

EQUINOX TIMES X

GONNA CATCH THEM ALL

Gacha, pokemon-like
i inne motywy dla zbieraczy

ZANZARAH: THE HIDDEN PORTAL

Twoje wróżki grają w Quake 3

POKEMONOWA SZYBKA PIĄTKA

Spinning out of control

THE BATTLE CATS

Nya podbój świata

GODZILLA I KONG

Ataki Tytanów



Spis treści

RECENZJE – FILMY I SERIALE

Diuna: Część druga	4
Godzilla i Kong: Nowe Imperium	6
Pogromcy Duchów: Imperium Lodu	8
Kung Fu Panda 4	10
Buddy Daddies	12
Blown Away	13

RECENZJE – GRY

Aktualizacja Stardew Valley	14
Turnip Boy Robs a Bank	17
Turnip Boy Commits Tax Evasion	18
Vaesen	20

RECENZJE – LITERATURA

Fourth Wing	24
Elyk z Melnibone	25
Atelier Spiczastych Kapeluszy	26

TEMAT NUMERU

The Battle Cats	30
Dragon Quest V	32
Zanzarah: The Hidden Portal	36
Punishing Gray Raven	40
My S-Class Hunters	42
Pokémony po latach	44
Pokémonowa Szybka piątka	46
Ulubione Poki Redakcji	48

Naczelnia czasopisma i szef działu DTP: Lailyren
Szef działu korekty: Solaris
Szef działu redakcyjnego: Ghatorr
Redaktorzy: Hefajstos, Malvagio, Samael & Mimik, rain
Korekta: Magda B, Middy Shine
Opracowanie graficzno-techniczne: Enter, Gray Picture, Tanatos, SoulsTornado
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 kwietniu! Zapewne poczuliście już pierwsze przebłyski wiosny, a może i lata. Polecam zatem wyjść z domu i dotknąć traw... znaczy złapać je wszystkie. Tak, dokładnie o to chodziło, gdyż ten numer poświęcony jest łapaniu nie tylko Pokemonów, ale i kolekcjonerstwu wszelakiemu.

Poznacie nie tylko ulubione Pokemony redakcji, ale i odwiedzić krainę „Zanzarah”, zapomnianą grę stworzoną przez deweloperów z Funatics sprzed ponad dwóch dekad, o której artykuł napisał Tanatos. Przeczytacie także recenzję webtoonowej serii „My S-Class Hunters” od naszej naczelnej, Lailyren.

Zatem – zanim wyruszyście w drogę i wyjdziecie na świeże powietrze, należy zebrać drużynę. Ewentualnie możecie zebrać ją już na zewnątrz, grając w Pokemon GO.

~Solaris

Od siebie jeszcze dodam, że zapraszam do interakcji z naszymi reprezentantami na Bykonie (20-21.04 w Bydgoszczy) oraz Genshinmeecie (27.04 w Krakowie) - konwentach, które objęliśmy swoim patronatem medialnym! Gorąco polecamy się na nich pojawić!

~Lailyren

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

Źródło grafiki tła dla stron: [5](#), [20-22](#), [24-27](#), [34-35](#), [37](#), [38](#), [46-47](#).

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

Nasza strona
> klik <

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

D I U N A

CZĘŚĆ DRUGA

MOJE ARRAKIS.
MOJE KINO



NIEMAL trzy lata przyszło nam czekać na kinowy powrót Arrakis, pustynnej planety będącej sceną waśni między wielkimi rodami. Piaski czasu przesypują się jednak niewzruszone i oto podziwiać możemy najnowsze dzieło Denisa Villeneuve.

~*Hefajstos*

I bez ogródek można stwierdzić – mamy do czynienia z Kinem przez duże K. Nowa „Diuna” to pełnoprawny sequel, film, który wgniecie Was w fotel i zatrzyma na niemal trzy godziny. Zaopatrzenie się więc w wodę, bo będzie gorąco.

Ten, kto kontroluje przyprawę...

Film zaczyna się w miejscu, w którym skończyła się część poprzednia (niemal, pomijamy bowiem finałowe ujęcie). Paul Atryda (Timothée Chalamet) wraz z matką, Lady Jessicą (Rebecca Ferguson) udają się z nowo poznaną grupą Fremenów pod wodzą Stilgara (Javier Bardem) do ich osady. Tam też zostają przyjęci do plemienia – jeden jako wojownik, druga jako nowa Wielebna Matka miejscowego odłamu zakonu Bene Gesserit.

Nie dla nich jednak życie na spalonej słońcem Arrakis, bowiem bezlitosny Glossu Rabban Harkonnen (Dave Bautista) nie ustępuje w poszukiwaniach ocalałych. Gdy zawodzi po raz kolejny, Baron Vladimir Harkonnen wysyła na planetę swojego bratanka – Feyd-Rautha Harkonnena (Austin Butler), by ten dokonał niemożliwego i raz na zawsze rozprawił się z Atrydami.

Paul, wspierany przez Chani (Zendaya) i popychany przez matkę, przyjmuje przydomek Muad'Dib i rozpoczyna duchową podróż, której finałem będzie los całego Wszechświata.

...ten kontroluje Wszechświat

Tak też prezentuje się fabuła drugiej połowy nowej ekranizacji „Diuny”. Najnowsze dzieło Kanaadyjczyka jest niezwykle interesującym mariażem klasycznego blockbustera z kinem artystycznym. Widać to przede wszystkim w sekwencji otwierającej, która z miejsca udowadnia nie tylko skalę widowiska, ale też jego jakość.

Arrakis nie jest miejscem szczególnie obfitującym w życie czy kolory, udało się jednak z planety wycisnąć jak najwięcej. Czujemy więc czyhające

niebezpieczeństwo, rozumiemy gdzie kryją się piękno i istota tego miejsca oraz z czym na co dzień mierzą się miejscowi Fremen.

Twórcy na szczęście uniknęli podziału bohaterów na obozy, zostawiając rdzeń opowieści na miejscu. Paul Atryda jest człowiekiem charyzmatycznym, ale to charyzma właśnie, wespół z pragnieniem zemsty popychają go na drogę wojny totalnej. Stojący po przeciwnej stronie Feyd-Rautha z sardomasochistycznymi ciągotami i żądzą mordy stanowi idealną przeciwwagę. W „Diunie” nie ma miejsca na podział dobra i zła – człowieczeństwo zajmuje całą przestrzeń.

Melanż na pustyni

Aktorsko, całość stoi na najwyższym poziomie. Prym wiedzie tu Chalamet, fenomenalnie balansujący między spokojem a wulkanem emocji – widać wyraźnie, że jego bohater jest arystokratą wychowanym na Wybrańca. Austin Butler, jako na-baron Harkonnen, to uosobienie sadystycznej grozy i niebezpieczeństwa. Choć brak mu szelmowskiej charyzmy Stinga, nadrabia prezencją i wywoływanym poczuciem grozy.

Drugi plan kradnie oczywiście Javier Bardem – Stilgar ma w sobie charyzmę, fanatyzm i czuć, że to człowiek pustyni aż do szpiku kości. Partnerująca głównemu bohaterowi Zendaya nie popada w pułapkę miłości – jej postać, mimo uczuć, jakimi darzy Muad'Diba, pozostaje kobietą twardo stąpającą po (piaszczystej) ziemi.

Wizualnie i słuchowo wciąż fenomenalnie. Czerwie pustyni mrożą krew w żyłach swoim ogromem i bezlitosną naturą, a retrofuturystyczny sznyt kostiumów i lokacji pozwala całości odciąć się od gatunkowej sztamperki. Ujęcia – jak zawsze w przypadku filmów tego twórcy – zachwycają, muzyka zaś dodatkowo podbija uczucia dostarczane z ekranu.

Lisan al Gaib!

Co tu dużo mówić – „Diunę” trzeba zobaczyć (najlepiej całościowo, jako dylogię). Jeżeli macie możliwość, koniecznie w IMAX – film wygląda imponująco. Tym, którzy widzieli już film pozostaje czekać na kolejną część – nigdy nie zekranizowanego (nie licząc miniserii łączonej z „Dziećmi Diuny”) „Mesjasza Diuny”. **Ave!**

GODZILLA·KONG

NOWE IMPERIUM



MMM... MONKE
(I JASZCZURKI)

JEŻELI przy okazji premier blockbusterów ktoś się nad tym zastanawiał, to dziesięcioletnie już MonsterVerse żyje i ma się dobrze. Dowodem na wciąż płonący ogień jest piąty film (i siódmy tytuł) z amerykańskiej serii, który walczy o kinowe podium z innymi hitami.

~Hefajstos

I tak też w 2021 roku swoją premierę miał film „Godzilla vs. Kong”, w której to dwa legendarne monstra stoczyły ze sobą kolejny w historii pojedynek (wciąż bez karmienia warzywkami, za to łącząc później siły przeciwko nowemu antagoniście – ale bez krzesła). Tym razem to Kongowi przyjdzie prosić o pomoc.

Opowieści z Pod-Ziemia

Po wygranej walce z Mechagodzillą, Radioaktywny Jaszczur i Wielka Małpa umownie dzielą między sobą świat. Ten pierwszy zajmuje powierzchnię, ten drugi schodzi do Pustej Ziemi (czyli Ziemi w Ziemi). Tam też próbuje znaleźć sobie towarzystwo, bez większych sukcesów. W wyniku otwarcia się szczeliny schodzi do nowej części, gdzie trafia na plemię małp pod wodzą okrutnego Naznaczonego Króla.

Tymczasem w ludzkim świecie, doktor Ilene Andrew (Rebecca Hall) próbuje pogodzić pracę z wychowywaniem przybranej córki Jii (Kaylee Hottle) – jedynej ocalałej rdzennych mieszkańców Wyspy Czaszki. Dziewczyna nie może się przystosować do nowego otoczenia, męczą ją też dziwne wizje. Próbując zrozumieć ten fenomen, kobiety schodzą wraz z radiowcem Bernieem (Brian Tyree Henry) i weterynarzem Trapperem (kradnący każdą sekundę Dan Stevens) do Pustej Ziemi. Tam też – rzecz jasna – rozstrzygną się losy świata.



Ciach, prach i atomowy chuch

Film utrzymany jest wedle hollywoodzkiej sztampy blockbusterów. Dostajemy sceny okładających się po pyskach potworów, otrzymujemy też solidną dawkę

ekspozycji. O ile w tym pierwszym przypadku jest całkiem dobrze (choć CGI nie powala), o tyle drugi jest boleśnie męczący. Choć większość dialogów to typowe oczywistości do odhaczenia, to w pewnym momencie twórcy serwują nam prawdziwy zlepek informacji – i to tonem czytania Wikipedii.

Całoci nie pomagają też fakt, że poza ciekawą główną parą monstrów (zakorzenionych w popkulturze od dekad) nie ma tutaj ciekawych antagonistów. Kong mierzy się z Naznaczonym Królem, gibką rudą małpą, która ma na swoich usługach Shimo – lodową jaszczurkę. Klasycznie zatem mamy konflikt bohatera z jego przeciwieństwem (i przekąską dla Godzilli).

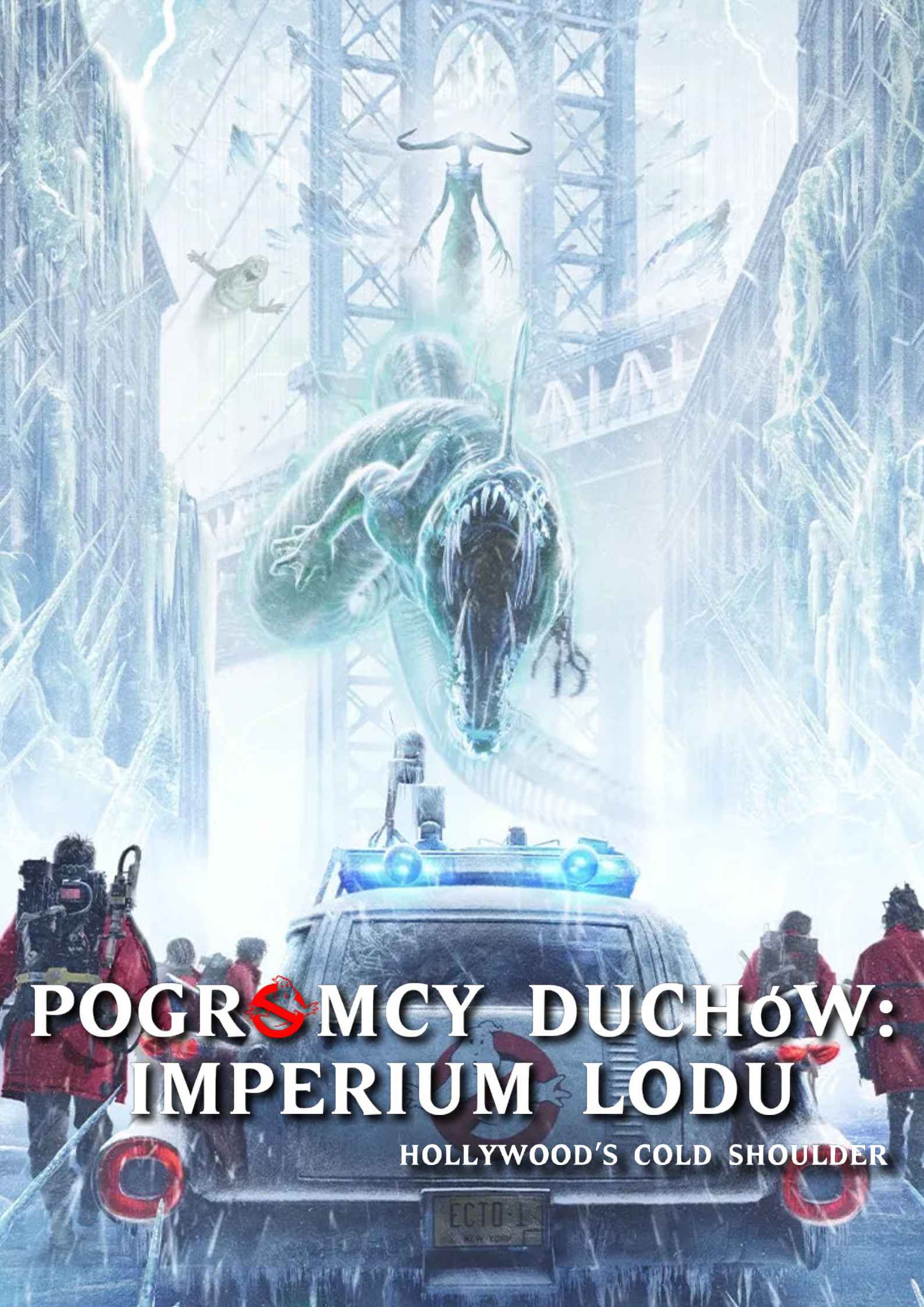


CGI i efekty zasługują tu na osobną wzmiankę. Za sto trzydzieści pięć milionów dolarów dostaliśmy dość leciwe modele. Widać to przede wszystkim w przypadku małp (niechlubny sztandar niesie tu Suko, aka Mini Kong), ale i wspomniana Shimo przypomina wycinek z gry sprzed paru lat. Zastanawiającym jest tym bardziej, że nadchodzące „Królestwo Planety Małp” wypada dużo lepiej. Ale chociaż w różowym Godzilli ładnie.

Quo vadis, Titanum?

Jak zapowiadają władarze Warner Bros., jesteśmy dopiero u progu MonsterVerse. Na chwilę obecną ciężko spekulować, w którym kierunku całość pójdzie – zwłaszcza pamiętając, że całość zaczęła się bardziej realistycznie (vide analizy MUTO z „Godzilli” i wojskowa operacja w „Kongu”).

Niemniej jednak, najnowsza odsłona filmów o potworach to poprawny popcorniak, który zapewni Wam seans. Nie nastawiajcie się jednak na zbyt wiele – to kolejne „Transformersy”, tylko ze zwierzętami zamiast robotów i mniej irytującymi ludźmi. Są gorsze tytuły w tym gatunku. **Ave!**



POGR~~Ó~~MCY DUCHÓW: IMPERIUM LODU

HOLLYWOOD'S COLD SHOULDER

ECTO-1
NEW YORK

GDY w Twojej okolicy dzieje się coś dziwnego, po kogo zadzwonisz? Po Pogromców Duchów, oczywiście. Choć może lepiej to przemyśleć i zaprzyjaźnić się z ociekającym ektoplazmą gościem? Może wyjść lepiej i taniej.

~Hefajstos

W Hollywood wiedzą jak kręcić filmy, ale przede wszystkim wiedzą jak maksymalizować zyski przy jak najmniejszym wkładzie własnym. Kosztem tego jest często jakość, którą usilnie starają się ukryć pod sporą ilością fanserwisu i nostalgii. Efektu nie trzeba się domyślać.

Boojcie się!

„Imperium lodu” kontynuuje historię z poprzedniej odsłony cyklu, „Dziedzictwa”. Potomkowie Egona Spenglera w osobie jego córki Callie (Carrie Coon) i jej dzieci, Trevora (Finn Wolfhard) oraz Phoebe (Mckenna Grace) wraz z nauczycielem Garym Groobersonem (Paul Rudd) przenoszą się z Summerville w Oklahomie do Nowego Jorku gdzie zajmują się duchołapaniem. W wyniku (kolejnych) zniszczeń Phoebe zostaje uziemiona, a los całej operacji wisi na włosku.

Tymczasem doktor Ray Stantz (Dan Aykroyd) trafia w posiadanie tajemniczej metalowej kuli, która skrywa w sobie potężną moc. Ukryty w niej upiór wydostaje się, by skuć lodem najpierw Nowy Jork, a później świat. Do boju stają więc dawne i obecne pokolenia Pogromców Duchów.

Tak z grubsza prezentuje się fabuła najnowszej odsłony cyklu, przeplatana kilkoma wątkami pobocznymi. I tu też tkwi największy problem filmów – akcja rozwija się niespiesznie, sunąc leniwie i bez polotu do przewidywalnego finału.

Pomost pokoleniowy

Młodsza obsada robi co może, by wykrzesać ze swoich postaci jak najwięcej życia i ukazać rodzinne więzi. Pierwsze skrzypce gra tu jednak Phoebe, próbująca uparcie zapełnić buty po dziadku jednocześnie wykazując że jest dorosła i odpowiedzialna. Jej przyjaźń z miejscowym duchem mająca być swego rodzaju drogą do dojrzałości to po prostu chłodne odhaczanie kolejnych elementów na liście.

Partnerujący jej Coon i Wolfhard nie wybijają się zbyt w swoich kreacjach, po prostu będąc

w filmie. Paul Rudd to Paul Rudd – gra dokładnie się z domieszką Ant-Mana. Z tej grupy najjaśniejsi jednak gwiazda Kumaila Nanjaniego, którego postać cwaniaczka-nieudacznika zapadnie wam w pamięć.

Czym byliby Pogromcy bez członków-założycieli? Dan Aykroyd, Bill Murray, Ernie Hudson i Annie Potts powracają do swoich ról, by pokazać że wciąż mają w sobie tę iskrę. Jest nawet William Atherton, tym razem jako burmistrz (ale wciąż niechętny Pogromcom)! Szkoda tylko, że jak w przypadku „Jurassic World Dominion” i ostatniego „Indiana Jonesa” są zwykłym nostalgicznym lepem na fanów.



Czy masz na tyle darmowych minut?

Film nie prezentuje się też zbyt szczególnie pod kątem wizualnym. Klasyczne ujęcia Wielkiego Jabłka, Central Park nocą (która nastolatka chodzi sama grać w szachy w późnych godzinach!?), przerobiona na siedzibę główną remiza strażacka (wraz z ECTO-1) – nic porywającego. Efekty złodowacenia przypomniały mi „Pojutrze” Emmericha, zaś sam główny zły zwany Garraką wygląda jak żywcem wyciągnięty z podrzędnego RPGa.

Pozostałe wątki (rola Gary’ego w rodzinie, Trevor kontra Slimer, przekazywanie pałeczki młodszemu pokoleniom) są równie płytkie co główna oś fabuły. Tym samym widz za cenę biletu dostaje opcję dwu godzinnej drzemki z okazjonalnym pstrykaniem niczym DiCaprio w pewnym (dużo lepszym) filmie.

Przy obecnej konkurencji („Diuna”, „Godzilla i Kong”, a nawet „Civil War”) „Pogromcy Duchów” nie mają szans na wygraną, i dość szybko wypadną z kinowego obiegu. Warto więc poczekać na VOD, i odpalić oryginał sprzed czterech dekad. **Ave!**



SZESNAŚCIE lat. Dokładnie tyle trwa już droga pandy Po, który stał się legendarnym Smoczym Wojownikiem. I jak to z każdą drogą bywa, kiedyś musi nastąpić jej kres.

~Hefajstos

Trudno jednak definitywnie zakończyć serię takiego kalibru, wszak „Kung Fu Panda” to obok „Shreka” najlepsza franczyza DreamWorks. Niestety, skupienie się na zysku sprawiło, że fanom zaserwowano mix odgrzewanych kąsków – może i bez niestrawności, ale i bez smaku.

O-Po-wieści z Doliny Spokoju

W animowanych Chinach jest względnie spokojnie tak jak i w życiu Smoczego Wojownika Po (Jack Black). Jak się okazuje, nadszedł kres jego kariery i początek nowej jako duchowego przywódcy Doliny Spokoju. Z tego też powodu musi znaleźć swojego następcę, do czego rzecz jasna nie jest skłonny.

Tymczasem do Po dociera plotka o powrocie Tai Lunga. Jak się okazuje, kryje się za tym Kameleona (Viola Davis) – zmiennokształtna wiedźma władająca czarną magią. Jej cel? Posiąść całą moc kung-fu, rzecz jasna. Tak też Po

z pomocą lisiej złodziejki Zhen (Awkwafina) wyrusza do Jadeitowego Miasta, by pokonać kolejny czarny charakter.

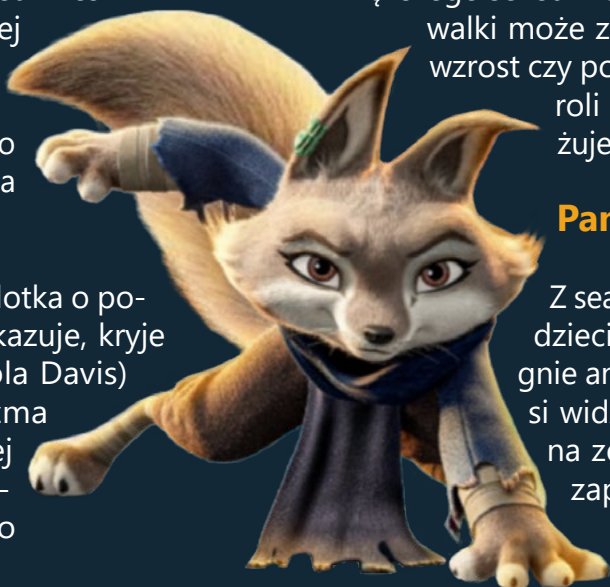
A Po co to komu

I tu właśnie objawia się największy problem czwartej odsłony tej serii. Na poziomie fabularnym mamy prostą i sztapnową historię, której brakuje głębi. Lekcje moralne na temat strachu przed zmianą i drugich szansach – choć potrzebne – mogły zostać lepiej wplecione w opowieść (świetnym przykładem jest tu część druga).

W całej menażerii przeciwników pandy Kameleona wypada najslabiej. Jej motywacja (nie pozwolili mi trenować kung-fu, więc je ukradnę) nie ma większego sensu w świecie, gdzie mistrzem sztuki walki może zostać każdy bez względu na wzrost czy pochodzenie. Sprowadzona do roli końcowego bossa nie angażuje widza i nie zapada w pamięć.

Pan da 3 (a w zasadzie 5)

Z seansu zadowolone będą jedynie dzieciaki, które do ekranu przyciągnie animacja i gagi. Fani serii i starsi widzowie będą znudzeni zerkać na zegarek. A po seansie odpalą zapewne którąś z poprzednich części. **Ave!**



ZESPÓŁ SZKÓŁ MECHANICZNYCH NR1

ŚWIĘTEJ TRÓJCY 37, 85-224 BYDGOSZCZ



Bykon

BYDGOSKI KONWENT MULTIFANDOMOWY

20-21 KWIETNIA 2024



 @BYKONKONWENT

 @KONWENTBYKON

 @BYKON_KONWENT

BYKON.PL



Buddy Daddies

Płatni zabójcy, czterolatka i rodzicielstwo

MOGŁOBY się wydawać, że przekroczenie dwudziestki czy wejście w dorosłość uczyni nas odpowiedzialnymi i poważnymi dorosłymi o poukładanym życiu... Takie tam mityczne opowieści, ponieważ rzeczywistość to magia, ale całkowitego przypadku wywracającego życie, niczym gimnazjaliści plecak kolegi. Są jednak takie zrządenia losu, które sączą miód na poranione przeszłością serce.

~Magda B

O takiej wczesnej dorosłości opowiada „Buddy Daddies”, które choć krótkie, treściwie porusza struny wewnątrz oglądającego w tonacjach, o których istnieniu nawet nie myślał. Bohaterami są dwaj płatni zabójcy, Kazuki i Rei, którzy żyją ze sobą niczym współlokatorzy w akademiku – połączeni wspólną przestrzenią czy zajęciami, ale zamknięci we własnym „życiu”. Sytuacja zmienia się, gdy w ich naznaczony krwią i stagnacją świat wskakuje czterolatka Miri – dziecko o żywiołowości porównywalnej z uciekającym królikiem na solidnej dawce kofeiny.

I tak oto młodzi dorośli poznają smak rodzicielstwa oraz dorosłości – uczą się łączyć pracę z opieką nad dzieckiem, poznają uroki biurokracji, odkrywają radość z rutynowych zajęć, jeśli się ma dla kogo je wykonywać. Ponadto życie spędzone z dziewczynką, choć naznaczone chaosem, wypełnia pustkę powstałą w ich przeszłości, pokazując nową definicję słowa „rodzina”. A mała Miri zyskuje dwóch zapatrzonych w nią tatusiów „stand-upera i barona

naftowego”, którzy skorzy są zejść dla niej do samego piekła... zależnie od interpretacji.

Historia tej trójki zamyka się w dwunastu odcinkach po około 24 minuty, a zakończenie nie zwiastuje kontynuacji. W ramach seansu dostajemy wachlarz emocji, sytuacje z życia rodzinnego wzięte i scenki, na których wspomnienie łyż same spływają po policzkach. Ponadto całość skłania do refleksji i spojrzenia na życie pod nowym kątem.

„Buddy Daddies” jest comfy serialem, który śmiało można polecić m.in. tym, którzy polubili się ze „Spy x Family” i na odwrót – występują tu bowiem pewne podobieństwa, jednak inaczej wykorzystane. Jeżeli więc macie potrzebę nalepić sobie na sercu miodowy plasterek, to zalecam, razem z chusteczkami i czekoladą.



BLOWN AWAY

MOIM guilty pleasure jest oglądanie do obiadu seriali o konkursach z różnych dziedzin – od najpopularniejszych, typu pieczenie ciast, przez dekorowanie wnętrza czy makijaż, po bardziej losowe rzeczy, jak układanie kwiatów. Jako że niedawno wyszedł czwarty sezon, to mogę polecić jeden z moich ulubionych seriali w tej kategorii, czyli „Blown Away” / „Dmuchać szkło”.

~Gray Picture

W „Blown Away” dziesięciu uczestników bierze udział w starciu o nagrodę pieniężną oraz tytuł najlepszego... w zasadzie niekoniecznie dmuchacza szkła, bo to byłby termin odnoszący się do tej konkretnej techniki pracy ze szkłem, ale chyba nie mamy bardziej ogólnego terminu na osobę robiącą sztukę ze szkła? W każdym odcinku dostają nowe zadanie, pod które muszą

wymyślić i w kilka godzin stworzyć dzieło ze szkła, a najślabza osoba na koniec żegna się z programem.

Czy mam jakąkolwiek wiedzę o tworzeniu rzeźb i innych dzieł sztuki ze szkła? Ani trochę, ale to nie przeszkadza w podziwianiu, jak utalentowani ludzie robią ładne rzeczy. Tworzenie rzeźb ze szkła jest bardzo fascynującym procesem do oglądania, a prowadząca lub napisy wyjaśniają, czym są dane techniki, jak np. to, czym jest weneckie szkło albo czemu robienie płaskich kółek z czarnego i białego szkła jest bardzo trudne. Więc nawet jak nie ma się pojęcia, to człowiek nie jest zagubiony. I można patrzeć na ładne rzeczy, a kto nie lubi ładnych rzeczy.

„Blown Away” to zdecydowanie jeden z moich ulubionych seriali-konkursów (jakby kogoś ciekawiło, to na szczycie listy jest „Technicy cukiernicy” i nadal jestem zła na Netflix, że zrobili tylko jeden sezon). Łatwo jest znaleźć jakiegoś uczestnika do kibicowania mu, ponieważ ludzie zajmujący się tak niecodziennym rodzajem sztuki są często obdarzeni ciekawymi osobowościami. Co prawda brakuje trochę dram między uczestnikami, ale co jakiś czas komuś tłucze się szkło, co zapewnia dawkę emocji i zastanawiania się, czy dadzą radę uratować się z tej sytuacji w pozostałym im czasie. Odcinki mają po około 25 minut, więc to tak idealnie na obejrzenie do obiadu.



STARDEW VALLEY

Pierwsze wrażenia z 1.6



GRY „Stardew Valley” nie trzeba przedstawiać ani miłośnikom symulatorów farmy, ani entuzjastom szerszej kategorii, jaką są „cozy games”. Jest to bez cienia wątpliwości jedna z moich ulubionych gier, o czym może zaświadczyć szybko zwiększająca się liczba godzin, jakie mam naliczone według Steama. Nic więc dziwnego, że razem z resztą licznego grona fanów tej gry z niecierpliwością czekałam na pojawienie się ostatniej, dużej aktualizacji, czyli 1.6. Ale w końcu nadszedł ten długo wyczekiwany dzień! Jakie są moje pierwsze wrażenia odnośnie tej aktualizacji?

~Gray Picture



Mimo że pierwotnie miała to być jedynie niewielka aktualizacja zawierająca raczej drobne poprawki i ułatwienia dla modderów, z biegiem czasu i kolejnymi wiadomościami od twórcy – Erica Barone’a, lepiej znanego pod pseudonimem ConcernedApe – stało się jasne, że graczy czeka znacznie większy prezent. Pierwszą decyzją, jaką trzeba było podjąć w aktualizacji było stwierdzenie, czy chcę zacząć nową farmę, czy wolę eksplorować zmiany na moim głównym zapisie, gdzie mam już osiągniętą „prawdziwą perfekcję”. Ostatecznie zdecydowałam się na to pierwsze, gdyż chciałam zerknąć, jak wygląda rozgrywka na nowym typie

farmy. I bardzo cieszę się z tej decyzji, ponieważ zaczynając nowy zapis, gracz będzie miał szansę doświadczyć wydarzenia, jakim jest zielony deszcz w pierwszym roku. Nie będę tu opisywać, co dokładnie się dzieje, ponieważ jest to bardzo, bardzo duży spoiler w mojej opinii, ale reakcje mieszkańców Pelican Town są zupełnie różne w pierwszym roku, a w każdym kolejnym.

Nowy typ farmy

Muszę się przyznać – spodziewałam się, że zostanie dodany typ farmy pasujący pod rozgrywkę w ośmiu graczy, więc coś w stylu Four Corners, ale bardziej. Niemniej, Meadowlands Farm jest bardzo przyjemnym nowym dodatkiem. Bo jakby się nad tym zastanowić, brakowało typu farmy, który jest przygotowany z myślą o hodowli zwierząt. Miło jest zaczynać z kurnikiem i dwoma kurkami. Lubię pikselowe zwierzaczki. Prawdziwie zresztą też... O czym to ja? A tak, Meadowlands Farm jest bardzo ładne, ma rzeczkę przecinającą mapę i kępki niebieskiej trawy. Może nie jest najbardziej zmieniającym rozgrywkę typem farmy, to nadal ma dość dużo miejsca, żeby założyć plantację starfruitów. Swoją drogą, ten owoc po naszymu to karambola, co jest podwójnie ciekawe, jeśli wziąć pod uwagę, że przez długi czas myślałam, że to wymyślony owoc. Dowiedziałam się, że jest prawdziwy, jak w rozmowie o „Stardew Valley” powiedziałam, że chciałabym żeby istniał, bo wygląda pysznie.



Zmiana sposobu rozgrywki

Jak już mówiłam, mam za sobą dość dużo godzin w „Stardew Valley”, odbudowałam niejedno Community Center. Mimo że nadal lubię tę grę, po czasie stała się ona trochę przewidywalna. W pewnym momencie po prostu wie się, np. jakie są najlepsze sposoby na zarobek. Ta aktualizacja trochę to zmienia. Doszło parę balansujących zmian, np. że sadzonki krzaczków herbacianych są sprzedawane za połowę poprzedniej ceny, więc utrudnia to wykorzystanie tego jako przepis na zostanie milionerem w pierwszej wiosnę. Ale doszły też nowe maszyny, jak ta do wędzenia ryb czy suszenia owoców i grzybów. Więc na nowo trzeba zacząć się zastanawiać, jak prowadzić swoją farmę. Czy warto zużyć węgiel, żeby sprzedać drożej karpia? Nadal masz niepoliczalną ilość żurawiny? Przerób ją na suszoną żurawinę.

Inną drobną zmianą jest też dodatek... Galaretek? Sea, River i Cave Jelly, które teraz można zdobyć wędkując i po zjedzeniu których można dostać bonus do poziomu łowienia ryb, energii lub szczęścia, odpowiednio. Jest to fajna, mała zachęta do rybołówstwa dla osób które niekoniecznie to lubią. Jedyne, co mnie zastanawia, to „co to właściwie jest i czemu moja postać je podejrzane galaretki”. A jak już o jedzeniu podejrzanych rzeczy, to aktualizacja dodała możliwość picia majonezu. Z jakiegoś powodu.

Po prostu urocze

Od coży gry wymaga się odpowiedniej dawki uroczności i aktualizacja 1.6 nie zawiodła w dostarczaniu ich. Od teraz można mieć więcej niż jednego zwierzaka. Bardzo się z tego cieszę, bo co to za farma, gdzie nie ma się i kota, i psa. Wybieranie tylko jednej opcji było nieludzkie. Od teraz można mieć też zółwia. Aktualizacja dała też możliwość zakładania czapek na koty lub psy. Niestety, nie na zółwie, może mają za małe główki?

Uroczy jest też quest line z nowymi sąsiadami, ale żeby unikać spoilerów nie będę go opisywać.

Endgame

Aktualizacja zawiera też dość dużo nowości na tzw. etap endgame. Nie miałam za dużo czasu potestować pachnącego jeszcze świeżością systemu mistrzostwa w umiejętnościach, który pozwala na dalszy rozwój ich po osiągnięciu 10. poziomu, ale nie mogę się tego doczekać, to brzmi jak doskonałe wyzwanie do mojego głównego zapisu i cieszę się, że będę mogła dalej rozwijać moją postać.

Po Wpierwszym spojrzeniu, aktualizacja 1.6 bardzo mi się podoba, ale też nie spodziewałam się niczego innego! Są w niej drobne zmiany ułatwiające granie, jak taka, że nie można podnieść dywanu, jak są na nim meble, ale potem nie można go dołożyć na miejsce, bo już tam są meble. Przysięgam, zdarzało się to co drugi dzień. Ale znalazła się też duża dawka większych nowości. Jedyne szkoda, że muszę pisać jakąś głupią pracę magisterską, zamiast hodować pikselowe kurki.



REKRUTACJA OTWARTA

ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

redakcja@equinoxtimes.pl



ZA DARMO



CZYTAJ, UDOSTĘPNIJ,
WSPÓŁPRACUJ LUB DOŁĄCZ



NASTAJE nowy dzień. Skutki walki z podatkami stygną w tle pobojuwiska. Cóż, jako uroczy, niewinnie wyglądający, potykający się o własne nogi chłopiec-rzepa można w tym pięknym dniu zrobić? Cóż, jedynym logicznym wyjściem wydaje się dołączyć do mafii i napaść na bank za pomocą ekwipunku zakupionego na dark webie.

~Tanatos



Jako niemy (zupełnie bez powodu, uwierzcie mi), młody, rzepny chłopiec świeżo wcielony w szeregi mafii, przebijamy się przez pokoje banku w krótkim limicie czasowym, kradnąc co się w nasze warzywne kieszenie (czy też worek od ziemniaków) zmieści, w międzyczasie rozprawiając się z ochroną. Po tym czasie ochronie pomaga spóżywczy odpowiednik SWAT, a jeśli i to nas nie zatrzymuje, czosnkowy szef banku, Stinky, zaczyna nas gazować. Jeśli zdążymy wrócić do wozu, zanim zginiemy, cała forsa jest nasza; jeśli nie, cóż... tej kasy będzie dużo mniej.

Osobiście rozgrywka najbardziej kojarzy mi się z bardzo uproszczonym „Nuclear Throne” czy jeszcze bardziej uproszczonym „Enter the Gungeon”. Poza strzelaniem i zbieraniem kasy będziemy też tę kasę wydawać na różnego rodzaju ulepszenia – czy to konieczny do popchnięcia fabuły do przodu ekwipunek z dark webu, czy to ulepszenie zwiększające naszą sprawność i umiejętności w polu, jak więcej życia, dłuższy czas napadu lub większe worki na pieniądze. Ostatnim sposobem na ułatwienie sobie życia jest przyniesienie broni, która wypada z wrogów, do jednego z naszych towarzyszy zbrodni, który pomaga nam odblokować nowe, lepsze bronie startowe.

„Turnip Boy Robs a Bank” ma całkiem przyjemną pętlę gameplayową, urocze, miłe dla oka postaci, zabawne dialogi i przyjemną muzykę. Cała gra jest dość krótka, da się ją przejść w 4 do 6 godzin bez większych problemów, więc jeśli potrzebujecie „przekąski” do odetchnięcia między większymi tytułami, „Turnip Boy” będzie idealny. Tylko bierzcie pod uwagę, że jest to sequel gry „Turnip Boy Commits Tax Evasion”. Ale na recenzję tej gry jeszcze przyjdzie czas. Miłego rozboju!





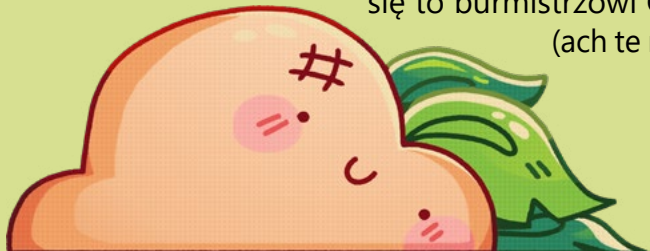
HA! Nie spodziewaliście się mnie tak szybko, co? No, chyba że patrzyliście na spis treści, to wtedy może. Czymś czego się każdy natomiast spodziewa są podatki i wielu z nas się one w najlepszym przypadku nie podobają i ich nie lubi. Jednakże, w przeciwieństwie do naszego tytułowego rzepnego chłopca, nie pałamy do nich taką nienawiścią, że rwiemy w pół każdy papier, dokument czy nawet płytę cd z oprogramowaniem które choćby nawiązuje (bezpośrednio czy nie) do podatków.

~Tanatos

Turnip Boy Commits Tax Evasion jest pierwszą częścią grą z naszym rzepnym chłopcem w roli głównej, z częścią drugą, Turnip Boy Robs a Bank za sobą (dosłownie, obróćcie stronę), możemy się skupić na tym co skłoniło tego pozornie niewinnego, uroczego warzywnego mąciwodę na drogę przestępczą. Otóż wszystkiemu winne są podatki i politycy. Czyli w sumie nic nowego, standard jeśli chodzi o wkurzonych, zdesperowanych obywateli biorących sprawy w swoje ręce.

Sprawa zaczyna się od Turnip Boya drącego swoje dokumenty podatkowe, unikając w ten sposób płacenia ich. Niestety nie podoba się to burmistrzowi Cebuli

(ach te rośliny



z podrodziny czosnkowych!) i aby odpracować swój dług wysłała nas na szereg różnych misji które, poza przyniesieniem mu kolekcji pozornie zupełnie losowych śmieci (pierwsze co od nas chce to nawóz!), pozwalają nam nieco zrozumieć o otaczającym nas świecie.

Co do otaczającego nas świata i jak on działa. Zaczniemy od tego że gra się w tą grę niczym pierwsze Zeldy. Zbieramy przedmioty, odblokowujemy przejścia, uczymy się nowych sztuczek i walczymy z przeciwnikami i bossami (jak wielki, zmutowany jabłkokot z tostem na plecach którego atakiem jest zaprzeczanie praw fizyki). Akcja gry dzieje się w wiosce Veggieville i otaczających ją terenach (lasy, łąki, bagno wypełnione radioaktywnym śluzem).

Podobnie jak z sequelem, gra wygląda przyjemnie i uroczo, jest zabawna i postaci są interesujące (nawet jeśli niektóre z nich istnieją tylko dla stworzenia gagu). I podobnie też jak sequel, jest to tytuł na „przekąskę”, mnie osobiście zajęło przejście na 100% jedynie 3 godziny i to też niespiesznie. Także na jedną sesję, jak najbardziej polecam. Miłego darcia papierów!

LAILYREN

ILUSTRACJA

DESIGN POSTACI

PROJEKTY
MERCHU

DESKTOP
PUBLISHING



[HTTPS://LAILYREN.ART](https://lailyren.art)

VAESEN

STAW CZOŁA MROCZNEJ NATURZE



W ciemnych lasach, między wysokimi górami i pośród jezior bez dna, możesz je znaleźć. Pod Twoimi drzwiami, w cieniach przemykających przez ogród czai się coś. Czeka. Obserwuje. Większość o nich nie wie, nie widzi, ale Ty tak. Kątem oka zauważasz nienaturalne postaci. Wiesz, że coś, ktoś tam jest widzisz co tak naprawdę tam się znajduje □ Vaesen.

CZY odważysz się wyruszyć w głąb Skandynawii, aby stawić czoła istotom mistycznej Północy? To tu ludowe wierzenia i pradawne mity bywają straszną codziennością, a Twoim zadaniem jest chronić dobro ludzkości. Zbierz ekipę śmiałków i zostań Mistrzynią/ Mistrzem Gry w grze fabularnej „Vaesen. Mistyczne istoty”.

~Rozważna Mimika & czujny Samael

System

„Vaesen” to gra fabularna wydana przez Free League. Jest to RPG z gatunku nordyckiego horroru. Rozgrywka toczy się w Skandynawii, głównie w Szwecji, w XIX wieku, ale w zupełnie innym, niż ten, jaki znamy z historii. Jest tak, ponieważ istoty znane z legend i bajek istnieją naprawdę. Syreny, trolle czy wróżki żyją wśród ludzi. Większość nie jest w stanie zobaczyć tych istot na własne oczy, za to widzą skutki ich działań i magii. Wyjątkiem są osoby posiadające „dar widzenia”, który mają od urodzenia lub został nabyty przez jakąś straszliwą sytuację.

Świat XIX-wiecznej Skandynawii jest miejscem wielu kontrastów. W miastach rozwija się nauka, przemysł. Ostatni wynalazek, silnik parowy, zrewolucjonizował fabryki, transport i wiele innych. Nawet w niektórych miastach pojawiła się elektryczność. W takich miejscach jak to nie spotyka się zbyt wielu nadnaturalnych zjawisk i magii. Zupełnie inaczej sprawa wygląda na wsiach i dzikich terenach. Vaesen nie lubią technologii, dobrze czują się tam, gdzie królują lokalne wierzenia. Przez to mieszkańcy wsi, muszą zachowywać szczególną ostrożność i nie wychodzić ze swoich domów po zmroku lub uważać by przez przypadek nie wyciąć jakiegoś świętego drzewa.

Gracze wcielają się w osoby z „darem widzenia”, które należą do Zakonu, który poprzysiągł walkę z nadnaturalnymi istotami. Dostępne klasy to przykładowo: lekarz, łowca, ksiądz czy uczoney. Każda z postaci graczy doświadczyła czegoś złego, co otworzyło jej oczy i rozpoczęła walkę. Mogą być w różnym wieku, co wpływa na mechanikę rozgrywki. Gracze oprócz klas wybierają dla swoich postaci mroczne sekrety czy pamiątkę, które są czysto fabularnymi, ale jakże ciekawymi informacjami.

Mechanika

Mechanika to, jak w wielu systemach od Free League, Year Zero Engine, to znaczy rzuca się k6 i wyłącznie szóstki to sukcesy. Rzuty wykonuje się na umiejętności, których jest dwanaście. Każda umiejętność jest połączona z atrybutem, których jest cztery. Przykładowo „Czułość” to umiejętność pod atrybut „Logika”. Atrybuty dzielą się na te fizyczne i psychiczne. Aby wykonać test rzuca się tyloma kostkami, ile wynosi ilość kości z umiejętności plus atrybut i ewentualne bonusy. W przypadku nieudanego testu można spróbować jeszcze raz, ale skutkuje to otrzymaniem negatywnego stanu np. „zmęczenie”. Gdy otrzyma się wszystkie stany z grupy stanów fizycznych lub psychicznych, to postać jest niezdolna do wykonania żadnej akcji i należy usunąć ją ze sceny. Walka w tym systemie odbywa się turowo. Dodatkowo każda z postaci ma jakiś wyjątkowy talent, który ułatwia rozgrywkę, może to być bonus do testu lub jakaś jednorazowa akcja.

Dziedzictwo

Postacie graczy należą do stowarzyszenia, które kiedyś było potęgą, jednakże wielka walka z olbrzymami sprawiła, że niestety większość członków zginęła. Gracze dostają zamek, a właściwie ruiny zamku Gyllen, które były główną siedzibą. Z jednej strony znajdziemy tam pozostałości po byłych członkach, takie jak księgi okulistyczne, ale z drugiej wszystko na zamku wymaga remontu.

Siedziba główna jest dodatkową mechaniką w systemie. Gracze po każdej sesji mogą zdobywać punkty doświadczenia, za które mogą remontować zamek. Mogą przykładowo dobudować stajnię, która będzie dawała im bonusy na przyszłe przygody. Dodatkowo zamek oraz byli członkowie są świetną zahaczką dla Mistrza Gry, aby mógł on stworzyć swoje przygody.

Świat

Jak wcześniej było już wspomniane gra rozgrywa się głównie w Szwecji, jednakże można wykorzystać całą Skandynawię. Nie znajdziemy na mapie wielu dużych miast, jest ich dosłownie kilka, w większości na południu. Im bardziej na północ, tym trudniej, żeby znaleźć nawet wioskę. Aby poruszać się po mapie najlepszym

i najszybszym pomysłem jest kolej parowa, ale jak można się spodziewać nie ma zbyt wielu linii. Dlatego też łódki, konie czy poruszanie się pieszo będzie bardzo powszechne. Mimo iż setting jest nastawiony na właśnie ten moment historii, w podręczniku zaleca się, aby nie trzymać się kurczowo historii, między innymi, przez stosunek do kobiet. Niech to pozostanie fikcją, w której MG i gracze dobrze się czują.

Vaesen

Rozgrywka skupia się na łapaniu Vaesen, ale co to takiego? To wszystkie stwory z legend i wierzeń. Ludzie widzą skutki działań stworów, a czasami nawet ich postaci, jeśli te chcą zostać zobaczone. W większości jednak tylko osoby z darem będą widzieć prawdę. Stwory te są naprawdę przeróżne. Można je podzielić na duchy natury, chowańce, zmiennokształtnych, duchy zmarłych, a także potwory. Niektóre z nich będą humanoidalne i bez problemu mogą wtopić się wśród grupę ludzi, inne będą bezrozumnymi, dzikimi stworami kierowanymi agresją. Są takie, które mogą wykazać się rozumem, inne zupełnie przeciwnie. Większość Vaesen będzie kierować się swoimi interesami i tym aby chronić naturę, będą bronić jedynie swojego miejsca do życia i prawa do życia. Jednakże inne, będą w stanie knuć przeciwko ludziom, a jeszcze inne będą duchami opętanymi żądzą zemsty.

Podręcznik zawiera wiele ciekawych przykładów, ale tak naprawdę ogranicza nas tylko wyobraźnia w tym wypadku. Aby pozbyć się Vaesen konieczne jest odprawienie rytuału, często prawdziwego, którego należy szukać w księgach lub wiedzy starszyny wioskowej.

Polskie wydanie

Podręcznik do tego systemu wyszedł również w wersji po polsku wydanej przez firmę Black Monk. Znajdziemy w nim parę przyjemnych polskich akcentów jak na przykład opis polskiej miejscowości z XVIII wieku, w której możemy poprowadzić przygodę. Dodatkowo w rozdziale o Vaesen znajdują się stwory z polskich legend, przykładowo Baba Jaga.

Podsumowanie

Reasumując, jest to świetny system dla miłośników mistycznych klimatów, zimnej Północy, XVIII wieku oraz śledztw i horroru. System pozostawia wiele swobody Mistrzowi Gry, ale z drugiej strony daje wiele pomysłów i przykładów. Świetne jest to, że można mieszać stwory z prawdziwymi wydarzeniami i trzymać graczy w niepewności. Kto lubi grać w bardziej mroczne pozycje może stworzyć straszny horror, ale również spokojne i łatwe do przeprowadzenia śledztwo. Polecamy gorąco każdemu!





WYCIĄGNIJ REKĘ
PO WIEDZĘ,
KTÓRA NIGDY NIE BYŁA
PRZEZNACZONA DLA LUDZI

WNT
ZR
RC
KON
5
S
Szkolę się z 1 r. 4h. 500zł. 400zł. 600zł.
1. Tytuł
GÓRNICZY ZOMBIE

3
4
5
6
7
8
9
10

Niesamowita moc: „Człowiek przybiera niebezpieczne ro...”
Niesamowita kondycja: „Zmniejszenie obrażeń o połowę...”
Niesamowity wygląd: „Kurcze, wyraz twarzy lub przybrania sp... itaczają się magicznie w inne - p... do wszystkich kontaktów w okresie... będzie nieudany; Bohater dowiadc...”
Pamięć absolutna: „Pamiętam wszystko, jest na wyciągnięcie ręki. Jego umysł z... Wiedzy oraz umiejętności, jeśli test dot... test sprawia, że natłok informacji staje si... był już niepołączalny, teraz...”
Dar języków: „N... porozumiewani... lektury książki, p... językami lub wybrany... wyparowuje mu z głowy i zostaje zastąpiony tym, który...”
Niesamowita celność: „Nie spudłuję, choćbym chciał!”, opróżnienia magazynka albo nietrafienia w cel, przy czym w... lub przedmiot o większej wartości - i spowoduje obrażenia j...

80

WYCIĄGNIJ REKĘ PO WIEDZĘ, KTÓRA NIGDY NIE BYŁA PRZEZNACZONA DLA LUDZI

ZEW THULHU

GRA FABULARNA

Hospitalizacja

Następne pod względem skuteczności leczenia są szpitala 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 jednych leczenie traktuje się poważnie i stosowane są zaawansowane terapie, w innych z kolei leczenia można na niewiele więcej ponad podstawowe warunki bytowania w odosobnieniu.

Do często stosowanych metod należą zajęcia pod nadzorem terapeuty, terapia manualna, leki oraz hydroterapia, a także elektrowstrząsy (zależnie od okresu historycznego, w którym osadzono pacjenta).

W szpitalach psychiatrycznych psychoanaliza jest z reguły niedostępna. Niektóre instytucje wywołują w pacjentach poczucie znieczulicy personalnej, które podważa pozytywne efekty leczenia farmakologicznego i powoduje gniew i rozczarowanie a po opuszczeniu szpitala – brak zaufania wobec szpitala psychiatrycznych w ogóle.

Rzuc 1K100, aby ustalić skuteczność hospitalizacji.

Rezultat 01-50* oznacza sukces. Jeśli gracz ma 1K3 PP za leki lub...
Następnie gracz wrzuci kostki i test Poczitalności. Wynik oznacza wyliczenie Poczitalności. Wynik 1 oznacza, że nasza postać będzie...
za n...



SMOCZE WESTCHNIENIE MIŁOŚCI

LITERY to wspaniały wynalazek. Garść znaków, a z ich właściwej kombinacji można stworzyć dzieło, od którego łyżę cisną się do oczu, uśmiech pcha na usta, ręce wciskają się w portfel, by wyciągnąć na coś gotówkę... A czasem niektóre literki mają pecha i łączą się w imię stworzenia literackiego odpowiednika fast foodów.

~Ghatorr

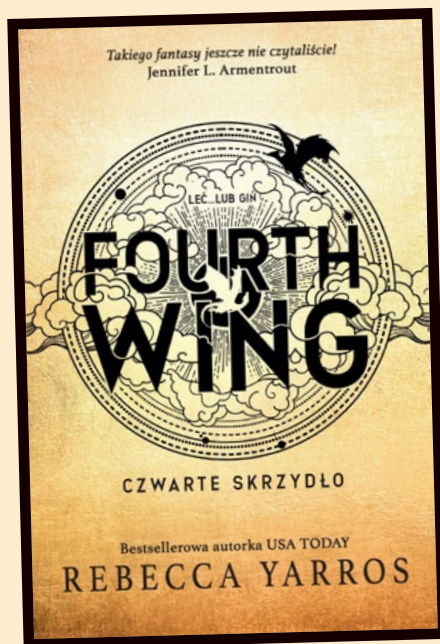
Rebecca Yarros ma na swoim koncie kilkanaście książek, ale to jej „Fourth Wing” (swoją drogą nie rozumiem, czemu zostawiono u nas angielski tytuł – wydawca się zapomniał i całość poszła do druku zanim sobie zdał z tego sprawę?) wdarło się nagle na listy bestsellerów, otrzymało zapowiedź serialu i załapało się na jeden czy dwa niewielkie skandale internetowe. Jest to o tyle zaskakujące, że autorka ta była raczej znana z romansów, po czym napisała kawałek fantastyki, który od razu stał się hitem. Sęk w tym, że jej książka bardziej pasuje do jej profilu pisarskiego niż mogłoby się to zdawać.

Można by było zgadywać, że Yarros zbierała motywy do swojego dzieła patrząc na listę

najpopularniejszych rzeczy w nowoczesnej literaturze. Smoki, złowroga szkoła, trochę tajemnic i rebelii, trójkątu miłosnego, do tego posępny, mroczny gość... Można tak wymieniać. Sprawa ma się tak – mamy państwo, które toczy od stuleci wojnę. Ich najlepszym rodzajem wojsk są jeźdźcy smoków. Główna bohaterka, Violet, całe życie marzyła o zostaniu skrybą, ale matka-generał ją zmusiła do zmiany planów. Przez to nasza heroína musi przetrwać mordercze szkolenie, uniknąć zgonu oraz wytrzymać z przymusowo wcielonymi do akademii dziećmi zdrajców, którzy jakiś czas temu próbowali ogłosić niepodległość swojej prowincji.

Może brzmieć to obiecująco, czasem nawet nieźle się czyta – ale tylko, jeśli przy lekturze nie będziemy zbyt dużo nad nią myśleć, zignorujemy błędy logiczne (czemu tak chętnie się tu zabijają, kto normalny wciąga do szkolenia na smoczycy jeźdźców dzieciaki, które widziały egzekucję rodziców, etc.), zakrawającą

na autoparodię ilość myślenia o seksownym koleśku i bardzo złe sceny kopulacji. Do tego postacie to wydmuszki, styl jest taki niezbyt dobry... Ot, romantasy – fast food literatury. Autorka do tego grozi aż czterema tomami!



ELRYK Z MELNIBONE

TEN GORSZY BIAŁY WILK

O Elryku dowiedziałem się, gdy wpadłem na fragment dyskusji o tym, czy nasz swojski Geralt nie jest aby zrzyną z niego. Podobieństwa miały być widoczne gołym okiem – blady, białowłosy wojownik używający zarówno magii, jak i miecza, walczący z potworami, uwodzący piękne niewiasty, ma ksywę Biały Wilk, takie tam. Gdy w końcu ta postać wróciła na polski rynek wydawniczy wiedziałem, że muszę ją dorwać.

~Ghatorr

Wydawnictwo Zysk i S-ka wydało od razu cztery powieści o Elryku w jednym, grubym tomie. Dzięki temu możemy poznać dzieje naszego albinośa, gdy jeszcze zasiada na tronie starożytnego imperium Melnibone, obecnie w stanie daleko posuniętego rozkładu (od rządzenia połową świata skurczyło się do jednej wyspy) i zastanawia się, co z tym zrobić. Śledzimy jego losy, gdy zwiedza świat, poznaje obce kultury, bierze udział w dziwnych przygodach i – wybaczcze mi, gdyż zgrzeszę przeciwko kanonowi fantasy – zachowuje się jak kompletny idiota oraz ostateczny maruda.



Porównania do Geralta są nietrafione – podobieństwa są powierzchowne, jakość kompletnie inna, a kariera zawodowa Elryka rozmija się z tą wiedźmińską. Nic nie przykuło tu mojej uwagi – sam główny bohater najlepsze przygody zdaje się przeżywać między opowieściami (raz czy dwa o nich wspomina), gdy już ma coś zrobić, to jest albo pasywny, albo podejmuje irracjonalnie głupie decyzje... Może chociaż nadrabia stylem albo umiejętnościami? Też niezbyt – dialogi są suche, pozbawione polotu i dowcipu, a jeśli chodzi o zdolności, to sporo rzeczy odważa się za niego. Ba, nawet jego miecz jest żywy (i przeklęty) i sam rwie się do walki. Obrazu rozpaczy dopełnia system magii – wygląda to z reguły tak, że gdy sytuacja wydaje się trudna, Elryk zaczyna drzeć się z prośbą o pomoc do demona czy żywiołaka, ten przychodzi i mu pomaga.

Może inne książki Moorcocka usprawiedliwiają jego status w świecie literatury – ale to co zaprezentował w „Elryku...” mnie nie przekonało. Tolkien, Le Guin, Robert

Howard, Sapkowski, a jak chce się coś nowszego, to Sanderson czy Abercrombie – każda z tych osób jest w stanie dać coś, czego Elryk nie ma.



KTO z nas by czasem nie chciał znać odrobiny magii? Jest to marzenie tak potężne, że nawet łączenie go z kwestią powrotu do okresu edukacji nie potrafi nas zniechęcić. Skorzystała z tego już niejedna seria – Sowi Dom, Harry Potter, Scholomance, Magical Diary... a teraz nadeszła pora na „Atelier Spiczastych Kapeluszy”.

~Ghatorr

Ta manga od pierwszych stron wygląda uroczo i niewinnie. Główną bohaterkę, młodą dziewczynę imieniem Koko, poznajemy, gdy z matką-krawcową przyjmuje klientki, które przyleciały latającą karocą. Jest to dla niej bardzo ekscytujące wydarzenie – od najmłodszych lat uwielbia wszelką magię i wręcz marzyła o zostaniu czarodziejką, przynajmniej do momentu, gdy dowiedziała się, że z tego typu zdolnościami trzeba się urodzić. Ba, jak była dzieckiem wydała nawet pieniądze przeznaczone na słodycze, by zakupić „magiczną książkę i różdżkę”... Chwilę później jednak karoca ulega uszkodzeniu, a Koko otrzymuje szansę podejrzenia, jak przebywający w pobliżu czarodziej ją naprawia – a zdobyta w ten sposób wiedza uświadamia jej, że magia nie jest aż tak niedostępna, jak wcześniej myślała i może używać swojej starej książeczki do rzucania czarów.



Chwilę później Koko przypadkiem zmienia swoją matkę (i cały zakład) w kamień. Jest to zdarzenie szokujące i dla młodej bohaterki, i dla czytelnika – sielanka zostaje nagle przerwana w drastyczny sposób... I nie jest to ostatni raz. „Atelier” przez większość czasu jest radosną, przyjazną historią o Koko uczącej się czarów, by ocalić swoją mamę, ale w tle cały czas rozwija się złowroga intryga rozpoczęta przez czarnoksiężnika, który przed laty sprzedał jej książkę.

Całość cieszy oko – rysunki są wspaniałe, postacie żywe i z własnymi celami czy ambicjami, a historia się toczy sprawnie i bez niepotrzebnych przestojów. Co najbardziej mnie zachwyciło, to jednak system magii – jest spójny, bardzo mocno osadzony w świecie oraz łatwy do zrozumienia. To nie machanie różdżką i krzyczenie losowych sylab – tutaj czary opierają się o rysowanie magicznych kręgów i z tej prostej idei rozwija się cała reszta.

„Rysowanie przypomina trochę magię” – takie słowa naprowadziły Kamohę Shirohamę do narysowania „Ateliera”. Jej dzieło zdecydowanie jest magiczne.

KIEDY WEJDZIESZ
W SZEREGI GANGU



ZAGRAJ DLA MNIE

NATALIA BROŻEK

POWINNAŚ NAUCZYĆ SIĘ
CELNIE STRZELAĆ



GONNA CATCH THE

GOY ZNACZKI PRZEST

WYSTARCZAĆ

AM ALL!

TAJA





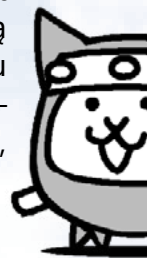
KOTY rządzą Internetem – wie o tym każdy, duży i mały. O tym, że koty rządzą światem (oraz kosmosem i innymi wymiarami), wiedzą za to gracze omawianej przez nas mobilki. Obrona wieży, zbieranie kotków i podbój światów – czego chcieć więcej? Nic tylko miauu, miauu!

~Lailyren & Hefajstos

I właśnie to daje nam „The Battle Cats”, darmowa gra mobilna z gatunku tower defense, stworzona i opublikowana przez japońskie PONOS Corporation na platformy iOS i Android (a w jakimś stopniu również na konsolkach Nintendo). A jako że tematyka numeru sprzyjająca, a w tym roku przypadnie dekada od premiery – prezentujemy nasz skromny tekst.

Miauu kotekmarzenie

Laily: Zaczęłam grać w tę przeuroczą mobilkę... 8 lat temu? I do tej pory lubię od czasu do czasu zatopić trochę mojego wolnego czasu w miejscach transportu publicznego na jedną z wielu opcji, które daje graczom ta z pozoru prosta obrona wieży. Fabułę w sumie już opisaliśmy we wstępie artykułu. Gramy kotami, które podbijają świat, walcząc po drodze z przeciwnikami, którzy reprezentowane są przez przeróżne zwierzątka, od podstawowych pieszków, przez całkiem niepokojące leniwcę, aż po latające głowy – ale nie tylko. W miarę podbijania kolejnych krajów na mapie, wraz z poziomem trudności rośnie też apetyt naszych puszystych demónów podopiecznych



i z kolejnymi rozdziałami gry sięgają po coś więcej niż ziemia, przepędzając najeźdźców z kosmosu i odpłacając im się atakiem na inne światy.

Hefajstos: Niech Was nie zwiodą urocza kreska i proste zasady – gra jest niemiłosierna w swojej rozgrywce. Szybko okazuje się bowiem, że niskopoziomowe podstawowe kotki nie dają rady, zwłaszcza w trybie Legendarnym. Oferuje on spory wachlarz różnego rodzaju wyzwań i specjalnych bitew, w których można zdobyć lepsze kotowate, oraz etapów związanych ze współpracą z innymi markami (jest nawet Neon Genesis Evangelion i kotki w ubraniach głównych bohaterów). Wymaga to od nas nie tylko odpowiedniego doboru drużyny (do dziesięciu typów jednostek), ale też ulepszania i losowania.



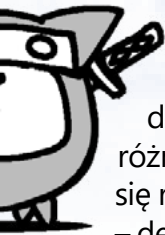
Żyjąc z innymi na kocią łapę

syłamy naszych wojaków na wroga. Do dyspozycji mamy również działo do bombardowania wrażeń jednostek (samoładowane) oraz (w kampanii) boskie błogosławieństwa. Kotki levelujemy poprzez inwestowanie gotówki oraz przez zdobywanie ich kolejnych kopii – aż do osiągnięcia maksymalnego poziomu, ustalonego przez naszą rangę.

Laily: Moich współweebów może jeszcze ucieszyć naprawdę duża liczba collabów ze znanymi franczyzami – m.in. wspomniany już Neon Genesis Evangelion, ale też Fate/Stay Night, Madoka Magica, Godzilla, Street Fighter, Monster Hunter i wiele innych. Gra oferuje też sporo eventów sezonowych na wszystkie większe święta, głównie z kultury japońskiej. W tym czasie można wyłapać powracające cyklicznie jednostki, acz gra oferuje też często wielkie banery, gdzie można złapać te trudniej dostępne kotki poza ich normalnym sezonem (choć wtedy szansa na ich dostanie jest odpowiednio niższa). Te eventy dostępne są w trybie legend i mają różny poziom trudności oraz inne restrykcje i podejścia. Na przykład część z nich jest dostępna tylko w konkretnych godzinach, a inne po pokonaniu poziomu dostają cooldown na ileś minut. W ten sposób twórcy skutecznie kradną naszą uwagę i zachęcają do powrotu do aplikacji.

Przejąć świat (of course!)

Laily: Zastanawiacie się pewnie, dlaczego ten konkretny artykuł znajduje się w dziale Tematu Numeru... otóż „Battle Cats” to kolejny dumny reprezentant gier typu gacha. I to jeden z istotnych elementów, które wciągają na dłużej, gdyż oferują naprawdę szeroką gamę różnorodnych postaci. Powiecie – stare, czym to się różni od innych gier tego typu? Odpowiadam – designem! Albowiem wygląd tych kotków bywa naprawdę szalony. Od zwykłych kulek na krótkich nóżkach, które są podstawowym unitem tej gry, po nekopanny-bogów z różnych kultur, demoniczne kocie istoty, czy też wóz strażacki obsługiwany przez koty – czego dusza zapagnie! Każdy z owych kotków ma też swoje specjalne ataki kontrujące konkretne rodzaje przeciwników, których jest w grze też naprawdę dużo. Wraz z rozbudową naszego stadka możemy zatem łatwiej rozprawić się z różnorodnymi wyzwaniami rzucanymi nam przez grę.



Hefajstos: Na szczęście gra nie wymaga od nas szastania pieniędzmi, by cokolwiek osiągnąć. Przeciwnie, jest niezwykle szczodra w biletach i kociej karmie, więc więcej zależy od naszego szczęścia – a z tym, jak wszyscy wiemy, bywa różnie. Niemniej przez niemal trzy lata gry nie wydałem ani grosza, a dotarłem dość daleko.



Jak zdobyć bilety i puszki z kocim przysmaczkiem? Ot, wybieramy poziom, ustalamy drużynę, czekamy, aż zarobimy odpowiednią ilość kociej gotówki, i wy-

It's meow or never!

Hefajstos: Cóż możemy powiedzieć – pobierajcie, grajcie, zdobywajcie kolejne miejsca na mapie. To przyjemna gra, która umili Wam czas w toalecie, podróży albo przed spaniem. Zapewni Wam odpowiednią dawkę wyzwania (i wyzywania) oraz kocich sucharów (również tych z podtekstem).

Laily: Jeśli lubicie koty i chcecie prostej rozrywki, która jednak wymaga trochę myślenia – gorąco polecam! Idealnie wypełnia potrzebę zbieractwa, nie zabiera dużo miejsca, nie chłonie transferu i daje poczucie satysfakcji po pokonaniu wymagających poziomów. Nawet po wielu latach gry i wypełnieniu głównej linii fabularnej zapewnia dużo rozrywki i wciąż jest rozbudowywana. Zatem pozostaje mi życzyć powodzenia w budowaniu Waszej kociej armii!





CIAO tutti! A cóż to? Czy redakcja się pomyliła i umieściła artykuł w niewłaściwym miejscu? Czy temat numeru nie miał być zarezerwowany dla Pokémonów i ich klonów (nie patrz tak na mnie, Mewtwo)? Ha, a co jeśli Wam powiem, że omawiana przeze mnie gra pasuje do niego nawet bardziej niż kieszonkowe stworki? Nie wierzycie? Przenieście się więc razem ze mną do fantastycznej krainy w „Dragon Quest V: The Hand of the Heavenly Bride”!

~Malvagio

Ustawianie pionków

Gra została wydana przez Enix – obecnie złączonym ze Square jako, nigdy nie zgadniecie, Square Enix – po raz pierwszy w roku 1992, na konsolę SNES. Nie trafiła wówczas do sprzedaży na Zachodzie, w związku ze słabym zainteresowaniem, jakim wówczas cieszyła się tam seria (na marginesie, w Japonii cały cykl ma za to status kultowego). Następnie trzykrotnie została zremake’owana, po raz pierwszy na konsolę PS2 w 2004 roku (również nie ukazała się poza Japonią), w latach 2008-2009 na Nintendo DS i wreszcie w 2015 na systemy Android i iOS. W te ostatnie (i wersję na PlayStation 2) nie udało mi się zagrać, nie będą więc brane w tej recenzji pod uwagę.



Rodzina na B5

Historia jest w zasadzie prosta w swych założeniach, co zresztą jest dla serii dosyć charakterystyczne. Wcielamy się w typowego dla JRPG-ów bohatera i ruszamy rzucić wyzwanie kryjącemu się w mroku Władcy Ciemności. Oczywiście w szranki z nim staniemy dopiero na końcu przygody, wcześniej będziemy musieli się do tej konfrontacji odpowiednio przygotować, choćby przez pokonanie wszystkich znaczących figur po jego stronie szachownicy. No i przede wszystkim poprzez odszukanie elementów legendarnego ryszunka bohatera, za pomocą którego, jak przepowiedziano, będzie można zgładzić złoczyńcę. Tym, co jednak wyróżnia grę na tle innych przedstawicieli gatunku, jest to, że kładzie mocny akcent na element osobisty przygód naszej postaci.

Nie będę ukrywał, że „Dragon Quest V” to moja ulubiona gra z całego cyklu – głównie z tego właśnie powodu. Towarzyszymy naszemu bohaterowi na różnych etapach jego życia; pierwsze przygody przeżywa jako dziecko, jeszcze u boku ojca, potem jako młody dorosły zakłada rodzinę, by ostatecznie samemu jako rodzic towarzyszyć swoim dzieciom (których wygląd zależy od wyboru życiowej partnerki!). Aspekt ten nie jest jedynie dodatkiem, którym możemy zainteresować się lub nie, jak to często bywa

w rpgowych romansach, ale stanowi integralną i ważną część całej historii. Czego innego zresztą można było spodziewać się po takim podtytule, jeżeli nie istotnego fabularnie ożenku?

A skoro już o podtytułach mowa, uwaga odnośnie tego z niniejszej recenzji. Gra ma już swoje lata, ale nie chciałbym mimo wszystko ujawniać zbyt wiele z fabuły, powiem więc jedynie, że protagoniście wiatr wieje w oczy niemal przez całą historię. Dość chyba powiedzieć, że już w scenie otwierającej tracimy matkę (do tego zaraz po naszych narodzinach!), a okrutny Mistrz Gry, Los, na tym nie poprzestaje. Za niemal każdy nasz sukces przyjdzie nam drogo zapłacić, zupełnie jakby nasz skryty w cieniach adwersarz trzymał nas w wiecznym szachu. Oczywiście tym słodsze staje się przez to ostateczne zadanie mu mata na koniec przygody. To akurat żadnym spoilerem nie jest.



Potworny gambit

No dobrze, ale omówmy w końcu powód, dla którego gra trafiła do niniejszego numeru jako artykuł pod temat miesiąca. Pewnie będzie to dla wielu zaskoczeniem, ale Pokemony bynajmniej nie zainicjowały mechaniki zdobywania i trenowania napotykanych potworków. Spozrzegawczy mogli dojść do tego wniosku już po wstępie do zasadniczej części recenzji. Pierwsza generacja kieszonkowych stworków pojawiła się bowiem dopiero w roku 1996, a więc cztery lata po premierze „Dragon Questa V” na konsoli SNES. Kto wie, jak potoczyłyby się losy obu serii, gdyby nie decyzja o zignorowaniu wówczas rynku zachodniego? Możemy tylko gdybać.

Ale ad rem. Nasz protagonista obdarzony jest niezwykłą umiejętnością osvajania pokonanych potworów. Opcja ta zostaje nam udostępniona, gdy rozpoczniemy etap młodego dorosłego, ale już w latach szczenięcych otrzymujemy jej foreshadowing, gdy ratujemy i osvajamy szabłoźbne kocię. W odróżnieniu od Pokemonów, nie musimy stosować żadnych przedmiotów, po prostu po zakończeniu walki, ostatni – i tylko ostatni! – pokonany wróg (jeśli znajduje się na odpowiedniej liście, nie wszyscy przeciwnicy są przyłączalni) może zaoferować nam swoje usługi. Szansa na to waha się w zależności od rodzaju potwora, niektóre podchodzą do sprawy bardzo entuzjastycznie, inne mają nas w poważaniu zaiste głębokim.

Jakie jednak otwierają się przed nami możliwości, gdy któryś wyrazi już chęć dołączenia! Wbrew temu, co można by podejrzewać, stworki są pełnoprawnymi członkami drużyny. Możemy nadawać im imiona, kontrolować je w walce – która odbywa się w turach, warto o tym wspomnieć – choć bez odpowiednich statystyk może się zdarzyć, że nie będą nas do końca słuchały; wyposażać je w ekwipunek... Zdobywają też razem z nami poziomy doświadczenia i rosną w siłę, ucząc się nowych umiejętności. Oczywiście są słabsze i silniejsze, niektóre mają narzucone ograniczenie maksymalnego poziomu, ale nie zmienia to faktu, że gra zachęca do eksperymentowania w zakresie składu ekipy. Co oczywiście znacząco wpływa na regrywalność.



Żeby nie było tak wesoło, wspomnę jednak o kilku wadach. Skupienie na przyłączalnych potworach ograniczyło liczbę pełnoprawnych postaci wspierających naszą sprawę – a to właśnie z nimi, oczywiście, prowadzić można najciekawsze drużynowe rozmowy. Stworki siłą rzeczy nie mają wielu uwag, którymi mogłyby się dzielić. Niektóre nigdy same z siebie nie osiągną też wystarczającego poziomu Wisdom, by reagować odpowiednio na nasze komendy – można wspomóc je w tym zakresie specjalnymi nasionami, ale może się okazać, że za-inwestowaliśmy w sojusznika, który nie dotrzymuje już nam kroku. Nie uważam tego za wielki problem, niemniej sędzę, że należy o tym wspomnieć. Co nie zmienia też faktu, że wciąż postrzegam tę mechanikę za zrealizowaną bardzo dobrze.

Remake'owa roszcza

Jak właściwie ma się remake do wersji oryginalnej? Mierzy on wyżej niż w tylko poprawienie szaty graficznej, wprowadzając również drobne modyfikacje do historii, które moim zdaniem wychodzą jej na dobre. Poznajemy na przykład wcześniej pewną ważną dla fabuły postać, przez co „pierwsze” spotkanie z nią nie jest tak nagłe. Rozbudowana została również rola jednego z pomagierów głównego antagonisty, w związku z czym urasta on do roli naszej personalnej nemezis. No i nie mogę nie wspomnieć o wprowadzeniu trzeciej kandydatki na żonę dla naszego protagonisty,



Debory. Jak mógłbym ją opisać? Hmm... wyobraźcie sobie „Poskromienie złośnicy”, w którym tytułowe poskromienie nigdy nie nastąpiło. Albo Danutę Norek z „Miodowych lat”. Innymi słowy, trafiamy pod pantofel. Tworzy to znakomity i przezabawny kontrast z dwiema pozostałymi paniami, z którymi nawiązać można o wiele łagodniejszą relację.

W kwestiach bardziej mechanicznych, remake pozwala podróżować z jedną aktywną osobą w drużynie więcej względem oryginału, co również oceniam na plus. Podobnie jak dodanie

możliwości rozmawiania z aktywnymi członkami drużyny podczas podróży – to zasługuje już na co najmniej dwa pluse, postaci nabierają dzięki temu głębszego charakteru i nie stają się jedynie zestawem statystyk z modelem. Wszystko to zbiorczo sprawia, że zainteresowanym polecam przede wszystkim właśnie wersję z Nintendo DS. Oczywiście również dlatego, że skoro edycja SNESowa nigdy nie wyszła na Zachodzie, jej zdobycie, zwłaszcza nie po japońsku (powstało fanowskie tłumaczenie) może być... problematyczne. Ekhm.



Tłumaczenie to zresztą ciekawa sprawa. Oczywiście, dla porządku, nadmieniam, że gra nie została wydana po polsku – niczego innego nie należało się spodziewać. Tak czy inaczej, wersja fanowska i oficjalna bardzo się od siebie różnią. Co zresztą stało się kością niezgody wśród zachodnich fanów, głównie z powodu licznych punów związanych z nazewnictwem stworów, miejsc, czy postaci, które odnaleźć można w lokalizacji oficjalnej. Tak na marginesie, stanowią one element charakterystyczny dla całego cyklu w wydaniu zachodnim. Choć mnie osobiście taki problem nie dotknął, słyszałem zarzuty, że dramatyzm niektórych scen został przez żarty słowne brutalnie zamordowany. Potraktujcie to zatem jako przestrożę na zaś. A jeśli zastanawiało Was, dlaczego zamieszczam w tym tekście tyle odniesień do szachów... cóż, w oficjalnej angielskiej wersji językowej kult związany z główną antagonistą został wystylizowany w ten sposób, jako Zakon Zugzwangu. Sam złoczyńca otrzymał zaś imię po pewnym arcymistrzu szachowym.

Audiowizualna uczta. No co, skończyli mi się odniesienia do szachów

Wizualnie gry nie sposób pomylić niczym innym – no, chyba że z innymi dziełami Akiry Toriyamy. Zwykłem żartować, że słynny mangaka potrafi rysować raptem trzy twarze na krzyż i, cóż... nie wzięło mi się to znikąd. Osoby w najmniejszym stopniu zaznajomione z jego twórczością z łatwością dostrzegą podobieństwa postaci, tak protagonistów, jak i przeciwników, do bohaterów „Dragon Balla”. Z jednej strony może to kogoś razić, z drugiej... hej, niejako świadczy to też o wyrazistym stylu, prawda? Zaprojektowane przez Toriyamę już dla pierwszej części cyklu slime'y nie bez powodu stały się jedną z najbardziej rozpoznawalnych twarzy marki. Jego designy w naturalny sposób zdają się pasować do opowiadanych historii, budują klimat w nie mniejszym stopniu niż fabuła czy muzyka. Owszem, ratujemy świat i jest to poważna sprawa, owszem, co i rusz jesteśmy atakowani przez emocjonalne momenty, od których skręca w dołku, ale wciąż jednak przeżywamy przygodę w fantastycznym świecie. To uczucie lekkiej niezwykłości wydaje mi się nierozzerwalnie powiązane ze stylem graficznym Toriyamy i zaryzykuję nawet stwierdzenie, że bez niego „Dragon Questa” po prostu by nie było. Ech.



Co się tyczy warstwy muzycznej, seria zwykła na tym polu nie zawodzić. Cóż, z jednym wyjątkiem – niestety w większości części (jest to, oczywiście, moje subiektywne wrażenie), motywy przygrywające finałowym bossom stanowią najslabszy element ścieżki dźwiękowej. „Piątka” nie jest tu wyjątkiem, co w połączeniu ze znakomitą podbudową przed konfrontacją (co wcale nie jest takie łatwe do osiągnięcia, gdy arcywroga spotykamy de facto tylko raz!) pozostawia jednak uczucie niedosytu. Szkoda, ale poza tym jednym potknięciem nasze

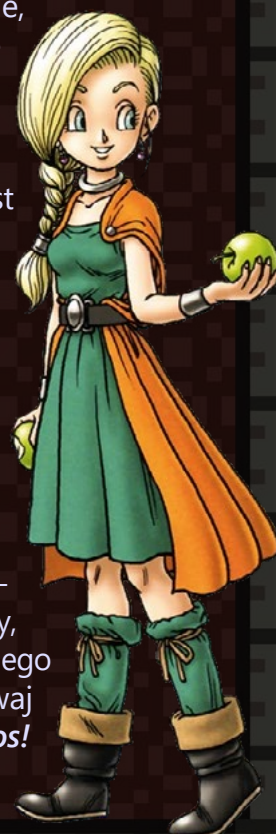
uszy czekać będzie prawdziwa uczta. Jak rysunki Toriyamy oddają klimat fantastycznego świata, tak muzyka Koichi Sugiyamy szarpie emocjonalne struny, zarówno w scenach wielkiej radości, jak i wielkiego smutku. Jest w niej taka charakterystyczna dla Japonii zaduma... No i ta otwierająca uwertura, od razu osadzająca gracza w poczuciu, że obcować będzie z epicką historią w wydaniu high fantasy. Cudowne.



Wcześniej kłamałem. Szach-mat!

Myszę, że najłatwiej będzie wystawić dwie oceny – jedną dla fanów gatunku i drugą, dla tych, którzy czują się przez jego elementy odrzuceni. W pierwszym przypadku „Dragon Quest V” zasługuje na co najmniej 8/10. Może nawet 9. Historia, choć prosta, jest niezwykle angażująca, a z naszym protagonistą naprawdę można sympatyzować. Mechanika zaprzyjaźniania się z pokonanymi przeciwnikami została zrealizowana porządnie, choć szkoda, że przyłączenie niektórych jest nieziemsko trudne. Dla jRPG-owych alergików natomiast rozsądną notą wydaje się 5/10. Esencją gry jest grind, jeśli więc nie znajdziecie w nim przyjemności, rozgrywka może okazać się nużąca, zwłaszcza jeśli nie porwie Was warstwa emocjonalna.

I to by było na tyle. Cieszę się, że otrzymałem okazję zaprezentowania jednej z moich ulubionych gier z serii. Szkoda jedynie, że dopiero po śmierci artysty, który tchnął w nią rozpoznawalnego dla wszystkich ducha. Spoczywaj w pokoju, Toriyama-sama. *Adios!*





ZANZARAH

THE HIDDEN PORTAL

*Nie kieszonkowe, tylko magiczne
i nie potwory, tylko wróżki.
Magiczne wróżki.*

JEST zamierzchły rok 2002, właśnie przeżyliśmy kilka apokalips z rzędu, wieże się zawaliły i ogólnie dużo się dzieje, jak na początek milenium przystało. W międzyczasie młodzież chodzi ze swoimi walkmanami ubrana w najróżniejsze ubrania, które teraz znów są w modzie z jakiegoś powodu pod nazwą y2k. Osobiście pamiętam, że wtedy można było kupić lody rożki i paczkę chrupek w pobliskim sklepie i od czasu do czasu, jak rodzice sypnęli groszem, nawet gazetkę. I często jedną z takich gazetek było CD-Action, gdzie w jednym z numerów znalazłem tytułowy ukryty portal...

~Tanatos



Po drugiej stronie portalu i co Amy tam znalazła

Po wstępie, w którym opisałem, jak tę niezwykle dobrze ukrytą grę znalazłem, pora na jej zawartość. **Z góry zaznaczam, że artykuł będzie zawierał SPOILERY.** Do 22-letniej gry, ale wciąż. Gra zaczyna się dość zwyczajnie, w najbardziej szarym, nudnym i pozbawionym radości miejscu na świecie – Londynie. Amy, nasza nastoletnia protagonistka, okropnie się nudzi w domu, bo jej mama skoczyła na zakupy czy gdziekolwiek indziej. Nie żeby Amy to szczególnie obchodziło; jest zbyt zajęta czytaniem książek fantasy.

Wtem! W jej domu pojawia się niespodziewany gość, który zostawia jej paczkę na strychu i znika tak szybko, jak się pojawia. Zdezorientowana i mimo wszystko nie mająca nic lepszego do roboty Amy idzie sprawdzić, co to za hałasy, i znajduje magiczną runę, która teleportuje ją z tego miasta w kolorze sepia (autorzy naprawdę postarali się, aby dom protagonistki w Londynie wyglądał nudno, szaro i nieciekawie) do magicznego świata Zanzarah.



Lądujemy w małej pieczarze znajdującej się na polance, która należy do naszego włamywacza, Rafiego. Rafcio to niewielki, pocieszny bagieny goblin, który przywołał nas, byśmy zgodnie z przepowiednią uratowali ten magiczny świat od grożącej mu zagłady. Niebezpieczne, dzikie wróżki, zniknięcia ważnych liderów politycznych czy najgorsze z tych wszystkich: przerośnięte krzaki i kamulce blokujące drogi. Cóż, głupio byłoby odmówić (aczkolwiek o dziwo, mamy taką opcję), więc czas odebrać naszego pierwszego pokemona od profesora Oaka... to znaczy naszą pierwszą wróżkę od mistrza Rufusa zamieszkującego pobliską elfią wioskę i z nowym nabytkiem ruszyć w podróż.

Tour de Zanzarah

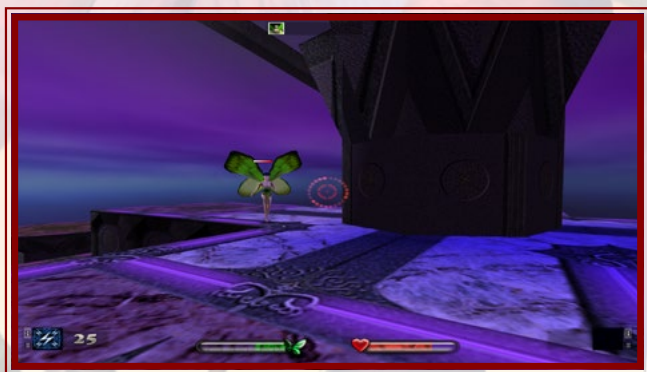


I pod względem atrakcji turystycznych Zanzarah na pewno nie rozczarowuje. Ma wiele zróżnicowanych, często czarujących, czasem upiornych regionów. Pierwsze trzy są dość przyziemne, acz wciąż urokliwe: wróżkowe ogrody, zaczarowane lasy i mgliste bagna. No okej, bagna nie są szczególnie urokliwe, ale są ostatnim poziomem „startowym”. I na bagnach Amy może się dosłownie utopić, próbując się nieskutecznie z nich wydostać, podczas gdy gęsta zawiesina pożera ją powoli, acz nieubłaganie przy akompaniamencie bulgotu z wiadomością „Zabrakło Ci powietrza” na pożegnanie. O ile ogrody są jak najbardziej regionem typu „masz tutaj przyjazną polankę, przyzwyczaj się do sterowania i jak się w to gra”, o tyle lasy

są bardziej dzikie, mroczne i niebezpieczne, jeśli się zboczy z głównej ścieżki bez przygotowania.

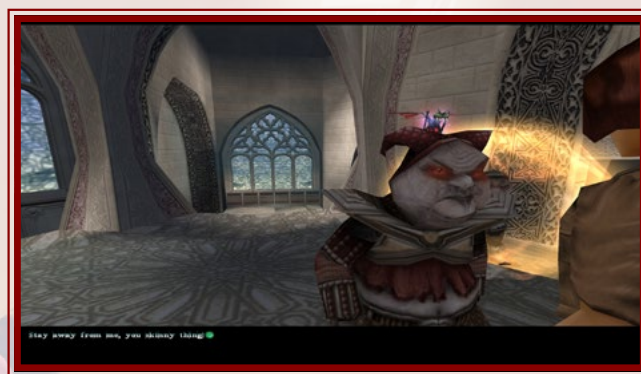
Z czasem zdobywamy nowe umiejętności, łapiemy nowe wróżki i odblokowujemy nowe regiony. Wcześniej wspomniane przerażające krzaczory i kamienie ulegają potężnej magii naszych wróżek (nie żeby ktoś mógł po prostu chwycić za sekator czy nożyce ogrodowe i te krzaki ściąć, a kamienie przesunąć) i dostajemy się do bardziej ekscytujących miejsc. Po wycieczce w góry, gdzie nauczymy się o tendencji tej gry do tworzenia przepaści i spotkamy wiele krasnoludów – w końcu górskie stworzenia – będziemy mogli ruszyć jeszcze wyżej, do królestwa chmur. Z czasem dotrzemy też do wielu różnych jaskiń: lawowych, lodowych czy mrocznych, a wszystkie skrywają odpowiednie wróżki i własne sekrety. Na samym końcu trafimy do królestwa cienia, którego przedsmak mieliśmy w zupełnie normalnej piwnicy u jednego z elfów.

Poza regionami mamy też dostęp do kilku osad tutejszych istot rozumnych – wcześniej wspomnianej wioski w ogrodach, miasta elfów w lasach, osady goblinów na bagnach, miasta krasnoludów głęboko w górach i białej katedry, siedziby Białego Czarodzieja oraz kilku pomniejszych miejsc szczególnych. No jest co zwiedzać, jest (szczególnie jak na tamte czasy) ładnie i ciekawie.



FPS (Fairies Projecting Spells)

Czas opowiedzieć o słońiu w pokoju, czyli innowacyjnym, oryginalnym i niewątpliwie interesującym systemie walki, zdobywania nowych wróżek i zarządzania nimi. Większość mechanik jest bardzo podobna do tych w Pokemonach. Chodzimy po mapie i od czasu do czasu z określonych punktów może zaatakować nas dzika wróżka. Często są w takich miejscach, że nie



da się ich ominąć, a niekiedy tuż po zakończeniu jednego pojedynku wpadamy od razu w drugi.

Następnie przenosimy się do miejsca, gdzie możemy przyrzeć się naszemu wrogowi, zobaczyć, jakich czarów używa, i przygotować się na nadchodzące starcie. No i gdy nadchodzi czas, zostajemy zrzućeni na arenę (te różnią się zarówno rozmieszczeniem, jak i wyglądem zależnym od poziomu i elementu naszych przeciwników), gdzie niczym w starym, dobrym Quake'u 3 Arena strzelamy w siebie – z tą różnicą, że zamiast pukawek mamy czary. Te trzeba odpowiednio naładować; im dłużej ładujemy, tym mocniejszy czar, jednak jeśli przesadzimy, wybuchnie nam w twarz z przeładowania.

Jaka wróżka jest, każdy widzi

Różne wróżki mają różne elementy (ponownie jak w Pokemonach); tych jest 12, jak natura, ogień czy mrok, a działają one na zasadzie kamień-papier-nożyce. Możemy nawet w dowolnym momencie zobaczyć tabelkę tego, jak efektywne są poszczególne elementy, wciskając klawisz F1, co jest niezwykle przydatne. Na dodatek każda z wróżek ma odmienne statystyki takie jak szybkość, odporność czy jak długo może latać. Wszystkich latających huncwotów jest 77, ale nie wszystkie da się tak po prostu złapać. Niektóre możemy zdobyć tylko drogą ewolucji, czy to poprzez levelowanie, czy używając na nich specjalnych przedmiotów, a dwie można nabyć jedynie poprzez handel z innymi wróżkowymi mistrzami.

Co do samych wróżek, a konkretnie ich designu: jest rozmaicie. Bardzo rozmaicie. Wyróżniemy cztery kategorie: mamy kilka wróżek, które wyglądają jak typowe wróżki, czyli małe magiczne, skrzydlate panie lub panowie (coś jak Dzwoneczek z „Pio-

trusia Pana”), humanoidalne wróżki, które już nie wyglądają jak mali, magiczni ludzie ze skrzydłami, a raczej coś pomiędzy potworkami a ludźmi, jak również potworzaste wróżki, wyglądające jak mniej lub bardziej konwencjonalne potworki. W ostatniej kategorii znajdują się natomiast różne dziwactwa, które na pewno nie przychodzą do głowy na hasło „wróżka”. Mamy takie piękności jak: grzyb, ryba, przerośnięta mucha czy... miś polarny? No jest na pewno unikatowo.

Amy niszczy lokalny ekosystem

No dobra, tyle z teorii. Pytanie brzmi: czy dobrze się w to wszystko gra? Odpowiedź: to skomplikowane, ale osobiście przeszedłem całą grę i poza paroma frustracjami, o których zaraz napiszę, do samego końca grało mi się przyjemnie. OK, to zaczynamy. Po pierwsze gra ma wiele elementów platformowych. Nie byłoby w tym nic złego – osobiście nawet lubię platformówki, kilka recenzji możecie zresztą przeczytać w poprzednich numerach – gdyby nie to, że skakanie w tej grze jest dość niezręczne, wymaga wprawy i czasem się wykrzacza, przez co zdarza się nam lądować w przepaści nie z własnej winy. Plus główna bohaterka wydaje dziwne dźwięki podczas skakania.



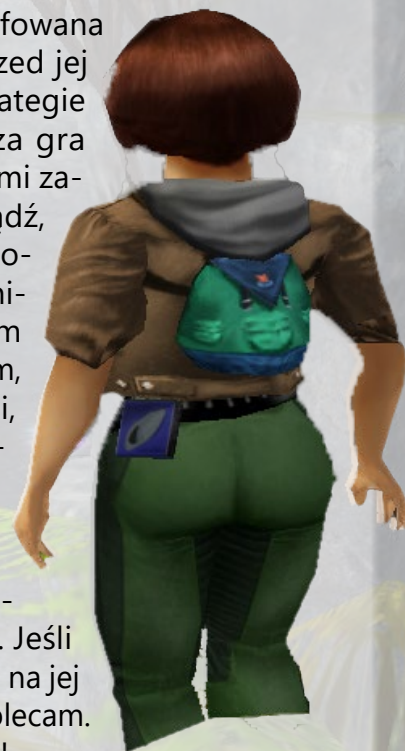
Kolejnym moim utrapieniem (choć niektórym to nie przeszkadza) jest grind. Często, aby naładować sensowny poziom albo wyewoluować jakąś wróżkę do stanu używalności, trzeba trochę czasu spędzić, biegając jak kot z pęcherzem i ubijając wszystkie wróżki w okolicy po raz dwudziesty. Są też wspomniane wcześniej dzikie wróżki, których losowe spotkania potrafią być uciążliwe, a przedmiot pozwalający je ominąć jest drogi i nie opłaca się go używać. Ostatnimi grzechami tej gry są: nieszczególnie wysokich lotów, ogólnikowa fabuła, aczkolwiek mnie to nieszczególnie przeszkadzało; efekty dźwiękowe, które potrafią być albo całkiem porządne, albo



paskudne (wspomniane wcześniej prychnięcie Amy podczas skakania czy dźwięki niektórych wróżek, szczególnie podczas levelowania); oraz częsty backtracking, chociaż na szczęście to ostatnie nie jest tak bolesne przez system szybkiej podróży w postaci run do najważniejszych miejsc.

Nie ma ryby bez ości ani gry bez słabości

Podsumujmy. Zanzarah: The Hidden Portal to niedoszlifowana gierka studia, które przed jej stworzeniem robiło strategię 2D, więc jako pierwsza gra w 3D i to z tak ambitnymi założeniami i, bądź co bądź, dość ciekawym i unikatowym światem i mechanikami, wyszła im całkiem solidnie. Jak już mówiłem, do napisania tej recenzji, mimo wyżej wspomnianych bolączek, przez cały czas bawiłem się dobrze i byłem ciekawy, co tym razem napotkam na swojej drodze. Jeśli jesteście przymknąć oko na jej wady, szczerze tę grę polecam. Miłego łapania wróżek!



PUNISHING GRAY RAVEN

WIRTUALNE KOLEKCJONERSTWO

POTRZEBĘ kolekcjonerstwa w grach próbują zaspokoić różne mechaniki. Bywają nimi między innymi szukanie elementów na mapie, wypełnianie albumów oraz klasyczne śledzenie osiągnięć. W grach typu gacha jest jeszcze jedna możliwość: odblokowywanie i usprawnianie postaci, którymi można grać. Jeden ze sposobów realizacji prezentuje ze sobą gra o tytule „Punishing Gray Raven” w wykonaniu Kuro Games.

~rain

Rozgrywka

Jednym z silniejszych aspektów gry jest unikatowy system walki. Wywodzi się on z gier akcji, więc gracz ma cały czas czynną rolę w przebiegu rozgrywki. Zespół składa się z trzech postaci, przy czym w zależności od stylu oraz roli w zespole — gramy przeważnie jedną z nich lub dokonujemy częstych zmian aktywnej jednostki. Rozgrywka natomiast, poza klasycznym poruszaniem się oraz podstawowymi atakami, kondensuje umiejętności specjalne wokół klikania na kolorowe kule — trzy obok siebie pozwalają na silniejsze ataki. W tym stylu jest wiele możliwości na

szybkie decyzje taktyczne, które nie wywodzą się z uprzednio zapamiętanej kombinacji przycisków.

Metodyka ta, wraz z możliwością dostosowania pozycji każdego elementu interfejsu w walce, znacznie sprzyja graniu na mobilnych urządzeniach. Do wersji PC jednak zdecydowanie zalecam użycie kontrolera. Tryb kontroli myszką i klawiaturą jest absolutnie możliwy, ale bywa mniej wygodny. W obu przypadkach tryb kontroli na PC nie jest w pełni zadowalający, całość interfejsu jest bardziej przygotowana pod granie mobilne.

Rozgrywka nie kręci się jedynie wokół tych samych walk, a różne eventy o unikatowych sposobach interakcji przeciwdziałają znużeniu. Zawsze też można pobawić się w bardzo ubogie simsy i udekorować posiadanym postaciami pokoje. Jak wszystko — wymaga to jednak czasu i rutyny codziennego odwiedzania.

Trochę o mechanizmach gachy — pozyskiwanie postaci

W każdej grze z gatunku gacha kluczowa jest analiza systemów potencjalnie powiązanych z mikropłatnościami. System w tej grze jest uznawany jako jeden z łagodniejszych w porównaniu z innymi z tego samego gatunku. W przypadku nowych postaci istnieje gwarancja jej uzyskania przy odpowiedniej liczbie prób, bez opcji niepożądanego niespodzianki.



A jak gra radzi sobie z power creep? Zjawisko to występuje w każdej grze z nowymi elementami po premierze. Nowe postacie potrzebują być silniejsze, aby były warte wypróbowania, a jednocześnie stare nie mogą całkowicie wypaść z obiegu. Wtedy wiele części gry byłoby niedostępne z powodu nagłego skoku poziomu trudności. Gra zabezpiecza się na kilka sposobów. Przede wszystkim, mimo że pojedynczy zespół składa się z trzech postaci, powinien on zawierać bohaterów jednego z pięciu żywiołów przewodnich. W ten sposób tak naprawdę jest 15 miejsc na role w zespołach i w tym tempie czas świetności pozycji na dane miejsce znacznie się wydłuża. Oprócz tego, od czasu do czasu i wraz z aktualizacjami dodawane są usprawnienia dla istniejących już postaci.

Długoterminowe planowanie umożliwia opóźnienie edycji gry o ponad rok od wersji z rynku chińskiego. Dzięki temu wiadomo czy postać, którą właśnie budujemy, nie będzie zamieniona na nowy, lepszy model za parę miesięcy (jeżeli naszym celem jest ten rodzaj optymalizacji). Do czego zmierza jednak budowanie postaci i zasilanie zespołów? Jest kilka trybów, gdzie prędkość pokonania wroga dyktuje miejsce w rankingu (oraz nagrody). Poza tym, regularnie wychodzą nowi, trudniejsi przeciwnicy oraz kolejne tryby gry. Nie każdy wymaga meta, albo nawet jakiegokolwiek zespołu od początku. Przykładowo, w trybie inspirowanym gatunkiem rougelike jest możliwość skorzystania z postaci próbnych. Pozwala to na zaznajomienie się z mechaniką konkretnych postaci nawet, jeśli ich jeszcze nie mamy.

Oprawa artystyczna

Grafika oraz fabuła są mocno inspirowane stylistycznie serią gier NieR. Przejawia się to w dużym ograniczeniu kolorów do czerni, bieli i odcieni szarości pomiędzy. Gra różni się od swojej inspiracji wizualnie uproszczonym podejściem do cieniowania — imituje rezultat znany z anime. Cybernetyczne elementy również są motywem ważnym, ale nie przytłaczającym. Jednakże, wykonanie często sprawia wrażenie niedopracowanego, szczególnie w starszych częściach gry. W szczególności można to odczuć podczas animacji. Same pozy klu-



zowe jednak są mocno przemyślane. Również otoczenie oraz design bossów w tej grafice prezentuje się ponadprzeciętnie.

Muzyka jest kolejną mocną stroną „Punishing Gray Raven”. Dominują utwory z gatunku electro/EDM. Każda aktualizacja posiada nową muzykę przewodnią związaną z tematyką postaci oraz z kolejnym kawałkiem fabuły. Przykładowo, postać inspirowana estetyką baleriny jako przewodni motyw muzyczny posiada dźwięki kojarzące się z pozytywką. Jak reszta stylistyki, wszystko nawiązuje do epickości i mroczności (chyba, że mamy do czynienia z obligatoryjną wstawką na plaży).



Gierka posiada też obszerną fabułę. Jest ona jednak dla wytrwałych czytelników, a ogólny konsensus sprowadza się do tego, że jak się ktoś wkręci, to tego nie pożałuje. Niestety, gra w większości składa się z grafik 2D postaci lekko podświetlających się, kiedy coś mówią. Wraz z nowszymi aktualizacjami jest jednak coraz lepiej. Problemem jest brak zrozumienia podłoża historii, jeżeli uważamy tylko przy nowszych rozdziałach. Nie jest to format sprzyjający chęci zgłębienia tematu. Ponadto istnieje w pełni funkcjonalny przycisk pominięcia segmentu fabularnego. Bywa to bardzo kuszące, szczególnie jeżeli zagłębiamy się w gałąź fabularną głównie dla nagród. Nawet pomijając ten aspekt, reszta gry ma bardzo dużo do zaoferowania.

Podsumowując, w niektórych aspektach gry brakuje doszlifowania szczegółów. Nie są to jednak szlify, które wpływają na przyjemność rozgrywki, jedynie przeszkadzają początkowo w immersji. Gra jest dostępna na Windows PC, iOS oraz Androida. W ramach wolnej chwili nie zaszkodzi na pewno spróbować.

My S-Class Hunters

Mama kwoka na ratunek!

GDY świat zostaje postawiony na głowie przez nagłe pojawienie się bram do innych wymiarów, jedynym wyjściem wydaje się wykorzystanie ludzi, którzy wraz z ich otwarciem zyskali specjalne umiejętności. Jak to jednak bywa z silnymi osobnikami – ciężko ich kontrolować i zmusić do współpracy. W tym wypadku przydać się może starszy brat, który ogarnie sytuację!

~Lailyren

The Custodian

Jeśli kiedykolwiek zagłębialiście się ciut mocniej w świat koreańskich komiksów, mogliście zauważyć często przewijający się motyw walki z nagłą katastrofą związaną z pojawieniem się portali, lochów, wież, itp. Miejsca te wypełnione są niebezpiecznymi istotami i nie znikną dopóki coś lub ktoś nie pokona wewnątrz głównego Bossa. „My S-Class Hunters” autorstwa Geunseo, zaadaptowane w ramach serii Webtoonowej przez Seri i Biwan, również należy do tego nutru, acz podchodzi do tego od nieco innej strony.

Bowiem głównym protagonistą nie jest młody, ambitny łowczy z potencjałem na niesamowitego bohatera, a zwykły F-ranker (najsłabsza ranga łowcy), Han Yoojin, którego cechą główną jest bycie starszym bratem z tak silnym poczuciem obowiązku opieki nad jedynym pozostałym członkiem rodziny, że wraca w czasie by uratować swojego o wiele silniejszego, młodszego brata. Dosłownie, zamiast rycerza w Iśniącej zbroi, w roli głównego bohatera mamy opiekunkę z bardzo nietypową umiejętnością specjalną.

Terrifying Hatchling Class Teacher

Jak sam tytuł wskazuje, historia skupia się na zbieraniu silnych indywiduów pod opieką Yoojina, więc nie brakuje tu mocnych charakterów. Zaczynając od uber utalentowanego młodszego





brata, który włada ogniem i jest jak tykająca bomba jeśli ktokolwiek zbliży się do jego opiekuna, przez uzdolnionych ludzi, wliczając w to przywódców najbardziej wpływowych gildii w Korei, zdolnych samodzielnie rozgromić pokaźną armię potworów, na uroczych, acz posiadających ogromny destrukcyjny potencjał magicznych bestiach kończąc. Jednocześnie ich siła na szczęście nie jest ich jedyną cechą, przez co wszelkie interakcje między postaciami czyta się naprawdę przyjemnie. Widać w nich głębię, którą dodatkowo podbija główny bohater, starający się wyciągnąć ze swoich towarzyszy to co najlepsze.

Przez to, że Yoojin mimo swojej słabości fizycznej, nie boi się pobrudzić sobie rąk i zawsze daje od siebie 200%, jest w stanie skruszyć lód nawet najtwardszych osobników i z pełną determinacją przekonać ich do współpracy. Jest niczym szklany przywódca adamantowej armii. Jednocześnie przez swoją nie do końca czystą przeszłość nie jeden raz zaskakuje czytelnika swoimi działaniami. Ma w sobie naprawdę dużo odcieni szarości, co dodatkowo wzbudza ciekawość.

Hidden Picture Puzzle

Pod względem wizualnym komiks ten stoi na bardzo przyzwoitym poziomie. Ładnie balansuje między komediowymi scenami pełnymi uproszczonych obrazków z memicznym polotem i bardzo szczegółowo rozrysowanymi kadrami epickich walk i sytuacji wymagających większego skupienia i powagi. Postacie nie są generyczne i mimo utrzymywania bardziej naturalnego koloru włosów u ludzi, każda z istotniejszych postaci dalej jest rozpoznawalna i unikatowa. Plus jeśli tak jak ja lubicie bardziej modowe podejście do rysowania, to mi osobiście bardzo podoba się fakt, że po-

stacie zmieniają ubrania. Zdecydowanie dodaje im to więcej prawdziwości.

Jeśli chodzi o design potworów to fani stylistyki fantasy powinni być zadowoleni. Poza taką klasyką jak różne rodzaje smoków, mamy też nieco przypominające pokemony zwierzątka, często związane z konkretnymi żywiołami, ale też bardziej humanoidalne bestie.

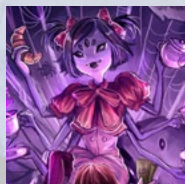
Ponadto graficzne przedstawienie umiejętności cieszy oko i dodaje całości odpowiedniej dozy epickości. Osobiście jestem też pod wrażeniem umiejętności dobierania tła do kadrów, bo mają ogromny wpływ na zarysowanie klimatu scen.

Final Thanks

Podsumowując, jeśli lubicie komiksy pełne akcji, oryginalnie poprowadzonych walk, przeplatane dylematami motralnymi, ale też uroczymi scenami ociekającymi ciepłem i troską, z posypką ze slapstickowego humoru to gorąco polecam Wam tę serię.

Głównemu bohaterowi czasem bliżej do antybohatera, co przykrywa swoją maską „damy w opałach”, gdy inni nabierają podejrzeń, acz to dodaje mu uroku i motywuje do kliknięcia kolejnego odcinka. Jeśli tak jak ja jesteście ciekawi jakie istoty uda się zebrać Yoojinowi pod swoje opiekuńcze skrzydła, zostawię tutaj [link do webtoonowej wersji](#) i życzę miłego czytania!





Hefajstos – Mający trzy dekady na karku cynik. Kinowy fanatyk, miłośnik lukrecji, drugi redakcyjny mistrz sucharów. Zbieracz konsol, które na ogół same zbierają kurz. Fascynują mnie neony i Hong Kong.

Pokémony po latach

Początek września roku 2000. Mama małego Hefcia woła go przez okno, by wrócił z podwórka, bo zaczyna się ten serial, który chciał oglądać. Tak też narodziła się (a raczej: rozwinęła się, bo pierwszą styczność z Pokémonami miałem nieco wcześniej z naklejkami Merlin Collection) moja miłość do tych stworów.

Miłość ta trwała dobrych kilka lat (mniej-więcej do 2013 roku), kiedy to już dawno przestałem oglądać wersję animowaną (choć męczyłem kilka filmów) i ostatnim ogrywanym przeze mnie tytułem było „Pokémon Black” na Nintendo DS.

Czy seria najlepszą chce być?

Przy okazji tematu numeru oraz zakupu „Pokémon Legends: Arceus” postanowiłem zrobić sobie powtórkę i sprawdzić, jak świat Kieszonkowych Stworów trzyma się na obecnym rynku. And I have some concerns.

Pierwszą rzeczą jest oczywiście przesył samych Poków – na chwilę obecną mamy ich aż tysiąc i dwadzieścia pięć. Szybkie (tylko kilkuminutowe) przejrzanie listy nie pozostawia złudzeń – większość projektów nie zapada w pamięć. I nie zrozumcie mnie źle, Pokémony od zawsze miały w sobie sporo prostszych designów (fioletowa mysz, wróble, klucze, kinda-pokeball). Widać jednak wyraźnie, że twórcom kończą się pomysły – pomijając wersje regionalne, ten pomysł jest świetny.

Więszym problemem jest jednak anime, które przez lata trwania zdawało się nie wiedzieć, co ze sobą zrobić. Brak progresu ze strony głównego bohatera, powtarzalność motywów oraz niemożność określenia celu (poza zostaniem mistrzem) sprawiają, że oprócz zajmowania czasu, seria nie oferuje niczego w zamian. Widać to zwłaszcza w filmach, które zbyt często skupiają się na promowaniu kolejnego stwora (z reguły bez sukcesów), niż na faktycznej zmianie. Uznawane często za przeciw-

ników franczyzy Digimony wygrywają tu przez taktyczne KO, chociażby przez fakt próbowania czegoś nowego.

Pokénope na obecny stan

W strefie gier również niewiele się dzieje. Był taki czas, że każda kolejna odsłona dawała nam coś nowego, tym samym podbijając fun factor. Zdarzały się potknięcia i okresy stagnacji, ale widać było, że twórcy wkładają w to całe serce. Zerkając na kilka odsłon z ostatniej dekady (X oraz Y, Sword i Shield, reedycje/remake’i Diamond oraz Pearl) widać wyraźnie trend odcinania kuponów.

Nic więc dziwnego, że „Palworld” cieszył się tak sporą popularnością w dniu premiery (na early access, przewidywane pełne wydanie planowane jest na styczeń nadchodzącego roku). Pomijając oczywiste nawiązanie i danie stworkom broni, mieliśmy w pełni otwarty świat, gdzie mogliśmy łapać (po ówczesnym zmiękczeniu) dowolnego Poka. Porównując to z ostatnimi odsłonami (nawet wspomnianym wyżej Legends: Arceus), jest to zdecydowanie krok, w jakim powinna pójść seria.

Nie twierdzę oczywiście, że to dokładny kierunek, w którym Game Freak powinien iść. Switch jako platforma udowodnił jednak, że jest w stanie udźwignąć dynamicznie zmieniające się otwarte światy (ostatnie dwie pozycje z serii „Legend of Zelda”). Dorzucenie zachowań środowiskowych dla poszczególnych stworzeń tak, by nie kręciły się w kółko po regionie, z pewnością doda całości życia.

Po(ké)słowie

Może się w tym wszystkim myłę i może to tylko narzekania człowieka, który z tego uniwersum już wyrósł i nie powinien do niego wracać. Niemniej jednak, twórcy (oraz stojące za nimi Wielkie N) marnują okazję na dalszą rozbudowę ukochanego przez miliony ludzi świata. A konkurencja nie śpi... **Ave!**



GM

When Sakura Blooms

Krakowski Genshin Meet

27.04.2024

 @genshinmeet

 @genshin_meet

genshin-meet.com



Pokémonowa Szybka Piątka



GDY w lutym 1996 roku w Japonii wydano pierwsze gry z głównej serii – Pokémon Green oraz Pokémon Red – świat oszalał. Nic więc dziwnego, że Pokémunia rozpoczęła się na dobre, dając nam sporo innych tytułów – i niczym sześć Poków na pasie trenera, przedstawiam Wam sześć growych spin-offów.

~Hefajstos

5. POKÉMON PINBALL (1999 – GBC)

Miarą sukcesu marki jest to, czy powstanie dla niej tematyczny stół pinballowy. Pokémiony nie są tu wyjątkiem, i poza fizycznymi maszynami powstała gra na GameBoy Color. Na uwagę zasługuje tu nietypowy kartridż wyposażony w slot na jedną baterię AAA.

4. HEY YOU, PIKACHU! (1998 – N64)

Nic tak nie krzyczy „NINETIES” jak Pokémiony i Tamagotchi. Takie też nietypowe połączenie (wraz z gatunkiem eksploracyjnym) daje nam „Hey You, Pikachu!” na Nintendo64. W grze wcielamy się w trenera, który wraz z maskotką serii przemierza obszar między Pewter City a Viridian City, by za pomocą komend głosowych (poprzez specjalny mikrofon) odkrywać świat.





3. POKÉMON TRADING CARD GAME (1996 – KARTY)

Czymże byłaby seria bez wciąż szalenie popularnej kartki? Choć TCG miało swoje odłony na kieszonkach (poczynając od wersji na GBC z 1998 roku), to prawdziwy fun daje wersja rzeczywista. Zasady są proste – stajemy do pojedynku z drugim trenerem, mając do dyspozycji kilka Poków oraz wszelkiego rodzaju karty pomocnicze.

2. POKÉMON SNAP (1999 – N64)

I znów chwila oddechu od podróżowania, trenowania i wojowania. Pokémon Snap pozwala nam się wcielić w Todda Snapa, młodego fotografa, który pomaga Profesorowi Oakowi w badaniu lokalnej fauny. Podróżujemy więc po Pokémon Island w poszukiwaniu najlepszych okazów do sfotografowania.



1. POKÉMON MYSTERY DUNGEON: RED/BLUE RESCUE TEAM (2005 – GBA)

Oto przed Wami jeden z najlepszych spin-offów na najlepszej przenośnej konsoli Nintendo. Nietypowa to seria, gdyż gry Pokémonem (a dokładniej człowiekiem zmienionym w takowego, rodzaj definiują odpowiedzi na szereg zadawanych na starcie pytań). Wraz z nowo poznanym poketowarzystem wyruszamy w podróż naszego życia.



BONUS: POKÉMON MINI (2001 – PM)

Na koniec niebawła gratka: zestaw najmniejszych konsolek na wymienne kartridże z minigierkami. Wydana w trzech kolorach: Wooper Blue, Chikorita Green oraz Smoochum Purple, wyposażona w szereg opcji (w tym wykrywaniem ruchu), pozwalała zagrać w szereg gier – m.in. puzzle, tetris, a nawet wyścigi.





W dość sporej już liczbie Pokemonów można przebierać jak w ulęgawkach. Każdy trener mimo swej ogólnej miłości do posiadanych stworków musi mieć swojego ulubionego. Tak też prezentujemy naszą redakcyjną topkę.

~Redakcja ET

SNORLAX



Ogromny, zwykle śpi, a jak nie śpi, to je, w ostateczności walczy, miażdżąc swoim wielkim cielskiem. Potrzeba specjalnego przedmiotu, by go obudzić, inaczej będzie miał Cię gdzieś. Często napotykanym na drodze jako żywa bariera. Niezwykle leniwy, zajęło mu sześć generacji, aby wstać, tylko po to, żeby dwie generacje później znów usiąść, by odpocząć. Zjada ponad 400 kg jedzenia dziennie, waży 460 kg, a jego forma Gigantamax ma własny ekosystem na brzuszku z drzewem na środku. I ostatnia ciekawostka: Snorlax ma własny spin-off, który jest apką do śledzenia snu.

~Tanatos

EEVEE

W prostocie i adaptacji drzemie siła. A puszysta eevee jest tego idealnym przykładem. Niewielki, uroczy pokemon o ogromnym potencjalnie oraz z szaloną ilością ścieżek rozwoju, które tylko czekają, by się wyzwolić w zależności od potrzeb, warunków czy sytuacji. Jakby się nad tym zastanowić, to tak jak nas, eevee kształtują otaczające warunki oraz życiowe decyzje.



~Enter

PSYDUCK

Psyduck to mój duchowy Pokemon – jak patrzę niekiedy na ten świat i co się w nim odwala, to też mam ochotę się za głowę złapać. Poza tym w anime był on przedstawiony jak nieogarniający życia totalny underdog (kaczka niepotrafiąca pływać!), po którym nikt się niczego nie spodziewał, a który w najmniej spodziewanych momentach wykazywał się ogromną mocą. A ja takie „postaci” lubię, zwłaszcza jak dodatkowo wytrącają z równowagi innych bohaterów, tak jak Psyduck robił to z Misty.



~Solaris

MISDREAVUS

Nigdy nie widziałem go w samym serialu, ale w grach od razu przykuł moją uwagę. Mały, uroczy duszek, do tego ma ewolucję, którą też uważam za bardzo elegancką. W każdej pokémonowej grze po prostu muszę go dorwać i trzymać przy sobie, by się należycie napawać jego tajemniczą wspaniałością.

~Ghatorr



ALOLAN NINETALES

Cóż mogę powiedzieć, z jakiegoś niewytłumaczalnego powodu uwielbiam typ Lodowy. Tak samo zresztą jak koncept regionalnych wariantów, wprowadzony w VII generacji, dający nowe życie starszym Pokom. Ninetales z Aloli stanowi więc mieszankę doskonałą, jest piękny i zwiewny, ulotny niczym płatek śniegu, niczym rzeźba z lodu, którą tak łatwo uszkodzić... Ekhm. Jest też typem Baśniowym, a to znaczy, że jest maszynką do wykańczania smoków. Bajeczny!



TORTERRA

Jest tyle Pokemonów, które uwielbiam, że zdecydowałem się wpisać jeszcze jednego. Ale na którego się zdecydować? Jak trwoga, to do startera, a mój ulubieniec w tym gronie to Torterra. Po części dlatego, że lubię żółwie, a po części dlatego, że to człapiący powoli czołg, który przyjmie na skorupę potężne ciosy i nie dość, że się nie ruszy z miejsca, to jeszcze odda wrogowi. No chyba że dostanie atakiem Lodowym. Trawa-Ziemia to beznadziejne połączenie typów w takim starciu.

~Malvagio

