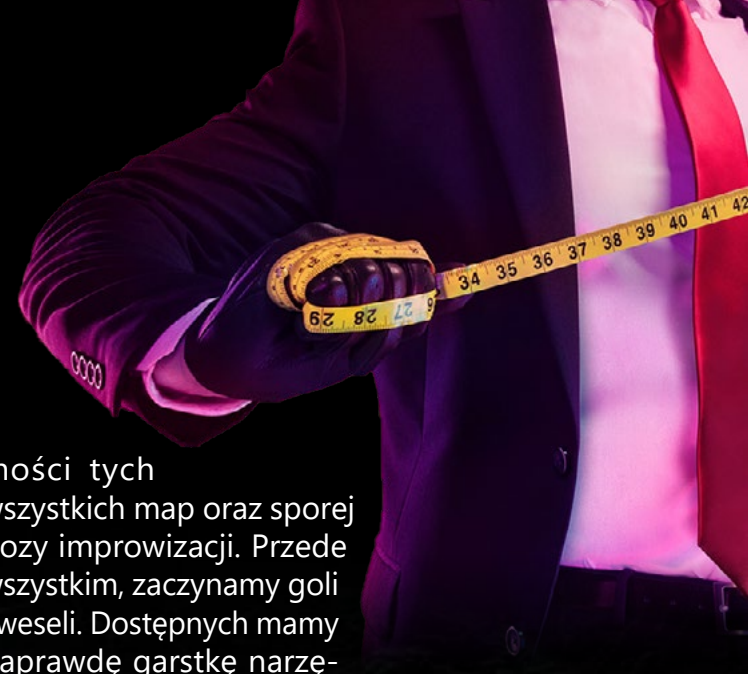


widzicie, nie jest to wiele, ale nowe poziomy zdecydowanie to rekompensują, będąc, moim zdaniem, najlepszymi w trylogii (Berlin i Dartmoor są bezsprzecznie w mojej topce). Dodatkowo, trzecia część jest dużo bardziej... filmowa, z braku innego słowa. I zanim złapiecie za widły – nie, nie tak „filmowa” jak „Absolution”. Zwyczajnie wstęp do każdej z misji jest nieco bardziej rozbudowany i pozwala bardziej się zaangażować w historię, która w trzeciej części sięga punktu krytycznego i na dobrą sprawę się również kończy. A to musimy wkraść się do wieżowca w Dubaju wykonując skok na spadochronie i prześlizgując się przez szyby wentylacyjne czy inne korytarze serwisowe. Kiedy indziej zaczynamy na pustej autostradzie i musimy przedrzeć się przez las, by dotrzeć do głównej lokacji w misji. Przy każdej kolejnej próbie możemy zacząć już po tej sekcji wstępnej, więc jest to bardzo przyjemny smaczek dodający klimatu do całej historii.

Na koniec zostawiłem zmiany wprowadzone przez połączenie całej trylogii w „Hitman: World of Assassination”. W skrócie, są to wszystkie trzy części odpalane z klienta trójki ze wszystkimi jej udoskonaleniami. Tych drobnych zmian jest trochę, jednak jest ich zbyt wiele i są zbyt drobne, by się tu o nich rozpisywać – wystarczy powiedzieć, że jest to najbardziej oszlifowana i wypolerowana wersja Hitmana, jaką mieliśmy okazję dostać. W wersji podstawowej dostajemy wszystkie misje z kampanii wraz z nowym trybem Freelancer. Tryb ten, w zależności od spojrzenia, jest albo endgame’em, albo jego drugą połową, albo częścią właściwą traktującą kampanię jako swoisty wstęp.

### **Rogalikowy zabójca**

Dlaczego taki rozrzut? Cóż, Freelancer jest dość rozległym trybem rozgrywki dziejącym się na wszystkich mapach nowej trylogii. I oczekuje on znajo-



mości tych wszystkich map oraz sporej dozy improwizacji. Przede wszystkim, zaczynamy goli i weseli. Dostępnych mamy naprawdę garstkę narzędzi i chyba jedną czy dwie bronie. Wszystko inne trzeba będzie albo kupić, albo zabrać ze sobą z misji. Jest to element, który pamiętamy jeszcze z „Silent Assassin”, a który w tym przypadku ma nieco więcej sensu, jako że strzelby, na które z utęsknieniem patrzył Malvagio w swojej części jako bezużyteczne, tutaj mogą paradoksalnie pomóc nam uzyskać lepszy wynik. A to wszystko dlatego, że podczas rozpoczynania kampanii w trybie Freelancer wybieramy jeden z ośmiu syndykatów, które będziemy zwalczać i tu diametralnie się od siebie różnią, przynajmniej w doborze dodatkowych zadań, za które dostajemy odpowiednie wynagrodzenie.

I tu mamy ponownie powrót kolejnej mechaniki: musimy zarabiać i kupować własny sprzęt. Z tym, że tutaj również możemy go stracić, jeśli zostaniemy wyeliminowani podczas misji lub jeśli sprzęt na misji zostawimy. Co do misji i kampanii w tym trybie – każda składa się z czterech (spośród ośmiu) wybranych przez nas syndykatów, każdy kolejny dłuższy i trudniejszy w eliminacji. Od trzech do sześciu misji zajmuje nam, zanim dostaniemy się do lidera danego syndykatu, którego – w przeciwieństwie do reszty celów – będziemy musieli wpierw zidentyfikować po jego/jej zachowaniach i szczątkowych informacjach o wyglądzie. Mimo tego, że lokacje będą nam (jeśli przeszliśmy główną kampanię gry) mniej lub bardziej znane, tak przedmioty czy bronie znajdujące się wewnątrz będą zwykle albo gorszymi wersjami tych przedmiotów, innymi przedmiotami lub kompletnym ich brakiem. Sprawia to, że tryb ten jest jeszcze bardziej wymagający, przez co j zdecydowanie bardziej satysfakcjonujący. Poza tym, na misjach znajdujemy skrytki, z których możemy wybrać jeden z trzech losowych przed-



miotów albo pieniądze. Znajdziemy też sejfy, które wymagają biegania z aparatem w poszukiwaniu wskazówek, jak je otworzyć, a nagrodą jest zwykle całkiem godziwa zapłata pieniężna. Przed każdą misją i po każdej udanej misji mamy możliwość otworzenia jednej skrytki, która również może poszerzyć nasz arsenał.

A ten, podobnie jak w „Silent Assassin” czy „Blood Money”, jest widoczny w naszej kryjówce. Bronie porozwieszane są w gablotach, a narzędzia leżą w otwartych walizkach. Nie możemy brać też zbyt wiele sprzętu z naszej kryjówki – jesteśmy ograniczeni limitem, który zwiększa się wraz z naszym poziomem mistrzostwa tego trybu. Im wyższy poziom, tym większy też będziemy mieli dostęp do swojej kryjówki. Na początku mamy niewiele poza piwnicą, której pokoje nawet nie są do końca otwarte, z czasem wychodzimy na parter i nawet na zewnątrz swojej kryjówki, którą zresztą później możemy dostosowywać.

Na koniec chciałbym wspomnieć o warstwie audio-wizualnej. Zaczniemy od audio. Jako że od „Absolution” Jesper Kyd nie tworzy muzyki do serii, w nowej trylogii nie uświadczymy jego kompozycji. O ile nie mogę powiedzieć, że muzyka czy udźwiękowienie są złe (dubbing w szczególności zasługuje na pochwałę), tak muzyka, mimo bycia dobrą (szczególnie utwór grany na zakończenie misji), nie jest niestety czymś, co szczególnie zapada w pamięć. Czego nie mogę powiedzieć o muzyce w klasycznych odsłonach serii, gdzie niejednokrotnie zostawałem dłużej w menu tyko

po to, żeby posłuchać muzyki, a podczas rozgrywki była ona świetnym akompaniamentem do tego, co działo się na ekranie. „Silent Assassin” był w tym przypadku dla mnie szczytem. Niczym dobry sos czy przyprawa pozwalająca wydobyć z potrawy tyle, ile się da. Muzyka w nowej trylogii jest za to całkiem przyjemna i nie przeszkadza, przygrywając nam w tle i tworząc subtelną atmosferę. Tutaj porównałbym ją do delikatnego napoju czy wody. Pomaga w przetrawieniu dania, ale nie gra aż tak dużej roli w odbiorze samej potrawy. Warstwa wizualna natomiast z części na część jest coraz lepsza, w ostatniej dając wszystko z tego, do czego zdolny jest silnik gry – ukazując naprawdę niezwykle widoki i lokacje różniące się od siebie diametralnie, często będące subtelnymi nawiązaniem do starszych miejsc z serii.

Osobiście – szczerze polecam najnowszą trylogię. Jest to Hitman doprowadzony do perfekcji, prawdziwie sandboxowy i otwarty na wiele podejść, z wielką dozą regrywalności czy właściwie będący jej podstawowymi wartościami. Nareszcie dostajesz w swoje ręce zabawki, wielką piaskownicę i możesz ją w pełnej dowolności eksplorować, próbować najróżniejszych podejść, odkrywać sekrety i historie każdego z tych tętniących życiem miejsc. Jest to jednocześnie laurka do wszystkich poprzednich części z wieloma nawiązaniem. Choćby ostatnio z eventem na 25-cio lecie serii, w którym, wykonując wyzwania inspirowane klasycznymi odsłonami (złoty bożek w Kolumbii), możemy odblokować skórki dla naszego agenta sprawiającą, że staje się on nieco kanciasty, niczym w pierwszej odsłonie serii. Z tych wszystkich wspomnianych wyżej powodów – polecam sprawdzić choćby demo, aby samemu się przekonać, jaką rewolucją jest nowy Hitman. Pomyślnych łowów!







# MICHALIK

ILUSTRACJA,  
ANIMACJA,  
POSTACI,  
KOLOROWY HORROR

SOZALE:

INSTA

KOFI

ARTSTATION

FACEBOOK

TIKTOK

REDBUBBLE



M.M.



**CIAO tutti!** Być może pamiętacie numer sprzed kilku miesięcy, w którym zamieściłem omówienie wersji demonstracyjnej „En Garde!”? Cóż, skoro trzeci Baldur jest już nareszcie za mną, przyszła pora, by poświęcić nieco uwagi także i temu tytułowi. Szpady w dłoń i kapelusze na głowy, amigos, ruszamy do walki z tyranią w jedyny słuszny i jakże stylowy sposób!

~Malvagio

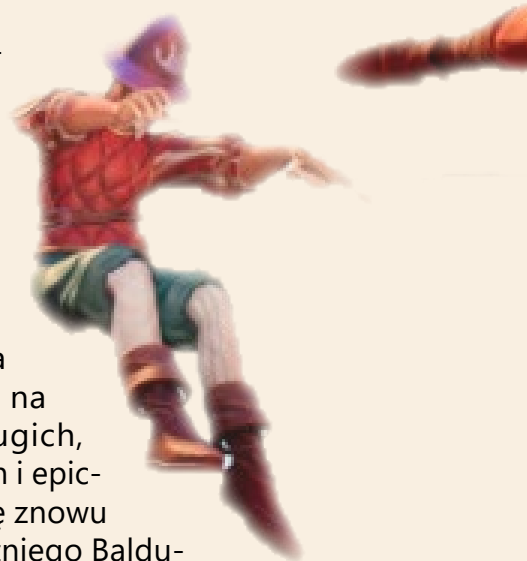
## Zabawa na sobotni poranek

„En Garde!” ukazało się, zresztą zgodnie z zapowiedziami, w sierpniu tego roku wyłącznie na PC (Steam) i jest debiutanckim tytułem studia Fireplace Games. Jeżeli zapomnieliście lub nie czytaliście minirecenzji dema, w grze wcielamy się w zawiadaczką Adalię de Volador, dzielnie broniącą Miasta (dosłownie nazywa się po prostu City) i jego mieszkańców przed zakusami nikczemnego Hrabiego-Księcia (Count-Duke). Skojarzenia z Robin Hoodem i Szeryfem z Nottingham są tutaj jak najbardziej na miejscu. Rządy chciwej, żelaznej pięści nie mają szans z polotem protagonistki (oraz jej kilku sojuszników)!

To w zasadzie wszystko, jeśli idzie o kwestie fabularne. Jeśli oczekiwaliście długiej, wielowątkowej historii z licznymi zwrotami akcji, będziecie zapewne niepokieszeni. Gra nie dość,

że jest niezwykle krótka (przejdzie całe zajęło mi nieco ponad 5 godzin, a grałem od razu na najwyższym dostępnym poziomie trudności), to jeszcze strukturalnie przywodzi na myśl seriale animowane puszczane w sobotnie poranki. Podzielona jest na cztery epizody, z czego jeden to w dodatku samouczek, które nie są ze sobą powiązane bardziej niż poprzez występujących w nich bohaterów. Ot, Adalia raz za razem krzyżuje plany lub po prostu uprzykrza życie swojego nemezis, po czym sytuacja najwyraźniej wraca zawsze do swojego status quo. Co zapewne cieszy wszystkie zainteresowane strony, jako że Count-Duke uwielbia sprawować rządy, a panna de Volador uwielbia się pojedynkować z jego ludźmi i mącić.

Mam dosyć ambiwalentne odczucia względem warstwy narracyjnej. Z jednej strony taka kreskówkowa odcinkowość pozwala odetchnąć choć na moment od długich, skomplikowanych i epickich fabuł (patrz znowu choćby i na ostatniego Baldura), z drugiej... liczyłem chyba pod tym względem na coś więcej.



Na porywającą historię spod znaku płaszcza i szpady, co najmniej pomszczenie śmierci ojca albo odkrycie, że przez cały ten czas pozostawał żywy w więzieniu złoczyńcy! Nie znaczy to, że kierunek obrony przez twórców jest zły, co to, to nie, po prostu moje oczekiwania rozminęły się nieco z rzeczywistością. Wy natomiast, dzięki mnie, będziecie od początku wiedzieć, na co się piszecie, Wasze doświadczenie powinno więc być pod tym względem lepsze. Nie mogę też wykluczyć możliwości, że gra będzie rozbudowywana o kolejne przygody – formuła zamkniętych w sobie epizodów wręcz do tego zachęca i być może doczekamy się jakiegoś trwałego rozwiązania impasu między protagonistką i złoczyńcą.

## Intensywne bojowe akrobacje

Przyznam, że naprawdę na to liczę, a wiecie dlaczego? Ano dlatego, że rozgrywka jest po prostu wyśmienita, zarówno w założeniach, jak i realizacji. System walki jest łatwy do nauczenia się, ale trudny do opanowania w stopniu mistrzowskim. Kolokwialnie mówiąc, nawalanie w przyciski bez pomysłu nie zaprowadzi

nas daleko – taka „taktyka” sprawdzi się najwyżej na najłabszych przeciwników, z którymi Adalia i tak może robić, co jej się żywnie podoba. Do pozostałych trzeba już podchodzić taktycznie, jeśli chcemy mieć szansę na zwycięstwo, zwłaszcza z najsilniejszymi przeciwnikami, którzy odzyskują gardę, jeśli źle zareagujemy na nich poczynania. Co bynajmniej nie wyklucza brawury, stanowiącej tak naprawdę największą siłę protagonistki. Jak na prawdziwą zawodniczkę przystało, walczy ona z finezją, wykorzystując na swoją korzyść otoczenie. Kojarzycie zapewne pojedynki na szpady, w których szermierze wskakują na stoły, bujają się na linach, zeskakują ze schodów nad ogłupiałymi nikczemnikami,

by w końcu rzucić w nich lutnią, czy wcisnąć na głowę wiadro? „En Garde!” oferuje to wszystko, a nawet więcej, zamieniając każde starcie w szalony taniec, w którym Adalia musi manewrować w taki sposób, by rozdzielić szarżujących na nią żołdaków – jak to się wszak mawia, non Hercules contra plures. Szykowna walka zapewnia nam dodatkowy atut w postaci „paska polotu” (panache), którego naładowanie pozwoli nam zastosować jeden z kilku potężnych ciosów, takich jak przewrócenie wszystkich dookoła.

Powiedziałem, że przejście gry zajęło mi nieco ponad pięć godzin, miałem jednak na myśli wyłącznie warstwę fabularną. Dla graczy spragnionych dodatkowych prób – a nie będę ukrywał, że sam siebie do nich zaliczam – czekają jeszcze sekrety do znalezienia, areny do podbicia, czy wreszcie specjalne wyzwania do zrealizowania podczas przechodzenia poziomów (nie wspominając już po prostu o steamowych osiągnięciach). Chcąc przejść grę w stu procentach, trzeba poświęcić na nią więcej czasu, rozgrywka jest jednak na tyle przyjemna, że warto chociaż spróbować. Zwłaszcza że „En Garde!” nie wymusza na graczynie wiadomo jak długich posiedzeń, na zabawę można poświęcić choćby i godzinkę, po prostu ciesząc się z krzyżowania szpady. Takiemu podejściu sprzyja to, że gra utrzymuje przez cały czas lekki ton i nie traktuje się poważnie, czego przykładem może być choćby i oburzenie uciekającej z więzienia Adalii, że Hrabia-Księżę nie miał nawet na tyle przyzwoitości, by przechwalać się przed nią swoim planem, w związku z czym nie wie, co właściwie tym razem powstrzymuje.

## Waćpanna nie macha, jak cepem

Jeśli idzie o mankamenty, znajdzie się kilka, ale nic wielkiego. Parę razy grze zdarzyło się stracić klatki, gdy na arenie pojawiło się więcej przeciwników, ale nie na tyle, by utrudniło to walkę. Czasami ciężko jest namierzyć konkretnego przeciwnika z większej grupy, a po cutsceńkach – a w zasadzie ich braku – widać, że budżet na produkcję był ograniczony. Postaci nie ruszają ustami i niewiele się w ich trakcie poruszają. Poza tym warstwa audiowizualna pozostaje jednak bez zarzutu, nie napotkałem też żadnych bugów utrudniających, czy wybijających z rozgrywki. Kolorowy, serialowy, pastelowy Zorro w spódnicy (metaforycznej, rzecz jasna) – takie podsumowanie narzuca się samo.





Z obowiązku, który wyznaczyłem sobie sam, muszę nadmienić, że polskiej wersji nie uświadczymy nawet w formie kinowej – co, jak wiecie, zawsze uznaję za minus. Tutaj dołożę do tego pomniejszy w postaci braku hiszpańskiego dubbingu, bo nie ukrywam, że przyjemnie byłoby posłuchać

bohaterów w ich teoretycznie rodzimym języku.

Na szczęście wersja angielska co i rusz wplata pochodzące z niego słowa, czy nawet całe zwroty, jest to więc raczej uwaga, niż minus sensu stricto. Tym bardziej że przerysowany akcent używany przez postaci nadaje im prawdziwego uroku.

### **Touché!**

Adelante, przejdźmy do podsumowania! W swojej minirecenzji sprzed paru miesięcy stwierdziłem, że warto zainteresować się „En Garde!”

– teraz, po przejściu całej gry, podtrzymuję swoje zdanie. Jest to tytuł warty każdej złotówki, które należy przeznaczyć na zakup, nawet bez żadnych promocji. Kilka pomniejszych problemów i potknięć nie wpływa negatywnie na rozgrywkę. Szkoda jedynie, że warstwa fabularna nie jest mocniej rozbudowana... niemniej, jeśli szukacie krótkiego wytchnienia od większych tytułów, poczujecie się tutaj jak u siebie. Miejcie tylko baczenie na poziom trudności, jeśli zależy wam stricte na odprężeniu w pastelowym i kolorowym świecie szpady. „En Garde!” zasłużyło sobie na solidne 8/10.

A teraz wybaczcze, ale na mnie już czas – koniec końców, wciąż zostało mi sporo do zrobienia, gra sama się nie wymaksuje. Ale podejrzewam, że będzie to czysta przyjemność. Na pożegnanie macham więc do Was przystrojonym piórami kapeluszem Adalii... który zapewne będzie chciała odzyskać, a zna tylko jeden sposób na rozwiązywanie takich sytuacji, zatem...

### **Adios!**

# FESTIWAL REMCON 2024

23-25 LUTEGO 2024  
AMBEREXPO  
GDAŃSK



Fundacja BT



REMCON

amber  
expo

# CZY UFASZ KOMUS NA TYLE... BY ZAGRAĆ Z NIM W BOKURA

**CHIGAU Fuyu no Bokura** (jap. 違う冬のぼくら), ang., „Us in a Different Winter”) to najnowsza gra Tokoronyoriego, która wyszła na początku 2023 roku. Nie jest to jego pierwsza produkcja; wcześniej stworzył na przykład grę mobilną „Renal Summer” czy „Alone Planet”.

~Samael & Mimik

Tokoronyori znany jest z tego, że jego gry są naprawdę wyjątkowe, i jak sam się określa: „specjalizuje się on w tworzeniu doświadczeń, które można poczuć tylko i wyłącznie grając w gry”. Robi to, dodając „specjalne mechaniki” do swoich gier.

Bokura to gra logiczna dla dwóch graczy. Grać można wyłącznie we dwójkę, bo gry nie da się przejść samemu, ale za to tylko jedna osoba musi ją zakupić. Gracze nie powinni widzieć swoich monitorów, jednak muszą mieć jakiś sposób komunikowania się ze sobą. Aby przejść całość, muszą ściśle ze sobą współpracować i przechodzić kolejne poziomy, które same w sobie są zagadkami. Cała gra jest utrzymana w przyjemnym pixel arcie i styl ten nie zmienia się podczas rozgrywki, jednakże gracze często będą widzieć zupełnie inne rzeczy na ekranach. Autor twierdzi, że przejście tej gry jest wyjątkowym doświadczeniem i na pewno nikt z przyszłych graczy nie grał wcześniej w nic podobnego. Czy tak naprawdę jest?

## Gameplay

Aby rozpocząć podróż, należy znaleźć towarzysza, wybrać postać i przygotować się na czekający nas rollercoaster emocji. Gra polega na przechodzeniu kolejnych poziomów przy wykorzystaniu umiejętności naszych postaci, takich jak chociażby skakanie, oraz elementów planszy, takich jak liny do wspinania się. Największym zaskoczeniem i wyjątkowym punktem produkcji jest to, iż przez większość czasu gracze widzą zupełnie coś innego na ekranach. Sprawia to, że jeśli jedna z osób widzi przed swoją postacią wodę, której nie może przejść, to druga osoba w tym czasie „magicznie” przechodzi przez wodę, ponieważ nie widzi przeszkody. W trakcie gry każda z postaci dostaje też specjalne umiejętności. Jeden z graczy będzie mógł przywoływać psa, ale tylko drugi gracz będzie mógł go pokonać. Zdarza się też, iż gracze muszą być wzajemnie swoimi oczami, na przykład przekazując, jakie symbole należy wybrać. Bez spojlerów warto wspomnieć, że segment „bycia oczami drugiej osoby” jest zrobiony bardzo ciekawie i wyjątkowo. Warto zobaczyć to samemu. Każdy z poziomów jest zagadką samą w sobie i gracze muszą naprawdę ściśle współpracować, żeby przejść dalej. Zagadki nie są bardzo trudne, ale trzeba czasami dłużej się zastanowić, a kontakt z gro-  
wym partnerem jest kluczowy.



Aspekt platformowy jest zupełnie standardowy i niczym się nie wyróżnia, niektóre zagadki są bardziej satysfakcjonujące, inne mniej, ale największą frajdę sprawia współpracowanie i odkrywanie, jak ciekawie zaprojektowana jest gra.

## Świat przedstawiony

Bokurę warto przejść więcej niż raz, ponieważ podczas jednego przejścia nie da się poznać całego świata, który oferuje. Jest tak, ponieważ występują w niej aż trzy światy: jeden, w którym spotykają się obie postaci, i dwa powiązane stricte z danymi postaciami.

Jednego z graczy czeka rozgrywka w zielonym, kolorowym świecie, gdzie wszystkie postaci są zwierzątkami, drugiego natomiast – świat monochromatyczny, smutny, wypełniony robotami.

W trakcie gry pojawią się sceny nie dla ludzi o słabych nerwach i co ciekawe, są one dużo gorsze do oglądania w „wesołym” świecie, ponieważ widać wszystko dokładnie, są mocno odstające od stylu, a w świecie robotów praktycznie nie da się ich odróżnić od tła.

Nieważne, do którego świata trafimy, będzie on bardzo spójny i wszystkie postaci czy części zagadek będą miały sens.

## Historia

Historia przedstawiona w grze jest ciekawa i zaskakująca, ale też nie do końca wyjaśniona, wobec czego już pojawiło się dużo teorii fanów. Gra ma parę zakończeń, więc warto zagrać parę razy. Gracze wcielają się w dwóch młodych chłopców, którzy postanawiają wspiąć się na pobliską górę i zburzyć znajdujący się na niej pomnik. Po paru krokach i rozwiązanych zagadkach trafiają na truchło jelenia i to już mówi, że coś mocno jest nie tak. A im dalej, tym gorzej. Po tym wydarzeniu do postaci gra-

czy przychodzi potwór i takim oto sposobem dwóch chłopców trafia do dwóch różnych światów. Jest to o tyle ciekawe, że dalej widzą siebie i niektóre wspólne rzeczy, ale całe ich otoczenie wygląda zupełnie inaczej.

Podczas gry spotka się parę postaci niezależnych, które opowiadają wspólną historię. Spotykając je, trzeba będzie dokonać trudnych wyborów dotyczących za-reagowania na dziejącą się sytuację.

Postaci i historia są ciekawe i trzeba przyznać, że ciężko jest podejmować wybory, a rozmowy bywają trudne. Warto jeszcze wspomnieć, że w trakcie gry często natrafimy na rzeczy, które mogą wychodzić poza strefę komfortu graczy. Pierwszą taką rzeczą jest już wspomniane truchło jelenia, ale w trakcie gry takich rzeczy będzie tylko więcej, a nawet staną się integralną częścią mechaniki. Przykładowo w świecie robotów będzie można rozkręcać rzeczy na części, co w tym drugim świecie będzie pokazane jako rozerwanie na kawałki z kośćmi czy czymś na kształt wnętrzości.

## Warto czy nie warto?

Na końcu warto zadać sobie pytanie: czy warto? Czy polecilibyśmy zagranie w tę grę? Odpowiedź brzmi: nie wiemy. Jest to na pewno bardzo wyjątkowa gra, w którą bardzo dobrze gra się z drugą osobą, polegając na sobie wzajemnie i rozwiązując niestandardowe zagadki. Grafika jest też zwyczajnie przyjemna dla oka. Historia, choć ciekawa i emocjonalna, porusza ciężkie tematy i przynajmniej dla nas była dość mocno niezrozumiała na głębszym poziomie. Na koniec największym problemem jest brutalność pokazana w trakcie gry, co zostało wspomniane w poprzednim akapicie. Wpisuje się to w pomysł na produkcję, ale jest mocno nieprzyjemne.

Całość przejścia trwa 3-4 godziny, więc nie jest to długa podróż.

Czy to gra dla Was? Musicie przekonać się sami.



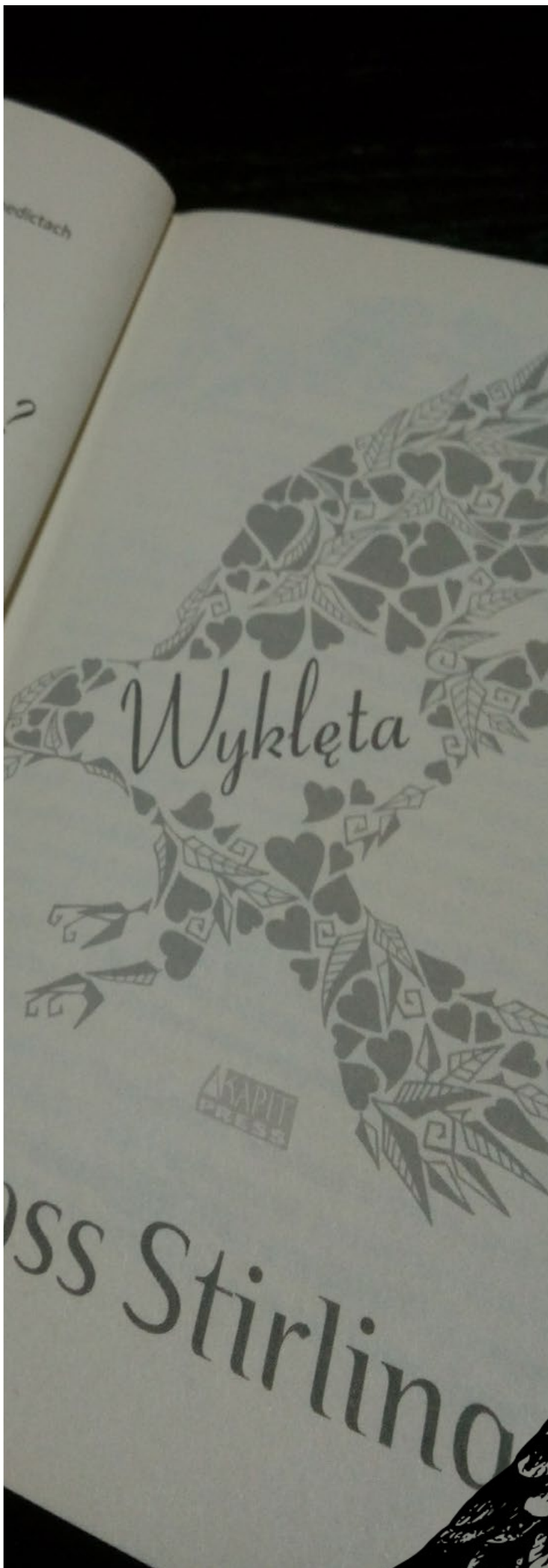
# Wyklęta

Kryminalistyczna uczelnia w nastoletkowy romans zakłęta

W życiu każdego człowieka przychodzi taki okres, gdy nie ma chęci na nic nowego, tylko pragnie zaznać nieco komfortu w dobrze znanym i lubianym środowisku. Taka nasza bezpieczna przystań, do której chętnie się wraca. Dla jednych będzie to ulubiona piosenka słuchana w kokonie z puchatego kocyka, dla innych herbatka i serial stary jak świat, jeszcze inni wyjeżdżają w „swoje” miejsca. A ja? Kiedy nie mam chęci sięgać po nic nowego do czytania, chociaż kupka wstydu jest z tego faktu niezadowolona, zazwyczaj sięgam po komfortową dla mnie książkę i jest nią właśnie „Wyklęta” Joss Stirling aka Julii Golding

~Magda B.

Dlaczego? Pewnie z sentymentu – jest to pozycja zdobyta przeze mnie w liceum za bon do księgarni, jaki dostawałam od szkoły co roku za czerwony pasek na świadectwie. Liceum z kolei kojarzę z czasem dla mnie przełomowym, bo wróciłam wtedy do czytania książek, co zaniedbałam na czas gimnazjum i lektur szkolnych. Do wybrania tej jednej, konkretnej książki skłoniła mnie okładka, która zawiera wykonanego ze strzał i serduszek kruka, a także opis zawierający hasła takie jak: elitarna szkoła, spisek, korupcja, Raven, zniknięcia, kłamstwa, anonimy z pogrozkami i zagadkowy chłopak o wybitnym intelekcie.

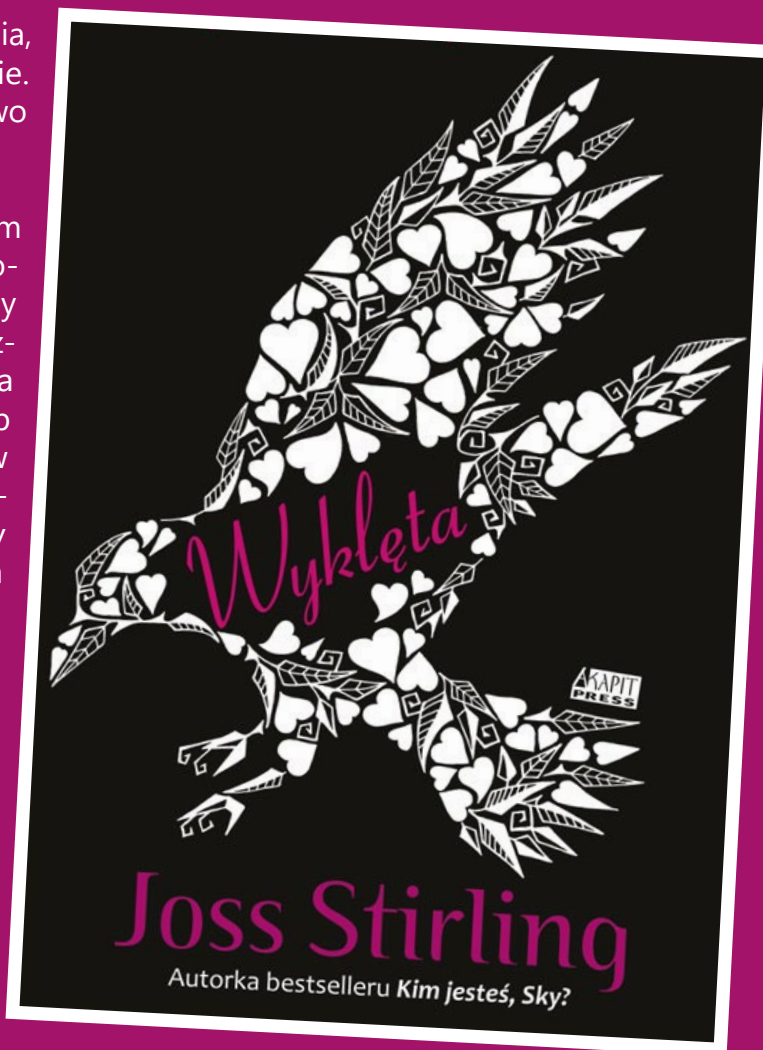




Mieszanka obiecująca akcję, intrygi, knowania, niebezpieczeństwo i wplątane w to uczucie. Czego chcieć więcej może licealistka na nowo zakochana w książkach?


„Wyklęta” jest pierwszą (czego dowiedziałam się po latach) pozycją z cyklu pośrednio opowiadającego o YDA – Young Detective Agency (żartobliwie Yoda), czyli szkole kryminalistycznej prowadzonej przez pułkownika Isaaca Hamptona. Placówka ta powstała z potrzeb rynkowych, jako że niewiele jest college’ów prowadzących takie zajęcia i działająca – trochę incognito, choć nadal legalnie – przy hojnym wsparciu przez rząd. Uczniowie uczą się tam wybranych dziedzin, a dodatkowo pracują w terenie, wybywając na misje – łącząc tym samym teorię z praktyką.

Na kartach książki przyglądamy się właśnie jednej z takich akcji, do której oddelegowani zostają Joe Masters (przedstawiciel grupy wywiadowczej C, Koty) i Kieran Storm (grupa intelektualna A, Sowy), duet Urok i Intelpekt. Ich misja polega na odkryciu sekretów szkoły



W „Wyklętej” nie odkryjecie Ameryki na nowo, bo spotkamy się z klasycznymi motywami, jednak zgrabnie upchanych w tych ok. 400 stronach, dlatego czyta się to lekko i przyjemnie. Tłumaczenie zdaje się miejscami kuleć i puenta wypowiedzi pojawia się za drugim czy trzecim przeczytaniem, ale to drobnostki. Historia warta jest poznania dla bohaterów, intrygi w tle oraz dawek sarkazmu i riposty, których tu nie poskąpiono.

Jeśli szukacie dobrej sprawy kryminalnej niczym z Sherlocka, to zdecydowanie nie tutaj. Burzliwy romans? Też nie (i bardzo dobrze). Trochę akcji, intryg, zagrań psychologicznych, ciętej riposty z humorem, posypane oklepanymi schematami, garścią trykotów i roślin owadożernih? Wyczuwam nieco niebezpieczeństwa, sekretów i dobroci dla sporniewieranych przeszłością postaci. Rozgoście się śmiało, manewr 404 zastosować!



Westron, do której uczęszczają dzieciaki elit, a których rodzice zaczynają zachowywać się podejrzanie na arenie międzynarodowej – na przykład zamieniając handel kamieniami szlachetnymi na krwawe diamenty czy opowiadając się politycznie zupełnie inaczej niż dotychczas. Ich lokalnym przewodnikiem po Westron zostaje Raven Stone, dziewczyna ucząca się w Westron dzięki stypendium i własnemu samozaparcu, której jedyną rodziną jest dziadek, szkolny woźny. Raven zdaje się głęboko wciągnięta w szkolną zagadkę, anonimy z pogrózkami, fałszywe oskarżenia i groźby na to dowodem.

Co z tego wyniknie?

# CÓRKA KOŚCI

## KTÓRE NIE ZOSTAŁY RZUCONE

**KTO** interesuje się fantastyką, ten może kojarzyć prawa magii Sandersona, ustalające rolę magii w fabule. Tak w skrócie – im lepiej określona magia, tym lepiej pełni ważną rolę w fabule, ograniczenia są ciekawe, a zamiast dodawać do systemu czarów nowe elementy, warto pogłębić te istniejące.

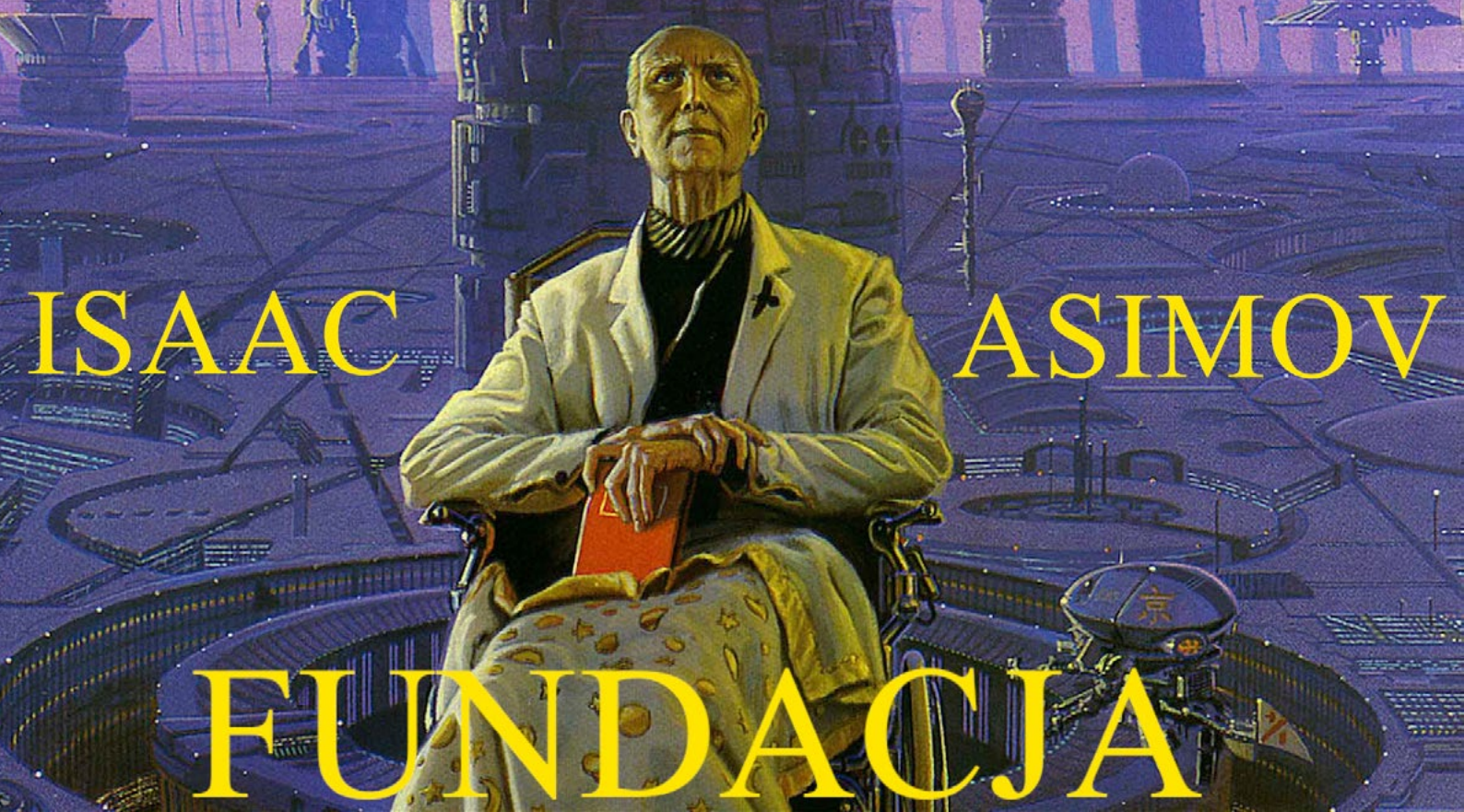
~Ghatorr

Koncept, o który opiera się świat debiutanckiej książki Andrei Stewart, jest prosty, ale rozwinięty w fascynujący sposób – odłamki kości, tak długo jak ich oryginalni posiadacze żyją, mogą napędzać konstrukty. Co za tym idzie, nie dość, że rodzina cesarska dba o pozostawienie sekretów tej sztuki w bardzo wąskim gronie, to jeszcze każde dziecko musi przejść ceremonię drobnej trepanacji, w trakcie której żołnierze odłupują im kawałek czaszki nad uchem. Ach, do tego propaganda twierdzi, że konstrukty chronią przed powrotem poprzednich, nieprzyjemnych władców wysp, a ludzie, których kości zasilają maszyny, płacą za to zdrowiem. Jakby tego było mało – a o taki system magii można oprzeć niejedną opowieść – to na samym początku jedna z wysp Cesarstwa tonie.

W ten kocioł rzucona zostaje kilka postaci, z których perspektywy obserwujemy akcję – najważniejszą dwójką są przemytnik szukający porwanej żony oraz księżniczka z amnezją. Przeskakiwanie od postaci do postaci zabiera im czas na rozwój, ale pozwala bliżej zaobserwować świat. Każda z nich została porządnie napisana, ma własne plany, obawy i problemy. Dopiero pod koniec poczułem, że niektóre rzeczy wychodzą im zdecydowanie za łatwo – zupełnie jakby autorka uznała, że trzeba popędzić sprintem do końca.

Jest to pierwsza część trylogii, więc niewiele rzeczy zostaje dogłębnie wyjaśnionych – ale zarysowano ciekawe wątki, opierające się o magię i historię świata. Jeśli coś tu kuleje, to jest to sam aspekt opisowy tego uniwersum – ponoć Cesarstwo ma nawiązywać do kultur Dalekiego Wschodu, ale jeśli tak jest, to przegapiłem to.

O ile autorka będzie rozwijać te dobre aspekty (magia, intrygi) bez powielania błędów ze zbyt dużym ułatwieniem życia bohaterom, to na pewno dorwę drugą część – jestem naprawdę ciekawy, co jeszcze można z tego wycisnąć.



**ANARCHIA** na większą skalę nie kojarzy się zbyt pozytywnie. Gdy mowa o chaosie na skalę galaktyczną, robi się jeszcze gorzej. Nic dziwnego, że każdy plan mający skrócić ten niemły okres jest witany z entuzjazmem – nawet jeśli, nawet w najlepszym wypadku, jest rozpisany na tysiąc lat.

~Ghatorr

Są autorzy, których fanom niektórych gatunków nie wypada nie znać choćby ze słyszenia. Asimov zdecydowanie się do nich zalicza – jego najśłynniejszym dziełem jest seria opowiadań o robotach (zasłynął jako ojciec „trzech praw robotyki”), ale nie ograniczył się tylko do tego tematu. Sporą część jego spuścizny literackiej stanowi „Fundacja”.

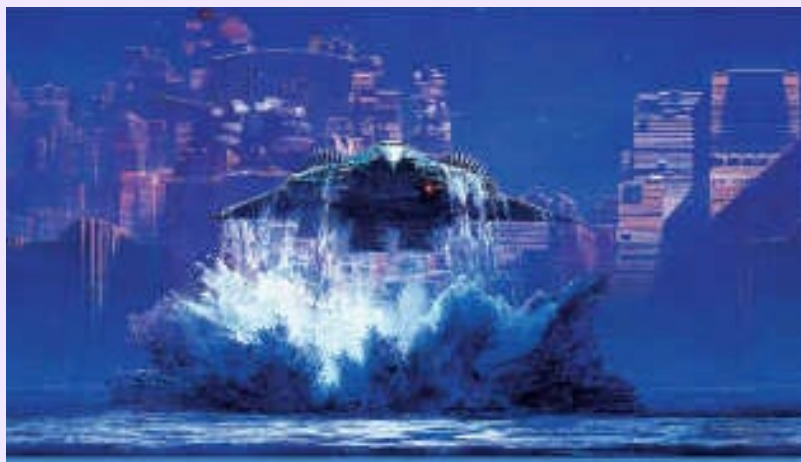
W dużym skrócie – na starcie serii rządzące galaktyką Imperium nie jest w najlepszym stanie. Regiony się odłączają, technologia zamiast się rozwijać, to zamiera, ekonomia nie wyrabia... Ale na całe szczęście jedna osoba – Hari Seldon, genialny matematyk – opracowuje naukową metodę analizy historycznej, która pozwala mu stworzyć rozpisany na tysiąc lat plan odbudowy pangalaktycznej cywilizacji. Cała seria opisuje, jak na przestrzeni pięciu wieków następcy Seldona starają się dzięki temu doprowadzić do powstania nowego, lepszego Imperium.

Nie jest to na pewno seria dla ludzi spragnionych akcji. Są tu epickie bitwy kosmiczne, spiski i in-

trygi – ale rzadko kiedy poświęca się im uwagę z innego punktu widzenia niż historyczny albo społeczny. Zakończenie wojny w tej serii to nie olbrzymie starcie na kilkanaście stron, a dwóch ludzi opowiadających, że logistyka czy psychologia zdecydowały o wyniku konfliktu, zanim się zaczął.

Ale chwila, plan na tysiąc lat, a książki opisują pięć wieków? Asimov nie napisał definitywnego zakończenia, zamiast tego tworząc prequela opowiadające o młodości Hariego Seldona w okresie uznawanym za imperialny złoty wiek. Te książki naprawiają też jeden z problemów głównej serii – Asimov pisał ją od lat 40-tych, przez co opisy technologii się zestarzały (przenośny komputer wykonujący skomplikowane obliczenia, niewiarygodne!), ale wracając do okresu sprzed upadku technologii, mógł ją skomplikować.

To nie space opera – to upadek i odrodzenie Rzymu, ale w kosmosie. Przygoda rozpisana na stulecia – z którą do dziś warto się zapoznać.



# POCISKI, AUTOMATY I PLECAKI 3 NOWE GATUNKI

## JAK GRY EWOLUJĄ NA NASZYCH OCZACH?

**GRY komputerowe to fascynujący obszar rozrywki, który nieustannie ewoluuje, prezentując nowe pomysły i innowacyjne mechaniki. Nowe podgatunki gier wciąż pojawiają się na rynku, niekiedy zaskakując nas swoją oryginalnością i odważnym podejściem. Jedną z platform, na której możemy znaleźć wiele interesujących produkcji, jest itch.io, gdzie niezależni twórcy mają okazję publikować swoje dzieła i budować swoją widownię. Dzięki streamerom i graczom, gry te zyskują popularność oraz lojalnych fanów. W dzisiejszym artykule chcielibyśmy skupić się na trzech interesujących podgatunkach gier. Mimo iż wywodzą się one chociaż w części z kategorii gier roguelike, to każdy z nich posiada swoje unikalne cechy i niepowtarzalny urok, które warto bliżej poznać.**

*~Samael & Mimik*

### Bullet heaven

Gra „Vampire Survivors” zdobyła nie tylko ogromną popularność, ale także otworzyła drzwi tego typu produkcjom, umożliwiając im wkroczenie na pierwszy plan growego świata. Bullet heaven to gatunek gier, w którym gracze walczą z hordami potworów, wykorzystując różnorodne rodzaje broni i ulepszeń. Gracz musi nie tylko eliminować wrogów automatycznymi atakami, ale także aktywnie poruszać się po planszy, by uniknąć bezpośredniego kontaktu. Po uzyskaniu odpowiedniej ilości punktów doświadczenia, możemy wybrać nowe rozwinięcia

postaci. Dzięki różnym kombinacjom broni i ulepszeń możemy siać spustoszenie w kolejnych falach przeciwników, które stają się coraz trudniejsze i bardziej zróżnicowane. Podczas rozgrywki w gry tego gatunku, możemy poczuć się jak bohaterowie



z filmów akcji, którzy stawiają czoła przeważającym siłom wroga. Inne gry tego typu to „20 Minutes till Dawn”, „Rogue Genesis”, „Chess Survivors” czy...

### Brotato

Gra „Brotato” to przykład gatunku bullet heaven, który umożliwia nam wcielenie się w rolę bojowniczego ziemniaczka, który walczy z hordami obcych, czekając na nadejście pomocy. Gra jest podzielona na rundy, z przerwami na odwiedzin w sklepie. W sklepie gracze mają możliwość zakupu nowych przedmiotów, które przyznają im różnorodne bonusy i efekty. W „Brotato” dostępnych jest ponad 150 różnych przedmiotów do wyboru, z każdym z nich wiążą się zalety i wady. Niektóre oferują również unikalne efekty, które mogą znacząco wpłynąć na

strategię rozgrywki, na przykład krwawe ręce, które zwiększają naszą kradzież zdrowia o 12%, ale zadają nam co sekundę obrażenia czy dodatkowy żołądek, zwiększający nasze maksymalne zdrowie za każdym razem, kiedy podniesiemy z ziemi przedmiot.



Co więcej, w grze dostępne są różnorodne postacie, jak na przykład taka, która ma możliwość zakupienia każdej broni za 5% bazowej ceny, ale ten element ekwipunku niszczy się po każdej rundzie. Gra skupia się nie tylko na aspektach walki, ale także na dbaniu o ekonomię gry, zachęcając graczy np. do niszczenia drzew, które dostarczają znaczne ilości pieniędzy, ale narażają gracza na atak przeciwnika. Po przejściu gry odblokowuje nam się wyższy poziom trudności, aż dojdziemy do maksymalnego, piątego. Gracze zachęceni są do podejmowania się różnych wyzwań, które odblokowują więcej zawartości, takiej jak postacie czy przedmioty.

„Brotato” wyróżnia się także aktywną społecznością moderską, która systematycznie dodaje nowe przedmioty, postacie i poziomy, co jeszcze bardziej wzbogaca doświadczenie graczy.

### Slot machine themed games

Gatunek gier slot machine wyrósł z korzeni gier typu roguelike z elementami tworzenia talii. Jednym z pierwszych przykładów tego gatunku jest gra „Luck be a Landlord”, która błyskawicznie zdobyła popularność na platformie YouTube. W grach tego rodzaju celem gracza jest zdobywanie punktów, wykorzystując symbole, które zbieramy w naszej kolekcji, i z których losowane są te, które pojawią się na planszy. Plansza składa się z prostokątnego obszaru o rozmiarze X na Y pól, na którym losowo umieszczane są symbole z naszej kolekcji.



W każdej rundzie symbole przyznają nam punkty, zdobyć też możemy nowe symbole lub ulepszenia. Co kilka rund musimy osiągnąć określony próg punktowy, aby przejść do kolejnego etapu. Ważne jest, aby dbać o to, by nasza kolekcja symboli nie była zbyt liczna, tak aby symbole w naszej talii współpracowały ze sobą i tworzyły synergiczne kombinacje. Jednocześnie musimy uważać, aby nie przegiąć i unikać zbierania symboli, które nie pasują do naszego zestawu. Jeżeli nasza kolekcja będzie zawierała więcej symboli, niż jest dostępnych pól, może się okazać, że w danej rundzie nie wylosuje się kluczowy dla nas element.

Gry tego gatunku przywołują uczucie jak w kasynie, gdzie równie istotne są zarówno czynnik szczęścia, jak i umiejętności strategicznego podejścia. Oprócz „Luck be a Landlord”, istnieją również inne tytuły tego rodzaju, takie jak „LuckLand”, „Lucky Island” czy...

### Endgame of Devil

„Endgame of Devil” to gra, która z odwagą podchodzi do tradycyjnej formuły poszukiwania przygód. Zamiast kierować postacią wchodzącą do lochu i walczącą z potworami, to my jesteśmy tymi, którzy kreuja i zarządzają lochem, a naszym celem jest



eliminacja poszukiwaczy przygód. W grze także musimy rozważnie kontrolować budowę swojej armii, ponieważ zarówno potwory, jak i poszukiwacze przygód zajmują miejsce na planszy.

„Endgame of Devil” zachwyca różnorodnymi zdolnościami naszych potworów, co pozwala na kreatywne tworzenie potężnych kombinacji. Na przykład, możemy posiadać potwora zdolnego pożerać inne stworzenia, zyskując w zamian wzrost swojej siły, lub parę narzeczonych zombie, którzy uwalniają swoją prawdziwą siłę tylko wtedy, kiedy ich druga połówka również obecna jest na planszy. Gra oferuje także dwie zupełnie różne postacie do wyboru, z unikalnymi armiami, co dodaje jeszcze więcej różnorodności w rozgrywce.

„Endgame of Devil” to nie tylko pełna wyzwania kampania, ale również przyjemny tryb nieskoń-

czony, w którym możemy testować, jak daleko nasza armia jest w stanie zajść. Jeżeli uda nam się dostatecznie daleko, czeka na nas ostateczna walka z siłami dobra.

## Inventory management



Gatunek gier inventory management koncentruje się na umiejętnym zarządzaniu naszym ekwipunkiem, gdzie nasz plecak staje się kluczowym narzędziem decydującym o sukcesie lub porażce. Każdy przedmiot w tych grach zajmuje określoną ilość miejsca i ma unikalny kształt, co wpływa na możliwość jego ulokowania. Dodatkowo, przedmioty przyznają bonusy w zależności od swojego położenia oraz relacji względem innych przedmiotów. Przykładowo, hełmy muszą być ulokowane na najwyższym rzędzie, a łuki otrzymują wzmocnienie od strzał umieszczonych po ich prawej stronie.

Gry z tego gatunku wymagają od graczy sprytu i kreatywności w celu zoptymalizowania swojego plecaka oraz wykorzystania jego potencjału. To właśnie umiejętne rozmieszczenie przedmiotów i wykorzystywanie synergii między nimi stanowi klucz do osiągnięcia sukcesu. Przykładem gry z tego gatunku jest „Backpack Hero”, która oferuje wiele kombinacji przedmiotów i ulepszeń do wykorzystania. Inne gry, które należą do tego gatunku, to „Rogue Voltage” czy...

## Backpack Battles

„Backpack Battles” to rozszerzenie koncepcji gry „Backpack Hero”, które przenosi ją w formułę rywalizacji gracz kontra gracz (PvP) oraz przekształca w autobattlera. W tej grze stajemy do pojedynku z innymi graczami, dążąc do przetrwania jak najdłużej. Naszym celem jest wygranie 10 rund, gdyż po przegraniu 5 z nich zostajemy eliminowani z rozgrywki. Po zakończeniu każdej rundy udajemy się do sklepu, gdzie możemy nabywać nowe przedmioty oraz rozbudowywać swój plecak.

Pomiędzy rundami mamy także okazję łączyć przedmioty w swoim ekwipunku, tworząc silniejsze kombinacje, co wprowadza element strategicznego planowania. Umieszczając Krwawy Amulet blisko Rękawic Przyśpieszenia, dostaniemy Wampirze Rękawice, które nie tylko tworzą lepsze połączenie, ale również zajmują mniej miejsca. A może warto jednak poczekać na drugi zestaw rękawic i połączyć je z Mieczem Bohatera, by dostać potężne Ostrze Sokoła? Te pytania towarzyszą nam nieustannie w trakcie rozgrywki. Niezwykle istotna jest elastyczność podczas kształtowania swojej strategii, aby być w stanie skutecznie konkurować z przeciwnikami, którzy mogą przyjąć różnorodne zestawy umiejętności i taktyk.

Gra ciągle się rozwija, twórcy dodają nowe, fascynujące przedmioty i możliwości. Przykładem takich innowacji jest umożliwienie umieszczania kamieni szlachetnych w przedmiotach, co przynajmniej dodatkowe efekty lub ulepszenia. Stale również balansowana jest rozgrywka, by nie doprowadzić do dominacji jednej strategii, co zepsułoby zabawę graczom.



Warto również zaznaczyć, że wersja demonstracyjna „Backpack Battles” niedawno trafiła na platformę Steam, co ułatwia jeszcze większej liczbie graczy odkrywanie jej uroków i rywalizację na arenie PvP.

## Final: The Game

Podsumowując, jeśli jesteście pasjonatami gatunku roguelike, warto zastanowić się nad wypróbowaniem przedstawionych wyżej propozycji. Przemysł gier komputerowych ciągle ewoluuje, dostarczając nam nowych i fascynujących doświadczeń. Na rynku coraz częściej można zauważyć połączenia gier strategicznych z elementami losowymi i regrywalnością charakterystyczną dla gier roguelike. Jest to trend, który prawdopodobnie będzie się dynamicznie rozwijać w nadchodzących latach.

CZY JESTEŚ GOTOWA  
PRZEKROCZYĆ

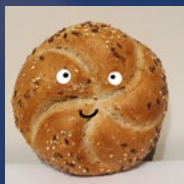


WSZYSTKIE  
NASZE  
GRANICE

NATALIA BROŻEK



SWOJE GRANICE?



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

## Buła na wulkanie

### Poważne planowanie

Mam takie jedno marzenie, jakim jest zobaczenie Svalbardu i zorzy polarnej, jednak po podliczeniu mojego budżetu okazało się, że taka wycieczka się nie A, więc zrobiłam kolejną logiczną rzecz, jaką było poszukanie tanich lotów. Więc zamiast przemierzać ośnieżone pustkowiec za kołem podbiegunowym (i nie dać się zjeść misiowi Wpolarnemu, na przykład w ramach odwetu za to, że w moim artykule z oceną wszystkich niedźwiedzi dostał tylko 6/10), postanowiłam wybrać inny kierunek podróży – Sycylię. Dzięki temu mogłam spełnić inny punkt z mojej mentalnej listy głupich rzeczy, które chcę zrobić w swoim życiu, czyli wejść na Etnę (lub inny aktywny wulkan, nie jestem

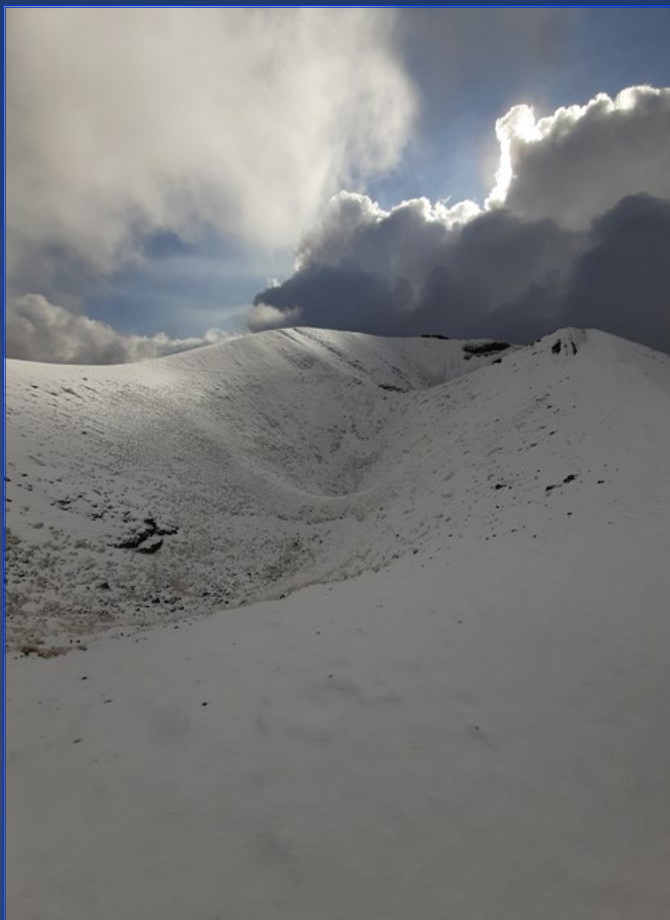
wybredna). I było to znacznie inne doświadczenie, niż się spodziewałam, więc zapraszam na ten krótki wulkaniczny felieton.

Na początek muszę zaznaczyć, że choć zamierzam do końca swoich dni chwalić się, że weszłam na Etnę, to tak naprawdę by byłam dość daleko od samego szczytu, mianowicie około 2700 m.n.p.m., a jak można się przekonać, szczyt jest na wysokości nieco lub więcej niż nieco większej, bo na około 3330 metrach. Z tego, co się orientuję, normalnie można wejść wyżej, ale trzeba pamiętać, że to aktywny wulkan. I akurat tydzień przed tym, jak przyjechałam, Etna postanowiła mieć małą erupcję i generalnie być aktywna sejsmicznie, więc zostały nałożone ograniczenia, jak wysoko można wchodzić.



Jest kilka możliwości zwiedzania Etny, która w ostatnich latach stała się bardzo popularnym kierunkiem turystycznym. Można na przykład dojechać do schroniska Rifugio Sapienza i potem skorzystać z kolejki, która zawiezie nas na wysokość około 2500 metrów. Ale kosztuje to 50 euro. A ja byłam oburzona, jak za jeden wyciąg w Bieszczadach chcieli 60 zł. Ja zdecydowałam się na wynajęcie przewodnika, bo to jednak aktywny wulkan, a nie polskie Tatry; nie ma tu ładnych buło-odpornych szlaków, a ludzie, co łążą w pojedynkę bez odpowiedniego przygotowania, co jakiś czas faktycznie giną. Ewentualnie muszą płacić kosmiczne kwoty za helikopter ratunkowy. Jednak warto patrzeć, co się wybiera, szukając przewodnika, ponieważ sporo ofert to „przejdźmy się 50 metrów wokół schroniska”. Mój przewodnik, lekko złośliwie, nazywa je „cappuccino tours”. Jako że ja parę lat temu odkryłam w sobie człowieka gór (co jest śmieszne, bo pierwszy raz zobaczyłam góry na żywo już jako dorosła osoba), to poszukałam takiej opcji, gdzie faktycznie będzie można pochodzić po Etnie.





### Zapomnij o wszystkim i ciesz się widokiem

I było to bardzo niezwykle doświadczenie, warte każdego pieniądzy. Niby wiedziałam, że Etna to czynny wulkan, ale zupełnie inną rzeczą jest zobaczyć ślady tej aktywności na własne oczy. Już „zwykłe” góry mają swój majestat, głęboką pierwotną siłę przyrody. Jednak czymś zupełnie innym jest zobaczyć wielki, ponad 20-metrowy masyw skał bazaltowych i uświadomić sobie, że jest on młodszy od Ciebie, bo pochodzi z erupcji z 2002 roku. Albo patrzeć z daleka na masyw i widzieć miejsca, w których rosną jedynie niskie krzaczki, a tuż obok stare drzewa, dlatego że ten drugi obszar został oszczędzony, gdy lava przepłynęła wokół niego. A roślinność potrzebuje około 20 lat, żeby zacząć się odbudowywać.

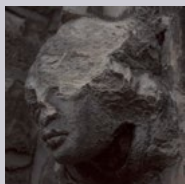
Dodatkowo miałam bardzo udaną pogodę. Bo ostatecznie byłam na Etnie dwa dni z rzędu, ale pierwszego nie było jeszcze śniegu, więc mogłam podziwiać masyw w tym wydaniu – pełen czarnych kamieni, okazjonalnie upstrzonych kępkami pionierskich roślin. Widziałam, że często porównuje się ten krajobraz do prawie księżycowego. Osobiście nie wiem, czy bym

się z tym porównaniem zgodziła w stu procentach, ale na pewno jest to coś niezwykłego. Zwłaszcza w momencie, gdy zatrzymaliśmy się na krawędzi wzniesienia otaczającego Valle del Bove, w oddaleniu od drogi, z widokiem na sam szczyt Etny. Ta cisza to było coś wyjątkowego. Pod koniec pierwszego dnia zaczął delikatnie prószyć śnieg i mocno pogorszyła się widoczność, przez co nie dało się widzieć dalej niż na parę metrów i miało się uczucie takiego zagubienia. Przez noc porządnie napadało śniegu, więc kolejny dzień przywitał mnie w zupełnie innym krajobrazie. Kontrast pomiędzy czarnymi skałami a białym śniegiem. Roślinność tak pokryta białym puchem, że wygląda miękko, mimo że wczoraj jeszcze kolce były doskonale widoczne. Odciski pozostawione przez lisy, ptaki i żbika. Wszystko cudowne. Absolutnie było warte.

### Wulkaniczne pistacje

Na zakończenie dodam tylko, że najlepszą rzeczą na świecie są sycylijskie pistacje. Fakt, że rosną na wulkanicznej glebie, sprawia, że są najsmaczniejsze. Gdyby nie głupie ograniczenia linii lotniczych, które uważają kremy za płyny, to wróciłabym z całą walizką kremu z pistacji.





*Tanatos – Wielbiciel czaszek i szkieletów. Halloween to dla niego święto państwowe. Kolekcjoner przypinek, łowca indyków, które potem ładnie serwuje na łamach ET. ADHD i brak snu pomagają mu w byciu jednocześnie redaktorem i członkiem DTP.*

## Teatr bólu i łamanych desek

czyli o tym, jak poszedłem na swój pierwszy w życiu event wrestlingowy

Wrestling nie jest szalenie popularny w Polsce, jednak jako emigrantowi żyjącemu obecnie w Wielkiej Brytanii – ciężko było mi nie zauważyć, że ten cóż... bardziej spektakl, niż sport, jest tutaj dużo bardziej popularny. Z tego, co kojarzę, to w Polsce popularniejsze są bardziej krwawe widowiska, jak faktyczne sztuki walki (typu MMA) czy nawet boks. Osobiście uważam je za dość nudne, ot dwóch gości naparza się po gębach, aż któryś z nich nie padnie. Nic dziwnego również, że od takiej ilości obijania się po twarzach, ich facjaty wyglądają jak mielone czy inne schabowe. A te, to raczej preferuję na talerzu z ziemniakami i jakimś warzywkiem. No, ale nie o kulinariach jest to temat.

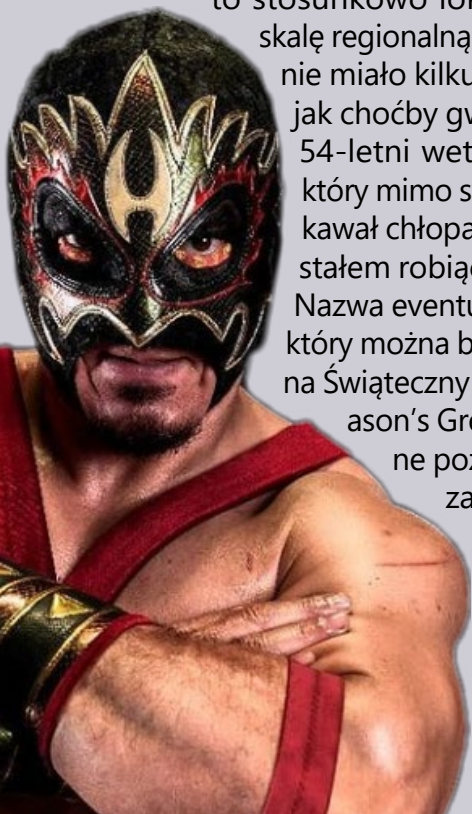
W każdym razie – na wydarzenie zostałem zaproszony przez mojego dobrego znajomego z pracy, który wrestlingiem właśnie się zajmuje. A że przyjemny z niego gość, to postanowiłem ofertę przyjąć i nawet wkręcić w to moją drugą połówkę, która z początku miała opory, jednak później, jak i ja, bawiła się świetnie. Osobiście też nie miałem nie wiadomo jak wygórowanych oczekiwań, w końcu

to stosunkowo lokalne wydarzenie na skalę regionalną. Mimo tego, wydarzenie miało kilku zagranicznych gości, jak choćby gwiazda tego wieczoru, 54-letni weteran WWF, Gangrel, który mimo swojego wieku to wciąż kawał chłopca (wiem, bo koło niego stałem robiąc sobie z nim zdjęcie). Nazwa eventu, „Season’s Beatings”, który można by luźno przetłumaczyć na Święteczny Łomot (gra słów z Season’s Greetings, czyli święteczne pozdrowienia), już z góry zapowiadała, że nie jest to wydarzenie, które się bierze na poważnie, a więc z takim nastawieniem tam poszedłem. Ot, przyjemna

zabawa półnagich mężczyzn na ringu, którzy mają zrobić show.

No i show to niewątpliwie było! Przekomarzania, drażnienie się, dramatyczne wejścia. Wszystko było precyzyjnie przesadzone i bezpardonowe. Budowanie napięcia przed każdym ciosem. Tworzenie sytuacji pozornie bez wyjścia tylko po to, aby w ostatniej chwili się z niej wydostać. Ratowanie się ostatkiem sił poprzez dotykanie lin ringu. No spektakl. Nie mówię od razu, że jest to wysokich lotów rozrywka, a aktorstwo dorównuje profesjonalnym aktorom w teatrze – w żadnym wypadku. Często wręcz przeciwnie, ciosy były bardziej umowne niż prawdziwe, czasem wrestlerzy przedobrzyli z akrobacjami po zadanym ciosie, a nawet skoki z lin zwykle lądowały obok, aby nikomu nie stała się faktyczna krzywda. Ale o to w tym chodzi. Gdyby wrestling nie był odgrywany, to większość wrestlerów byłaby martwa lub ciężko ranna po kilku meczach (a i tak śmiertelność w tym zawodzie jest wyjątkowo wysoka). Tu chodzi o spektakl, o odgrywanie barwnych postaci i spory między nimi. O akrobacje i widowiskowe ruchy, które nawet jeśli nie uderzają bezpośrednio, to wciąż sprawiają, że widownia reaguje mieszanką okrzyku radości i tego „OOOUUUU!” wyrażającego efektowny atak. Mówiąc o okrzykach, nieodłączną częścią tego przeżycia były okrzyki dzieciaków na widowni, które były lepsze niż niejeden tekst komentatorów sportowych. Owszem, czasem im się zacięła płyta, ale autentyczny entuzjazm i ekscytacja całym show były niezaprzeczalnie zaraźliwe.

Podobnie jak wiara w Świętego Mikołaja, tak i wiara we Wrestling (czy raczej zawieszenie niewiary) sprawia, że zarówno święta, jak i widowisko, jakim niewątpliwie jest gala wrestlingu, są dużo przyjemniejsze oraz bardziej satysfakcjonujące. Więc uwierzcie w magię ringu i dajcie się porwać, tak jak mnie wciągnęło, w wir dramatycznych starć i klekoczących desek.



# PIERWSZE PROMIENIE SŁOŃCA ZAPACH KWIATÓW

NATALIA BROŻEK



SŁONECZNY ROMANS  
NA WIOSNĘ



## I MAGICZNY KRAKÓW





# ROBOTY, ANDROIDY I SZTUCZNA INTELIgENCJA



# A.I.

## SZTUCZNA INTELIGENCJA

...i naturalna ludzka głupota

**KIEDY** sięgałem po ten film na recenzję do tematu tego numeru, myślałem, że jestem sprytny, bo z tego, co mogliście pamiętać o tym filmie, oglądając go paręnaście czy parędziesiąt lat temu, opowiadał o AI, robotach, moralności, cyborgach, no i ma wręcz AI w tytule. Lepiej trafić chyba nie można. Niestety dla mnie, fakt, że tak dawno oglądałem ten film, sprawił, że jakiegokolwiek szczegółu pamiętałem ledwo co. Z drugiej strony to może niekoniecznie wina czasu...

*Tanatos*

### A.I.? Bardziej A.Ł. moja głowa

Zacznijmy od początku. I z góry zaznaczam, że będą spoilery do dwudziestodwuletniego filmu. Ziemia jest po katastrofie ekologicznej, globalne ocieplenie w końcu zatopiło dużą część świata przez roztopienie lodowców, przez co ludzie mogą mieć najwyżej jedno dziecko. OK, póki co nie jest tragicznie. Ale praktycznie wszystko, co dzieje się

potem, brzmi jak seria niefortunnych zdarzeń i nieporozumień z wielkimi dziurami fabularnymi, które sprawiają, że pod tym względem film wygląda jak ser szwajcarski, przez co nie da się



do niego podchodzić inaczej niż do grubymi nićmi szytej bajki dla dorosłych.

A więc wracając. Mądrzy ludzie robiący roboty pomyśleli: „Co jeśli zrobimy robota zdolnego do miłości?” Więc stworzyli prototyp robota-dziecka, który kochałby swoich rodziców bezinteresownie i (co bardzo ważne) nieodwracalnie. Ta cecha miała być siłą napędową do jego rozwoju i ambicji, odróżniając go od poprzednich robotów, prostszych i mniej zdolnych do emocji. Co więc zrobić z takim niezwykłym i unikatowym prototypem? Dać go zdesperowanej parze rodziców, których ciężko chore dziecko jest obecnie zamknięte w komorze kriogenicznej i którzy tracą nadzieję na pojawienie się lekarstwa. Wspaniałomyślny mąż przystaje na tę propozycję, stawiając zmieszaną tym (jak najbardziej zrozumiale) żonę przed faktem dokonanym, i po krótkiej instrukcji, jak potencjalnie „przypisać” cyber chłopca do siebie jako swojej rodzicielki na wieczność bez możliwości zmiany zdania (jedyną opcją na „pozbycie się” go po



tej procedurze jest oddać go na złom), zostawia ją z nim przez większość dni, samemu głównie pracując. Biedna kobieta, ledwo radząca sobie z faktem, że jej żywy jeszcze syn jest potencjalnie śmiertelnie chory, jest teraz jeszcze na dobrą sprawę prześladowana przez bardzo ludzko wyglądającego, ale niezwykle dziwnie i wciąż dość robotycznie się zachowującego chłopca, który nie odstępował jej na krok (nawet w toalecie).

Przez większość tego czasu wygląda na wyraźnie zaniepokojoną jego obecnością, do czasu, gdy cała trójka je kolację przy stole. Jest niezwykle cicho i niezręcznie; nawet mąż, który wpadł na ten genialny pomysł, nie odzywa się słowem do dziecka. Ciszę przerywa niezwykle nagły i głośny (nie tylko ja i moja partnerka, ale i nasze świnki morskie mało nie dostały zawału) śmiech cyber chłopca, który z jakiegoś powodu, zamiast sprawić, że para zaczęła szukać siekiery czy innego narzędzia mordy w obawie o swoje bezpieczeństwo (ten śmiech był naprawdę straszny, wziął się znikąd i brzmiał bardzo sztucznie, niczym u jakiegoś psychopaty), sprawił, że para, a szczególnie żona, przekonała się do niego. Na tyle, że postanowiła po tak krótkim czasie i jednej pozytywnej interakcji z dzieckiem „przypisać” się do niego i zostać jego mamą. Świetny pomysł. Na pewno nic złego z tego nie wyniknie. Już moje simsy mają lepsze standardy i więcej zdrowego rozsądku niż postaci z tego filmu.



### Ludzkość jest najwspanialsza

Od tego momentu wszystko leci na łeb na szyję. Chore dziecko pary (chłopiec imieniem Martin) nagle zdrowieje, cyber chłopiec (imieniem David) odchodzi na coraz to dalszy plan, gdzie towarzyszy mu była superzabawka chorego chłopca, inteligentny miś Teddy (bardzo kreatywna nazwa). Teddy na dobrą sprawę jest chyba jedną z niewielu dających się lubić postaci w tym filmie, która jest

głosem rozsądku Davida (choć chłopiec i tak nie zawsze go słucha). Oczywiście obydwaj (David i Teddy) spotykają się z ostracyzmem ze strony zarówno Martina i jego ojca, jak również kolegów Martina. Dobrze wiedzieć, że w przyszłości stara dobra segregacja ma się dobrze. W końcu po kilku wypadkach, za które winę ponosi Martin ciągle pakujący Davida w kłopoty, matka chłopców postanawia zabrać tego ostatniego na wycieczkę... Na złomowisko. By biednego dzieciaka skasować. Co mimo wszystko byłoby bardziej miłosierne niż to, co postanowiła zrobić zamiast tego w swej wielkiej mądrości. Postanowiła bowiem wywieźć go do lasu i tam go zostawić, niczym niereformowalni ludzie zostawiający w lesie śmieci. Cyborga, który najpewniej ją przeżyje, bo się nie starzeje. I którego głównym celem będzie kochanie jej do końca swojego nieszczęsnego, niezwykle długiego życia. Przemyślana decyzja, która nie będzie miała żadnych negatywnych konsekwencji.

Po całym dniu szwendania się po lesie chłopiec z misiem trafiają na złomowisko, gdzie zepsute roboty szukają części zamiennych, by dalej funkcjonować. Grzebaninę szybko przerywa... balon na gorące powietrze w kształcie księżyca z kłatką i magnezem oraz... gang motocyklistów, których motory wyglądają jak... wilki? Okazuje się, że to lokalny park rozrywki, który dostarcza ludziom starych dobrych igrzysk w postaci demolowania uprzednio schwytanych robotów w jak najbardziej brutalny i widowiskowy sposób. Wszystko w imieniu wyższości gatunku ludzkiego nad głupimi robotami. Jak już mówiłem, ostracyzm i segregacja mają się dobrze nawet w przyszłości. Warto tutaj zaznaczyć, że w tej scenie roboty wyglądają na autentycznie przerażone albo w najlepszym wypadku niechętne spotkać się ze swoją niechybną zgubą. Wbrew temu, co było nam mówione przez większość filmu. I owszem, nie robią one takiego hałasu, jak wkrótce David, oraz zwykle są stosunkowo spokojne, gdy są podstawiane pod katowskie narzędzia, ale zdecydowanie nie jest im to też obojętne, a wręcz zdecydowanie nie chcą się tam znajdować.



Tam też David spotyka Żigolaka Joe, robota zajmującego się tym, co ma w imieniu, którego poznajemy nieco wcześniej, kiedy zostaje wrobiony w morderstwo i zmuszony do ucieczki przed prawem. Joe również ma dość ograniczony światopogląd ze względu na swoją funkcję i to, jak został stworzony. Po tym, jak chłopiec ratuje go z igrzysk, Żigolak postanawia mu pomóc. David postanawia znaleźć błękitną wróżkę z bajki o Pinokiu, aby uczyniła go prawdziwym chłopcem, żeby mama go znów pokochała. Joe postanawia go zabrać do miejsca, gdzie jego żelazną logiką panie się na pewno znajdzie (po upewnieniu się z chłopcem, że wróżka to na pewno pani), czyli... do miasta czerwonych latarni Rouge City.

### **Wszystko dobre, co się dobrze kończy?**

Pomijając fakt, że absurd gania absurd, a fabuła przez większość czasu ledwo trzyma się kupy, film jakimś cudem wciąż potrafi wywołać emocje i ma jakiś, nawet jeśli głównie metaforyczny, sens. Dotychczasowe streszczenie miało zademonstrować głównie absurd tej, jakby nie patrzeć, wysokobudżetowej produkcji (100 milionów dolarów według Filmwebu), uwydatniając moją wcześniejszą tezę o tym filmie jako o bajce dla dorosłych. Jeśli odłożyć na bok krytyczne myślenie, jest to futurystyczna interpretacja Pinokia i potrafi faktycznie wzruszyć. Film oparty jest o krótką historię, kończącej się na planowaniu opisanej wcześniej wycieczki Davida z mamą. I tam para nie miała dziecka, a wygrała loterię na posiadanie go na końcu opowiadania, co ma więcej sensu, ale daje mniej opcji na rozwinięcie historii i usuwa cały

konflikt pomiędzy Davidem a Martinem. Projekt też ponoć był w piekle deweloperskim przez jakiś czas, ponieważ oryginalnie film miał reżyserować Stanley Kubrick, jednak niestety, zanim zdążył go dokończyć, zmarł na zawał, a stery przejął Spielberg. Kto wie, czy gdyby Kubrick zdążył skończyć ten film, to nie byłby on bardziej spójny i ogólnie rzecz biorąc sensowny.



Najbardziej mnie jednak razi dysonans narracji, że ludzie są lepsi i wspaniali do tego stopnia, że nawet na samym końcu pojawiają się kosmici, bo podziwiają ludzi, mimo tego że ci doprowadzili się do zagłady, traktowali swoje kreacje gorzej niż śmieci, a ich pycha, chciwość i nieodpowiedzialność sprawia, że filmowi czasem bliżej do „Frankensteina” Mary Shelley niż do „Pinokia” Carla Collodiego. Przez to wszystko mam do niego bardzo mieszane uczucia, gdyż widocznie film ma kryzys tożsamości i sam nie do końca wie, jak i co chce zrobić, jednak najważniejsze rzeczy w nim są i są zrobione faktycznie dobrze. Mimo mojego całego biadolenia nie potrafię całkiem go skreślić, bo mówi o ważnych rzeczach, ale też nie mogę go polecić, bo jest równie zgubiony, jak David.





JESIEŃ JESZCZE  
NIGDY NIE BYŁA

NATALIA BROŻEK

# Nie chcę być Tobą

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

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



TAKA SZKOCKA!

A character with long dark hair, wearing a blue and black coat with a white cravat, stands in a gothic-style building. He has a prosthetic right arm that is glowing with blue energy. A large key is visible on his belt. The background features ornate architecture, including a statue in a niche and a soldier in the distance.

# LIES OF P

WELCOME HOME  
GOOD PUPPET

**PECETOWI fani gier From Software od lat z utęsknieniem wyczekują końca niewolniczego przywiązania „Bloodborne’a” do PlayStation. Niestety, mimo upływu czasu nie zapowiada się, by ta gra miała zawitać na komputery. W tej sytuacji pozostaje korzystać z zamienników – zwłaszcza, że te potrafią być same w sobie naprawdę fascynujące.**

~Ghatorr

## Stając się prawdziwym chłopcem

„Lies of P” to dzieło iście multikulturowe – koreańska gra na podstawie włoskiej bajki z akcją osadzoną w pseudo-francuskim mieście, w którym automatony powinny słuchać praw nawiązujących do książek amerykańskiego pisarza. Sam koncept od razu przyciąga uwagę – soulslike’i to całkiem popularny gatunek, więc powstanie nowego dzieła nie jest zaskakujące, ale wrzucenie do środka Pinokia już tak. Biorąc pod uwagę, że to pierwsze podejście tego koreańskiego developera do takiego gatunku, naprawdę trudno było określić, czego się spodziewać.

Jak to bywa w grach soulsopodobnych – budzimy się i nie wiemy nic poza tym, że musimy zabijać. W ciele wyglądającego jak nastoletni chłopak automaton ruszamy w podróż po ogarniętym chaosem mieście Krat, starając się odkryć, gdzie jest nasz twórca, Gepetto, oraz dlaczego tutaj marionetki najwyraźniej oszalały i zaczęły masowo mordować ludzi. Och, do tego najwyraźniej w okolicy panuje jakaś zaraza. Jak widać, nieszczęścia chodzą parami.

## Na sznurku każdy trzyma mnie

Jak na standardy soulslike’ów, fabuła jest prezentowana niezwykle otwarcie i prosto. Nie ma tu miejsca na zbyt wiele niedomówień czy niejasności (a jak już się pojawiają, to wyglądają mi raczej na brzydkie dziury fabularne, niż efekty czyjś celowego działania, mającego zmusić gracza do ruszenia głową). Do tego jest niezbyt skomplikowana – co prawda mamy tu sporo rzeczy do zrobienia i wiele się dzieje, jednak wielu rzeczy można się domyślić, a ostatni fabularny twist raczej nie jest w stanie kogokolwiek zaskoczyć. Co najwyżej sprytnie rozwiązano kwestię tego, jak prawa wpisane w automatony (nie krzywdzić ludzi, nie kłamać i tak dalej – nawiązujące do praw Asimova) mają się do rzezi, którą marionetki

sprawiły ludzkiej populacji Krat. Najciekawsze elementy to te, które nie zostały do końca wytłumaczone i stanowią furtkę do kolejnej części, nad którą studio już pracuje.

Nie oczekiwałem za to, że w tym Pinokiu będzie tyle Pinokia. Twórcy powyciągali z książki postacie, o których ledwo co pamiętałem z dzieciństwa – mamy tu nie tylko Błękitną Wróżkę, Geppetta czy oczywiście samego Pinokia, ale też choćby króliki z trumną (robiące za bossa), lekarzy, którzy zrobili marionetce konsylium medyczne, psa Alidoro... Czasem podobieństwa są nieco naciągane, ale bez sporych dawek wolności kreatywnej trudno byłoby o przerobienie tego na grę. W kilku miejscach można też wpaść na ślady innych klasycznych dzieł literackich – z takich mniej spoilerogennych mogę wspomnieć chyba tylko o Pięknej i Bestii albo... Bruce’ie Wayne. Oczywiście, mamy tu też kłamanie – choć potraktowane o wiele łagodniej niż w oryginalnej bajce. Sama gra ma trzy zakończenia, z czego dwa zależą przede wszystkim od tego, ile razy rzucaliśmy innym postaciom w twarz brutalną prawdę, a ile razy łgaliśmy jak z nut.

## Zwiedzanie prawie-Paryża

No dobrze, to wiemy już jak ta gra opowiada historię – ale nie to jest najważniejsze. Co z samą rozgrywką? Z radością spieszę donieść, że jest nalezycie soczysta i przyjemna. Biegamy po niezbyt wielkich, ale podzielonych zamkniętymi bramami i schowanymi drabinami mapach i staramy się przeżyć. Jeden zwykły przeciwnik nie stanowi dla nas większego zagrożenia, ale rzadko kiedy mamy szczęście na takie szanse – częściej pojawia się ich kilku, czasem z dodatkiem lepiej uzbrojonych lub szybszych kolegów, a niektóre miejsca, w których toczymy walkę, są ciasne albo da się z nich spaść... Kilka lokacji, w których trzeba było biegać po wąskich belkach ostro napsuło mi krwi. Za to z radością mogę stwierdzić, że ani razu się nie zgubiłem – jeśli gdzieś się blokowałem, to była to wina moich kiepskich umiejętności walki, a nie nadmiernego skomplikowania okolicy. Ba, może całość była nieco zbyt liniowa – niby są opcjonalni bossowie, ale nie musimy się za nimi nabiegać, opcjonalność kryje się w tym, że większość możemy okłamać lub się z nimi dogadać.

Nie tylko fabuła jest wyjątkowo przystępna, jak na soulslike – również sama gra wychodzi z siebie,



by gracz w przerwie między zbieraniem łomotu od bossów czuł się kochany i zadbany. Do moich ulubionych drobiazgów uprzyjemniających życie należą podświetlanie pola z walutą (określaną tu jako „ergo”), gdy zbierzemy go wystarczająco dużo na awans albo wyświetlanie przy menu szybkiej podróży, gdy NPCe mają dla nas dodatkowe interakcje. Ba, nie musimy się martwić, że naszymi działaniami zrazimy do siebie inne postacie i utrudnimy sobie tym samym grę, przed trudniejszymi starciami można przyzwać zjawę... Jak na taką grę, jest sporo opcji, by ułatwić sobie życie.

Rozwój postaci zachodzi na kilku płaszczyznach, dając graczowi sporo wolności w tworzeniu swojego wymarzonego Pinokia. Mamy tu nie tylko awansowanie podstawowych statystyk (znanych każdemu fanowi tego typu gier – żywotność, energia i tak dalej, choć inaczej nazwane), ale też ulepszanie mechanicznej ręki czy serca naszej postaci. To ostatnie pozwala na spore spersonalizowanie naszego bohatera – możemy wybierać mu dodatkowe cechy, jak zwiększenie dostępnych przedmiotów szybkiego dostępu, rozwój uników, etc. Ostatnim, chyba najciekawszym – choć nie aż tak przydatnym, jak mogłoby się początkowo wydawać – elementem jest tworzenie własnych broni. Większość oręża składa się z ostrza i rękojeści, które można ze sobą mieszać... choć z reguły dobrze im w swoim naturalnym ułożeniu. Z drugiej strony, jak komuś naprawdę zależy na widłach połączonych z rapierem, to droga wolna.

## Tryb bojowego Pinokia odpalony

Same starcia są świetne. Mamy tu solidnie wykonaną klasykę – zarządzanie energią, silne i słabe uderzenia, uniki oraz parowanie – podlaną kilkom dodatkowymi elementami. Przede wszystkim, mamy w trakcie walki ładowany pasek baśni, który pozwala na wykonywanie specjalnych ataków czy bloków. Nasza mechaniczna ręka może służyć do rozstawiania min, przyciągania wrogów etc. Wrogom łamią się bronie, można ich wytrącić z równowagi, przy odrobinie szczęścia wykonać niszczycielski cios w plecy... A do tego wszystkiego, gra nagradza agresywne starcia – podobnie jak w „Bloodborne”, część utraconego zdrowia można odzyskiwać (to o ile, zależy od statystyk i ulepszeń serca) atakując wroga, a oni sami też mogą się nieco podleczyć, jeśli będziemy dla nich zbyt łagodni.

Oczywiście, są jeszcze bossowie. Czym byłaby gra z tego gatunku bez potężnych złoczyńców, robiących naszej postaci z tyłka jesień średniowiecza? Mamy tu całkiem spory przekrój olbrzymich marionetek, potworów, ludzi i mikśów tych kategorii, służących zarówno jako główni przeciwnicy czy minibossowie. Wszyscy są groźni, wredni i całkiem przyjemni. Przez całą grę przeklinałem, pociełem się, groziłem monitorowi, ale ani razu nie miałem poczucia, że moje klęski są efektem problemów z grą, sterowaniem, padem albo przegięcia poziomu trudności – za to zdecydowanie miałem cudowne poczucie triumfu, gdy w końcu wygrywałem. Każdy

z potężniejszych wrogów wymagał ode mnie nauki, spokoju i dostosowania się, przy okazji wystawiając na próbę moje zdolności. Do tego gra mi przypominała, że istnieje takie coś, jak fobia przed klaunami i prawie mnie o nią przyprawiła.

### **Lustereczko, powiedz przecie, kto jest najpiękniejszy na świecie?**

Dodam jeszcze, że gra jest naprawdę ładna. Widoczki kilka razy odciągały mnie na chwilę od eksploracji, a modele postaci i przeciwników świetnie się prezentują. Automaty mają ten specyficzny, sztuczny sposób poruszania się, a bardziej biologiczni i potworni przeciwnicy byli nieprzyjemnie organiczni. Jak już wspominałem, nie zgubiłem się ani razu – w czym pewną rolę odgrywał wygląd poziomów, gdzie bez problemu dawało się odróżnić jedno miejsce od drugich. No, może nie do końca dotyczyło to ostatniej lokacji, gdzie otoczenie kilka razy zdawało mi się powtarzać – ale plansza ta nadrabiała muzyką.

Ach, muzyka – mamy tu istny raj każdego konesera. Same utwory lecące w trakcie gry świetnie oddają klimat odwiedzanych miejsc i zdecydowanie uprzyjemniają eksplorację. Wisienką na torcie są utwory gramofonowe, które zdobywamy po niektórych walkach z minibossami lub za wypełnianie zadań pobocznych – ich słuchanie to była czysta przyjemność, dodatkowo zwiększająca poczucie bezpieczeństwa w naszej niewielkiej bazie, w której znajdują się sklepy i NPCe umożliwiające awansowanie. W jednej z napotkanych sytuacji grał taki utwór przy walce z silniejszym przeciwnikiem i mimo,

że on sam okazał się dość słaby (przynajmniej po ogarnięciu, jaką ma słabość) – to tło muzyczne mnie zachwyciło. Piękny kontrast cudownego utworu z groźbami w moją stronę i brzdękiem broni...

Pozostałe dźwięki również spisują się na medal. Bronie brzmią odpowiednio soczyście, przeciwnicy klekoczą, skrzypią, wyją i sapią – jest super. Ba, w przypadku kilku bossów walczyłem w sporej części na słuch. Do tego odgłosy kilku akcji – udanego parowania, odzyskania przedmiotu leczącego czy zadania wyjątkowo brutalnego ciosu – również pomagają w kontrolowaniu pola bitwy oraz swoich działań. Nigdy nie ma się wątpliwości, co się właśnie robiło i czy się to udało dobrze zrobić. Aktorzy głosowi też się świetnie spisali – NPCów słuchałem ze sporą przyjemnością.

### **Nos mi nie rośnie**

Czy „Lies of P” ma w takim razie jakieś wady? Ciężko mi to stwierdzić. Od strony technicznej jest super, ani razu mi nic nie chrupnęło, nie doświadczyłem żadnych bugów, ani nawet problemów z hitboxami. Sam rdzeń gry? Eksploracja i walka były przesmaczne, nic mnie wyjątkowo nie zdenerwowało (choć grawitację kilka razy zwyzywałem). Może fabuła, ale nawet w tym aspekcie gra nie była zła – po prostu nie było to aż tak dobre, jak reszta. W związku z tym wszystkim nie mam wyboru – muszę tę grę serdecznie polecić. Lubiliście „Sekiro”? „Bloodborne’a”? Jesteście na soulslike’owym głodzie? Bardzo lubicie Pinokia? Każdy powód jest dobry, by zakasać rękawy, wkroczyć w miasto Krat i zacząć złomować marionetki. Słowo harcerza!





# TURBO OVERKILL™

CZAS SKOPAĆ AI  
PIŁA ŁAŃCUCHOWA

TURBO OVERKILL is a registered trademark of Apogee Entertainment, Inc. All Rights Reserved.

**NAJBARDZIEJ w „Turbo Overkill” podobało mi się jak Johnny Turbo wparował na swojej nodze z piłą łańcuchowa i wszystkich overkillnął. Nie powiedział „It’s Overkilling Time!”, jako że Johnny to zaskakująco niemy protagonista, ale cóż... wystarczy powiedzieć, że jest on człowiekiem czynów. A może w sumie maszyną? W końcu kto wie, ile z człowieka w nim obecnie zostało?**

*Tanatos*

### **Mr. Chainsaw-For-a-Leg... And the other leg too... and maybe arms**

Gra zaczyna ostrym jak piła kopem, rzucając jeden absurdalny pomysł za kolejnym i z czasem tylko podkręca tempo. Poza wspomnianą już łańcuchową nogą, która również służy nam za ślizg i bez problemu robi mielonkę ze słabszych przeciwników, na samym początku dostajemy również parę pistoletów, które poza standardowym trybem strzelania mają (jak wszystkie bronie zresztą) alternatywny tryb strzału, dzięki któremu Johnny niczym w „Robocopie” czy „Terminatorze” namierza aż do 5 przeciwników jednym pistoletem, gdy drugim nonszalancko wymachuje w powietrzu. A to dopiero wierzchołek góry lodowej, bo samych broni palnych, które mamy do wyboru jest 9, a do tego dochodzą ulepszenia rzeczonych broni i augmentacje samego Johnny’ego.

Upgrade’y dodają nowe tryby strzału lub ulepszają istniejące zmieniając zwykły shotgun w szybki shotgun, który może strzelać wybuchowym ładunkiem elektrycznym. Ale chyba moim ulubionym ulepszeniem jest ostatnie ulepszenie do startowych rewolwerów w trzecim rozdziale sprawiające, że po serii celnych strzałów rewolwer strzela potężną wiązką, która większość przeciwników zabije na strzał czy kilka. Haczyk w tym, że przez ten czas gdy broń jest w tym stanie nie możemy spuszczać, ani nie możemy pozwolić broni się schłodzić. Tworzy to bardzo satysfakcjonujący mechanizm dający duże ryzyko i duże korzyści, jako że amunicja nie jest nieskończona, jeśli spuszczymy zmarnujemy sporą część naszego magazynku, natomiast jeśli uda nam się w tym czasie strzelać bez pudła stajemy się maszyną do zabijania, oszczędzając amunicję do konwencjonalnie silniejszych broni.

Najlepszym aspektem tych ulepszeń jest fakt, że wszystkie bronie są przydatne przez całą grę i nie

ma częstego problemu broni startowej idącej do kosza, bo pierwsza znaleziona jest dużo lepsza. Tutaj nie dość, że jest po co, to jeszcze z przyjemnością się to robi, startowa piła nożna nie znużyła mi się do końca gry. Warto tutaj wspomnieć o napomkniętych już augmentacjach, które dają naszemu elektronicznemu zabijace nowe umiejętności takie jak odbijanie się od ścian, automatyczne zbieranie pickupów (amunicji, zdrowia czy waluty Zhen) czy specjalne efekty dodane do naszego wyposażenia.

### **Clean the streets Johnny, and maybe space too while you’re at it**



Pamiętacie ostatnie pytanie wstępu? To pytanie zada nam chyba każda postać w grze, więc jeśli macie zamiar zagrać to się na to przygotujcie. Zrobione jest to oczywiście celowo, bo „Turbo Overkill” zaznacza chyba każde pole w bingo pt. „Akcyjniak sci-fi z lat 80”. Jest cyborg? Tak, i to cała masa. Jest AI, które wyrwało się niecnej korporacji spod kontroli i teraz główny bohater – cichy twardziel, który ma więcej cybernetycznych części niż Terminator (do którego zresztą nie raz znajdziemy nawiązanie, a część jednego poziomu wygląda jak pamiętny tunel z części drugiej, gdzie muzyka też brzmi podobnie) – musi zrobić porządek? Jak najbardziej. Czas więc naoliwić łańcuch w nodze, przykręcić luźną śrubkę tu i ówdzie, i czas kopać gumę i zuć tyłki... Czy tam odwrotnie. W naszej misji towarzyszyć nam będzie nasz osobisty asystent SAMM – AI stworzone przez (z tego co zrozumiałem) rodziców Johnny’ego i jego głos podkłada nikt inny jak Nuklearny Książę, Duke Nukem – Jon St. John. Poza tym kilka poziomów odnosi się do oryginalnego Dooma, jak i trochę nowszej Ion Fury, nie mówiąc, że wydawcą gry jest Apogee Entertainment,

które wcześniej wspomnianego Księcia wydało wraz z Wolfensteinem 3D i Rise of the Triad, więc wielbiciele boomer shooterów na dzień dobry poczują się jak w domu.



Jak już wspomniałem, gra czerpie garściami, czy wręcz buldożerem z akcyjniaków sci-fi z końca poprzedniej dekady i podkreśla je do 11, a potem do 15 i nie przestaje. Zaczynamy w mieście, gdzie AI zamienia ludzi w pokręcone mutanty i tworzy najróżniejsze mięsiste abominacje, żeby z czasem rozszerzyć się na całą planetę, aż w końcu spędzić większość ostatniego rozdziału w kosmosie. Ciągle paląc cygaro i pokazując środkowy palec i ostrze piły każdemu na swojej drodze, dokonując kilku zemst. Fabuła pomimo tego, że jest przesadzona i bezpardonowa, jednocześnie jest każdą sztaampą naraz, tworząc iście wybuchową i samoświadomą, dzięki czemu przezabawną, mieszkankę niedającą nam odetchnąć nawet na chwilę przed wrzuceniem nas w kolejne tornado akcji. Poza akcją na piechotę przyjdzie nam również zasiąść za sterami samochodu Turbo, jak i motocyklu z dwoma piłami łańcuchowymi na przedzie i dwoma działkami tak na wszelki wypadek. To nie wszystko, ale nie będę Wam psuć frajdy. ▣

### **Glistening Gore and Slick Synthwave**

Czas na warstwę audiowizualną. Zacznijmy od audio, bo uff, to co moje uszy słyszą w tej grze to czysta symfonia dewastacji i rozpruwanych flaków, zaczynając od efektów dźwiękowych. Bronie mają jedne z najprzyjemniej brzmiących dźwięków, jakie słyszałem od jakiegoś czasu. Są odpowiednio „ciężkie” i „mięsiste”, przez co strzelanie z nich już z tego powodu jest czystą przyjemnością. W zależności czy wykonany przez nas kill to kill, czy overkill, efekty zarówno dźwiękowe, jak i wizualne będą odpowiednie, rącząc nasze uszy satysfakcjonującym mokrym,

chlupiącym chrupaniem. Poza tym wrogowie dają odpowiednie sygnały dźwiękowe przy pojawianiu się i dając znać wyraźnie z kim będziemy mieli zaraz do czynienia i na kogo uważać i na kim się w pierwszej kolejności skupić. Poruszając dalej temat audio, czas powiedzieć co nieco o muzyce. Poza tym, że jak zwykle słucham jej do pisania tej recenzji i odsyłam do odsłuchania samemu **TUTAJ** to z przyjemnością muszę powiedzieć, że jest to świetne połączenie synthwave wraz z metalem, które nakręca rozwałkę jeszcze bardziej.

Teraz do części wizualnej. Jak już wspomniałem powyżej, flaki fruują, posoka się leje, pociski latają, a wybuchy wybuchają. Symfonia rozwałki. Poza tym lokacje, które będzie dane nam zwiedzić potrafią być bardzo różnorodne, od neonowych ulic Paradise, miasta, w którym zaczynamy naszą przygodę przez to same miasto, pogrążone w iście lovecraftowym chaosie pełnym mięsnych mutacji, otaczających cały krajobraz, na kosmicznej latającej autostradzie kończąc, gdzie przeskakujemy z auta na auto, by wreszcie wylądować na pociągu.

### **Jak bulterier, jak wściekły byk, jak Tomy Li Dzons w Ściganym**

„Turbo Overkill” było jedną z przyjemniejszych strzelanek i gier ogólnie ostatnimi czasy, którą mogę z czystym sumieniem i przyjemnością polecić. Gra dodaje też motywację do grania więcej niż raz, gdyż na każdym poziomie znajdziemy kasety (niczym w Tonym Hawku) oraz Tech-Chipy odblokowujące dodatkowe sekretne poziomy i swoiste cheaty. Jeśli lubicie dobrze się bawić, cyberpunkową estetykę, boomer shooter, szybką akcję czy stare dobre akcyjniaki (albo wszystko naraz), to będziecie się tak jak ja świetnie bawić. Czas wypozerować pistolety i zaserwować pewnej sztucznej inteligencji nieco starej, dobrej przemocy.







Wzrost		Ciężar ciała		Siła		Wytrzymałość		Wytrzymałość		Wytrzymałość	
Wzrost	Wzrost	Ciężar ciała	Ciężar ciała	Siła	Siła	Wytrzymałość	Wytrzymałość	Wytrzymałość	Wytrzymałość	Wytrzymałość	Wytrzymałość
100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100	100
110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110	110
120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120	120
130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130	130
140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140	140
150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150	150
160	160	160	160	160	160	160	160	160	160	160	160
170	170	170	170	170	170	170	170	170	170	170	170
180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180	180
190	190	190	190	190	190	190	190	190	190	190	190
200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200	200

1 **Niesamowita siła:** porażki konsekwencją IK3 + premia do obrażenia

2 **Niesamowita zręczność:** testu Zręczności. W przypadku porażki zostaje ranny (odnosi IK3)

3 **Niesamowita moc:** Ciepłota, przybiera niebezpieczne rozmiary

4 **Niesamowita kondycja:** Zmniejszenie obrażenia o połowę

5 **Niesamowity wygląd:** Kuchnia, wyraz twarzy lub przybiera specyficzny wygląd w tamtejsze do wszystkich kontaktów w określony

6 **Pamięć absolutna:** Pamiętam wszystko, co widziałem, czego dotykałem, co słyszałem, co czułem, co smakowało, co pachniało, co było, co było już niepamiętane, teraz pamiętam

7 **Przewidywanie:** Jeśli wylosuję 5, to wylosuję 5

8 **Przewidywanie:** Jeśli wylosuję 5, to wylosuję 5

9 **Dar języków:** Nie rozumiejąc języka, który czytam, mogę wylosować 5, aby zrozumieć, co jest napisane

10 **Niesamowita celność:** Nie spadaj, chcącym chcieć! Bóg nie chce, abyś spadł, więc nie spadaj

# WYCIĄGNIJ RĘKĘ, PO WIEDZĘ, KTÓRA NIGDY NIE BYŁA PRZEZNACZONA DLA LUDZI



**BLACKMONK.PL**

**Hospitalizacja**

Następnie pod względem skuteczności leczenia są szpitale psychiatryczne. Można uznać, że mają pewną przewagę nad opieką domową – leczenie jest stosunkowo tanie, a niekiedy opłacane przez państwo lub stan. Szpitale bardzo się różnią jakością terapii, a pobyt w niektórych może przynieść więcej szkody niż pożytku. W jednym leczenie trwało się twórczo i stosowane są nowoczesne terapie, w innych z kolei liczby można na niewiele więcej ponad podstawowe warunki bytowania w odosobnieniu.

Do często stosowanych metod należą zajęcia pod nadzorem terapii manualna, leki oraz hydroterapia, a także elektrowstrząsy (zależnie od okresu historycznego, w którym osadzona jest kampania).

W szpitalach psychiatrycznych psychoanaliza jest z reguły niedostępna. Niektóre instytucje wywołują w pacjentach skłonienie zniechędzenia personelu, które podważa pozytywne skutki leczenia farmakologicznego i powoduje gniew i rozczarowanie po opuszczeniu szpitala – brak zaufania wobec szpitala psychiatrycznych w ogóle.

Rzucić 1K100, aby ustalić skuteczność hospitalizacji.

**Rezultat 01–50° oznacza sukces:** postaći 1K3 PP za leki lub terapię

Następnie gracz wylosuje test Poczynalności. Składnik oznacza wyliczenie poczynalności, która wskazuje, że następne będzie m... za m...





CZŁOWIEK  
KONTRA  
KASA

SAMODOBSŁUGOWA

**JAKBYM nie była totalnie uzależnionym od technologii przedstawicielem pokolenia zet, to byłabym technofobem. Skoro pierwszy numer w nowym roku poświęcony jest technologii, sztucznej inteligencji i robotom, to uważam to za doskonałą okazję, żeby uzewnętrznić moje przemyślenia o zewsząd otaczającej elektronice i mojej ambiwalentnej relacji z kasami samoobsługowymi.**

*Gray Picture*

Technologia jest wszędzie, nie da się temu zaprzeczyć. Na przykład moja pralka ma aplikację, za pomocą której mogę ustawiać tryby, bo teraz do wszystkiego trzeba mieć apkę, nawet do wyprania skarpet. Ilość czasu, jaką spędzam nad małym ekranem telefonu albo dużym ekranem laptopa, jest zatrważająca (i pewnie zawstydzająca). Niewątpliwie ten cały postęp technologiczny bywa pomocny, w tym momencie ChatGPT i Bing Chat to praktyczni współtwórcy każdej mojej prezentacji na studia, bo kto ma czas samemu to robić. Ale równie często bywa tak, że te elektroniczne urządzenia bywają bardzo, bardzo wkurzające. Jak wymienione we wstępie kasy samoobsługowe. Myślę, że to jest doskonała ilustracja całego mojego podejścia do technologii. Dostrzegam dużo ich zalet, jak to, że nie muszę nawiązywać ludzkiej interakcji przy kupowaniu bułek, czy to, że mogę kasować każde jabłko jako Gale, które są tą tanią odmianą.

Ale z drugiej strony stoi cała góra małych irytacji. Na przykład, ilekroć próbuję kupić coś lekkiego, jak paczka przypraw albo kisiel, waga nie rozpoznaje, że włożyłam produkt do strefy pakowania, albo źle widzi jego ciężar. I wtedy musisz czekać, aż podejdzie pracownik, w tym czasie patrząc na ten nieszczęsny „Gorący Kubek”, zastanawiając się, czy pseudozupa borowikowa jest tego warta.

A trzeba czekać dość długo, bo oczywiście nie ma pracownika, który zajmowałby się tylko obsługą kas samoobsługowych, ponieważ przecież one są zamontowane tylko po to, żeby korporacje mogły zaoszczędzić i nie płacić ludziom. I rozumiem, że jestem częścią tego problemu, skoro korzystam z kas samoobsługowych zamiast takich z pracownikiem... ale do tej z człowiekiem jest zwykle znacznie dłuższa kolejka, bo najczęściej tylko jedna jest otwarta. Jak już w końcu uda się skasować wszystkie zakupy, to kasa będzie co chwilę pasywno-agresywnie lub nawet agresywnie-agresywnie krzyżeć, że „proszę zabrać zakupy ze strefy pakowania”. Daj mi chwilę, zrobiłam duże zakupy, nie zapakuję ich w 30 sekund.

Generalnie po powyższym widać, że niezbyt lubię, jak maszyna mówi mi, co mam robić. Najpierw roboty będą kazać mi włożyć artykuł do strefy pakowania, a potem, zanim się ktokolwiek obejrzy, rozkażą pracować bez przerwy w kopalni kobaltu! Ale równie bardzo nie lubię mówić do maszyn. Idea Siri czy Alexy mnie bardzo odrzuca, bo głupio mi mówić do czegoś, co nie jest żywe. Co jest dość ciekawe, ponieważ nie mam problemu z prowadzeniem jednostronnych konwersacji z moim psem, mimo że moja psina definitywnie jest jednym z najmniej rozumnych czworonogów (i piszę to z całą moją miłością do niej, to kochane zwierzę, ale mądrością nie grzeszy). Ale mówienie do urządzenia specjalnie zaprojektowanego tak, aby rozumiało wypowiedziane słowa? W życiu. Boli mnie to wewnętrznie.

Moje końcowe wnioski są takie, że te całe technologie, elektroniki i inne takie bywają całkiem pomocne, niewątpliwie nie potrafię bez nich żyć, ale w razie czego będę uważnie patrzeć, czy smart toster nie planuje powstania robotów.



# ANIME SZYBKA PIĄTKA



**SZTUCZNA** Inteligencja to temat, który w popkulturze przewija się od dziesięcioleci. Mamy Mistrzów pokroju Lema, Asimova czy Dicka, mamy też sporo filmów i seriali, a nawet gier. Tym razem jednak poruszymy weebowską nutę w sercach, przyglądając się **Arcy Interesującej** liście tytułów

~Hefajstos



## 5. PSYCHO-PASS

Co by było, gdybyśmy mogli określić kto może popełnić (lub już popełnił) zbrodnię, bazując na odpowiednim poziomie stanu psychicznego? Tak wygląda właśnie przyszłość w serii „Psycho-Pass”, gdzie wraz z młodą Inspektorem Akane Tsunemori zadamy sobie pytanie – czy Sztuczna Inteligencja powinna nas osądzać?

## 4. ID: INVADED

Przyszłość. Grupa śledczych tropi przestępców podejrzanych o brutalne morderstwa. Zniesławiony detektyw Sakaido staje się narzędziem w rękach policji i wnika w świat wirtualnej rzeczywistości – studni ID. Dzięki temu jest w stanie odnaleźć kryminalistów, za co płaci dość wysoką cenę.





### 3. .hack//Sign

2005 rok: wirus „Pluto’s Kiss” doprowadza do upadku Internetu. Dwa lata później wraz z przywróceniem globalnego połączenia do Sieci uruchomiona zostaje gra The World. Główny bohater serii, Tsukasa zostaje oskarżony o współpracę z hackerami, i tym samym uwięziony w Świecie. Czy uda mu się z niego wydostać?

### 2. Ergo PROXY

Tym razem tytuł uderzający głębiej w filozofię i religię. W świecie przyszłości ludzie żyją w nowoczesnych miastach pod kopułą, gdzie pomagają im obdarzone niemal ludzką sztuczną inteligencją roboty. Inspektor Re-L Mayer, zajmując się serią tajemniczych morderstw, trafia na ślad tajemniczego „Przebudzenia”, które może odmienić losy ludzkości.



### 1. Serial EXPERIMENTS LAIN

SEL to seria, która wymyka się ramom gatunkowym, nieustannie nakłaniając widzów do przemyśleń. Japonia. Nastoletnia Lain żyje wraz z rodzicami i starszą siostrą gdzieś na przedmieściach. Pozorną rutynę życia przerywa wiadomość od niedawno zmarłej koleżanki z klasy, proszącej o spotkanie w The Wired – wirtualnej sieci będącej odpowiednikiem naszego Internetu. Skok w cyfrową króliczą norę zaowocuje niezwykłym odkryciem.

### BONUS: Ghost IN THE SHELL

Nie można mówić o anime czy nawet samym science-fiction i sztucznej inteligencji nie wspominając o serii na bazie mangi Masamune Shirow. Fabuła toczy się wokół Motoko Kusanagi, cyborga-policjantki próbującej dopaść tajemniczego hakera.



