

# EQUINOX E TIMES X

## LEGENDY, BAŚNIE I BAJDURZENIA

Spacer przez fantastykę

## BOGOWIE PEGANY

Słuchaj, jak Pan Lord opowiada

## GUILLERMO DEL TORO'S PINOCCHIO

Mistrz potrafi bez sznurków

## TRYLOGIA FABLE

Raz na kurczaku, raz pod

## Kos

Nienawistna Gromada

## PALWORLD

Władza absolutna-mon



# Spis treści

## RECENZJE – SERIALE I FILMY

Kos.....	4
Humor twojego starego – 1670.....	6

## RECENZJE – GRY

Palworld.....	8
Corn Kidz 64.....	10

## RECENZJE – LITERATURA

Oleandrowy miecz.....	13
-----------------------	----

## FELIETONY

Banalność wybrańców i prorocत्व.....	14
Szeroki przestwór oceanu, czyli o cRPGach i RPGach.....	16

## PUBLICYSTYKA

Czy osiągniemy kiedyś Elektryczny Stan?.....	18
--	----

## TEMAT NUMERU

Guillermo del Toro's Pinocchio.....	24
Akademia Pana Kleksa.....	27
Trylogia Fable.....	28
Cruel Beauty.....	34
American McGee's Grimm.....	35
Bogowie Pegany.....	36
Baśniowa szybka piątka.....	38

Naczelna czasopisma i szef działu DTP: Lailyren  
Szef działu korekty: Solaris  
Szef działu redakcyjnego: Ghatorr  
Redaktorzy: Hefajstos, Malvagio, Samael & Mimik  
Korekta: Magda B, Midday Shine, SoulsTornado  
Opracowanie graficzno-techniczne: Enter, Gray, Tanatos  
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, Drodzy Czytelnicy!

Jeśli nie mieliście w dzieciństwie sporego pecha, to powinniście znać całkiem sporo legend, baśni oraz bajek. Grecy, Rzymianie, "Czerwony Kapturek", "Śpiąca Królewna", sprawiedliwość, demokracja - trochę tego było. W obecnym numerze wracamy do tych prostych czasów.

Na pewno bajki doskonale pasują do gier - ich motywy świetnie się nadają zarówno na podstawę całej fabuły, jak i do pojedynczych zadań czy zwykłych smaczków. Można się o tym przekonać w recenzjach serii "Fable" czy "American McGee's Grimm". Jeśli ktoś woli inne media, to zachęcam do rzutu okiem na tekst o nowoczesnym podejściu do "Akademii Pana Kleksa". Mamy również recenzję "Pinokia" czy artykuł o bardzo nie-nowoczesnym podejściu lorda Dunsany'ego do wymyślonych przez siebie "Bogów Pegany".

Oczywiście, to nie wszystko. Wśród recenzji książek znajdziecie kolejne podejście do całkiem lubianej w Equinox Times Tashy Suri, tym razem przy jej "Oleandrowym mieczu". W felietonach i publicystyce mamy znowu teksty o RPGach - tym razem trochę o przechodzeniu z komputerowych rozgrywek na papierowe czy o nadchodzącym systemie na podstawie "Electric state".

Miłej lektury!

~Ghatorr

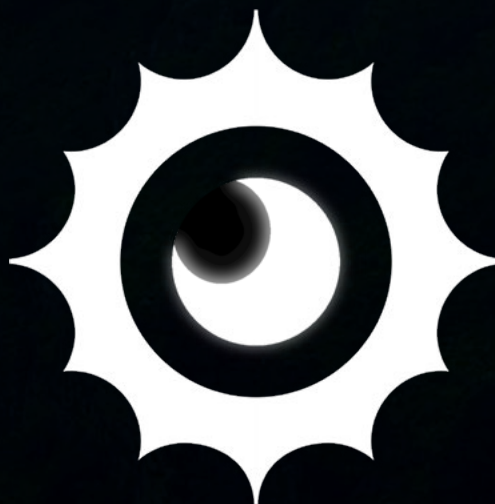
Okładka została wykonana przez Lailyren  
Portfolio: <https://pl.lailyren.art>

Źródło grafiki tła dla stron: [10-12](#)

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)



**POLSKIE KINO - TARANTINO!**



**FILM PAWŁA MAŚLONY**

**KOS**

**A niechaj narodowie wżdy postronni znają, iż Polacy nie gęsi, iż swoje kino wysokiej klasy mają. I to w jakim stylu!**

~Hefajstos

Zwykło się mówić, że jeżeli w filmie ludzie siedzą i rozmawiają pozornie o niczym (co prędzej czy później prowadzi do jatki), to jest to oczywista kopia stylu Quentina Tarantino. W przypadku „Kosa” nie jest to stwierdzenie na wyrost.

### Jak powstaje powstanie

1794 rok. Generał Tadeusz „Kos” Kościuszko (w tej roli świetny i charyzmatyczny Jacek Braciak) powraca na rodzime ziemie ze Stanów Zjednoczonych, gdzie brał udział w walce o niepodległość tego kraju. Wraz z przyjacielem Domingo (Jason Mitchell), planuje powstanie przeciwko Rosjanom. Dokonać tego ma przy pomocy szlachty i chłopstwa. Tymczasem na ziemiach umierającego szlachcica Duchnowskiego, bękart Ignac (jak zawsze hipnotyzujący Bartosz Bielenia) marzy o akceptacji i nadaniu majątku, co zapewnić ma testament ojca. Jest to jednak nie w smak starszemu (i w pełni legalnemu) synowi Stanisławowi (Piotr Pacek).

W międzyczasie, po okolicy panoszy się oddział moskiewskiej kawalerii z rotmistrzem Iwanem Duninem na czele (fenomenalny Robert Więckiewicz). Splot wydarzeń sprawia, że wszyscy trafiają do dworku Pułkownikowej Marii Giżyńskiej (Agnieszka Grochowska), gdzie odbędzie się kolacja na cześć zmarłego. Zebrani przy stole siedzieć będą jednak nie na krzesłach, a beczkach z prochem.

### Karty, wino, pistolety

Najnowsze dzieło Pawła Maślony („Demon”, „Atak paniki”) ocieka przede wszystkim klimatem.



Każda z przedstawionych postaci ma w sobie sporo życia i emocji, niezależnie od tego, na którym planie się znajduje (mający drugoplanową rolę Łukasz Simlat jak zawsze kradnie dla siebie show – i to przy takiej obsadzie!). Słowna zabawa w kotka i myszkę wraz z mimiką bohaterów przyciąga do ekranu – będziecie czekać na finałową iskrę.

Niech Was jednak nie zwiedzie tytuł – „Kos” jest nie tyle o Kościuszcze, co o czasach, w których żył, ówczesnej sytuacji chłopów w Rzeczypospolitej oraz o pragnieniu wolności. Porównań sytuacji Polski ze Stanami jest tu zresztą sporo – sytuacja chłopów pod szlacheckim jarzmem była wszak tożsama z tą niewolników na plantacjach. W obu przypadkach mamy też pragnienie wolności i (wciąż jeszcze nieśmiało) próby walki o nią.

Nie bez znaczenia jest tu też rola Domingo, byłego czarnoskórego niewolnika i jego relacji z Kosem. Jego punkt widzenia obecnej w kraju sytuacji podkreśla wagę potrzeby postawienia na swoim.

### Kino Ociekające Stylem

Dobrze się stało, że zamiast typowej dla naszej kinematografii historii o bohaterskiej walce i patriotyzmie (kto pamięta „1920 Bitwę Warszawską”?) postawiono na mniejszą historię. Zyskał na tym zarówno sam „Kos”, będąc stylową opowieścią wysokiej jakości, jak i widzowie, którym oszczędzono kolejnej masówki o ikonie polskiej historii.

Jeżeli macie więc okazję, idźcie do kina – nie będziecie zawiedzeni. Jeżeli w okolicy nie ma już dostępnych seansów, musicie uzbroić się w cierpliwość. Warto jednak czekać. **Ave!**

# Humor Twojego Starego ~1670~



**NIE** oglądam polskiego kina, a zwłaszcza poskich komedii, jednak z jakiegoś nieznanego nawet mi powodu postanowiłam obejrzeć niedawno wydaną polską komedię „1670”. Historia ta opowiada o szlachcicu, który postanawia zostać „najbardziej znanym Janem Pawłem w dziejach Polski”.

~Gray Picture

Głównym bohaterem jest szlachcic Jan Paweł, który zмага się z problemami utrzymania swoich chłopów w ryzach, kłóci się z sąsiadem (którym oczywiście ma na imię Andrzej i wygląda jak typowy Andrzej) oraz ma liczne perypetie rodzinne. Na szczególne wyróżnienia zastruguje posatać Macieja, chłopca z wymiany z Erasmusa z Litwy.



Moje podsumowanie tego krótkiego serialu doskonale zawarte jest w tytule – jest to bardzo typowy humor Twojego starego. Czego najlepszym przykładem jest przydługi fragment o mierzeniu frędzli u pasów, których nazwy chyba nie mogę tu użyć. Oglądałam to ze znajomymi i myślę, że bawiliśmy się całkiem nieźle, jednak nasze wspólne wnioski są takie, że raz na odcinek był jeden (dosłownie jeden) serio bardzo śmieszny żart. Jak ten o krześle z manufaktury jednego z późniejszych odcinków. Natomiast cała reszta oscylowała na skali od „całkiem OK” do „to największy cringe mojego życia”. Bliżej tej drugiej części zwłaszcza były wszystkie zbyt długie żarty. W komedii trzeba wiedzieć, kiedy powiedzieć „dość” i tego zdecydowanie brakuje w „1670”. Przykładowo dużo dowcipów ma puentę, że córka Jana to lewaczka. Co nawet byłoby zabawne, gdyby skończyło się po pierwszym powiedzeniu tego, a nie żeby potem ciągnięto jeden żart jeszcze przez parę minut; jeszcze niech tylko sam scenarzysta wyskoczy i powie mi czemu to śmieszne. Albo przewijający się tekst, że główny bohater chce zostać najślawniejszym Janem Pawłem. Jakby OK, załapałam, śmiejemy się z papieża, możemy dalej?

„1670” jest bardzo odmóżdżającym serialem, na pewno są lepsze pozycje do obejrzenia, ale też nie był zły. Mojemu staremu zdecydowanie bardziej by się podobał niż mnie, ale nie był to najgorszy sposób na spędzenie dwóch wieczorów.

CZY JESTEŚ GOTOWA  
PRZEKROCZYĆ



WSZYSTKIE  
NASZE  
GRANICE

NATALIA BROŻEK



SWOJE GRANICE?

# PALWORLD

## PIERWSZE WRAŻENIA

### NA WYSPIE TEJ...

**GRZMI** ostatnio Internet: oto klon Pokémonów! W dodatku lepszy, bo z pełną swobodą! Ale czy na pewno?

~Hefajstos

Stworzona przez Pocket Pair, Inc. (kto kojarzy Craftopię?) gra, będąca obecnie sprzedawana w ramach wczesnego dostępu na Steamie, szturmem wzięła graczy. Memiczność i kontrowersje to wszak znane i niezawodne chwytły marketingowe. Król Pal jest jednak nagi – kwestia czy krawiec dostarczy obiecany strój.

### Pal, to pracownik mój!

Budzimy się na wyspie w otoczeniu trzech Pali: kurczaka-piłki Chikipi, kulistej owieczki Lamballa oraz różowego pokekota Cattivy. Jako rozbitek ubrany w typowe dla rozbitek ubranie (najnowszy trend w podróżach, zapewne) ruszamy na podbój miejscowej fauny i flory.

W prawym górnym rogu pojawia się tutorial, prowadzący nas od prostego zbierania patyków i kamieni, przez budowę bazy i łapanie stworków, aż do przejmowania Wieży. I tak też toczy się nasza gra: łapiemy kolejne stwory, budujemy kolejne konstrukcje, pokonujemy kolejnych przeciwników. A Palświerszcze cykają.

### Razem spalimy ten świat!

Na chwilę obecną (wersja v0.1.4.0) tytuł trawia dwa spore problemy. Pierwszym z nich jest rzecz jasna wtórność rozrywki – potrzebujemy więcej i więcej surowców, by odblokować kolejne poziomy w technologicznym drzewku. Nawet przy zastosowaniu automatyzacji pod postacią pracy naszych Pali, wciąż jest to nużące.



Znacznie większym problemem jest jednak rola naszych Kumpli w tym świecie. Stworki snują się po swoich rejonach, to uciekając, to atakując postacie ludzkie. Brakuje tu jednak ekosystemu, swoistych zależności – zarówno pomiędzy poszczególnymi typami, jak i ich środowiskiem. Sprowadzone do roli mema z bronią palną szybko przestają nas interesować.

### Quo Vadis with that gun!?

Palworld skrywa w sobie potencjał bycia godnym przeciwnikiem Pokémonów, ale przed twórcami sporo pracy i planowania. Urozmaicenie mapy, podbicie palety zachowań Stworków i dorzucenie lore sprawi, że tytuł zapisze się w historii wielkimi zgłoskami. W innym przypadku, po zakończeniu trwającego exodusu graczy zostanie tylko memicznym wspomnieniem pokroju Neopets. **Ave!**



# FESTIWAL REMCON 2024

23-25 LUTEGO 2024  
AMBEREXPO  
GDAŃSK



Fundacja BT



REMCON

amber  
expo

# CORNKIDZ 64

Gdyby kózka nie skakała,  
to by...  
nachosów nie dostała?



**GDY** nostalgia wzywa, moim obowiązkiem jest na ten zew odpowiedzieć. Szczególnie jeśli za nim beczy kozi bek absurdu. I obietnica nachosów. Otóż pewien zmutowany nastoletni kozioł (niestety nie ninja) Seve ma powtarzający się sen. Naprawdę piękny sen. Sen o nachosach. Niestety, gdy już wchodzi do sklepu pośrodku niczego, by skosztować swego ulubionego serowo-kukurydzianego przysmaku, okazuje się, że zamiast wnętrza sklepu jest jakiś dziwaczny... plac zabaw? No i jeszcze jego przyjaciółka Alexis męczy mu jego kozi zadek o jakieś domniemane nadnaturalne zdolności. No cóż, jedyne, co zostaje naszemu nieszczęśnikowi, to podążać za wskazówkami jego pokręconej przyjaciółki...

~Tanatos



Jako osoba, która za dzieciaka zagrywała się w platformówki 3D, takie jak „Rayman 2”, „Kangurek Kao”, „Spyro” czy „Crash Bandicoot”, fakt, że ostatnimi czasy powstają gry czerpiące garściami z klasyków, niezmiernie raduje moje serce. Gry jak „A Hat in Time” czy „Psychonauts 2” (recenzowane przeze mnie kilka numerów wstecz), ale też nowsze „Pseudoregalia” i „Cavern of Dreams”, które często naśladują również styl graficzny minionej epoki. Nie zdziwił mnie kolejny tytuł tego typu, wszak jak już stwierdziłem, jest to już praktycznie trend, ale zostałem pozytywnie zaskoczony kreskówkowym wręcz designem postaci, świetnym humorem i klimatem całości, który sprawił, że poczułem się, jakbym grał w dobrej jakości grę na podstawie jakiejś animacji z Cartoon Network czy Fox Kids.





## Dzieciaki syropu glukozowo-fruktozowego

Ale po kolei. „Corn Kidz 64” to produkcja BogoSoft, czyli studia odpowiedzialnego za takie klasyki, jak „Peetoo” czy „Lyle in Cube Sector”. Co, nigdy o nich nie słyszeliście? Nie martwcie się, ja też. Są to proste gry w 2D z kilkoma ciekawymi mechanikami i „pożyczoną” muzyką, którą czasem dało się słyszeć w jakimś cracktro czy innym demie z demosceny. Jeśli nie wiecie, czym jest demoscena, planuję napisać o tym artykuł, więc miejcie oczy szeroko otwarte. Ogólnie rzecz biorąc, nic ponadprzeciętnego, o czym można by wiele pisać. No, może poza specyficznym humorem właśnie z początku lat dwutysięcznych. Z powodów znanych tylko sobie pan Bogo postanowił wrócić na scenę i wydać kolejną gierkę.

Tym razem jest to tzw. „pilot”, który ma wielkość mniej więcej 1/3 standardowej gry z tamtej epoki. I w rzeczy samej gra jest dość krótka – posiada samouczek, duży poziom z wieloma budynkami, do których można wejść, niewielki hub oraz dwie wieże – jedną trudną, a jedną piekielnie trudną. Nie żartuję, nawet nazywa się „Anxiety Tower” (czyli wieża lęku) i sam jej widok przyprawia o zawrót głowy, na szczęście jest całkowicie opcjonalna. Niemniej mimo tej niewielkiej na pierwszy rzut

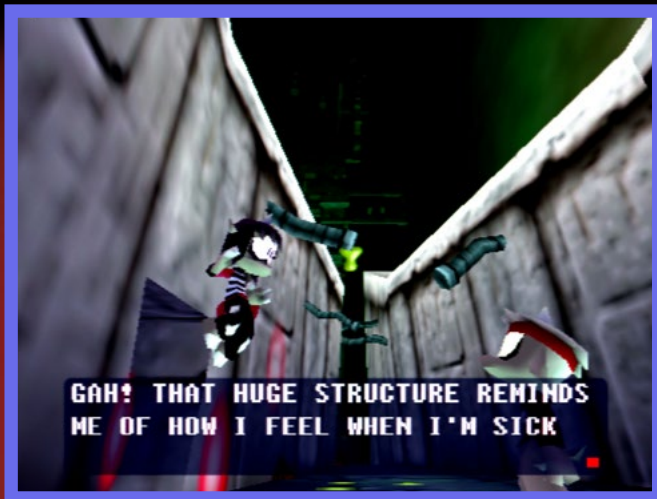


oka ilości zawartości, ta stosunkowo ograniczona przestrzeń jest wypchana po brzegi rzeczami do zrobienia, znajdźkami i przede wszystkim sekretami. Nasz główny bohater Seve, jak na (zmutowaną) kozę przystało, potrafi skakać, odbijać się od ścian oraz trykać swoim jedynym rogiem. Co ciekawe, jego róg jest dość wielofunkcyjny, bo poza atakowaniem przeciwników potrafi też nim odkręcać śruby, nakręcać różne mechanizmy czy włączać przyciski. Może również (niczym prawdziwy zbuntowany nastolatek) wandalizować pobliskie automaty z napojami, by napić się Dream Sody, napoju na bazie syropu glukozowo-fruktozowego z kukurydzy, który naszemu młodocianemu przestępcy służy jako przedmiot leczący. Logika snów, jak by nie patrzeć.



## I kobyłkom mokły boki

Po ukończeniu samouczka-placu zabaw wspomnianego we wstępie, Seve rusza do wypełnionego po brzegi palindromami miasteczka Wolloh's Hollow. Tutaj też spędzimy najwięcej czasu. Po dotarciu na miejsce okazuje się, że jest to miejsce zamieszkałe przez świnie, jednakże sowy zrobiły z burmistrza kiełbasę, zawiesiły na pobliskim drzewie jako przykład i terroryzują biednych mieszkańców. Tutaj odblokujemy nową umiejętność oraz przejrzymy każdy centymetr tego świata w poszukiwaniu sekretów, znajdziek i oczywiście sposobu na pozbycie się przebrzydłych ptaszysk. Mamy tu sklep z bibelotami, kościół, tymczasowo zamknięte (z powodów sanitarnych) zoo, cmentarz, dachy i sowie drzewo. No i jeszcze ten jeden budynek, co się rozkłada i gra jak pozytywka po nakręceniu. W każdym z tych miejsc znajdziemy dużo rzeczy do zrobienia, a na brak zagadek narzekać nie można. Dodatkowo w grze ukrytych jest kilka magicznych luster, które po rozbiciu zabierają nas do poziomów-wyzwał.



Na dodatek miasto jest samo w sobie palindromem do tego stopnia, że w którymś momencie musimy je obrócić i eksplorować jego (dość dezorientującą) lustrzaną wersję. Osobiście przystosowanie się do tej odwrotności zajęło mi trochę czasu, ale jest to bardzo fajny i ciekawy, mimo swej pozornej prostoty, zabieg, który pozwala na eksplorację tego samego poziomu na nowy sposób, bo poza poziomem również niektóre mechaniki ulegają odwróceniu, dzięki czemu np. winda, która do tej pory jechała do góry, teraz będzie jechać w dół.

### DzW13K1 cRAc7r0 i przytulne poligony

Przyszła pora na warstwę audiowizualną. I jej ciu jej, muszę powiedzieć, że jestem naprawdę pod wrażeniem. Już patrząc po tytule, można wywnioskować, że autor celował w estetykę Nintendo 64 i innych konsol tej generacji. I niewątpliwie mu się to udało! Nie tylko to, ale też dał radę uchwycić ducha tych czasów. Zaczynając od samego designu głównych postaci, Seve'a i Alexis, którzy wyglądają jak para zbuntowanych nastolatków z pogranicza tysiąclecia mających swoją „emo-fazę”, jakby mieli w każdej chwili zacząć słuchać My Chemical Romance czy Evanescence. Albo przynajmniej Linkin Park. Szamając nachosy i pijąc tani kolorowy napój (zresztą wskaźnik zdrowia to butelka Dreem Sody). Naprawdę urocze i nostalgiczne.



Co do grafiki, autor naprawdę chciał, aby gracze odczuli doświadczenie retro, obcując z tą grą, bo jeśli chodzi o rozdzielczość, mamy bardzo ograniczone opcje. Przynajmniej można wyłączyć filtr linii CRT. Gra wygląda bardzo ładnie, przyjemnie retro-3D. W szczególności na pochwałę zasługują animacje, które sprawiają, że ruchy naszego bohatera i przeciwników są przyjemnie sprężyste i dają odpowiedni feedback. Nawet platformy lub inne elementy interaktywne zachowują się w satysfakcjonujący sposób.



No i czas na muzykę. Będę szczerzy, jest to jedna z głównych rzeczy, która przykuła moją uwagę do tego tytułu. Zaczynając od tego, że możecie jej posłuchać sami TUTAJ, jak już wspominałem, podkład brzmi niczym cracktro bądź coś z pogranicza późnej Amigi. Dla uproszczenia – staro brzmiąca muzyczka, do której mam sentyment. Tym razem autor poprosił o zezwolenie na użycie tych utworów i niektóre z nich zremixował tak, że muzyka zmienia się w zależności od sublokacji. Moim zdaniem – cud, miód i orzeszki.

### 64 powody, by zagrać

Podsumowując, Corn Kidz 64 jest bardzo przyjemną, acz krótką gierką, której ukończenie zabiera – w zależności od tego, jak bardzo zależy Wam na przejściu jej w 100% – od 5 do 14 godzin. Osobiście spędziłem w niej 12 i pół godziny i nie wymaksowałem jej (i biorąc pod uwagę piekielnie trudną Wieżę Lęku raczej nie wymaksuję). Jeśli też chcecie spróbować, to gra jest dostępna dość tanio na Steamie – w cenie kebaba macie fajną gierkę, a w cenie dużej pizzy – dobrą gierkę, nachosy i jakiś gazowany napój dla autentyczności doznań. Miłego brykania!

# Oleandrowy miecz

„Płonące królestwa” tom drugi

„OLEANDROWY miecz” autorstwa Tashy Suri to drugi tom serii „Płonące królestwa”. Pierwszy tom – „Jaśminowy tron” – oceniłam bardzo wysoko. Czy po przeczytaniu kontynuacji nadal polecam ten cykl?

~Gray Picture



Akcja „Oleandrowego miecza” zaczyna się pare miesięcy po zakończeniu wydarzeń z poprzedniej książki – Malini i Prija rozstały się, gdyż każdą z nich wzywały obowiązki. Księżniczka Malini, wraz ze swoją armią, realizuje plan odebrania korony swojemu bratu, a starsza Prija pomaga w utrzymaniu porządku w jej nowo wyzwolonym kraju. Jednak w pewnym momencie marsz wojska zostaje przerwany, gdy jedna z fortec używa zaklętego ognia do obrony. Malini wzywa na pomoc Priję, z nadzieją, że tak wykorzysta swoje czarodziejские zdolności, by przechylić szalę na jej korzyść. Prija staje więc przed wyborem lojalności wobec jej ojczyzny a wobec jej ukochanej.

„Jaśminowy tron” miał wiele cech, które lubię w powieści fantasy, z czego najbardziej podobał mi się przedstawiony na kartach powieści świat. Bardzo doceniam, gdy akcja powieści fantasy jest osadzona w ciekawszym settingu niż „wcale-nie-średniowieczna Europa”. Jednak napisanie dobrego powrotu do danego świata to zupełnie coś innego, niż wykreowanie go po raz

pierwszy. Za drugim razem nie ma się już tego efektu nowości. W „Oleandrowym mieczu” świat jest nadal barwny, ale nie mogę pozbyć się wrażenia, że liczyłam na coś więcej. Tym bardziej, że w tym tomie akcja rozgrywa się w wielu różnych miejscach, nie tylko w jednym mieście-państwie. Dlatego też spodziewałam się większej rozbudowy świata, opisów zwyczajów innych miast-państw, czego było zdecydowanie za mało.

Jest to zdecydowanie największy z moich zarzutów, ale to nie znaczy, że nie podobała mi się cała książka. Czytało się ją całkiem przyjemnie. Akcja też była znacznie żywsza i szybsza niż w „Jaśminowym tronie”, który rozkręcał się powoli. Również podobało mi się rozwinięcie wątku magicznego, przede wszystkim poświęcenie więcej miejsca na stronach utrzymującym w napięciu wątku bogów Jakszów.

Myślę, że mogę z czystym sumieniem napisać, że jak na razie, po drugim tomie, nadal polecam serię „Płonące królestwa” i będę czekać na tom trzeci!



*Ghatorr – Programuje, pisze, zna ludzi i udaje, że wie co robi. Fanatyk indyjskich Greków.*

## Banalność wybrańców i prorocत्व

To nie tak, że jakieś motywy literackie są lepsze czy gorsze. Każdy z nich – od „złowrogiej macochy” po „cykl istnienia państwa” – jest mniej lub bardziej znany, wykorzystywany w historii tak mniej więcej od czasu Biblii, ma swoich fanów i wrogów i tak dalej. Kiepski twórca weźmie obiecujący, interesujący pomysł i zmieni go w trzysta stron bólu, a dobry zrobi cudowną opowieść z rycerza idącego odbić królową z łapsk smoka. Mimo świadomości tego wszystkiego jest jeden motyw, który budzi za każdym razem we mnie poważną podejrzliwość...

Wybrańcy. Wszelkiej maści zapowiedziane w starożytnych prorocत्वach wspaniałe istoty mające przynieść światu pokój, radość i szczęście. Pojawia się taki i bam, problemy są naprawiane, dawne moce dobra i szczęścia się przebudzają, by pokonać zło, i tak dalej, i tak dalej. Do tego dostają najlepsze miecze, które czekały setki lat, aż ktoś je wyciągnie z kamienia, doskonale władają magią i tak dalej, i tak dalej. No żyć, nie umierać.

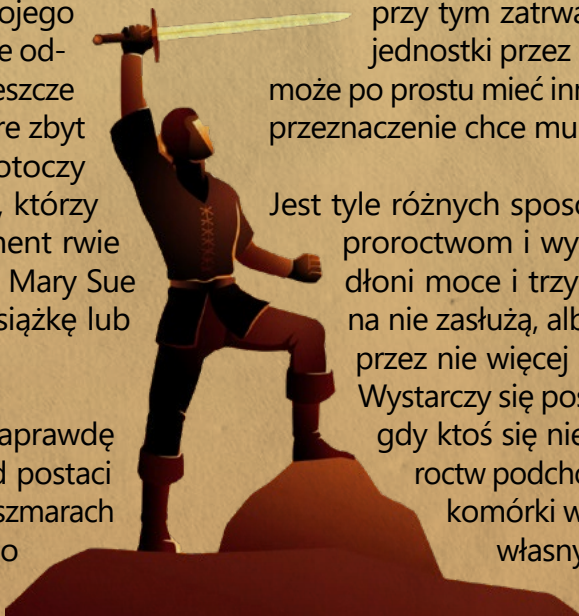
Od razu widać dwa spore problemy – taki wybrańiec nie dość, że ma historię życia pisaną pod dyktando jakichś starożytnych rzeczy albo istot o wiele potężniejszych od niego (dotyczy to większości ludzkości bez milionów dolarów na koncie, ale nas żaden Bezos czy Gates nie wybrał na swojego herolda, a do tego trochę im brakuje odpowiednio mistycznej otoczki), to jeszcze często dostaje do tego środki, które zbyt ułatwiają mu życie. Jeśli jeszcze otoczy go grono wiernych zwolenników, którzy go popierają, nawet gdy konsument rwie sobie włosy z głowy, to już mamy Mary Sue do kwadratu i zostaje zamykać książkę lub wyłączyć film.

To jest jeden z motywów, który naprawdę łatwo może wszystko popsuć – od postaci po konstrukcję fabuły. Do dziś w koszmarach śni mi się „Kumba”, gdzie zarówno główny bohater, jak i antagonist

kierowali się prorocत्वem starej... chyba modliszki? Tak, dobrze wiem, że to tylko bajka dla dzieci, ale zgrzytało mi to straszliwie. Podobnie źle wspominał Rey z nowej trylogii „Gwiezdných Wojen”, której „wybrańcza” charakterystyka od pierwszych chwil zmniejszała wszelkie poczucie zagrożenia w jej scenach – w czym nie pomogło szamotanie się twórców na przestrzeni trzech filmów, ale to już inny temat. Z kolei w „Zrodzonych z legendy”, książce dla młodych dorosłych z motywami arturiańskimi, wszelkiej maści koleje losu dopakowujące główną bohaterkę tak mnie odstraszyły, że nigdy nie tknę kolejnych tomów. Niektórzy pisarze po prostu mylnie uznają fajne moce za najważniejszą cechę postaci i na tym się zatrzymują.

Głównym powodem, dla którego ten motyw traktuję z podejrzliwością, jest jednak nie to, że jest sam w sobie zły – tylko że tak łatwo go zepsuć. Wybrańcy potrafią być wspaniali – gdy tylko zostaną odpowiednio potraktowani. Może cała towarzysząca im otoczka to efekt czyjejś manipulacji („Diuna”), co zmienia założenia danej opowieści i pozwala na konfrontację niedoszłego wybrańca ze swoimi patronami? Co, jeśli postanowi się sprzeciwić swojemu przeznaczeniu? Albo może po prostu go to przerośnie – i prorocत्वa co prawda potoczą się swoim torem, ale dostaniemy przy tym zatrwajający obraz wyniszczania jednostki przez los? Ewentualnie wybrańiec może po prostu mieć inne plany, w których realizacji przeznaczenie chce mu przeszkadzać...

Jest tyle różnych sposobów, by dodać pikanterii prorocत्वom i wybrańcom. By wyrwać z ich dłoni moce i trzymać je poza zasięgiem, aż na nie zasłużą, albo chociaż sprawić, by mieli przez nie więcej problemów, niż oczekiwali. Wystarczy się postarać – a za każdym razem, gdy ktoś się nie stara i do wszelakich prorocत्व podchodzi zbyt prostolinijnie, szare komórki w mojej czaszce topią się we własnych łzach nad czymś zamarnowanym potencjałem.



# TRIP RPeG

## Czyli comiesięczny Toruński Koktajl RPG

Ostatnia środek każdego miesiąca.  
Godzina 18:00  
Kopernika 20, Toruń, Hipisówka



*Malvagio - Wielbiciel czarnych charakterów, autor tysiąca i jednego oneshota, których nikt nigdy nie czytał. Wzbogacił scenę superbohaterskiego komiksu o Człowieka Bez Szyi. Lubi sneki i w ogóle gady – gdyby jakieś miał, wypuszczałby je, by gryzły hejterów polskiego dubbingu. Stary soulsowiec, uważający drugą część za najlepszą. Recenzuje komiksowe kuce, by usprawiedliwić przed sobą wydawanie na nie kasy.*

## Szeroki przestwór oceanu, czyli o cRPGach i RPGach

**Ciao tutti!** Tym razem mam dla Was coś specjalnego. Trochę pod wpływem zachwytu „Baldur’s Gate 3” (i to powszechnego, nie tylko mojego), a trochę w związku z coraz głębszym wsiąkaniem w papierowe rpgowanie, pomyślałem sobie, że ciekawą ideą będzie podzielenie się paroma luźnymi przemyśleniami w temacie. Nie ma to być żadna rozprawa naukowa, zwłaszcza że sam jeszcze świeżak w tym interesie. Zatem RPG... z czym to się je i jak mają się one do swoich komputerowych odpowiedników?

Jesteście zatem fanami gatunku, zjedliście zęby na izometrycznych klasykach i neoklasykach (jak „Tyranny”), ograliście trzeciego „Baldura” i chcecie skoczyć teraz na głębsze wody. Po takim przeszkoleniu jesteście pewni, że będzie to dla Was fraszka i na pewno odnajdziecie się z łatwością – a tymczasem nic bardziej mylnego! Doświadczenie wyniesione z rozgrywek wirtualnych może nie tylko wcale nie okazać się pomocne, ale wręcz zmienić się w balast, który niczym kotwica pociągnie Was na pozbawione frajdy dno. Do tej pory pływaliście w rzece, teraz zaś wpływacie na szerokie wody Morza, a może Oceanu Wolności. A to może być przytłaczające.

„Ale zaraz”, powiecie pewnie, „przecież w cRPGach możemy często rozwiązywać sprawy na różne sposoby!”. Macie rację, do pewnego stopnia. Ale nawet szeroki wachlarz możliwości wciąż jest ograniczony do swojego rozmiaru. Nie przebijecie drowką Mintharą ściany jej kwatery, by następnie wspiąć się z nią po zboczu i zawlecić ją do druidzkiego gaju. Jeśli wydaje się Wam to dość specyficzne, to dlatego, że podobna sytuacja miała miejsce na sesji, w której brałem udział. Ale nie jest to nawet najbardziej znaczący przykład – zastanówcie się więc nad inną kwestią: jak Wasza postać komunikuje się z innymi? Jak wygląda Wasza kontrola nad tym?

Ach, tak, dialogi. I nie mówię tu tylko o okrytych niesławą kółkach dialogowych z nowszych produkcji Bioware’u czy Bethesdy – one paradoksalnie są bardziej szczerze w tym, co robią. Człowiek nie zastanawia się, jak bardzo daje się prowadzić nurtem rzeki przez kwestie dialogowe, nawet jeśli jest ich wiele, dopóki nie stanie przed Mistrzem Gry. I nie zorientuje się nagle, że ten nie podsunie mu kartki z przygotowanymi odpowiedziami do wyboru. Możesz powiedzieć cokolwiek! Ale jak tu cokolwiek wybrać z nieskończenie wielu możliwości?! Co powiedzieć, jak się zachować, aktywacja trybu paniki! Przemawiam z doświadczenia własnego i zaobserwowanego, pierwsze podejścia stanowić będą skok na głęboką wodę. Niespodziewaną pomocną dłoń może wyciągnąć pogardzany przez doświadczonych graczy railroading – gra na fabularnych szynach jest w stanie pomóc początkującemu graczowi oswoić się ze zmianą sposobu myślenia o grze. Kroczek po kroczku, aż będzie gotowy pozbyć się skrzydełek do pływania i popłynąć przed siebie ze śmiałością w sercu.

Kwestia opcji dialogowych to nie jedyny „gejmizm”, z jakim przyjdzie zmierzyć się początkującemu. Opuść już sobie banały o braku szybkiego zapisu i wczytania, jeśli coś pójdzie





nie po naszej myśli, bo to rzecz oczywista. Musimy jednak zmienić swoje podejście w kwestii bycia głównym bohaterem. Już na samym podświadomym poziomie nasz mózg, wyuczony właśnie na cRPGach może oczekiwać od sesji tego samego – że będziemy naczelną siłą sprawczą, że świat będzie kręcił się wokół nas, że to wyłącznie nasza historia. To również wydaje się oczywiste, ale łatwo o tym zapomnieć w ferworze odgrywania roli. Tworzymy historię wspólnie i to nie tylko z naszymi towarzyszami z drużyny, ale też MG. Jak przeczytacie chyba w każdym podręczniku, on również jest graczem, nie antagonistą, którego należy „pokonać” (ani on nie powinien chcieć pokonać nas, jeśli pragnie być uważany za dobrego w swym fachu). Nie jest bezdusznym komputerem zaprogramowanym do rzucania nam jedynie kłód pod nogi, też chce się dobrze bawić. RAZEM z nami. Być może przegramy i nasze postaci zginą. To też jest rzecz, z którą należy się pogodzić, której możliwości wykluczyć nie można. Ważna jest historia.

Jeszcze słów kilka o systemie charakteru postaci, ważnym elemencie DnD oraz wyrosłego z niego Pathfinderera. Przez wielu uważany za relikwiarz przeszłości – czyż Lariani nie zdecydowali się całkowicie

z niego zrezygnować w trzecim „Baldurze” – być może także i przez Was? Osobiście nie zgadzam się z tą opinią, sądzę też, że to właśnie cRPGi odpowiedzialne są za jego złą sławę. A to dlatego, że w sporej części z nich jego idea została wypaczona. Wpędzają nas w pułapkę myślenia, że skoro jesteśmy postacią Chaotyczną Dobrą, powinniśmy wybierać wyłącznie te opcje, które opatrzone są stosownym charakterem (albo przynajmniej jedną z jego części składowych). Inne zbliżają nas przecież nieubłaganie do jego zmiany, a to znaczy, że źle odgrywamy postać, prawda? Nieprawda. Charakter nigdy nie powinien być wykutym w kamieniu imperatywem, którego należy surowo przestrzegać. To rama, wyznaczająca jedynie środek moralnego kompasu postaci. Punkt wyjścia, ułatwiający wiarygodne jej odgrywanie. Nasz (anty)bohater, nawet jeśli jest Zły, nie musi – a nawet nie powinien, nie jest bowiem czarnym charakterem! – przy każdej nadarzającej się okazji kopać szczeniaków i okradać sieroty z lizaków. CRPGi zachęcają do jednowymiarowości, RPGi są bardziej zniuansowane w tym zakresie.

I to by było na tyle, jeśli idzie o moje uzewnętrznianie się. Mam nadzieję, że wynieśliście z lektury przyjemność i czujecie się lepiej przygotowani do wejścia we wspaniały świat RPG. Albo że przynajmniej nie odciągnąłem Was od zamiarów wkroczenia weń. Cóż, będę chyba musiał rzucić na Intuicję... wynik pozostawię dla siebie.

*Adios!*



# Czy osiągniemy kiedyś Elektryczny Stan?

I czy na pewno warto wydać na to pieniądze

**MUSZĘ** zacząć od tego, że jestem ogromnym fanem systemów RPG „Tales from the Loop” oraz „Things from the Flood”. Obydwa są systemami bazującymi na powieściach graficznych Simona Stålenhaga, umieszczonymi w bliskiej nam, ale jednak innej rzeczywistości końcówki XX wieku. Kiedy więc dostałem wiadomość, że Fria Ligan, wydawnictwo, które stworzyło Tales’y i Things’y, ma zamiar wydać kolejny system RPG, bazujący tym razem na „The Electric State” Stålenhaga, nie zastanawiałem się długo i kupiłem go na Kickstarterze. To był błąd. O czym opowiada „Electric State”, jak bardzo różni się powieść graficzna od systemu RPG i jaki jest stosunek mojego niezadowolenia do wydanych pieniędzy? Wszystko znajdziecie poniżej.

~Samael & Mimik

## Co zdarzyło się w latach 90.

Podczas wojny walczone i wygrano dzięki pilotom dronów – ludziom, którzy przez siedem długich lat prowadzili ogromne bezałogowe maszyny do zwycięstwa. Wynagrodzono ich szczerze, a ich dzieci miały żyć w dostatku. Miały. Wszystkie urodziły się martwe.

To jednak nie zastopowało technologii dronów, która rozwijała się coraz bardziej i mocno wcho-

dziła na rynek cywilny za sprawą firmy Sentre, którą można uznać za głównego wygranego tej wojny. Przestało jednak chodzić o kontrolowanie ogromnych maszyn, które byłyby zdolne pomóc w pracy, a bardziej o pewną błogość, której doznawali jedynie ci spędzający godziny i dni podłączeni do nakładanych na głowę jednostek neurokasterskich. Możliwość łączenia się z innymi użytkownikami w jednym, napędzanym elektroniką stanie świadomości bardzo mocno uzależniała. Uzależniała tak mocno, że kiedy Michelle wyrusza w podróż, jej przybrany ojciec jest powoli rozszarpywany przez ptaki żywcem, ale nie zdaje sobie nawet z tego sprawy, połączony z innymi w elektrycznym śnie.

19-letnia Michelle wyrusza z domu, gdyż jej brat Skip przychodzi do niej pod postacią niewielkiego, trochę większego od 10-letniego dziecka, drona. Główna bohaterka przemierza chylące się ku upadkowi obszary Pacyfiki, której krajo-brazy bywają pokryte podłączonymi do systemu ludzkimi szczątkami, a każdy napotkany żywy człowiek posiada nieodłączny neurokastyczny hełm. Musi ukrywać się przed nimi, widząc co potrafią oni zrobić innej, niepodłączonej kobiecie, zauważonej na parkingu samochodowym. Miasta pełne niszczących budynków, w których nie sposób zdobyć świeże jedzenie, pozwalają podziwiać jedynie kolejne horrory porzuconych maszyn. Kiedy Michelle w końcu

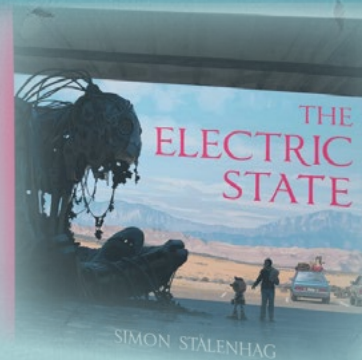
dociera do swojego brata, na łóżku widzi jedynie wychudzoną postać z nałożonym hełmem, którą trudno jej poznać. Bierze go i z planem ucieczki wodą pozostaje tylko z jednym pytaniem. Czy zdjęcie jego hełmu zabije go tak samo, jak jej przybraną matkę?

## Jakie problemy sprawia nam przeszłość

„Electric State” jest naprawdę cudowną powieścią graficzną. Pokazuje ona nam świat, chylący się coraz bardziej ku upadkowi i w iście darksoulsowym stylu, każe nam szukać kolejnych informacji dotyczących życia bohaterów i świata. Co dzieje się po założeniu hełmu, do czego dążą podłączeni ludzie i dlaczego jej brat jest tak ważny?

Ciekawym odejściem do typowego schematu opowieści drogi jest dojrzenie bohaterki przez retrospekcje, które przypominają sobie jadąc zniszczonymi terenami Pacifiki. Dostajemy urywki życia Michelle, czasem związane z neurotechnologią, wojną i stagnacją świata, a czasem będące jedynie wspomnieniami nastolatki, w której życiu działo się naprawdę wiele.

I dlaczego w sumie staram się opisać Wam świat, fabułę i w wielkim skrócie pokazać jak wygląda „Electric State”? Głównie po to, żeby uświadomić Was jak ciężkim zadaniem może być przeniesienie tego na system RPG. Z jednej strony mamy historię świata, ale już informacje na temat wojny, krajów i reszty szeroko pojętego świata nie są nam znane. Kolejnym ogromnym problemem jest całkowity brak ludzi. Niemożność wykorzystywania żadnych postaci niezależnych na swoich sesjach sprawiłaby bardzo dużo problemów podczas prowadzenia. Powieść graficzna nie dostarcza nam również zbyt wiele możliwości konfliktów do wykorzystania. Jedynymi zagrożeniami, jakie towarzyszą naszej bohaterce w trakcie podróży, są grupy ludzi opętanych przez ich hełmy oraz, z jakiegoś powodu, konieczność pokazania swojego dowodu tożsamości. Ze względu na to, że Michelle nie może również korzystać z neurotechniki, nigdy nie dostajemy opisu, co dzieje się po założeniu hełmu i jakie trudy czy zagrożenia mogą się tam czaić. Słowem, potrzebne są ogromne zmiany, żeby uczynić to grywalnym.




## Jak zmieniono alternatywną rzeczywistość

Na początku zaznaczę, że nie mamy jeszcze kompletnego podręcznika. Wszystko to piszę na podstawie wersji alfa, która została wysłana do wspierających i zawiera około połowę stron, które znajdują się w wersji finalnej. W wersji alfa zawarto takie rzeczy jak: mechanika, tworzenie postaci, walka, neurotechnika oraz przykładowa przygoda, a pominięto rozdziały, które zawierają opis i historię świata, pomoc dla MG oraz przykłady zagrożeń, które mogą czaić się na Podróżników.

W krótkim wstępie do świata dowiadujemy się, że jest rok 1997. Pacifica, obejmująca obszar dawnego stanu Kalifornia, jest jednym z wielu krajów, które powstały po wojnie domowej. Mimo wszystko, to kraj, który powoli, lecz nieuchronnie zmierza ku upadkowi. Coraz częściej docierają do uszu naszych postaci mroczne plotki o eksperymentach, które wydostają się z tajnych laboratoriów, ogromnych maszynach przemierzających pustkowia, które narodziły się wprost z samej sieci czy okropnych mieszanek człowieka i maszyny. Jednakże, póki co, w miastach normalnie toczy się życie, normalnie można załatwić większość spraw, a rozrastające się technokulty spotykają się w cyberprzestrzeni bardziej w wolnym czasie, niż zaraz po obudzeniu się. To bardzo sensowne zmiany, które dostosowują świat, by dało się w nim lepiej grać. Trochę dziwi, że twórcy nie pokusili się na cofnięcie czasu do 1996, co trochę tłumaczyłoby zmiany.

Następnie możemy przejść do tworzenia postaci, które w tej grze nazywają się Podróżnikami. Każda z nich, musi mieć swój Marzenie, które będzie ścigać przez kolejne sesje oraz Wadę,

którą należy przedstawiać podczas odgrywania postaci. Obydwie te rzeczy mają swoje znaczenie mechaniczne, gdyż pozwalają po każdej sesji rozwijać nam postać. Następnie w typowym dla Year Zero Engine stylu musimy rozdać punkty pomiędzy cztery statystyki: Siłę, Zręczność, Rozum oraz Empatię. Zrezygnowano tym razem z umiejętności, co jak dla mnie pozbawia je specjalizacji i sprawia, że postacie, które inwestują w podobne atrybuty będą zlewały się obowiązkami podczas sesji. Tworzymy również Napięcie pomiędzy postaciami, które wyznacza jak mocnymi uczuciami, pozytywnymi lub negatywnymi, darzy jedna postać inną. Następnie, w zależności od klasy, którą weźmiemy, dostajemy talenty, które dają nam bonusy do testów lub pozwalają wykonywać rzeczy specjalne, na przykład operacje chirurgiczne. Dorzucamy do tego określoną ilość pieniędzy, jednostkę neurokasterską oraz przedmiot osobisty. A dla całej drużyny, wybieramy środek transportu oraz przedmioty, które będą pozwalały nam robić różne rzeczy.



Następnie przychodzi rozdział walki oraz neurotechniki, w którym dostajemy dosyć szczegółowe informacje dotyczące zasięgów w walce, inicjatywy, możliwych do wykonania akcji. Występuje tu podział na walkę wręcz oraz zasięgową, możliwość tworzenia zasadzek oraz tabelki broni czy poważnych ran, które możemy otrzymać w walce. Znalazło się tu nawet miejsce dla innych zagrożeń, takich jak wybuchy, ogień, choroby czy brak snu. Później opisana jest ogólnie pojęta neurotechnika, na co pozwala, jak w niej walczyć i znajdować informacje czy ile zajmuje ona czasu. Omówione są tu również punkty błogości, które zdobyte w nadmiarze, nie pozwolą nam się już z tego świata wydostać. Ostatnią kategorią są tu pojazdy, ze sporą tabelą dostępnych środków transportu, dodatkowymi cechami, możliwymi

wypadkami podczas podróży i nawet zasadami jego naprawy. Nie mogło również zabraknąć kosztu części zapasowych czy możliwości kupienia cieni do powiek, dających bonus kiedy postać zachowuje się „cool”.

Ostatnim rozdziałem jest wcześniej wspomniana gotowa przygoda. Daje ona wymówkę, dla czego postacie powinny się tutaj zatrzymać, a następnie wprowadza MG jak powinno się z niej korzystać. Dostajemy tutaj pewien mikroświat, który możemy swobodnie eksplorować, ale postacie niezależne mają oczywiście swoje cele i plany, które wdrażają w życie, pomimo obecności Podróżników. Pięć konkretnych postaci niezależnych, ramowy plan wydarzeń oraz dziesięć lokacji powinno spokojnie starczyć na całą sesję.

### **To nie są lata 90. które się nie zdarzyły**

Zacznę swoją od tego, dlaczego tak bardzo lubię dwa pozostałe systemy stworzone na podstawie obrazów artysty. Pierwszą rzeczą, o której muszę powiedzieć jest mechanika. Nils Hintze, główny designer gry, skupił się na tym by mechanika tych systemów była bardzo szybka i uniwersalna. Da się na niej zaprojektować dowolny konflikt, obojętnie czy jest to ucieczka przed dinozaurami, czy wkradanie się na teren elektrowni. Zrezygnowano z dodatkowych komplikacji w stylu pieniędzy czy przedmiotów, które ujęto w ogólnym systemie korzystania z nich. Pozwala to na szybkie rozpoczęcie gry i bawienie się w świecie, którego nigdy nie było, z możliwością mechanicznego rozwiązania dowolnego konfliktu, który przytrafi się naszym bohaterom.

Kolejną rzeczą, która mi bardzo przypadła do gustu, jest granie postaciami, które nie posiadają dużej siły przebicia w świecie, ale jednocześnie są kompetentne. Fakt, że gramy dziećmi lub nastolatkami, bardzo mocno obniża poziom siły postaci, praktycznie eliminując rozwiązania oparte na przemocy. Wymusza to na graczach korzystanie z bardziej przemyślanych planów, szczególnie w momentach kiedy coś pójdzie nie tak. Dodatkowo mocno zmniejsza konsekwencje naszych czynów. W końcu, jeżeli złapie nas policja, to raczej odstawi nas do rodziców, niż zamknie za kratkami.

I w sumie bardzo podobnego systemu oczekiwałem po „Electric State”, którego główna fabuła przedstawia właśnie nastolatkę w alternatywnym świecie. W zamian za to dostajemy podręcznik, który zawiera walki, wiele materiałów dotyczących zagrożeń i ogrom bardzo szczegółowych zasad do rzeczy, które mam wrażenie nie będą za bardzo wykorzystywane, jak choroby czy śledzenie wysokości jednostki powietrznej. I oprócz miliona szczegółowych zasad do zapamiętania, trzeba jeszcze zacząć rozróżniać kostki. Gdyż porażki na kostkach ekwipunku mają inny efekt niż porażki na kostkach atrybutu.

Ponadto system jest dosyć mocno śmiertelny. Średnia ilość naszych punktów zdrowia i nadziei będzie plasować się w okolicach 4, co oznacza, że prawdopodobnie w walkach lub przebywaniu w cyberprzestrzeni jest dosyć spora szansa na stracenie którejś z postaci.

I na koniec, mam wrażenie, że twórcy nie do końca wiedzieli, co tak naprawdę chcą osiągnąć za pomocą tego systemu. Patrząc na gotową przygodę zawartą w podręczniku, odnoszę wrażenie, że postacie mają poruszać się od jednej lokacji do kolejnej, i rozwiązywać problemy, które tam na nich czekają. Nie różni się to specjalnie od czyszczenia lochów. Szczególnie że SPOILER, przygoda w podręczniku również kończy się walką z bossem. Nie jest

to też specyfika utworów drogi, bo brakuje tu trochę większego skupienia się na przeżyciach wewnętrznych oraz zmianie bohaterów. Nie ma tu nawet odpowiednio dobrego zagłębienia się w system survivalowy, jakim jest, chociażby wydany przez to samo wydawnictwo, system „Forbidden Lands”.

Na plus za to na pewno mogę zaliczyć, że twórcy rozwinęli pomysł neurotechniki, dzięki której będziemy mogli zagłębiać się w lokalne „neurobrazy” i pomagać naszym kolegom w wykonywaniu misji z poziomu wirtualnego świata. Możliwość grania dronem również bardzo pasuje do klimatu i mimo faktu, że są to dodatkowe zasady do zapamiętania, wydaje się to bardzo ciekawym dodatkiem pozwalającym na stworzenie naprawdę ciekawej, przykutej do hełmu gdzieś daleko, postaci.

### **Czy warto wrócić do przeszłości**

Na pewno już zauważyliście, że mi osobiście system nie przypadł do gustu. Ale czy jest on jednoznacznie zły? Na pewno nie poszedłbym tak daleko ze swoim stwierdzeniem. Mimo tego, że nie widzę wizji autorów, wydaje mi się, że po ołaniu części zasad będzie on dosyć grywalny. Nie przypadnie on do gustu fanom RPGowych odwzorowań „Tales from the Loop” czy „Things from the Flood”, i nie jestem przekonany, że ludzie, którzy polubili powieść graficzną „Electric State” znajdą w tym systemie to, czego szukają.

Za to powinien on pasować ludziom, którzy mają ochotę zanurzyć się w trochę bardziej depresyjne oblicze świata. Których ciągnąć będą przygody w świecie, w którym nie ma nadziei, więc można pozwolić sobie na tworzenie szalonych planów, jak rozegranie największej, apokaliptycznej trasy koncertowej. Dodatkowo ciekawie będzie można tworzyć tu kampanie nakierowane na odkrywanie tajemnic dotyczących całego świata, poprzez zagłębienie się w lokalne wydarzenia i zdobywanie informacji okruszek po okruszku.

A jeżeli nie macie pojęcia, czy będzie Wam się to podobać, czy nie, to zachęcam do obejrzenia obrazów Stålenhaga, na jego własnej stronie: <https://simonstalenhag.se>. Może zainspiruje Was to do sięgnięcia po któryś z wymienionych systemów RPG.



*„Uwaga, wszystkie*

*Legen*

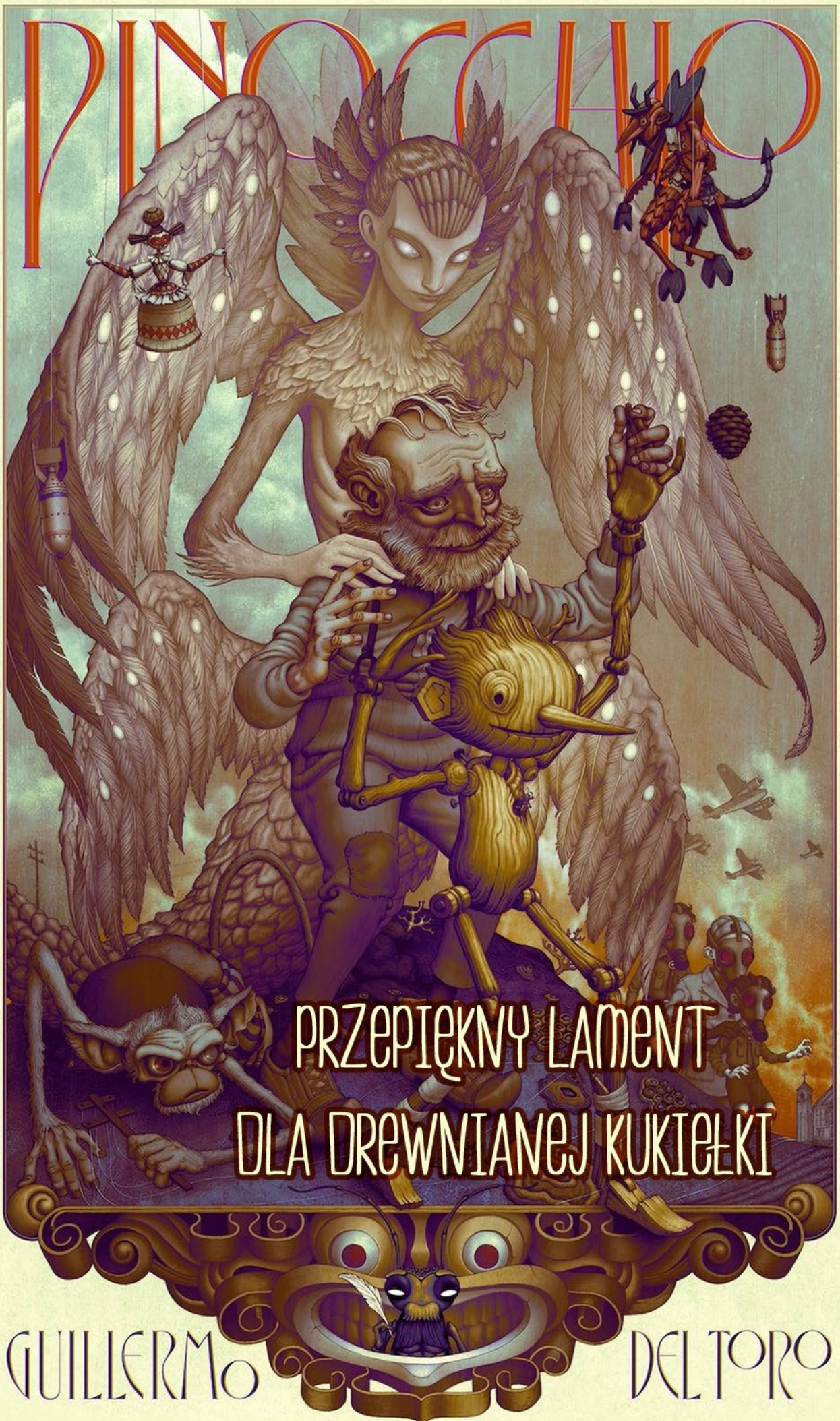


*baśniowe stwory”*

*ndy, baśnie, bajdurzenia*



# RINOCERFIO



## PRZEPIĘKNY LAMENT DLA DREWNIANEJ KUKIŁKI

GUILLERMO

DEL TORO



**GUILLERMO del Toro.** Człowiek znany z takich filmów jak „Labirynt Fauna”, te lepsze dwa filmy na podstawie „Hellboya” czy „Kształt Wody”. Jego dzieła zawsze mają pewną charakterystyczną dla siebie atmosferę, która sprawia, że są one unikatowe. Szczególnie poprzez design różnego rodzaju potworów czy innych nadnaturalnych stworzeń. Wiele jego projektów nigdy nie ujrzało światła dziennego, jak chociażby gra „Silent Hills”, której miał być współdyrektorem wraz z Hideo Kojimą. Podobnego losu, na szczęście, ustrzegła się twórczość, którą w 2022 roku (po 14 latach od pierwszej zapowiedzi) udało się wyprodukować. Jak pewnie zdążyliście zauważyć po stronie tytułowej, mowa tu o adaptacji książki dla dzieci włoskiego pisarza z 1883 roku – „Pinokio”. A w jaki lepszy sposób opowiedzieć o kukielce, niż za pomocą kukielek i animacji poklatkowej właśnie?

~Tanatos



koholu i rozgoryczenia, cieśla (w sumie snycerz) ścina drzewo, pod którym spoczywa jego syn i zaczyna tworzyć drewnianą kukielkę. I jak na bardzo utalentowanego, jednakże bardzo pijanego i pod wpływem emocji, rzeźbiarza przystało... Gepetto połowę zrobił bardzo szczegółowo i dopracowanie, a resztę zrobił na odwal, aby tylko było stwierdzając, że jutro dokończy. Po czym skierował się na spoczynek, w czym również nie odnosi sukcesu, bo zjeżdża na tyłku po schodach i zasypia na podłodze plecami do nich.

Już na samym początku mamy bardzo ludzko pokazaną tragedię. I różne sposoby (nie)radzenia sobie z nią. Sama ta jedna scena, gdzie zrozpaczony ojciec w rauszu wpada w twórczy szal, po czym się męczy i nie ma siły, ani nie jest w stanie wrócić do łóżka pokazuje, w jak niskim punkcie swojego życia Gepetto się znajduje. I wtedy w jego życie wchodzi, za sprawą biblijnie odwzorowanego anioła samozwańczej Strażniczki – nadnaturalnej odpowiedniczki Błękitnej Wróżki, Pinokio.



### Geppetto jako świadek dwóch wojen światowych

Cóż, zaczynamy z grubej rury. I od razu zaznaczam, że będą **spoilery**. W przeciwieństwie do książki, Gepetto przed wyrzeźbieniem Pinokia miał syna, Carlo – grzecznego, czynnego chłopca, którego kochał nad życie. Ale stała się wojna i chłopiec ginie podczas nalotu bombowego, który na dobrą sprawę był tylko zrzućeniem balastu, ale przez nieuwagę pilota ładunek wylądował na kościele, w którym chłopiec się znajdował. Geppetto zdruzgotany tym wydarzeniem nie potrafi dalej normalnie żyć i ma problemy ze zwyczajnym funkcjonowaniem. W końcu, pod wpływem al-



## Mussolini w teatrze lalek, Pinokio super-żołnierz

Pinokio jest praktycznie odwrotnością Carlo. Nie potrafi usiedzieć na miejscu, nie potrafi się zachować, jest niegrzeczny i generalnie doprowadza biednego starego cieślę do bólu głowy. Gepetto nieustannie porównuje go do swojego zmarłego syna. Nie streszczając już całego filmu, podobnie jak w książce, chłopiec z drewna ucieka z domu i przeżywa najróżniejsze



przygody. Trafia do cyrku, gdzie jako gwiazda teatru lalek ma okazję wystąpić przed samym II Duce. A potem trafia do obozu treningowego dla młodych chłopców, gdzie ze względu na swoją pozorną nieśmiertelność, jest szkolony na super-żołnierza.

Umiejscowienie historii w bliższej czasowo i bardziej zrozumiałej dla współczesnego widza erze było moim zdaniem strzałem w dziesiątkę. Działa tu fakt, że tłem dla osobistej tragedii starca jest jeszcze większa tragedia światowa, która przejawia się w szczegółach, takich jak piękne murale w miasteczku Gepetto zamalowane i zastąpione faszystowską propagandą czy repertuar w cyrku zmieniony z radosnych beztroskich piosenek

na, ponownie, wojenną propagandę. Cały film ocieka atmosferą, niezależnie od tego, gdzie się dzieje w danym momencie akcja. Czy jest to dom ubogiego, zrozpaczonego starca, zaświaty pełne niewiarygodnych stworzeń czy paskudne wnętrza wieloryba. Każde miejsce, każda postać jest pełna uroku, charakteru i jest jedyna w swoim rodzaju. Pomimo bycia animacją, każde miejsce wygląda jak faktyczne miejsce, a każda postać jest bardzo ludzka.



## Arcydzieło z warsztatu mistrza

Jak już wspominałem we wstępie – film wyszedł po 14 latach od pierwszej zapowiedzi, jednak tworzony był, jeśli wierzyć samemu Del Toro, lat 15. Wspomina o tym w filmie dokumentalnym z za kulis, wydanym wraz z samym filmem na Netflixie (który też szczerze polecam obejrzeć). Obsada aktorska jest przednia, z aktorami takimi jak Ron Pearlman, Christoph Waltz, Tilda Swinton czy Cate Blanchett. Ta ostatnia zresztą gra niezwykle ważną rolę w filmie. Del Toro porusza w swoim filmie naprawdę ważne kwestie, które skłaniają do dialogu, refleksji czy po prostu wzruszenia.

Sam płakałem na tym filmie wielokrotnie. Jedyną rzeczą, do której mógłbym się przyczepić, to może piosenki. Naprawdę gorąco polecam ten film, który zresztą otrzymał 35 nagród i 80 nominacji, więc jeśli ta recenzja nie jest wystarczająco przekonująca, może to Was przekona do obejrzenia, bo naprawdę warto.



# AKADEMIA PANA KLEKSA

## SPOD PTASIEGO OGONA

**JANA Brzechwę i jego twórczość zna każdy, wszak jest on nieodłącznym elementem naszego języka. Nic więc dziwnego, że producenci filmowi chętnie sięgają po jego dorobek.**

*~Hefajstos*

Tak też „Akademia Pana Kleksa” doczekała się swoich adaptacji zarówno filmowych, jak i tych odgrywanych na deskach teatrów. Czy nowy Kleks na czasie jest w stanie dorównać klasycie lat osiemdziesiątych?

### Witajcie w naszej bajce...

Ada Niezgódka (Antonina Litwiniak) mieszka wraz z mamą (Agnieszka Grochowska) w polskiej dzielnicy Nowego Jorku. Dziewczyna ma (ponoć) cięty język, jest (ponoć) dorosła i (ponoć) przewidywająca. Nic więc dziwnego, że Szp... to jest, Rajski Ptak Mateusz (Sebastian Stankiewicz) zaprasza ją do tytułowej Akademii, by tam pobierała nauki.

Na miejscu (które znajduje się gdzieś w innym wymiarze, zamiast w okolicy) okazuje się, że jest tu sporo dzieciaków z różnych krajów, z imionami na litery inne niż A. Ekscentryczny Profesor Ambroży Kleks (Tomasz Kot) zaczyna edukować nowoprzybyłych, podczas gdy w Krainie Wilkusów planuje się zemstę.



### ...tu Kot gra na fujarce

Zrozumiałym jest, że pewne elementy muszą zostać unowocześnione i poddane filtracji, by kolejne pokolenia mogły przetrwać i zrozumieć życiowe lekcje. Problem jest jednak, gdy za pracę bierze się ktoś bez odpowiedniego zaplecza. Maciej Kawulski ma na swoim koncie filmy strictly gangsterskie, dziwi więc wybór jego osoby na reżysera kina rodzinnego.

Widać to przede wszystkim w montażu i wyglądzie – film jest po prostu niechlujnym bałaganem tandetnego fantasy CGI i teledyskowych zagrywek. Wiesz, że jest źle, gdy tanie filmy na DVD i streamingi wyglądają lepiej.

Nie pomaga też fakt, że dwie główne role w filmie obsadzono nietrafnie. Ada jest antypatyczna, irytująca i do bólu drewniana – ani przez moment nie można jej kibicować. Z kolei Kot, o ile czuje się dobrze jako ekscentryczny Profesor, to zbyt niebezpiecznie balansuje między Wonką a Jackiem Sparrowem.

### Dwa piegi na dziesięć

Cóż więc powiedzieć – młodsza dzieciarnia będzie zachwycona, starsza się zanudzi. Rodzice będą zapewne spoglądać na zegarek, wspominając starszą wersję. A na horyzoncie zamiast nadziei – sequel.



# TRYLOGIA FABLE

## Dobry, zły i dzielący ludzi

**KTOKOLWIEK** zna nazwisko Petera Molyneux, wie, że jest to człowiek kontrowersyjny. Głównie z powodu obiecywania gruszek na wierzbie i śliwek na sośnie, a potem wydawania niezwykle oryginalnych gier, które każdy pamięta. Ale nie każdy pamięta (dopóki w nie ponownie nie zagra) po pierwsze wyżej wspomnianych obietnic, a po drugie, że gry te często miały parę fajnych mechanik, a po jakimś czasie nużyły z tego czy innego powodu (choćby Black & White 1 i 2). Czy tak samo było z serią Fable? Cóż... nie do końca.

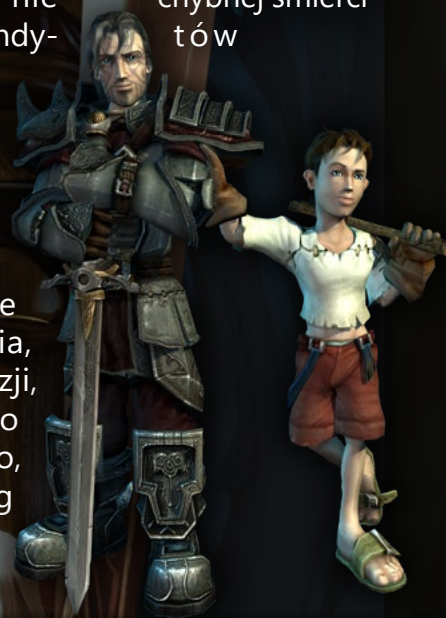
~Tanatos

### Witamy w Albionie! Bandyci zabili Ci ojca i porwali matkę.

Jakby nie było widać po podtytule, w tym artykule będą SPOILERY do gier, które mają od 20 do 14 lat. I zaczniemy, oczywiście, od początku, od najstarszej, czyli Fable. Osobiście będę omawiał wrażenia z wersji The Lost Chapters na PC, która zawitała na Xboxy i pecety w roku 2005, rok po wydaniu pierwszego, oryginalnego Fable. Poprawiała ona dużo błędów, dodawała nowe zadania, bronie i lokacje, uzupełniała grę o ciekawsze zakończenie, jak również odpowiadała na część pytań związanych ze światem przedstawionym, czyli Albionem. Jest to pierwsza gra z serii, z którą miałem styczność i którą miło wspominać, więc jako że temat numeru jest o baśniach, to czemu nie napisać

o grze, która się, dosłownie po przetłumaczeniu z angielskiego, „Baśń” właśnie nazywa.

Jak już wspomniałem w podtytule, nasza baśń zaczyna się bardzo miło. Nie, serio, sam początek jest bardzo sielankowy. Twoja siostra ma urodziny, a Ty musisz jej kupić prezent. Twój tata chce Ci w tym pomóc, wynagradzając każdy dobry uczynek, jaki wykonasz w wiosce. Ten wstęp jest swoistym samouczkiem uczącym paru podstawowych rzeczy i interakcji ze światem, jak również systemu moralności. Dopiero potem, gdy już dasz swojej siostrze prezent urodzinowy, na wioskę napadają bandyci, zabijając wszystkich poza Tobą, Twoją matką i Twoją siostrą Teresą. Jako biedny chłopiec nie masz nawet szansy opłakać swojego martwego ojca, nad którego zwłokami szlochasz, gdyż ratuje Cię od nie- chybnej śmierci tów głowa Gildii Bohaterów, bohater Maze. Ten nie marnuje czasu i zabiera traumatyzowanego gracza do wcześniej wspomnianej Gildii, gdzie już następnego dnia, wciąż nie mając okazji, by przetworzyć to, co się przed chwilą stało, zaczyna swój trening na bohatera.



## Od spustoszonej wioski przez arenę po walkę ze smokiem.

No i po ukończeniu treningu, jak przystało na bohatera, nasz protagonista przemierza Albion i podejmuje się coraz trudniejszych i bardziej heroicznych zadań. Może nawet przechwalać się i podejmować najróżniejsze wyzwania, jak wyruszenie na misję nago czy ukończenie jej w odpowiednim czasie albo bez używania żadnych broni i czarów ofensywnych. Jest to kompletnie opcjonalne, jednak zapłata jest odpowiednio większa.

Czarów w grze jest aż osiemnaście, a podzielone zostały na trzy kategorie: Ataku, Cieleśne i Otoczenia. Poza magią możemy



też rozwijać swoją siłę (zwiększając zadawane obrażenia w walce wręcz, odporność czy zdrowie) oraz umiejętność (zwiększając szybkość ataków, obrażenia w walce dystansowej czy tzw. przebiegłość, czyli umiejętność skradania, kradzieży itd.). No jest na co wydawać XP. Sama walka jest dość przyjemna, szczególnie za pomocą wysokopoziomowych czarów, a i różnorodność przeciwników nie zostawia nic do zarzucenia.

Różnorodność lokacji również jest całkiem przyjemna; zwiedzimy nadmorskie miasta i wioski, mroźne wybrzeża, czy wyspę więzienną. Przy zwiedzaniu natrafimy na skrzynki, srebrne skrzynki potrzebujące srebrnych kluczy porzucanych po całym Albionie, miejsca do łowienia albo do kopania oraz Demoniczne Drzwi, które przepuszczą nas do chronionych przez nie skarbów, jeśli zrobimy to, o co nas poproszą.

Co do fabuły – też niczego sobie, jest parę ciekawych zwrotów akcji, po drodze spotkamy gamę interesujących postaci, które albo zaskarbiają sobie

naszą sympatię, albo chcemy posłać do piachu przy najbliższej okazji. Albo oba. Pojawia się też sporo dylematów moralnych, nawet przy wyborach zadań; możemy na przykład obronić dane miejsce przed bandytami lub owym bandytom pomóc na to miejsce napaść. Oczywiście znajdzie się wiele znacznie ważniejszych decyzji, w tym dotyczących wcześniej wspomnianych postaci. Moralność naszych wyborów i nasz rozwój umiejętności mają również wpływ na wygląd naszej postaci, który zresztą możemy modyfikować, idąc do tatuażysty czy fryzjera. Na uwagę zasługuje również angielskie poczucie humoru, które – jak wiecie, jeśli czytacie moje artykuły od czasu do czasu – leży bardzo w moim guście.

Graficznie... cóż, gra nie jest pierwszej świeżości, ale w 2014 wyszła wersja „Anniversary”, która poprawia grafikę i dodaje parę różnych usprawnień typu „quality-of-life”, jak zapisywanie w dowolnym momencie, więcej slotów na zapisy, dodatkowe poziomy trudności itd. No i czas na muzykę. Muzyka jest precudna. I to chyba jedyna rzecz, która jest niezmienna poprzez całą trylogię. Kojące i spokojne dźwięki towarzyszą nam w miastach czy innych bezpiecznych lokacjach, motyw główny jest miodzio i warstwa muzyczna zdecydowanie buduje baśniowość i heroiczną naszą przygody.

Podsumowując – pierwsza część Baśni jest naprawdę porządnym i przyjemnym kawałkiem action RPG, do którego nie raz zdarzyło mi się powrócić, próbując różnych stylów rozgrywki. Mimo że na pewno nie była wszystkim, co pan Peter naobiecował, niezaprzeczalnie jest to wciąż bardzo kompetentna gra z wieloma mechanikami, które sprawiają, że nie nudzi się szybko. Nie była jednak tym, czego się spodziewali gracze na premierę dzięki długonosemu panu Peterowi, na



czym ucierpiało przyjęcie samej gry. Była świetna, ale nie aż tak, jak to było obiecywane. Niemniej gra okazała się sukcesem, a studio zostało wykupione przez Microsoft, żeby pracowali nad sequelem. Na pewno tak doświadczony zespół będzie potrafił wydać kompetentną część drugą, a pan Molinju po krytyce niespełnionych obietnic nauczył się tyle nie kłamać?

## Witamy ponownie w Albionie! Szalony król zabił Twoją siostrę.

Otóż nie. A przynajmniej nie do końca. Microsoft, zdając sobie sprawę z długiego języka pana Piotera, zatrudnił ekipę PR-ową, która za nim wszędzie chodziła i pilnowała, aby nie trzepał językiem, więc można powiedzieć, że tutaj się, o dziwo, przynajmniej tymczasowo udało. A jeśli chodzi o grę? Uff... Może zaczniemy od rzeczy dobrych. Więc tak, gra dzieje się 500 lat po części pierwszej, świat się mocno zmienił, Albion wszedł w epokę oświecenia, istnieje broń palna, i to zarówno skałkowa, jak i z zamkiem kołowym. A żeby tradycji stało się zadość, gra zaczyna się od tego, że Ty i Twoja siostra jesteście dwiema ubogimi sierotami, które ledwo mają co do garnka włożyć. Z pomocą wyroczni Teresy (tak, siostry głównego bohatera z pierwszej części) postanawiacie kupić magiczny artefakt-pozytywkę, który na zawsze odmienia Wasze życie. W szczególności Twojej siostry, która – zgodnie z tytułem – zostaje zastrzelona przez szalonego króla, który szuka potomków Bohaterów. Tobie, ponownie dzięki pomocy Teresy, udaje się cudem uciec i zostajesz cyganem/cyganką. Tak, w drugiej części (jak i w trzeciej) mamy opcję wyboru płci naszego bohatera (lub bohaterki).

Początek gry i pomysł na fabułę jest zatem całkiem ciekawy i przyjemny. Przyjemny jest też fakt, że nasze decyzje (a przynajmniej kilka z nich) mają wpływ na to, jak świat się będzie zmieniał z czasem. Już na początku dostajemy wybór, który może sprawić, że starówka stolicy będzie albo najbardziej pożądaną dzielnicą, albo

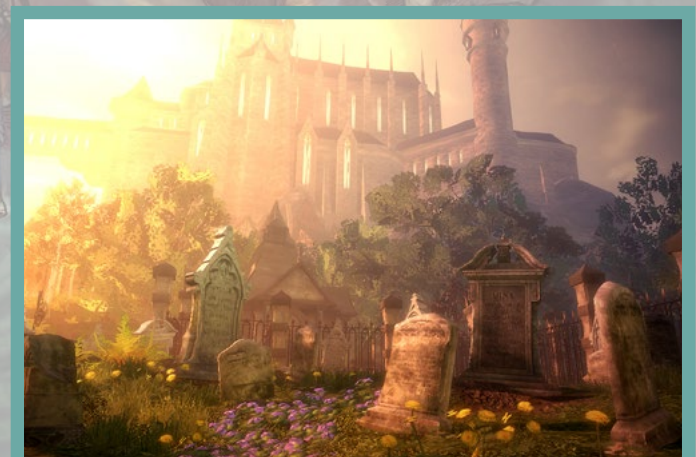
siedliskiem wszelkiego rodzaju mętów społecznych i kryminalistów. Muzyka również, jak już wspominałem, pozostała świetna. Jest kilka założeń z poprzedniej części, ale nie przeszkadza to wcale. Graficznie też jest oczywiście dużo lepiej, gdyż gra powstała cztery lata po premierze oryginału na platformę następnej generacji Xbox 360. I wyłącznie na nią. Osobiście tej platformy



nie posiadam, ale za pomocą magii gry w chmurze zapewnionej przez Xbox Game Pass, byłem w stanie stosunkowo komfortowo grać w tę część na swoim PC. Jedynymi wadami tego rozwiązania było pewne opóźnienie w sterowaniu oraz dość częste artefakty wywołane kompresją danych podczas streamowania.

## Kulawy bohater i jego drewniana świta

Skoro zalety mamy za sobą, czas na wady. Ech... nie sprawia mi to żadnej przyjemności, ale z przykrością stwierdzam, że gra została wręcz okaleczona. Twórcy postawili na zbytnią casualowość, chcąc dotrzeć do szerszego grona odbiorców. Spłyciło to rozwój postaci oraz frajdę z rozwijania jej w dowolny sposób. Również zakłęk mamy mniej niż połowę tego, co w części pierwszej, bo tylko



osiem. Dostaliśmy też psa, który (podobnie jak fabuła) na początku jest całkiem przyjemnym kompanem i fajnie mieć pieseła, ale po jakimś czasie robi się raczej irytujący, bo szczeka co pięć kroków, znajdując kolejne miejsce do kopania czy kolejny skarb do zdobycia. W pierwszej części szukanie skarbów było całkiem przyjemne, wymagało czasem wręcz ruszenia głową albo zręcznych palców, przez co było dość satysfakcjonujące. Teraz idziesz i co pięć kroków masz skarb, który sam się znajduje dzięki psu. Psuje to całą zabawę moim zdaniem.

Wracając do fabuły – jest ona dość mdła i wydaje się miejscami przepisywać pracę domową z części pierwszej. Jest zły król, którego trzeba powstrzymać, i aby tego dokonać, potrzeba czterech bohaterów: Ciebie oraz bohaterów Siły, Magii i Umiejętności. Pomysł nie najgorszy, ale wykonanie nie najlepsze. Za każdym razem, gdy ich spotykamy, mamy z nimi jedną, góra dwie misje, po czym stoją jak kołki w naszej bazie wypadowej. Mają potencjał bycia fajnymi, angażującymi postaciami, tylko nie ma nigdy okazji z nimi współpracować, poza kilkoma misjami. Szczególnie ostatni z bohaterów, Reaver (czy łupieżca w polskiej wersji) jest niezwykle charyzmatyczną postacią i ledwo go poznajemy, a gra się kończy.

Samo zakończenie jest również niezwykle rozczarowujące. Gra cały czas nakręca nas na ten wielki pojedynek ze złym królem, na połączenie mocy bohaterów, by móc się mu przeciwstawić. Tylko kiedy faktycznie łączymy własne siły i nasz bohater jest naładowany energią, zjawia się niespodziewanie nasz n e m e z i s i... porywa naszych kompanów i zabija nam psa, kiedy my (mimo że powinniśmy być w stanie bez problemów skopać mu tyłek) stoimy, praktycznie T-posując, i czekamy, aż nas zastrzeli. Mamy krótką sekwencję

surrealistyczną, po czym jesteśmy automatycznie teleportowani do jego siedziby i mamy go na strzała. To nie mogliśmy mieć go na strzała już wcześniej? Po czym, gorzej niż w Mass Effect, dostajemy trzy karty i zależnie od naszego wyboru gra się kończy nieznacznie inaczej. Widać, że panów z Lionhead gonili dedlajny (tak jak i mnie, gdy piszę ten artykuł), bo poza niedopracowanym wątkiem głównym zdarza się też wiele bugów. Raz mi się zsoftlockował jeden quest, innym razem przeciwnik utkwiał w ścianie i nie mogłem go zabić, a bossowie mają imiona czy nazwy napisane małymi literami ponad paskiem zdrowia, jakby ktoś tego nie przejrzał w becie.

Po skończeniu gry byłem rozczarowany i czułem się, jakbym zmarnował czas. To jakby gonić za zajączkami i zamiast móc przytulić i pogłaskać futrzaka, czy nawet się z nim pobawić, trafić na jego przejechane truchło. Nie polecam. No ale została jeszcze jedna gra z trylogii, z którą miałem już wcześniej krótką styczność, i po absolutnym zmiążdzeniu moich oczekiwań co do serii przez dwójkę, nie spodziewałem się niczego, czy wręcz przygotowywałem się na najgorsze...

**To wciąż Albion!  
Twój brat-tyran zabił twoją ukochaną,  
więc szykujesz zamach stanu.**

Powiem tak: trójka wydaje się tym, czym dwójka miała być. Operuje na tym samym silniku, ponownie następuje przeskok czasowy, choć tym razem nie tak drastyczny, bo o 50 lat zamiast 500, do czasów, gdy Albion przeżywa rewolucję przemysłową. Znowu jesteśmy sierotą z rodzeństwem, jak w każdej dotychczasowej grze, znowu mamy wybór między postacią męską a kobiecą, znowu mamy psa, znowu deweloperzy postawili na kaźualowość, dając tym razem sześć zaklęć do wyboru (plus dwa zaklęcia pod postacią mikstur), znowu stajemy przeciwko królowi i znowu pomagają nam w tym wszystkim Teresa.





A jednak jest to o wiele bardziej kompetentna gra. Przestała całkiem udawać, że jest action RPG-iem, a stała się bardziej grą akcji z elementami RPG (oraz zarządzania), a UI ma postać fizycznych miejsc, które możesz odwiedzić, żeby dostosować swoje wyposażenie i przejrzeć mapę i misję (Sanktuarium) albo ulepszyć swoje umiejętności i odblokować poszczególne interakcje (Droga do Władzy). To wszystko sprawiło, że całe to uproszczenie mechanik czy wręcz całkowite ich spłylenie nie jest tak bardzo bolesne, jako że zostało po prostu zastąpione czymś innym, a jednak na tyle ciekawym, angażującym i kompetentnym, że chętnie kontynuowałem moją grę i z niecierpliwością czekałem na dalszy rozwój wydarzeń.

Tym razem fabuła jest poprowadzona dużo ciekawiej, a postaci są dużo bardziej rozwinięte, można się do nich faktycznie przywiązać i obdarzyć sympatią. Nie tylko są lepiej napisane, ale też odgrywają je profesjonalni aktorzy, jak John Cleese, Stephen Fry, Michael Fassbender czy Ben Kingsley, którzy naprawdę nadają życia tym postaciom. Nawet Reaver z poprzedniej części powraca i jest dużo bardziej prominentną postacią, a nasz bohater wreszcie nie jest niemową.

Gra dzieli się na dwa akty: zebranie sojuszników przeciwko Twojemu bratu, Loganowi, który ostatnio coś chyba pijany władzą jest i morduje i wyzyskuje ludzi na prawo i lewo – oraz, po zdobyciu tronu dla siebie, władza nad państwem i podejmowanie trudnych decyzji, gdyż jak się okazuje, bycie władcą to wcale nie takie proste zajęcie. Mimo że mamy tylko sześć zaklęć, możemy je łączyć ze sobą, tworząc ciekawe kombinacje pozwalające na eksperymenty. Poza odblokowywaniem umiejętności na Drodze do Władzy rozwijają się one wraz z używaniem poszczególnych broni (lub magii), a decyzje w trakcie gry zmieniają nie tylko świat gry i postać, ale również

wygląd (i czasem skuteczność) naszej broni. Nawet pies – mimo ponownego szczekania co pięć sekund, bo skarb – jest dużo przyjemniejszy, jako że wchodzi w interakcje z postaciami świata gry, przez co bardziej się go lubi.

Mimo że gra powstawała o połowę krócej niż jej poprzedniczka, nie jest bynajmniej gorsza; używała tego samego silnika i wielu assetów, co zdecydowanie skróciło czas potrzebny na stworzenie kompletnego produktu. Tym razem zakończenie jest ciekawe i satysfakcjonujące, a nawet pojawił się dodatkowy контент do ogrania. Widać, że twórcy faktycznie starali się wydać kompletny i rzetelny projekt. Bawiłem się przy tej części naprawdę dobrze i szczerze ją polecam, więc nie chcę jej szczególnie spoilować.



## I żyli długo i szczęśliwie?

Trylogia Fable, choć zdecydowanie nierówna, warta jest zapoznania się z nią. Poza głównymi częściami gra doczekała się spinoffów w postaci gry na Kinecta, prostego coopowego hack and slash, gry karcianej czy ostatecznie gry online dziejącej się 400 lat przed akcją pierwszej części – która nie dość, że została anulowana, to jeszcze pociągnęła studio Lionhead ze sobą, wraz ze wpompowaną w projekt grubą forszą. Jednakże Microsoft postanowił dać serii jeszcze jedną szansę i przekazał IP Playground Games – studiu, któremu zawdzięczamy... Serię Forza Horizon. Gra zapowiedziana cztery lata temu nie ma jeszcze żadnej daty wydania i żadnych dodatkowych informacji od tamtego czasu nie dostaliśmy. Mam nadzieję, że dane nam jeszcze będzie odwiedzenie Albionu, ponieważ jest to naprawdę ciekawy i barwny świat, pełen interesujących postaci, intrygującej historii i wiecznie zmieniającego się krajobrazu.







# MICHALIK

ILUSTRACJA,  
ANIMACJA,  
POSTACI,  
KOLOROWY HORROR

SOZALE:

INSTA

KOFI

ARTSTATION

FACEBOOK

TIKTOK

REDBUBBLE



M.M.

# CRUEL BEAUTY

Nudzę się okrutnie

**KLASYCZNE** baśnie są dobrym tematem, jeśli chodzi o reinterpretacje, nawiązania, powiązania i tak dalej. Dzięki rodzicom, teatrom, serialom czy filmom odcisnęły się w pamięci kulturowej ludzkości, dając twórcom porządną podstawę pod nowe dzieła. Szczególnie „Piękna i Bestia” wręcz błaga, by użyć jej prostych, solidnych motywów.

~Ghatorr

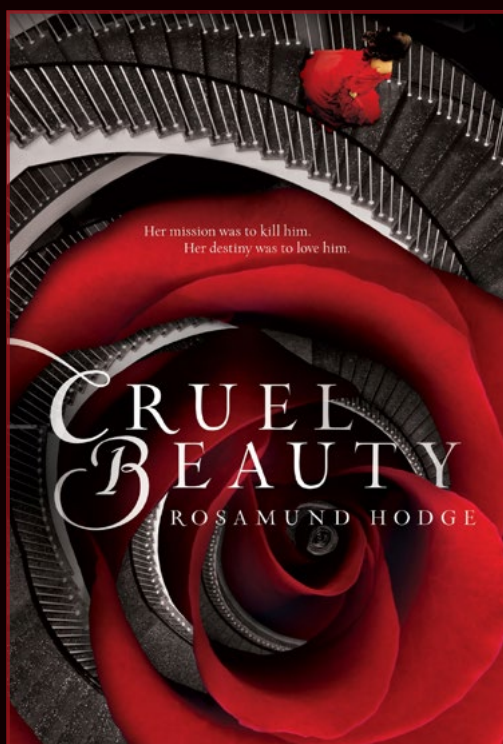
Ona ładna i miła, on jakiś taki nieprzyjemny, ale dobry – prosty schemat, ale możliwy do zepsucia (na was patrzę, książki Maas). „Cruel Beauty” Rosamund Hodge podchodzi do tego kreatywnie – Piękną jest niejaka Nyx, przed narodzinami zaręczona z łaskawym Panem (po angielsku Gentle Lord). Bestią jest jej narzeczony, stojący na czele demonów, które opanowały cały kraj. O, i jeszcze na dodatek nasza bohaterka uczyła się magicznej sztuki, za pomocą której ma się pozbyć lubego. Z kolei on oferuje jej wolność, jeśli zgadnie jego imię. Jak Wam to brzmi? Bo mi świetnie!

Niestety, coś tu się popsuło. Widzicie, ten wspomniany system magii to wariacja na temat her-

metyzmu (takie greckie wierzenia), który tu przyjmuje formę operowania na żywiołach. Niestety, nie mówimy tu o czymś dynamicznym operowaniu, jak w „Avatarze”, tylko o runach, co nie jest ciekawe – a do tego zostało słabo wykorzystane. Bohaterka, przy całej swojej wściekłości na świat, jest bierna – większość rzeczy robią inne postacie, podczas gdy Nyx zastanawia się, co czuje do swojego męża i jego Cienia – obaj są, oczywiście, bardzo przystojni. Dodam jeszcze, że zgadłem imię łaskawego Pana i plot twist z Cieniem od razu, co źle świadczy o fabule.

Do tego książka ma poważny problem – za dużo wszystkiego. Bo jest tu system magii – i proszę, macie wytłumaczenie (nieważne w kontekście dalszych działań). Całość jest sobie na takiej rzymskiej wyspie, mamy tu ich wierzenia, ale mamy też angielskie opowieści ludowe... Wszystkiego tu mamy sporo – poza akcją.

Mimo to, nie czytało mi się jej źle. Ta książka ma ten konkretny problem, że nie jest zła – ale też nie jest dobra. Gdyby nie pisanie recenzji, to już bym o niej zapomniał.





**SĄ gry, po przejściu których od razu chce się odpalić je na nowo, przeżyć od początku tę samą przygodę, poprawić wyniki i jeszcze raz wycisnąć trochę magii. Po innych zostają miłe wspomnienia i odpowiednia wzmianka na Steamie. Istnieją też jeszcze takie dzieła, po których aż chce się przeprosić portfel, że wyciągnęliśmy go na takie coś.**

~Ghatorr

American McGee to nie byle kto. Zasłynął w świecie gier swoją mroczną, wykrzywioną i przecudowną wizją „Alicji w Krainie Czarów”, trochę się pokreślił w robotycznym mieście, w które wstrzyknięto odrobinę GTA, a zakończył to kontynuacją swojego pierwszego dzieła. W międzyczasie spłodził jeszcze dwie nieco mniej udane gry – „Bad Day LA”, na które spuścimy zasłonę milczenia i „Grimm”, z którym chciałbym zrobić to samo, ale czymś trzeba wypełnić ten numer.

Mój główny problem z tą grą jest taki, że nie jestem pewien, czemu nią jest. Pomysł na tematykę jest prosty i obiecujący – mamy sobie złośliwego karzełka, który zmienia bajki usuwając z nich wszelkiej maści disneyowsko-radosny lukier i podlewa je sosem mroku oraz przemocy. Przedziera się przez szereg dzieł, od „Czerwonego Kapturka” po „Mulan”, całkiem nieźle się przy tym bawiąc.

Niestety, idea zużyła najwidoczniej całą moc twórczą, bo dosłownie cała reszta jest koszmarkiem

wyglądającym jak projekt zaliczeniowy studenta informatyki. Jak zmieniamy bajki? Chodząc po nich i patrząc, jak wszystko się zmienia wokół nas. Czasem jeszcze można walnąć tyłkiem o glebę, co powoduje drobną eksplozję zepsucia i ogłusza postacie, które próbują nam przeszkodzić. Jak stoimy, to Grimm zaczyna sikać. Proszę, opisałem całą rozgrywkę.

Humor gry mi nie podszedł – wykoślawić bajkę dla dzieci może każdy kto wie, jak dorysować ilustracji w książce kilka dodatkowych detali. Poziom podobny – co oznacza, że dosłownie nic mnie nie trzymało przy tej grze, poza ponurym poczuciem obowiązku. Jeśli ktoś chce zrobić mroczną wersję „Kota w butach”, to może spróbować, reszcie odradzam – chyba, że jako prezent dla wroga.





# Bogowie Pęgany

## Na początku było słowo

Tworzenie własnych światów potrafi być ogromną frajdą. Wie o tym spora część bogów z przeróżnych mitologii oraz religii. Wie o tym wielu pisarzy, z których sztandarowym przykładem pozostaje Tolkien – człowiek, co na doczepkę do swoich zabaw językami stworzył najświetniejsze fantasy świata. Szlachetny twórca z Bloemfontein nie był jednak pierwszym, który się w to zagłębił...

~Ghatorr

Lord Dunsany udowodniał, że arystokrata to ma klawe życie. Strzelał, podróżował, polował, robił własną wersję szachów i, wreszcie, pisał fantastykę. Ba, ma na koncie naprawdę sporo tekstów – brał przy tym udział w tak zwanym „Celtyckim odrodzeniu”, czyli we wzroście zainteresowania kulturą irlandzką po długim okresie angielskich rządów. Jako źródło inspiracji wymieniali go tacy pisarze, jak Tolkien czy Lovecraft. Trochę szkoda, że nie jest nieco sławniejszy...

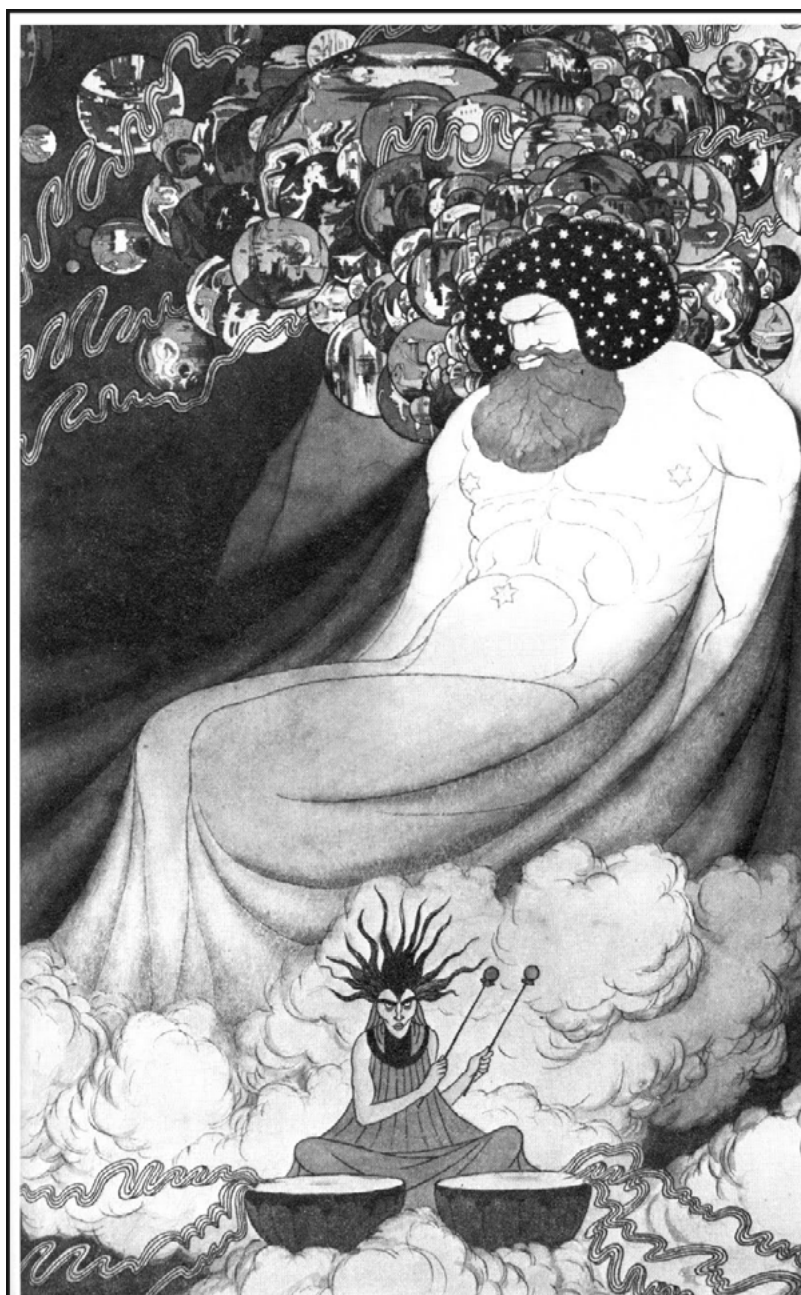
Przy premierze „Bogów Pegany” czytelnicy i recenzenci byli zaskoczeni – dostali w swoje ręce nie zwykłą powieść, a zestaw mitów z wymyślnego miejsca. Wszystko napisane w pięknym, onirycznym stylu, ale pozbawione elementów, których się spodziewano po książce. Nieoczekiwane zwroty akcji? Bohaterowie przeżywający niezwykle przygody? Tego typu rzeczy tutaj nie było – zamiast tego był śpiący bóg MANA-YOOD-SUSHAT, wieczny bębniarz Skarl i cała rzesza mniejszych lub większych bóstwek, od Munga (który kończy życie wykonując swój znak) po Pitsu (który gładzi koty). Nie jest to zrżyna z mitologii, które znamy – to oryginalna, ciekawa wizja, którą się czyta niczym manuskrypt z zaginionej cywilizacji. Wszystko to zaś opisane w przepięknym stylu, od którego łażą się kręci w oku.

Potem to wszystko się jeszcze rozwinęło – w kolejnych swoich dziełach Lord Dunsany czasem tworzył bardziej typowe teksty, acz często z akcją osadzoną w tym świecie. Na tym się jednak nie zatrzymywał – czasem przebijał granice między rzeczywistością a snem, pokazywał postaciom z Brytanii inne światy, a niektórych marzycieli skazywał na straszny los niezrozumienia w społeczeństwie. Mamy tu nieco przygód i sporo tajemnic. Mogłoby się wydawać, że niektórymi motywami się bawi, parodiuje je albo wykrzywia – ale, zadziwiająca rzecz, tak naprawdę sporą część z nich to właśnie on jako jeden z pierwszych wprowadził do świata literatury. To zadziwiające, jak dobrze się to zestarzało – oryginalność pozostała oryginalnością, nawet sto lat później.

Dzięki wydawnictwu Vesper możemy zapoznać się z twórczością Lorda Dunsany’ego w bardzo szerokim zakresie. Wydany w Polsce zbiór „Bogowie Pegany i inne opowieści fantastyczne” zawiera w sobie zarówno tytułową mitologię, jak i kilkadziesiąt mniejszych lub większych opo-

wiadań z jego „Miecza Wellerana”, „Opowieści marzyciela”, „Opowieści cudownych” czy „Księgi dziwów”, dających pełen przekrój jego twórczości. Do tego jeszcze dochodzi krótki tekst pana Macieja Płazy o życiu autora i motywach z jego tekstów, pozwalający lepiej zrozumieć ich znaczenie i przełomowość. Wszystko to zaś z piękną, twardą okładką, dopasowaną do książki zakładką oraz oryginalnymi ilustracjami Sidney’a Sime’a, który współpracował z Lordem Dunsanym w 1905 roku – Vesper to po prostu najlepszy jakościowo wydawca w Polsce i basta.

„Bogowie Pegany” to dzieło niezwykle na wielu płaszczyznach – pokaz wyobraźni znanego anglo-irlandzkiego autora, unikatowe spojrzenie na przełomowe dzieło, możliwość kontaktu z kimś, kto jest podziwiany przez innych klasycznych pisarzy. Nie jest to lektura dla każdego – ale jest to zdecydowanie dzieło, z którym warto się zapoznać.



# BAŚNIOWA SZYBKĄ PIĄTKĄ

**BAŚNIE**, bajki i opowieści to nieodłączna część naszego dzieciństwa. Spopularyzowane i ugrzecznione uczą nas poprzez przestrogi i morały. Rzeczywistość jest jednak brutalna, a pod warstwą lukru kryje się sporo goryczy – tak, jak w prezentowanych tu dojrzałych adaptacjach.

~Hefajstos



## 5. PENELOPE (2006)

Penelope (Christina Ricci) wie swoje, na pozór zwyczajne, życie pod ciężarem klątwy. Dziewczyna ma bowiem świński nos, co zmusza ją do zakrywania twarzy. Jak to bywa jednak w takich przypadkach, lekarstwem jest prawdziwa miłość.

## 4. TOWARZYSTWO WILKÓW / THE COMPANY OF WOLVES (1984)

Historia Czerwonego Kapturka ma w sobie nutę makabry. Dlaczego więc nie opowiedzieć jej w ramach gatunkowego horroru? Tak właśnie bajkę przedstawia trzynastoletniej Rosaleen (Sarah Patterson) jej babcia – wyobraźnia podsunie słuchającej krwawe obrazy.



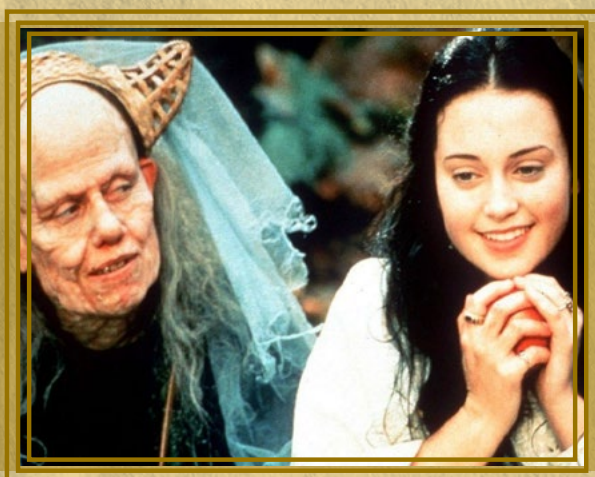


### 3. CZERWONE TRZEWIKI / THE RED SHOES (1948)

Pochodząca z dobrego domu Victoria Page (Moira Shearer) jest utalentowaną baletnicą. Opadając w odmęty szaleństwa, będzie musiała wybrać między karierą a miłością.

### 2. MAŁGOSIA I JAŚ / GRETEL & HANSEL (2020)

Nie mylą Was oczy – w tej adaptacji pierwsze skrzypce gra Małgosia (Sophia Lillis). Zmuszone przez głód i biedę rodzeństwo udaje się na poszukiwanie lepszego życia. Droga zawiedzie ich przez tajemniczy i przepętiony magią las. A dalej – zobaczycie sami.



### 1. ŚNIEŻKA DLA DOROSŁYCH / SNOW WHITE: A TALE OF TERROR (1997)

Nie można mówić o dojrzałym podejściu do baśni, nie wspominając klasyki. Gdy matka Lillian umiera, jej ojciec znajduje pocieszenie w objęciach Lady Claudii (Sigourney Weaver). Ta, nie pałając miłością do pasierbicy, otruwa ją i porzuca w lesie. Dziewczyna trafia na siedmiu jegomości, ale historia nie potoczy się tak, jak zawsze.

### BONUS: MERLIN (1998)

O stacji Hallmark każdy swoją opinię ma, zwłaszcza jeżeli chodzi o filmy z tematyki bożonarodzeniowej. Trzeba jednak przyznać, że potrafią stworzyć wysokiej jakości produkcje, takie jak miniserial „Merlin”. Sam Neill, Helena Bonham Carter, Rutger Hauer i Isabella Rossellini to wystarczające powody, by zasiąść przed ekranem.

