

05/2024 (75)

# QUINOX TIMES X

## **DZIKI ZACHÓD**

Nie tylko w samo  
południe

## **THE TOWN WITH NO NAME**

Sześć strzałów, sześć pudeł

## **WEIRD WEST**

Maglą i rewolwerem

## **DEADLANDS**

Upiorne przygody  
na Dziwnym Zachodzie

## **KINGDOM OF THE PLANET OF THE APES**

Kolizja na drodze ewolucji

## **THE FALL GUY**

Kontrolowane upadanie  
na ekranie





# Spis treści

## RECENZJE – FILMY I SERIALE

Civil War.....	4
Kingdom of the Planet of the Apes.....	6
The Fall Guy.....	8

## RECENZJE – GRY

Monster Hunter World.....	10
---------------------------	----

## RECENZJE – LITERATURA

Ciemność.....	12
Pokrzywa i kość.....	13

## RECENZJE – MUZYKA

The Tortured Poets Department.....	14
------------------------------------	----

## PUBLICYSTYKA

Genshinmeet.....	18
Bykon.....	20

## TEMAT NUMERU

Firefly.....	26
Weird West.....	28
Desperados.....	32
Psy w winnicy.....	34
Deadlands.....	38
The Town with No Name.....	41
Gun.....	42
Outlaws.....	46
Red Dead Redemption.....	48
Green Blood.....	53
Dziwny Zachód.....	54
Felieton – Problemy w Thunder Junction.....	56
Szybka Piątka w samo południe.....	58

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, Drodzy Czytelnicy!

Albo może raczej - howdy, partners! W końcu w tym numerze przenosimy się w dzikie rejony Ameryki Północnej wypełnione bronią, krowami, bandytami oraz przygodami. Może niekoniecznie wszystkie z tamtych historii (rzeczywistych i fikcyjnych) kończyły się pozytywnie, ale na pewno zapadały w pamięć.

Mamy istne zatrzęsienie tekstów o wszelkich typach z rewolwerami chcącymi wymierzać duże ilości sprawiedliwości i/lub przemocy - może taktycznie, jak w "Desperados", albo nieco bardziej bezpośrednio jak w "Red Dead Redemption"? Może Dzikie Zachód przeniesiono w kosmos, jak w serialu "Firefly", albo go solidnie udziwniono jak w "Weird West" (gra) i "Dziwnym Zachodzie" (książka)? Do koloru, do wyboru.

Oczywiście nie samym westernem żyje człowiek - więc zapraszamy też do poczytania o wyprawach naszych redaktorów na konwenty (wpadliśmy na Genshinmeet oraz Bykon, i dopiero się rozkręcamy!), świecie, w którym rządzą małpy (Hefajstos jak zawsze na bieżąco z premierami) czy o nowej płycie Taylor Swift... i wielu innych rzeczach!

Miłej lektury!

~Ghatorr

Okładka została wykonana przez  
Gość Michalik z dedykacją do tego numeru ♥

Socjale artystki znajdziecie na [str. 9](#)

Źródło grafiki tła dla stron: [2-3](#), [10-11](#),  
[24-25](#), [28-31](#), [39](#), [40](#), [49-51](#), [56-57](#)

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

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

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







WKRÓTCE SKOŃCZY SIĘ ŚWIAT,  
KTÓRY ZNAMY

# CIVIL WAR

AMERYKA TEŻ SIĘ SYPIE, TO OSOBNY ROZDZIAŁ...



**O amerykańskiej wojnie secesyjnej słyszał niemal każdy. Choć z naszego europejskiego punktu widzenia nie ma ona większego znaczenia, to dla naszych sąsiadów zza oceanu stanowi ważny rozdział ich relatywnie krótkiej historii. A teraz czas na rundę drugą.**

~Hefajstos

I tak też reżyser Alex Garland („28 dni później”, „Dredd”, „Ex Machina”) prezentuje nam kino drogi przez pogrążoną w nowej wojnie domowej Amerykę – bez wskazywania dobrych i złych. Bardzo nie-hollywoodzko.

### Neutralnym okiem reportera

Wojna! Stany Zjednoczone walczą ze zbuntowanymi regionami – Florydą oraz Zachodnimi Siłami Teksasu i Kalifornii. Pełniący trzecią kadencję Prezydent (Nick Offerman) zapowiada rychłe zwycięstwo i zero litości dla zdrajców narodu.

Tymczasem grupa fotografów wojennych rusza w drogę przez kraj, by przeprowadzić z POTUSEm wywiad w Waszyngtonie. W jej skład wchodzi: wypalona zawodowo Lee (Kirsten Dunst), jej kolega Joel (Wagner Moura), będący jej mentorem Sammy (Stephen McKinley Henderson) – weteran z The New York Times oraz aspirująca fotoreporterka Jessie (Cailee Spaeny).

I tak też ich okiem (oraz przez obiektywy ich aparatów) widzimy, jak obywatele największego mocarstwa na świecie radzą sobie w obliczu konfliktu, po której stronie się opowiedzą i jakimi ludźmi są.

### Chłodne podejście do (nie)rzeczywistości

„Civil War” wymyka się hollywoodzkiej sztampie, nie bawiąc się w ratowanie świata/kraju/okręgu trzech stanów. Grupa bohaterów jest fotoreporterami, przekazanie tego, co się dzieje jest dla nich priorytetem. Nie ma tu miejsca na altruizm i zabawę w zbawiciela – to robota dla kogoś innego.

I trzeba przyznać, że to podejście działa tu świetnie. Każde mijane miejsce to odkrycie kolejnej karty ludzkiego oblicza, skomplikowanych relacji i gamy emocji. Problem leży niestety po stronie długości – całość trwa niecałe dwie godziny, przez co często brakuje miejsca na przedstawienie obu stron. Forma miniserii działałaby tu zdecydowanie na korzyść całości.

### Flaga w paski i gwiazdki znów powieje

Ostatni (w każdym tego słowa znaczeniu) film Garlanda to obraz, który każdy miłośnik kina powinien obejrzeć. To wskazanie problemu bez moralizatorstwa i obierania stron – opinię każdy musi wyrobić sobie sam. *Ave!*





**KINGDOM** OF THE  
**PLANET**  
OF THE  
**APES**

**MAŁPA MAŁPIE  
MAŁPA**





**„JEŚLI odejdziemy, to kto przyjdzie po nas?” – jest jednym z najbardziej podstawowych pytań egzystencjalnych, jakie ludzkość sobie zadaje. Popkultura ma na to odpowiedź – małpy. Małpy przyjdą po nas, by rządzić i urządzić małpi gaj. Znaczą, raj.**

~Hefajstos

I o tym też opowiada powieść francuskiego pisarza Pierre'a Boulle, która w 1968 roku została przeniesiona na duży ekran, rozpoczynając jedną z najdłuższych żyjących serii filmowych w dziejach kina. Pięć i pół dekady później swoją premierę ma „Królestwo Planety Małp”, dziesiąty film franczyzy (i czwarty w obecnym uniwersum).

### Umarł Cezar, niech żyje Cezar!

„Królestwo Planety Małp” prowadzi dalej historię rozpoczętą w „Genezie...” przez Ruperta Wyatta, kontynuowaną przez Matta Reevesa w „Ewolucji...” i „Wojnie...”. Kilka pokoleń po śmierci Cezara, pierwszego w pełni inteligentnego szympansa, małpy żyją i rozwijają się na terenach dawniej okupowanych przez ludzi.

Jednym z nich jest Noa (Owen Teague) z klanu Orłów, którego poznajemy, gdy wraz z przyjaciółmi – Sooną (Lydia Peckham) i Anayą (Travis Jeffery) udaje się w celu zdobycia orlich jaj potrzebnych do ceremonii przejścia w świat dorosłych. Gdy w wyniku wypadku jajko Noa zostaje uszkodzone, wyrusza po kolejne – napotykając oddział wrogich człekokształtnych. Gdy jego pobratymcy zostają porwani, wyrusza im z odsieczą, spotykając po drodze nieoczekiwanych sojuszników.

Ich podróż kończy się w Królestwie Proximus (Kevin Durand) – samozwańczego władcy i spadkobiercy legendarnego Cezara. Jego cel jest prosty – dostać się do schronu ludzi, w którym ukryto broń i technologię, co pozwoli mu zjednoczyć świat oraz zapewni miejsce w małpiej historii.



### Małpa jak malowana

Historia w filmie, choć ze sporym potencjałem, odstaje od poprzedniej trylogii. Filozoficzne rozważania ludzkiej (i małpiej) natury z szekspirowskim sznytem ustępują hollywoodzkiej duszy – „Królestwo” jest przede wszystkim blockbusterem. Kuleje tu zwłaszcza trzeci akt, który sprawia wrażenie niepotrzebnie przyspieszonego. Zakończenie sugeruje jednak, że jeszcze sporo przed nami.

Seria „Planety Małp” była zresztą zawsze mniej lub bardziej społecznym komentarzem na temat naszego świata – ludzkich zachowań, polityki, wpływu na otoczenie. W całkiem pierwszym filmie mieliśmy zgorzkniałego pesymistę pragnącego ucieczki od zgniłego świata („Ah, damn you! God damn you all to hell!”). W nowoczesnej trylogii podjęto się rozważań ewolucji, etyki i koegzystencji (mistrzowsko zwieńczonych w poprzednim filmie).



To, co zachwyca, to przede wszystkim wizualia – małpy są tu jak żywe (choć już nie migają, jak w poprzednich filmach, a przynajmniej nie jest to ich głównym sposobem komunikacji). Czasem trudno wręcz stwierdzić, że oglądamy aktorskie popisy w połączeniu z CGI. Muzyka dopasowana jest dobrze, choć nie zapada szczególnie w pamięć.

### Ha, monkey!

„Królestwo Planety Małp” jest tytułem solidnym, godnie reprezentującym serię. Pozostaje mieć nadzieję, że twórcy kolejnych odsłon będą mieli więcej swobody w kreowaniu świata, zaś stakeholderzy będą trzymali swoje łapska z dala. Czytelników zachęcam zatem do odwiedzenia kina i zagłębieniu się w ten świat. *Ave!*



# THE FALL GUY



## MORE THAN KENOUGH!

**W kinie jak w tetrisie – by osiągnąć sukces, klocek każdego kształtu musi być odpowiednio dopasowany i na swoim miejscu. I tak jak miłością darzymy długiego klocka, tak miłością powinniśmy darzyć wszystkich parających się kaskaderskim zawodem.**

~Hefajstos

Mieliśmy już „La La Land”, który był laurką dla Hollywood i kina ogółem. Tym razem swój film dostają tytułowi kaskaderzy – ludzie, którzy na klatę biorą wszelkie niebezpieczeństwa związane z aktorskim fachem. Just for fun!

### **Krew, pot i łzy... i frajda!**

Colt Seavers ma wszystko – zawód, który kocha, kwitnący związek, a w dodatku gra go Ryan Gosling. Wszystko zmienia tragiczny wypadek na planie, przez który bohater rezygnuje z kariery. Przeszłość nie daje jednak o sobie zapomnieć, pojawia się bowiem szansa na powrót.



I tak też Colt trafia na plan filmu reżyserowanego przez swoją byłą, Jody Moreno (Emily Blunt), gdzie musi rozwiązać sprawę zaginięcia głównego aktora – uosobienia kina akcji, Toma Rydera (Aaron Taylor-Johnson). I jak to bywa, sprawy komplikują się bardziej, niż by się chciało.

### **Pow! Bam! Kaboom!**

„The Fall Guy” jest luźno oparty o amerykański serial z lat osiemdziesiątych o tym samym tytule, w którym to kaskader, Colt Seavers (Lee Majors), działał również jako łowca głów. Na całe szczęście David Leitch, reżyser i były kaskader, podszedł do tematu z odpowiedniej strony, wybierając co lepsze elementy.

Całość jest więc typową letnią (choć z wiosenną premierą) komedią akcji, w której to co i rusz puszczane jest oczko w stronę kinomanów. Jest kolorowo, zabawnie i charyzmatycznie. Ryan Gosling jako tytułowy Kaskader sprawdza się świetnie i nie da się go nie lubić. Na szczęście, reszta obsady (aż do dalszego planu) nie ustępuje mu w niczym – każdy ma tu swoje miejsce.

### **Thank you to all the brave people**

Jeżeli szukacie seansu na weekendowy luz, idźcie do kina – nie pożałujecie. „Kaskader” zapewni Wam dwie godziny solidnej rozrywki i uśmiech na twarzy – a tego nam wszystkim potrzeba. **Ave!**





# MICHALIK

ILUSTRACJA,  
ANIMACJA,  
POSTACI,  
KOLOROWY HORROR

SOZALE:

INSTA

KOFI

ARTSTATION

FACEBOOK

TIKTOK

REDBUBBLE



M.M.



# MONSTER HUNTER WORLD™

## MONSTER HUNTER DLA SEMI-CASUALI

**CO w trawie piszczy (i może jednym uderzeniem zwalić nas z nóg)? Czemu potężne potwory migrują ze znanych sobie terenów? Te oto zagadki stawia „Monster Hunter World” – tytuł wydany przez Capcom w 2018 roku. Od tego czasu do serii zostało dodane „Monster Hunter Rise”, które jest również solidnym tytułem. Dla zainteresowanych, ale czekających na najświeższe edycje, zostało zapowiedziane „Monster Hunter Wilds” z premierą w 2025 roku.**

~rain

Opis doświadczenia skupia się na wersji gry bez dodatku „Iceborne”. Rozszerza on natomiast kampanię o segment z podwyższonym poziomem trudności oraz wprowadza nowe umiejętności. Po skończeniu podstawy i chęci dalszego grania – można się o niego pokusić. Gra również wspiera i zachęca do grania w grupie do czterech graczy. Możliwa jest również rozgrywka w pełni w pojedynkę. Pod kątem takiego rodzaju przygody jest kierowana recenzja — jak wygląda samotna gra w starciach z coraz to silniejszymi przeciwnikami.

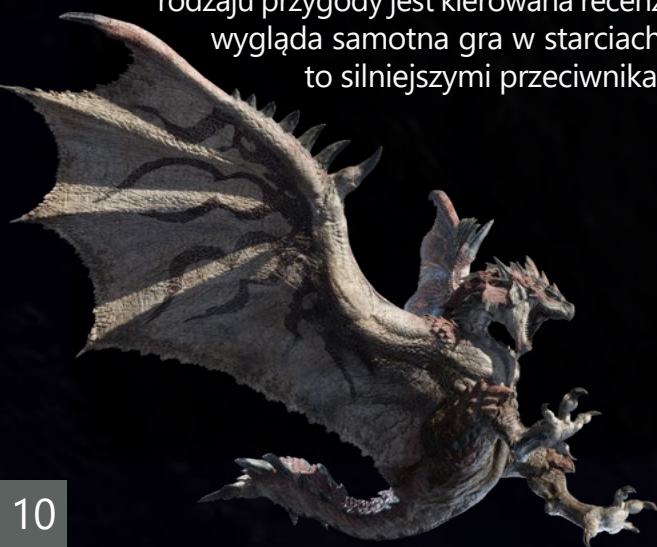
### Rdzeń rozgrywki

Rozgrywka toczy się wokół pojedynczych starć z potworami w ograniczonym czasie. W znacznej większości celem jest przeciwnik rozmiaru bossa, nie ma co patyczkować się z mniejszymi płótkami. Od rozpoczęcia walki kluczowej dzieli nas tylko znalezienie wroga. W tym celu chmura świetlików kieruje nas po tropach do miejsca potyczki. Dla niektórych takie podejście może być nieprzyjemne, gdyż prowadzi gracza za rączkę, krok po kroku do celu.

Po dotarciu na miejsce, jesteśmy zdani na własne umiejętności (oraz na zdolności towarzyszącego kota). Naprzemienne uniki, ataki, w niektórych stylach walki również i blokowanie – wraz z odpowiednim wykorzystaniem słabych punktów potwora kierują do punktu końcowego, czyli pokonania przeciwnika lub do porażki.

### Rozwój postaci (oraz gracza)

Krzywa poziomu trudności jest zróżnicowana. Prędzej czy później, z dużym prawdopodobieństwem nowo napotkany potwór będzie sprawiał znaczne problemy w pokonaniu go. Wdrażając się w serię szybko można odczuć, że celowo – prędzej czy później – można natrafić na przeszkodę, którą nie tak łatwo da się pokonać. Wiele decyzji w doświadczeniu nakieruje gracza na rozwój pozwalający, by ją przezwyciężyć. Bogactwo zadań pobocznych oraz względnie wolne tempo pozyskiwania silniejszych





broni i zbroi wymusza częstość walk, na których naturalnie trenuje się swoje umiejętności. Gra nie zaoferuje łatwiejszego, kluczowego przeciwnika, ale mnogość potencjalnych podejść do problemu (oraz możliwość oddechnięcia od kluczowego celu) obniża poprzeczkę w inny sposób.



Sposób budowania jest przejrzysty i pozwala na duży zakres własnych preferencji, w zależności od przeciwnika-potwora, używanej broni czy stylu gry. Dużym atutem w tworzeniu własnych zestawów zbroi jest bogata gama umiejętności pasywnych: częściowo skierowanych pod użytkowanie konkretnego typu broni, a częściowo pod umiejętności obronne. Jest to wygodniejsza podstawa w podejmowaniu decyzji, niż tylko porównywanie pojedynczych wartości numerycznych (atak, obrona itd.).

Gracz również rozwija się wraz z grindem. Można powiedzieć też o mentalnej lampce, która w pewnym momencie się zapala. Wynika to z lepszego poznania wroga oraz siebie. To uczucie jest zwieńczeniem prób i chwilą satysfakcji z osiągniętych umiejętności.

### Jak grać, aby nie dać się zwariować?

Gra na dzień dobry zarzuca możliwościami, ale sama nadmiernie nie szkoli. Powoduje to duży próg wejścia. Mamy do wyboru 14 broni, które możemy wypróbować, poczytać o ich możliwościach, zasięgnąć rady internetu w korzystaniu z nich, ale krok po kroku za rączkę nikt nie prowadzi – w grze nie mamy samouczka. Nikt nam jednak nie każe opanowywać każdej z broni. Można je wypróbować, co przyjemnie wygląda, a jeżeli się znudzi, to niedużym kosztem spróbować czegoś nowego (a grind na prostszych przeciwnikach wymagany do ulepszenia innego typu broni już nas uczy obcowania z nią). W pamięci pozostanie znajomość ruchów przeciwnika, więc nie zaczynamy od zera.

O ile łatwo jest wpaść w monotonię przy dłuższych sesjach, pośrednio można to przyjąć jako atut. Główna pętla doświadczenia opiera się na sesjach do

50 min. Przeciętnie, bo często można się zmieścić w 15-30 min. Dla kogokolwiek potrzebującego szybkiego mentalnego resetu od innych spraw życia codziennego, jest to przydatny przerywnik o skończonym czasie.

Podejście codziennej, stopniowej progresji rozkłada rozgrywkę na długi czas. Nie ma też konieczności szarżowania przez kluczowe zadania. Po wykonaniu jednego jest moment na odpoczynek i aktualizację ekwipunku. Oczywiście, przy dłuższych przerwach potrzeba odrobinę czasu na przypomnienie sobie mechanik, ale pamięć refleksowa pozostaje w podświadomości. Sumarycznie więc, odkrycie większości zawartości podstawy gry zajmuje ponad 60 godzin. Dla chętnych, można w niej utopić ich nawet i setki.

### Co towarzyszy?

Fabula gry jest minimalna i nieprzeszkadzająca dla tych, którzy nie potrzebują poematów. Jednocześnie świat pozostaje spójny dla graczy chcących wiedzieć o nim więcej, wszystko wiąże się tu w spójną całość. Podkładka fabularna skupia się dużo bardziej na przedstawieniu żywego świata, niż na opowiadaniu historii pojedynczych postaci. Jest to minimalne urozmaicenie, ale nadaje kontekst doświadczeniu.



Szatę graficzną można podziwiać nawet po latach. W tytułach, które stawiają na jakość pod względem technicznym, często zatracana jest przejrzystość. W tym przypadku nie ma tego problemu. Teren jest łatwo nawigowalny nawet w obszarach z dużą ilością warstw wgląd.

### Czy warto?

„Monster Hunter World” jest tytułem, który nawet po sześciu latach zachowuje swoją świetność. Po latach częściej można też znaleźć ten tytuł na promocji. Gra jest dostępna na Windows, Play Station 4, oraz Xbox One. Poszukując kolejnego tytułu gatunku akcji RPG do ogrania, warto mieć na uwadze istnienie tej gierki, a w szczególności, jeżeli już leży niedokończona i czekająca na drugą szansę w biblioteczce.





# Ciemność

## Bajanie po francusku

**KSIĘŻNICZKA** uwięziona w wieży, szlachetny rycerz zostaje poproszony o jej uratowanie – czysta klasyka, prawda? No chyba, że to uwięzienie jest dobrowolne, a rycerz ma swoje za uszami... ale z drugiej strony też nie ma co popadać w skrajność. „Ciemność” balansuje między baśnią a jej dekonstrukcją – z jakim efektem?

~Ghatorr

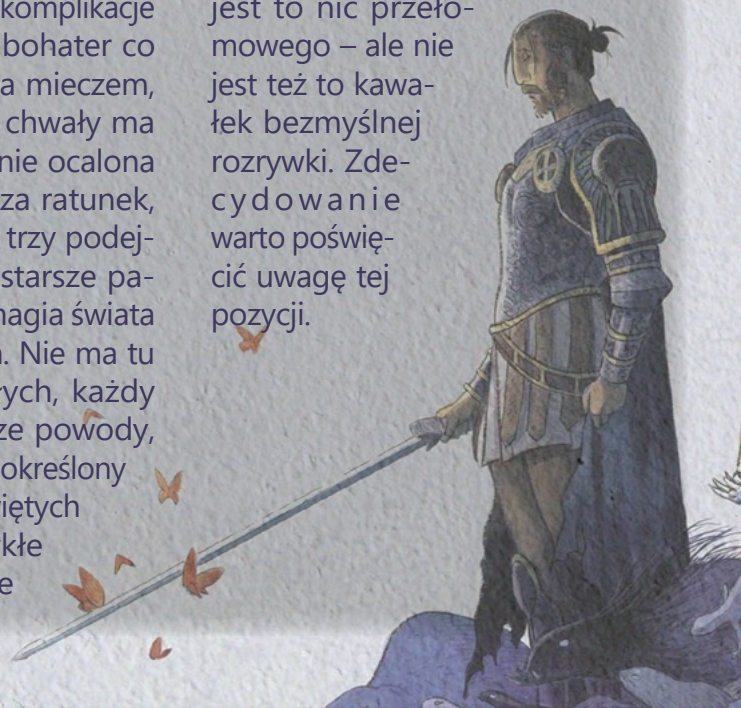
Światem komiksu nie rządzą tylko Amerykanie z ich Marvelami i innymi Batmanami czy Japończycy z mangami. Cała Europa, od północy do południa i od wschodu do zachodu, rysuje równie zapamiętane – i może brakuje nam sławnych ekranizacji i egranizacji, ale każdego fana tego medium niewątpliwie zafascynują pokłady wyobraźni wylane na kartki przez Francuzów, Włochów, Belgów, etc. etc. Jednym z przykładów jest „Ciemność”, której dwa tomy – zgromadzone w jedną księgę – wydał u nas Egmont.

Sama koncepcja jest naprawdę prosta, nawiązująca w pełni do klasycznych bajek – rycerz ratujący księżniczkę z zamku. Od pierwszej strony jednak sprawy zaczynają obrastać w komplikacje – sam nasz główny bohater co prawda nieźle macha mieczem, ale lata świetności i chwały ma już za sobą. Heroicznie ocalona dama jest wściekła za ratunek, a za wszystkim stoją trzy podejrzane wyglądające starsze panie. Z każdą stroną magia świata koliduje z realizmem. Nie ma tu postaci czarno-białych, każdy ma lepsze czy gorsze powody, by zachowywać się w określony sposób, a zamiast świętych i łotrów mamy zwykłe istoty (niekoniecznie

ludzkie), które w najlepszym wypadku chcą zachowywać się w porządku – a w najgorszym knują własne intrygi.

Nawet najporządniejsza historia nie wystarczy jednak do sprzedania komiksu – musi też mieć co prezentować i w tej kategorii z radością mogę powiedzieć, że pan Vincent Mallie świetnie się sprawił. Rysunki są pełne życia, a operowanie kolorami i przestrzenią mamy wręcz mistrzowskie.

W natłoku komiksowej tandety czy nieudanych prób przeobrażenia klasycznych baśni w powieści young adult, „Ciemność” prezentuje się pozytywnie i pod względem historii, i medium, które ją przekazuje. Nie jest to nic przełomowego – ale nie jest też to kawałek bezmyślnej rozrywki. Zdecydowanie warto poświęcić uwagę tej pozycji.







**KRÓL** to ma klawe życie. Siedzi sobie, rządzi, korzysta ze skarbów kraju i tak dalej, i tak dalej. Pomijając rewolucje, przegrane wojny czy plagi ma się całkiem nieźle. Ale co z królowymi?

~Ghatorr

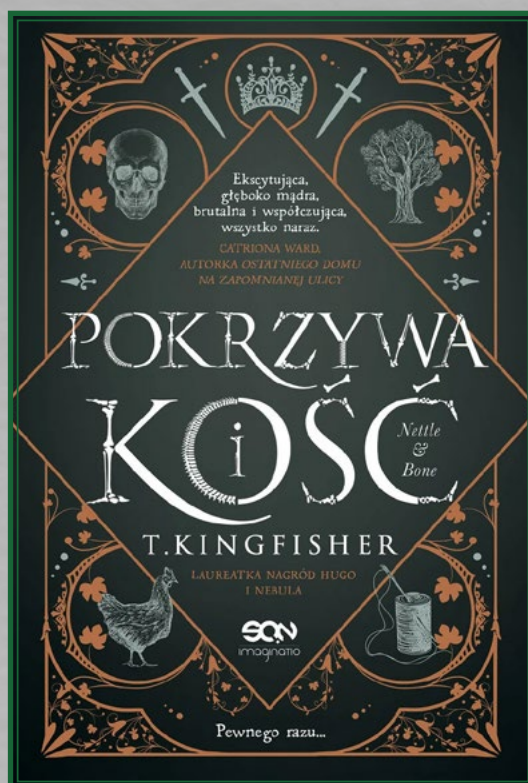
Niezbyt lubię, gdy początkowe wrażenie przy książce stoi w sprzeczności z resztą jej zawartości. Jeszcze gorzej się robi, jeśli to pierwsze jest pozytywne, a potem przy zmianie klimatu, nastroju etc. towarzyszy też spadek jakości. Niestety, „Pokrzywa i kość” zdecydowanie na tę przypadłość cierpi.

Początek jest mocny i interesujący – główna bohaterka, księżniczka Marra, składa sobie psa z przeklętych kości. Pozyskuje je z dołu pełnego ciał, a części łączy drutem, co chwilę raniąc swoje dłonie. Co więcej, robi to na polecenie czarownicy, by uratować swoją starszą siostrę. Swoje Wpierwsze zadanie – utkać płaszcz z pokrzyw – już wykonała, mimo towarzyszących temu cierpień. Jest baśniowo, mrocznie, postać prezentuje się z jak najlepszych stron, no czego tu nie kochać?

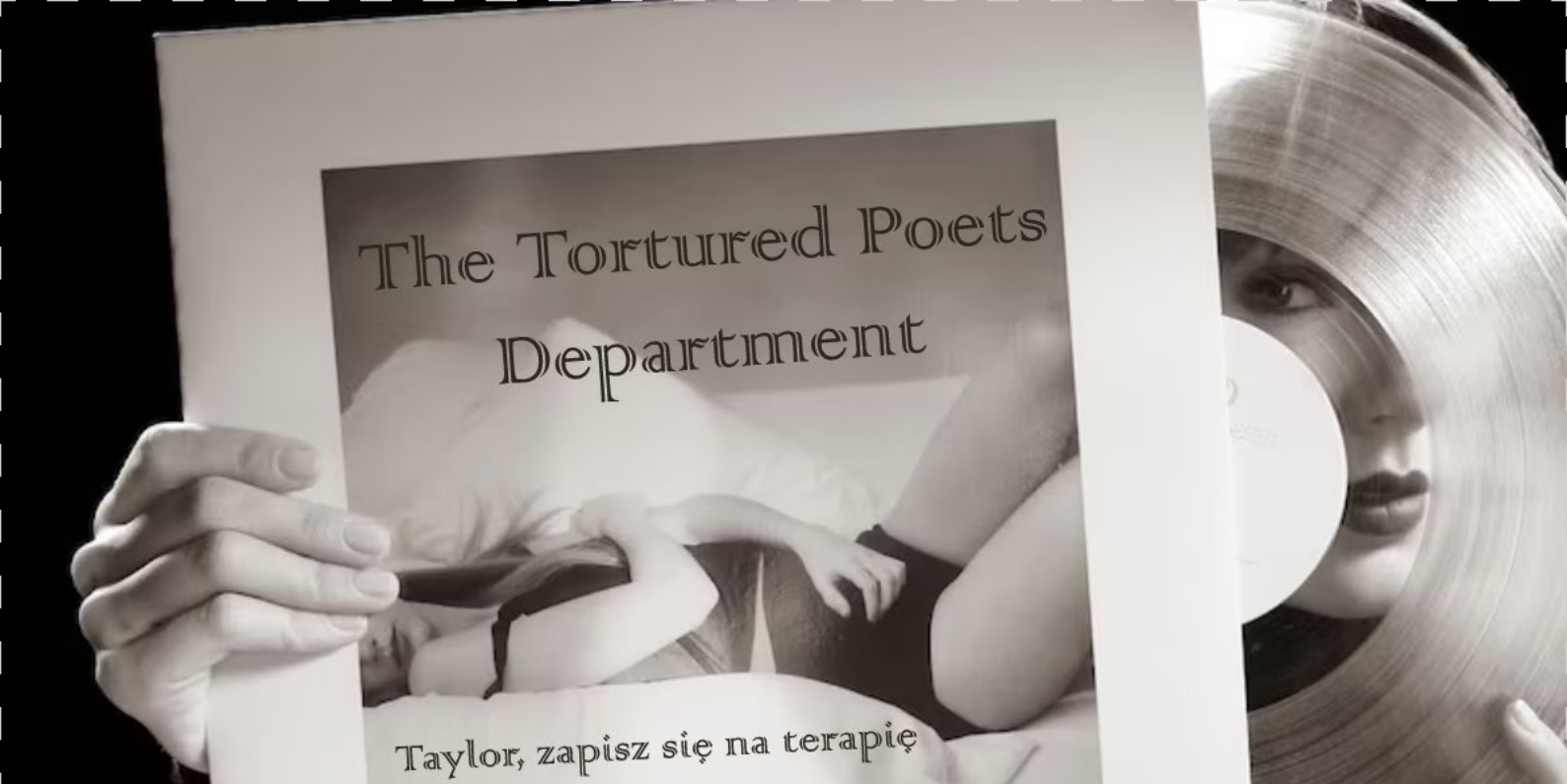
Sęk w tym, że potem mrok w sporej części ucieka, a Marra z trzydziestolatki gotowej zrobić wszystko, by ocalić siostrę od jej brutalnego męża-króla, zmienia się w zdezorientowaną istotę o mentalności nastolatki, za którą robotę odwalają towarzysze. Przynajmniej ci są całkiem nieźli – wróżka chrzestna ze złowrogim talentem, czarownica o sporej wiedzy czy wojownik uwięziony przez feyów.

Co gorsza, po pewnym czasie całość zaczyna się ciągnąć. Wyprawa trwa, retrospekcje z życia Marry w zakonie, gdzie ją umieszczono, by robiła jako zapas nie porywają. Fabuła jako taka nawet nie próbuje czymkolwiek zaskoczyć albo skrócić w nieoczekiwane tory. O tym, jak gwałtownie całość traci na jakości niech zaświadczy to, że dla zaoszczędzenia czasu czarownica odpuszcza Marrze trzecie zadanie – zdobycie światła Księżyca.

Najlepszym, co mogę o tej książce powiedzieć to to, że nie czytało mi się jej bardzo źle – frustracja z powodu zmarnowania prologu co prawda drażniła, ale do tego zdążyłem się przyzwyczaić („Bogobójczyni” również nęciła początkiem lepszym od całej reszty). Ech, a wystarczyło trzymać się klimatu wstępu...







**W wyniku nieoczekiwanego przeze mnie i nikogo innego ciągu dziwnych zdarzeń, jakiś rok temu niespodziewanie stałam się fanką Taylor Swift. Do dziś mnie ten fakt dziwi. Ale największym plusem bycia fanką tej artystki jest to, jak często wydaje ona nowe albumy. Czy są to ponowne nagrania starych utworów, czy zupełnie świeżutkie, jak w przypadku „The Tortured Poets Department”, który miał premierę 19 kwietnia. Album ten zbiera różne opinie, więc postanowiłam dorzucić swoje trzy grosze w tej recenzji.**

*~Gray Picture*

Na wstępie – jak zwykle, gdy piszę coś o muzyce – muszę zaznaczyć, że ani troszkę nie znam się na muzyce. Zupełnie. Do tego stopnia, że nuty są dla mnie równie nieczytelne niczym hieroglify albo menu w kebabie w sobotnią noc. Więc absolutnie nie jest to poważna recenzja, a głównym kryterium oceny jest szeroko pojęty vibe.

### **Dużo czy za dużo**

Skoro już powyższe wyjaśnienia mamy za sobą, to pora przejść do właściwej części recenzji. Jedną z rzeczy, którą uwielbiam w fanach Taylor Swift, jest fakt, że wymyślają niemożliwe teorie, tak jakby zależało od tego ich życie. Przykładowo, że absolutnie wszystko jest znakiem, że zaraz (najlepiej bez zapowiedzi) wypuści ponowne nagranie albumu „Reputation”. Tak i tym razem główną, z pozoru

niezbyt wiarygodną teorią było, że Taylor ma wydać podwójny album... Jakież też moje zdziwienie było, gdy obudziłam się rano, a tam nie tylko obiecanych 16, ale też dodatkowych 15 kolejnych piosenek! (Choć ze złościwości muszę, że według hipotezy fanów drugą częścią będzie rerecord „Reputation”, a nie kolejna porcja TTPD).

Daje to razem 31 zupełnie nowiutkich pozycji, co składa się na ponad dwie godziny słuchania. I z jednej strony jest to bardzo fajne, bo kto będzie narzekać na nadmiar nowości od swojego ulubionego artysty, ale z drugiej... To dużo na raz. Pierwsze przesłuchanie zajęło mi w zasadzie pół dnia. Co prawda z przerwami – czy to na robienie innych rzeczy dla odświeżenia umysłu, czy też procesowanie tego, co usłyszałam. Na przykład, po „So Long, London” potrzebowałam przerwy.

### **Oczekiwania kontra rzeczywistość**

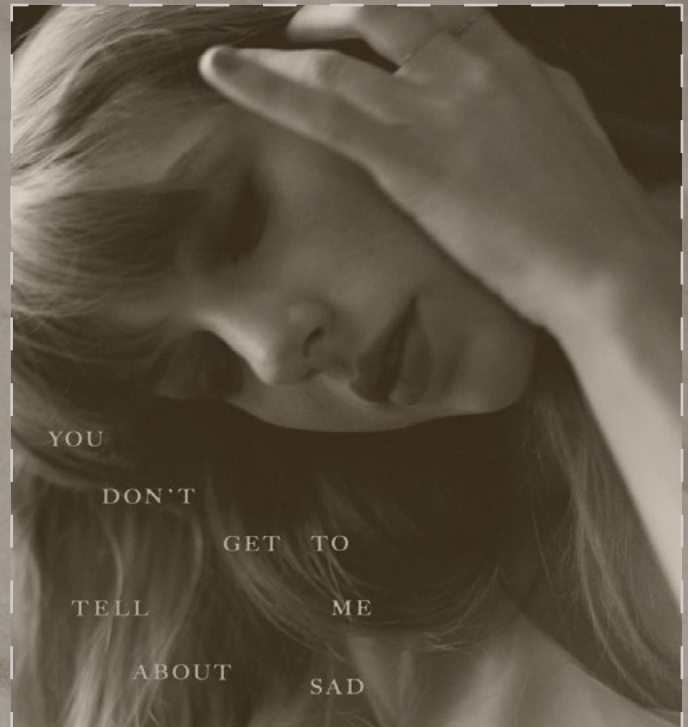
Muszę się przyznać, że chyba nie do końca tego spodziewałam się po „The Tortured Poets Department”. Myślałam raczej, że będzie to coś bardziej w stylu dark academia czy tego „jestem pretensjonalnym artystą, co lubi wrzucać nazwiska poetów i pisarzy do zwyczajnej konwersacji”. Szkoda trochę, bo lubię udawać, że jestem pretensjonalnym miłośnikiem literatury. Choć z drugiej strony, może tych nawiązań jest trochę więcej, ale ja ich nie wyłapałam... Jak to, że niedawno dowiedziałam się, że pod koniec „Invisible String” z albumu



„Folklore” znajduje się tekst „Isn't it pretty to think so”, co jest cytatem z „Zaś słońce wschodzi” (albo „Słońce też zachodzi” w poprzednim tłumaczeniu) Hemingway’a podsumowującym relację bohaterów piosenki tak, jak podsumowuje bohaterów książki.

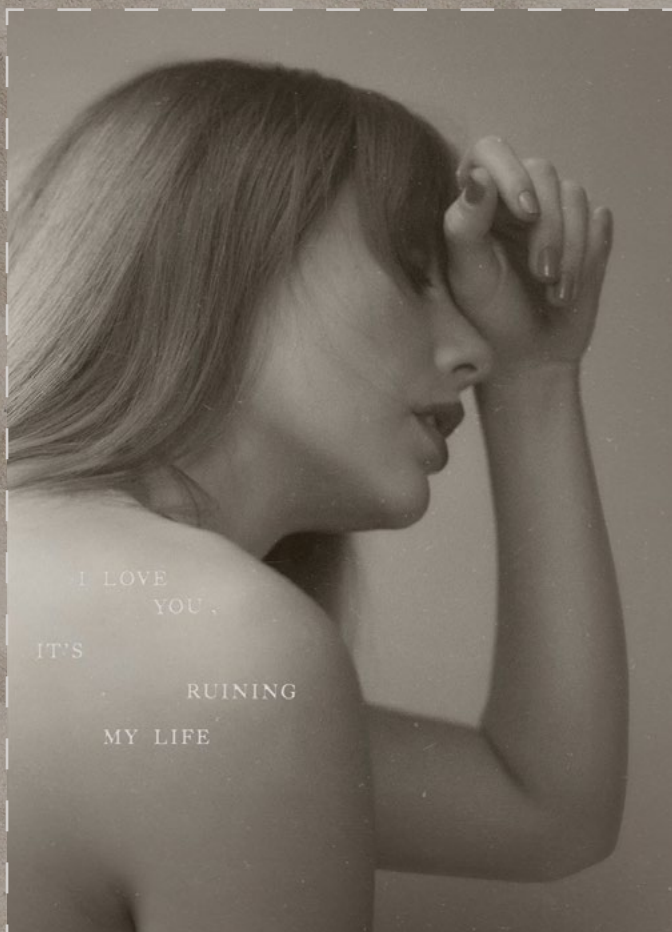
Jak już pozbyłam się odrobiny zawodu w związku z niespełnieniem tych oczekiwań, to muszę przyznać, że ogólny nastrój całego albumu całkiem mi się podoba. Jednak tu trzeba podkreślić, że żywię niezdrową miłość do piosenek o rozstaniach, a to właśnie jest główny motyw tej płyty – radzenie sobie z emocjami, głównie smutkiem i złością, po rozpadzie związku.

Mimo że mi się podobało, to myślę, że „The Tortured Poets Department” jest płytą, która może być dość ciężka do przebrnięcia przez kogoś, kto nie jest fanem Taylor. Po pierwsze – jest długa. Po drugie, niestety, ale sporo piosenek brzmi zbyt podobnie do siebie. Po trzecie, w zasadzie poza „I Can Do It With a Broken Heart” i być może głównym singlem, czyli „Fortnight”, to nie ma tu utworu, który myślę mógłby być taki bardziej... radiowy? Wpadający w ucho? Myślę o czymś w stylu „Antihero” z poprzedniego albumu, czyli o takim utworze, którzy kojarzyli nawet ci, którzy nie słuchają Taylor.



### Ranking (Gray's Version)

Przy poprzedniej płycie Taylor faktycznie przesłuchałam album parę razy, a potem ułożyłam jego zawartość w kolejności, ale bardzo nie chce mi się tego robić dla 31 utworów... Jakbym chciała ułożyć 31 kawałków, to wzięłabym puzzle dla dzieci. Dodatkowym problemem w tym zadaniu jest to, że nadal nie wiem, który utwór jest który momentami. Na przykład, gdy widzę w internecie dyskusję o jakimś konkretnym kawałku, muszę otworzyć Spotify i znów go przesłuchać, żeby sobie w ogóle przypomnieć, który to miał być. Ale jakbym miała stworzyć swoją topkę, to myślę, że na tę chwilę pierwsze miejsce ma „Fortnight”, bo podoba mi się, że to Taylor gra tę złą i sarkastyczną postać. Natomiast na drugim miejscu dałabym „So Long, London”. Wydaje mi się, że jest to najsmutniejszy kawałek z tego albumu, co ma sens – w końcu jest piąty na liście, a to miejsce, w którym Taylor ma zwyczaj umieszczać te bardziej emocjonalne piosenki. I jest coś w sposobie, w jakim śpiewa ten prosty fragment, jak „And I'm pissed off you, let me give you all that youth for free”, załamuje jej się wtedy głos... Porusza to we mnie jakąś strunę. Top 3 zamyka „I Can Do It With a Broken Heart”, bo kto nie lubi żywej piosenki o tym, jak jest źle, idealna do tańczenia przez łzy.



Zachęcam do podzielenia się w komentarzach swoimi ulubionymi piosenkami z TTPD! Abo opinią, że Taylor Swift nie potrafi śpiewać i jest przeceniana, komentarz to komentarz.



KONIEC TO KOLEJNY POCZĄTEK



NOWY SINGIEL  
**THE END**

SŁUCHAJ



OTWÓRZAJ



ŚLEDŹ ZESPÓŁ





# LET THEM TALK

FEBT. LEO IWASAKI





# Genshinmeet 2024

## When Sakura Blooms

### Relacja



**STAŁO SIĘ!** Miłośnicy gry „Genshin Impact” po raz kolejny mogli się spotkać w Krakowie, stolicy obwarzanków i smogu. Tam też, w towarzystwie innych Podróżniczek i Podróżników, mieli okazję wspólnie oddać się picie herbaty myśląc o spadających płatkach przekwitającej wiśni. A my to wszystko obserwowaliśmy w ramach patronatu medialnego!

~Lailyren & Hefajstos

I któż miałby się tam wybrać, jeśli nie redakcyjni miłośnicy tej gry? Tak więc uzbrojeni w growe Wizje (ważące więcej, niż by wypadało) przemierzaliśmy korytarze krakowskiego Zespołu Szkół Ogólnokształcących nr. 18 ciesząc oczy wystrojem (większość była ręcznie wykonana, wliczając w to statuy lisków z Inazumy!) oraz merchem.

### Under Electric Sun

Całość atrakcji rozłożona została na trzy piętra. Parter (poza obowiązkową recepcją) zajmowała sala kinowa, herbaciarnia prowadzona przez Feniksa oraz regał ze specjalnie przygotowanym i wydrukowanym zinem (wypełnionym komiksami, tekstami i grafikami miłośników Genshina).

Piętro pierwsze to przede wszystkim wystawcy prezentujący swoje dobra za odpowiednią zapłatę (ciężko było przejść obojętnie). Tutaj też znajdowały się sale z atrakcjami, w tym warsztaty tworzenia masek. Piętro drugie to przede wszystkim

miejsce na prelekcje i wykłady, w tym otwarcie mini-konwentu, omówienie uniwersum, a nawet lekcję pierwszej pomocy.

PS – Z perspektywy wystawcy na stoisku „Kącik Kruszynki i Lailyren”, poziom opieki był na naprawdę wysokim poziomie. Organizacja bardzo starała się balansować ograniczenia alejki wystawczej na wąskim korytarzu, choćby oferując wodę i rozstawiając wentylatory. Wystawców w tym roku było naprawdę sporo, więc można było poszaleć z wymianą merchu wśród innych artystycznych miłośników gry. Do tego zawsze przyjemnie jest sprzedawać towary ludziom w cosplay’u, a była to zdecydowana większość klientów! Tyle wygrać!

### Podróż wciąż jeszcze przed nami

Co tu dużo mówić – dzień był pełen wrażeń. Pozostaje trzymać kciuki, by organizatorzy mogli organizować coraz większe i większe konwenty w tej tematyce, bo zdecydowanie brakuje nam takich wydarzeń (wszak gra nie ma nawet polskiej wersji językowej).

Zachęcamy więc do odwiedzenia strony organizatorów, na której znajdziecie również wspomniany zin oraz dostęp do przeglądania zdjęć z samego konwentu. **Ad astra abyssosque!**

<https://www.genshin-meet.com/archiwum/when-sakura-blooms-2024/zin>









**W weekend 21 i 22 kwietnia w Bydgoszczy odbył się „Bykon”, czyli już szósta edycja bydgoskiego konwentu multifandomowego. Ja i Enter mieliśmy przyjemność reprezentować redakcję Equinox Times na tym wydarzeniu. Jakie mamy wrażenia z „Bykonu”? O tym właśnie w tej relacji.**

*~Gray Picture i Enter*

**Gray Picture:** Nie wiem, ile dokładnie osób było na tegorocznej edycji „Bykonu”, ale uczestnicy stali już od rana w kolejce, która ciągnęła się przed budynkiem. A padało, co zwiększa poświęcenie. Ja się bardzo cieszyłam, że mogłam ominąć i od razu pójść po prasową wejściówkę.

Program „Bykonu” wypełniony był atrakcjami. Prelekcji było tyle, że każdy znalazłby coś dla siebie, niezależnie od tego, czy jest fanem planszówek, anime czy może „Gwiezdných Wojen”. Jednak miałam czas być tylko na jednej, ale za to bardzo ciekawej prelekcji pod tytułem „Trendy we współczesnej literaturze fantasy”, która odbyła się w sali literackiej. Miło było posłuchać, co miały do powiedzenia zaproszone pisarki. Do tego stopnia, że potem od razu poszłam kupić książkę jednej z nich – „Algorytm Życia” Marty Sobieckiej. Chciałabym

powiedzieć, że recenzja ukaże się już niedługo, ale wydaje mi się, że powinnam kończyć pisanie pracy magisterskiej, więc nie wkrótce, ale w magicznym kiedyś. Enter w tym czasie nakupił całe naręczne książek od innych autorów.

Inną bardzo ciekawą atrakcją była herbaciarnia. Jej organizator, czyli Michał „Feniks” Herda, zasługuje na specjalne podziękowania, ponieważ ten niesamowicie cudowny człowiek dawał dobrą herbatę i matchę za darmo. A za darmo to wiadomo, moje ulubione. Ale serio, szacunek, to brzmi jak dość drogie i męczące przedsięwzięcie. Koniecznie będę musiała zamówić tę marokańską herbatę z miętą, którą tam piłam.





Resztę soboty (bo niestety mogliśmy być tylko w ten jeden dzień) ja i Enter spędziliśmy, rozdając nasze cudowne naklejki z logiem Equinox Times i rozmawiając o naszym czasopiśmie. Lekcją na przyszłość jest to, że musimy następnym razem mieć więcej kolorowych i „kosmicznych” naklejek, bo te się cieszyły największym powodzeniem. Serdeczne pozdrowienia dla każdego, kto spędził z nami czas, za wszystkie pochwały i rady. Jeśli pamiętasz nas z konwentu, to koniecznie zostaw komentarz!

**Enter:** Muszę przyznać, że pogoda zdecydowanie nie dopisała, w przeciwieństwie do frekwencji podczas konwentu. Tym bardziej brawa dla uczestników, którzy dłuugo musieli wyczekiwać w mżawce na możliwość wejścia. Jesteście dzielni!

Jak wspominałem, na pustki na korytarzach zdecydowanie nie można było narzekać (może poza porami typowo obiadowymi – lokalny Mac z pewnością oblegany). Na tyle, iż pierwsza partia naklejek, którą zabrałem, okazała się zdecydowanie niewystarczająca i wymagała pospiesznego powrotu do bazy po wszelkie rezerwy.

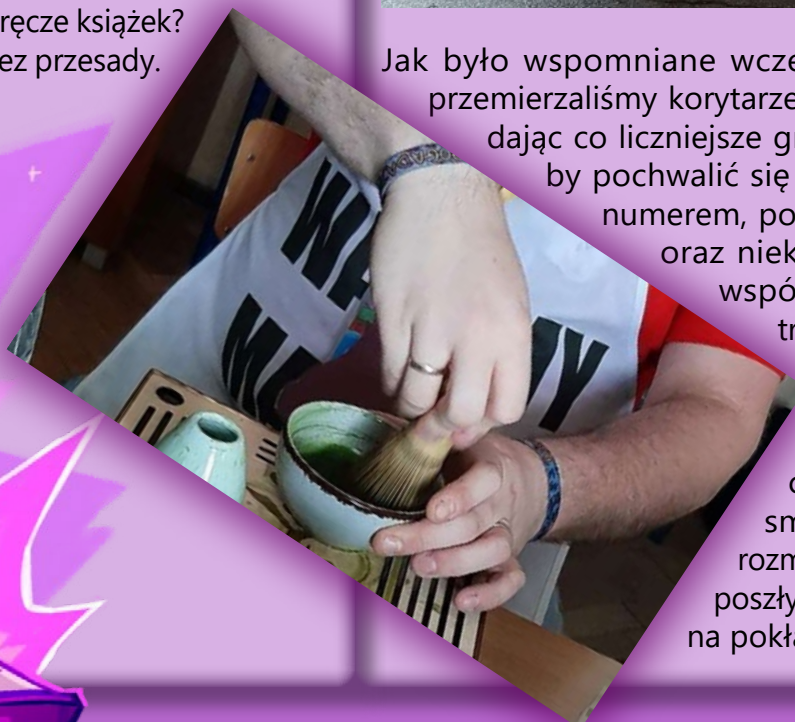
Harmonogram – obszerny i rzeczywiście rozbudowany tak, że było w czym wybierać. Od sal planszówek, przez pomieszczenia typowo retro i rozgrywki ruchowe po szereg prelekcji we właściwie wszelkiej tematyce. Widać było, iż organizacja raczej bardziej miała problem z ustawieniem co-gdzie niż co umieścić. Miło też było porozmawiać z autorami... a to naręcze książek?

Bez przesady.

Toż „Dziwny Zachód” idealnie pasuje do aktualnego numeru (mam nadzieję, że zdążę napisać artykuł), „Złodziejka artefaktów” zapowiada się ciekawie, gdyż osadzona jest w Bydgoszczy, a „Korpo Kompat” wygląda na prostą komedię na raz podczas delegacji. Podobnie „Kopuła” – choć to nie komedia, a raczej postapo. Eee... no dobra. Może trochę przesadziłem, ale jakoś nie mogłem się oprzeć. A podpisy w książkach – cudowne.



Jak było wspomniane wcześniej, regularnie przemierzaliśmy korytarze konwentu, napełniając co liczniejsze grupy uczestników, by pochwalić się naszym ostatnim numerem, podzielić naklejkami oraz niekiedy zachęcić do współpracy. Jeżeli natrafiliśmy właśnie na Was – a może właśnie dzięki nam zapoznacie się z czasopiśmie – to godziny rozmów i „polowań” nie poszły na marne. Witamy na pokładzie.





# REKRUTACJA OTWARTA

## ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

redakcja@equinoxtimes.pl



**Wsi spokojna, wsi wesola – chciałoby się zaśpiewać. Zwłaszcza, gdy ta wieś to Lipce jak malowane i animowane, i zaklęte w czterech porach polskiego roku.**

FILMY  
RECENZJE  
roli ofiary, jej namiętność i kochliwość nie mają tej siły, co Jagny z kart powieści. Rzutuje to tym samym na resztę bohaterów, splaszca też wydzwięk zakończenia. Szkoda tym bardziej, że aktorka

# EQUINOX TIMES

CO TRZECI PONIEDZIAŁEK MIESIĄCA

## TEMATY NUMERÓW

Co miesiąc inny kawałek ogólnopojętej popkultury

### WYWIADY

Pytania, odpowiedzi, ananas

### RECENZJE

Co gra w kinach i komputerach

### FELIETONY

Złote myśli redaktorów

ZA DARMO



CZYTAJ, UDOSTĘPNIJ,  
WSPÓŁPRACUJ LUB DOŁĄCZ



# LAILYREN

ILUSTRACJA

DESIGN POSTACI

PROJEKTY  
MERCHU

DESKTOP  
PUBLISHING



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





**DZ**

**W S**





**iki Zachód**

**Nie tylko  
amo południe**





**PEWIEN** problem z Dzikim Zachodem jest taki, że musiał się kiedyś skończyć. Stany Zjednoczone się rozrosły, cywilizacja zastąpiła radosny i/lub brutalny pęd pionierów, zbudowano porządne linie kolejowe, takie tam. Na szczęście, fantastyka naukowa dała nam sporo miejsca i czasu na kolejne, dzięki i pełne przygód pogranicza.

~Ghatorr

### „Take my love...”

Joss Whedon to imię, które zwawcy kina powinni rozpoznać. Ma na koncie całkiem pokazną listę tytułów, przy których współpracował – sporo z nich stworzył dla Marvela, ale znajdzie się tam też między innymi „Tytan – Nowa Ziemia”, „Buffy: Postrach wampirów” czy właśnie „Firefly”. Ten ostatni serial skończył przedwcześnie, po zaledwie jednym sezonie, choć jego dziedzictwo poniosły jeszcze książki, komiksy, gra RPG czy film. Jak

widać, pozostawił po sobie na tyle liczne grono fanów, by te dodatkowe projekty się opłaciły – ale czy zasłużył?

Tytułowy „Firefly” to statek. Może niezbyt ładny, elegancki czy dobrze wyposażony, ale na tyle porządny, by przez czternaście odcinków wozić swoją załogę od przygody do przygody, łączących się w jedną (acz nagle urwaną) całość. Rozpoczęła się ona prostą próbą opchnięcia przez naszych bohaterów ładunku zrabowanego z gwiazdowego wraku. Prosta robota szybko się komplikuje, dobrani na szybko pasażerowie, mający nieco pomóc z załatwieniem dziury budżetowej, okazują się nie być do końca tymi, za kogo się podają...

Historia nie traci tempa przez cały pierwszy sezon, zawsze dostarczając widzom kolejne ciekawe zwroty akcji, kilka powracających motywów oraz postaci. Całość nie poraża może oryginalnością, ale jest spójna oraz przykuwa uwagę – czego chcieć więcej?

Pojedyncze odcinki również nie zawodzą. „Firefly” to western w kosmosie – i Whedon często się tu bawił motywami oraz elementami, które słusznie kojarzą się z tym gatunkiem. Czego my tu nie mamy?! Złowrodzy bandyci, kobiety negocjowalnego afektu o złotym sercu, szmuglowanie skarbów, napad na pociąg, a nawet przemyt krów czy próbę spalania na stosie. Wszystko to zaś w swoisty sposób przekręcone i zmodyfikowane





przez aspekt sci-fi całej historii – bydlę rogate jest transportowane w ładowni statku kosmicznego, spotkanie w szczerym polu z podejrzanymi kontrahentami jest wzbogacone o snajperów czających się w oddali, a szmuglowanym towarem mogą być modyfikowane genetycznie narządy w ludzkim żywicielu. Whedon umie widzów zaskoczyć – czasem ciekawym zwrotem akcji, a czasem bardzo, ale to bardzo prostolinijnym podążaniem za znanymi i kochanymi motywami.

### „Take my land...”

Co najmniej tyle radości, co fabuła, dostarcza nam główna obsada – załoga „Firefly” to ciekawa i sympatyczna banda, której przygody po prostu chce się oglądać. Każda postać wyróżnia się czymś, nie ma tu nikogo niepotrzebnego, a przy tym żadna nie wzbudza u widza większych negatywnych emocji mogących popsuć wrażenia z oglądania – ale tutaj nawet największy drań z całej kompanii jest na tyle sprawnie stworzony, by uniknąć cichej modlitwy widzów o jego jak najszybszy zgon. Kapitan Mal, jego pierwsza oficer Zoe, jej mąż oraz pilot okrętu Wash, specjalista od mokrej roboty Jayne, towarzysza Inara, doktor Simon i jego siostra River, pasterz Book – ich się po prostu lubi od pierwszej chwili, nieważne czy bawią się wtedy dinozaurami, czy rabują wrak.

Ze względu na przycięcie serialu, nie wszystkie wątki są należycie rozwinięte – ale czuć, że każda z postaci ma swój solidny bagaż mentalny i historyczny, który Whedon śmiało wykorzystywał. Czasem dotyczyło to niewielkich scen – jak w wypadku pasterza, przy którym dostajemy sporo wskazówek sugerujących jego szemraną przeszłość – a czasem całych odcinków, jak historia eksperymentów medycznych na River, której poświęcono kilka epizodów.

Bardzo miło mi przyznać, że pod względem aktorskim serial również świetnie się trzyma. Szczególne brawa się należą oczywiście głównej obsadzie – głównie Nathan Fillion świetnie się prezentuje jako kapitan Mal, ale reszta załogi nie odstaje. Te wszystkie drobne gesty, spojrzenia, elementy, które czynią z ich postaci ludzi – działa to doskonale.

### „Take me where I cannot stand”

Audiowizualnie serial również pokazuje się z jak najlepszej strony – jego specyficzny miks wester-



nu ze sci-fi jest widoczny w każdym elemencie otoczenia, od brudnych bud na powierzchniach zapyziałych planet, po lśniące dekadencją i podszytą zbrodniami czystością bogatszych planet pasących się na cudzej krzywdzie. Nie ma tu tak krzykliwych i widowiskowych scen, jak w Star Warsach czy innych tego typu franczyzach – ale też nie są tu potrzebne.

Muzyka również jest wyśmienita – wystarczyło mi jedno odsłuchanie utworu z openingu, by go pokochać całym sercem – choć ona akurat stawia mocniejszy nacisk na swoje westernowe korzenie.

### „I don't care, I'm still free”

Ciężko mi dostrzec jakieś wady. Na pewno nie można narzekać na różnorodność – mamy tu napady, rozboje, jedną czy dwie historie miłosne, drani o złotym sercu oraz humor – miasteczko Jayne'a lub szybka metoda rozprawienia się z groźącym złoczyńcą świadczą o tym najlepiej. Może w takim razie postacie drugoplanowe? Ponownie pudło, gdyż te, które się powtarzają zapadają w pamięć, a ci, których mamy nienawidzić, nienawidzimy – i tak dalej. No dobrze, największą wadą zdecydowanie jest ta przeklęta długość. Czternaście odcinków? Czy zarząd, który skasował ten serial, oszalał? Z tego mogła wyjść naprawdę solidna franczyza, wygodnie rozpostarta w swojej unikalnej niszy, a tak została niemalże zarżnięta.

Na szczęście goście, którzy wydali wyrok na kolejne sezony nie mogli nam zabrać tego pierwszego i jedyne – a ostatni boom na komiksy oraz książki z tego uniwersum pozwala mieć nadzieję, że jeszcze coś z tego może wyjdzie ciekawego. Nie powiem, nie obraziłbym się na tryumfalny powrót „Firefly” w jakiejś szeroko dostępnej formie, zwłaszcza gdyby z głośników telewizorów i komputerów mogło jeszcze raz popłynąć „...you can't take the sky from me”.



# WEIRD WEST

## POJEDYNEK W SAMĄ PÓŁNOĆ

**CIAO tutti! Ach, westerny! Któż ich nie kocha? Przemierzanie konno pustkowi, walka z bandytami, rewolwerowe pojedynki! Polowania na syreny i świnioludzi, magia i nieumarli! Zaraz, co? Nie przejmujcie się, tylko wskakujcie na konie, partnerzy! Ruszamy na Zachód nie tylko Dzikie, ale przede wszystkim Dziwne. Oto „Weird West”, immersyjny sim RPG z 2022 (2023 w przypadku Definitive Edition) roku! Tytuł stworzyło WolfEye Studios, a wydało Devolver Digital, ogrywałem wersję na PC (prócz tego trafił też na PS4/5 oraz Xbox One i Series X/S).**

~Malvagio

### Pięciu wspaniałych

W grze wcielimy się nie w jedną, a pięć postaci, z których każda otrzymuje własny fabularny rozdział z prywatnym zadaniem głównym. Po jego ukończeniu wchodzimy w buty kolejnego bohatera, zastając świat w stanie, w którym pozostawił go poprzedni protagonista (oraz z reperkusjami jego decyzji). Wszystkich łączy tajemnicze znamię, którego pochodzenia nie pamiętają, a niepokojące postaci (jak i cutscenki na start rozdziałów) wskazują na jakąś większą, obejmującą wszystko intrygę. Kim jesteśmy tak naprawdę i o co w tym wszystkim chodzi? Oraz kim jest tajemnicza, niepokojąca dziewczynka, która zdaje się za nami podążać? Czy w ogóle otrzymamy odpowiedzi na te pytania?

### Dziwny jest ten świat

Świat przedstawiony w grze to jeden z jej największych atutów. Połączenie westernu z dark fantasy jest dość nieoczywiste, dzięki czemu z miejsca wzbudza zainteresowanie. I nie mogę powiedzieć, by na pierwszym wrażeniu się kończyło – im mocniej zagłębiamy się w grę, tym większą fascynację możemy odczuwać, zwłaszcza że na elementy „dziwności” wcale nie musimy długo czekać. Do takich by oczywiście nie doszło, gdyby te tak różniące się od siebie elementy zostały po prostu wrzucone do jednego gara i przemieszane bez ładu i składu. Taki bigos nam jednak nie grozi – twórcy podeszli do sprawy poważnie i uraczyli nas światem spójnym, a zarazem intrygującym. Jego sekrety chce się po prostu odkrywać. A jest ich niemało, to wręcz zaskakujące, jak dużo światotworzenia twórcom udało się zawrzeć tak niskim nakładem kosztów.

Pragnę podkreślić, że dla wszystkich postaci jest to dokładnie ten sam świat. Rozwijające nasze zdolności znajźki możemy odnaleźć tylko raz. Większość umiejętności przenosi się bez przeszkód na kolejnych bohaterów, więc nie stanowi to problemu pod tym kątem, ale jeśli zbadamy zbyt wiele świata pierwszą postacią, niewiele zostawimy sobie dla kolejnych. Warto zachować tu umiar, na szczęście twórcy zatroszczyli się o to w zgrabny sposób, wynikający z samej fabuły rozdziału. Podążająca szlakiem zemsty



i poszukująca porwanego męża łowczyni nagród nie powinna przecież marnotrawić czasu, by galopować na drugi kraniec mapy, prawda? Ktoś mógłby powiedzieć, że taka opcja jest wciąż przecież dostępna, ja natomiast odpowiem, że tak, ale w immersyjnym świecie mamy dużą dowolność w określaniu swojego podejścia, także i w takim aspekcie. Innymi słowy, sami jesteśmy sobie winni, jeśli zjemy deser jeszcze przed obiadem i nie zostawimy sobie nagrody na później.

### Dziwny Zachód to jego dom

Ok, wspólny świat dla postaci, a co możemy w nim robić? Ha, jeśli znacie się choć trochę na immersyjnych światach, podejrzewacie odpowiedź – niemal wszystko. Dostajemy od twórców pu-

dach budynku, a tam spuścić się po linie przez komin. Ukraść klucz, użyć wytrychów, rozbić drzwi kopniakiem, wysadzić je dynamitem, wejść przez okno... mamy do dyspozycji naprawdę szeroki wachlarz możliwości i to jest piękne!

Gra pełna jest do tego małych szczegółów, które zwiększają naszą immersję. Kiedy zaczyna padać, otwarte (i oczywiście znajdujące się na zewnątrz) beczki napełniają się wodą, a my możemy ją wypić, by się podleczyć. W tym samym celu możemy nakłuć rosnące tu i ówdzie kaktusy i podkraść im chomikowane H<sub>2</sub>O. Niektóre skały da się wysadzić dynamitem, by dostać się do schowanych pod nimi skarbów. Możemy nawet zrobić sobie przerwę od pogoni za naszym aktualnym celem, żeby zająć się polowaniem w dziczy, czy poszuki-



delko mechanik i świat będący placem zabaw do ich testowania. Do wszelkiej maści problemów możemy więc podchodzić na różne sposoby i to nie tylko na zasadzie wyboru podanego w dzienniku i podążania za strzałką kompasu. Możemy, a nawet powinniśmy kombinować. Założmy, że musimy się dostać do strzeżonego miejsca: możemy tam wpaść z bronią w rękę i przedrzeć się siłą, likwidując każdego, kto wejdzie nam pod łufę (i możemy zlikwidować dosłownie każdego, jeśli nagle złapie nas jakiś epizod psychotyczny). Albo przekraść się, eliminując wrogów po cichu. Albo odwrócić ich uwagę, by nawet nie musieć ich ogłuszać. Ukrywać ciała w krzakach albo zakopywać je, jeśli mamy łopatę. Ustawić beczki i skrzynie w taki sposób, by dostać się na

waniem złota (i innych złóż). Obie te aktywności pozwolą nam zdobyć materiały do ulepszania naszego ekwipunku. Grze tak naprawdę niewiele brakuje do tego, by stać się pełnoprawnym symulatorem życia westmana z filmów. Choć zamiast spaghetti otrzymamy raczej macki.

### Umie ustrzelić muchę, bo nie chybia

W moim osobistym odczuciu walka pozostawia trochę do życzenia, na pewno dałoby się zrealizować ją lepiej. Problemem jest celowanie. Wydaje się dosyć toporne i to niezależnie od tego, czy próbowałem grać na padzie, czy zestawem mysz-klawiatura; było jednak znacznie przyjemniejsze w tym drugim wariantcie. Co jednak





## Ten kowboj biedny i samotny (prawie)

wciąż nie znaczy, że nazwałbym je wygodnym. A szkoda, bo jak na immersyjnego sima przystało, tak również w starciach mamy pod ręką mnóstwo możliwości, czego wyraz odnajdziemy już w rodzajach broni, które możemy nosić przy sobie. Ostrzeliwać możemy się z rewolwerów, strzelb, karabinów, a nawet łuków, do tego dochodzi broń biała dla miłośników walki wręcz oraz dynamit i inne bombowe rzeczy, dla tych, którzy preferują wybuchy. Różne rodzaje oręża wymagają oczywiście innego podejścia, każdy jednak powinien znaleźć coś dla siebie. Z naciskiem na „powinien”, toporność użytkowania może bowiem z powodzeniem sabotować nawet najszczęśliwszy zapal w tym zakresie.

Z plusów, starcia w żadnym razie nie są statyczne. Aby przeżyć, musimy być ruchliwi. Możemy, a nawet powinniśmy skrywać się za osłonami, ale nie liczymy na to, że zapewnią nam one całkowite bezpieczeństwo. Nawet jeśli nie zostali obdarzeni szczególnie wysoką inteligencją, przeciwnicy wciąż będą starali się nas obejść, by mieć czystą linię strzału. Aby temu przeciwdziałać, do naszej dyspozycji oddany został nawet przewrót niczym z „Dark Souls”, choć tutaj związany z czasem odnowienia, a nie wytrzymałością. Wciąż jednak pozwala uniknąć kuli, czy przemieścić się szybciej w kierunku bezpiecznego miejsca. A do tego daje również możliwość włączenia „bullet time’u” w filmowym stylu, który daje nam nieco więcej czasu na dokładne wycelowanie w przeciwników.

Podczas podróży możemy zwerbować towarzyszy, ale ich potencjał nie wydaje mi się w pełni wykorzystany. Jasne, „Weird West” nie jest cRPGiem w pełni tego słowa znaczeniu, ale wciąż można było oczekiwać więcej. Brakuje mi z nimi jakichś głębszych interakcji... ale z drugiej strony, gra wybiera tę ścieżkę całkowicie świadomie: podczas walki nasi towarzysze mogą polec bardzo łatwo, a my równie łatwo możemy ich później zastąpić. W każdym mieście znajdziemy awanturników, którzy za opłatą (a czasami i bez niej) zechcą do nas dołączyć. Nie powinniśmy się do nich przywiązywać, samouczek dotyczący drużyny stwierdza to zresztą wprost. Ale, do kroćset, kiedy do ekipy wcielamy gościa, który w trakcie walki ot tak zmienia się nagle w wilkołaka i nie można z nim w żaden sposób tego tematu poruszyć, jest to niezwykle frustrujące.

Z drugiej strony, w kolejnych przygodach możemy werbować do drużyny protagonistów z poprzednich historii, co uważam za znakomity pomysł, podkreślający mocniej jedność świata. No i w ich przypadku śmierć boli już znacznie mocniej, mieliśmy dużo czasu, by się z nimi żyć. Nie wspominając już nawet o kwestiach mechanicznych, takich jak zachowanie ekwipunku i umiejętności z ich własnej podróży. Żaden rozbijający się po saloonach najmita nie może się z nimi równać. Na krótką wzmiankę zasługuje też system moralności towarzyszy: będą oni krytykować zachowania



niezgodne z ich kompasem. Zazwyczaj na tym poprzestaną, ale jeśli przekroczyliśmy granicę (na przykład mordując kogoś z zimną krwią w przypadku Dobrego kompana), mogą nawet zwrócić się przeciw nam.

Pod kątem mechaniki drużyna zwiększa naszą siłę ognia i przeżywalność głównej postaci, ale nie posiadamy nad towarzyszami żadnej kontroli. Brak możliwości wydawania im rozkazów nie wpływa pozytywnie na ich przeżywalność. Niemniej, stanowią mimo wszystko bardziej pomoc niż przeszkodę, zwłaszcza nie dopóki nie rozpoczniemy walki, są dla przeciwników de facto niewidzialni: nie zrujniają nam nigdy cichego podejścia, jeśli się na takie zdecydujemy. Oczywiście w żaden sposób nas w nim nie wesprą, ale hej, grunt, że nie przeszkadzają, to więcej niż w przypadku wielu innych tego typu gier. Niestety w ogólnym rozrachunku powoduje to, że najczęściej największą zaletą posiadania towarzyszy jest możliwość zrobienia z nich mułów do dźwigania naszego ekwipunku.

### **Ponure piękno pustkowi**

Aby nie kończyć omówienia taką gorzką nutą, zostawiłem sobie na koniec warstwę audio-wizualną i ogólny kierunek artystyczny gry. Tutaj nie ma do czego się przyczepić, twórcy odwalili kawał dobrej roboty. Narracja prowadzona jest oszczędnie, narratora usłyszymy jedynie w krótkich wypowiedziach rozpoczynających lub kończących etap obecnego zadania głównego, ale jest to zabieg pasujący do westernowej stylistyki. Tym bardziej, iż głos narratora został dopasowany bardzo dobrze, słychać w nim człowieka zahartowanego przez pogranicze. Muzykę również nazwałbym oszczędną, ale spełniającą swoją funkcję. Odgłosy otoczenia są już za to soczyste i każda strzelanina cieszyć może nasze uszy. Obowiązkowa adnotacja, w grę niestety nie zagramy po polsku. Trochę dziwne, a zarazem przykre, że nie otrzymaliśmy nawet wersji kinowej. Muszę przyznać za to mały minus.

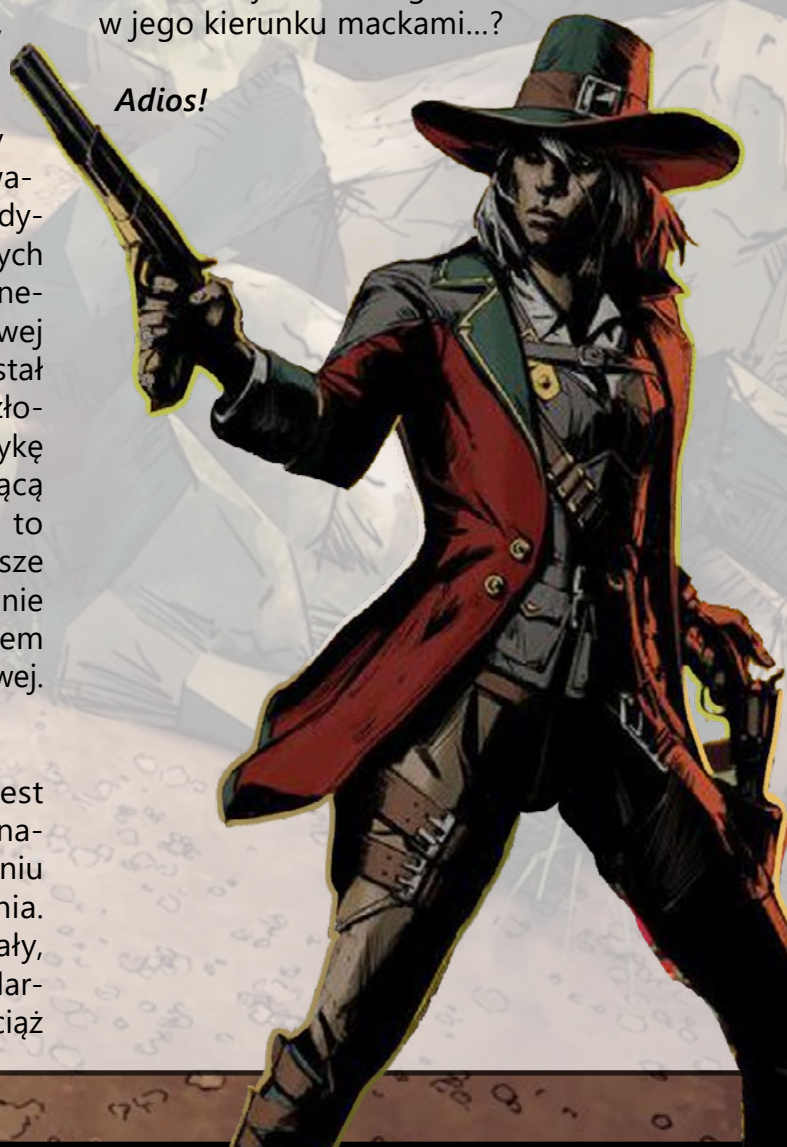
Co się tyczy szaty graficznej, utrzymana jest w mrocznym, komiksowym stylu. Być może nawet lekko w stylu Mike'a Mignoli, ale w stopniu raczej inspiracji niż właściwego nawiązywania. Wybór, tak czy inaczej, uważam za doskonały, gra utrzymana jest w mrocznym, ale nie grimdarkowo przytłaczającym klimacie – to jednak wciąż

western, popadanie w tym aspekcie w przesadę klóciłoby się z założeniami gatunku – a styl graficzny tylko to podkreśla. Pomagają w tym też portrety, utrzymane w szarościach, przez co przywodzą nieco na myśl zdjęcia z początków fotografii. Od razu czujemy, że trafiliśmy do twardego świata pełnego twardej ludzi. I potworów. Więc tym twardszych ludzi.

Cóż, sporo w tej recenzji narzekałem, ale nie chciałbym, żebyście odnieśli wrażenie, że gra mi się nie podobała. Z miejsca wciągnąłem się w ten dziwny świat i nie uważam czasu w nim spędzonego za zmarnowany. Tytuł posiada jednak mankamenty, które hamują jego potencjał. Nie są może zbyt wielkie, ale to sporo takich drobnych rzeczy, niedociągnięć, które się nawarstwiają i ostatecznie blokują drogę do wielkości. Wciąż uważam jednak „Weird West” za dobrą grę, którą warto się zainteresować. Wystawiam jej ocenę 7 z minusem.

I tym oto akcentem musimy się pożegnać. Samotny kowboj odjeżdża powoli w stronę zachodzącego słońca. Tak, jak to powinno być w westernach. Tylko dlaczego macha w jego kierunku mackami...?

*Adios!*





# DESPERADOS

Wanted Dead or Alive



**COOPER** właściwie w ostatniej chwili uskoczył za jedną z ustawionych w alei beczek. Rozpędzony ołów zadudnił o zmurszałe drewno przeszkód. Pościg najwyraźniej nie planował odpuścić. Bardzo dobrze. Odliczył kilka kul, po czym jednym ruchem włożył je do bębena wysłużonego colta. Nadchodzili. Siepacze parszywego El Diablo krok po kroku zbliżali się do jego kryjówki. Jednakże nie zdawali sobie sprawy, iż łowca głów wszystko to zaplanował....

~Enter

Z „Desperados: Wanted Dead or Alive” zapoznałem się wiele lat temu podczas jednego z rodzinnych spotkań, gdy kuzynka uruchomiła komputer, by zająć mi czas, kiedy „dorośli rozmawiają”. Już od pierwszego wejrzenia urzekła mnie ta pixelowa stylistyka, reakcje przeciwników czy też mechanika, która na owe czasy zdecydowanie przerastała moje umiejętności. Po latach zdecydowałem się ponownie zmierzyć z danym tytułem i... oh boy... co to była za jazda...

## Huk dynamitu wstrząsnął alejką, odrzucając najbliższych oprychów....

„Desperados” stanowi wydaną w 2001 roku skradankową strategię czasu rzeczywistego, podobną do znanej serii „Commandos”. W ramach rozgrywki prowadzimy kilka postaci, których odmienne umiejętności pozwalają zależnie od podejścia przemknąć niepostrzeżenie bądź też uderzyć w przeciwnika.

Rzut wiązką materiałów wybuchowych, zatruta strzałka czy ścieżka z kart – szeroki wachlarz możliwości, którymi dysponują postaci, zapewnia różne podejścia, czy to poprzez stopniową eliminację kolejnych przeciwników po cichu, czy poprzez całkowitą rozróbę z błyskawiczną wymianą ołowiu. Cóż... poszukiwanie przywódcy gangu nie jest robotą usłaną różami, a ludzi El Diablo jest na pęczki – od nas zależy, czy będą mieli okazję polec za swojego szefa.

Choć naszą przygodę zaczynamy jedynie z Johnem Cooperem, łowcą głów zdeterminowanym, by pochwycić przywódcę gangu, tak też w nasze szeregi szybko werbujemy wyjątkowo barwną drużynę oddanych kompanów – od miłośnika czarnego prochu, wiecznie rozbawionego Sama, poprzez Inigo Sanchezę o niedźwiedziej sile i posturze, po pokerową hazardzistkę Kate.

Praktycznie każda następna misja po pozyskaniu kompana stanowi swoisty samouczek, wprowadzający postać do drużyny wraz z zaprezentowaniem jej możliwości – czy to wykorzystania lusterka do oślepienia przeciwnika, czy rzutu gazem usypiającym.





Wszystko wplątane w linię fabularną i pozwalające na rozwój historii przy jednoczesnej nauce nowych mechanik.



Niestety koniecznym jest wspomnieć o balansie pomiędzy umiejętnościami postaci oraz ich wykorzystania już podczas rozgrywki – tutaj o ile zamysł był świetny, tak realizacja niestety pozostawia trochę do życzenia. Tak też dość często będziemy niemalże nadużywać zdolności Kate do stopniowego ściągnięcia do siebie kolejnych przeciwników – choćby poprzez ścieżkę z kart czy poprzez jej urok osobisty, a Sam nieraz może pozostać praktycznie całą rozgrywkę w punkcie startowym. Nie wspominając o broni Mii, która wymaga wyjątkowo błyskawicznej taktyki hit and run (nie zawsze udanej). Choć może to wynikać z mojego podejścia do rozgrywki – bardzo powolnej, stopniowej eliminacji kolejnych wartowników. Zapewne inny styl gry może znacząco przesunąć punkt ciężkości na inne postacie.

**Zatruta strzałka utkwiała w szyi podnoszącego się przeciwnika. Jego wzrok zmętniał, gdy osuwał się na ziemię...**

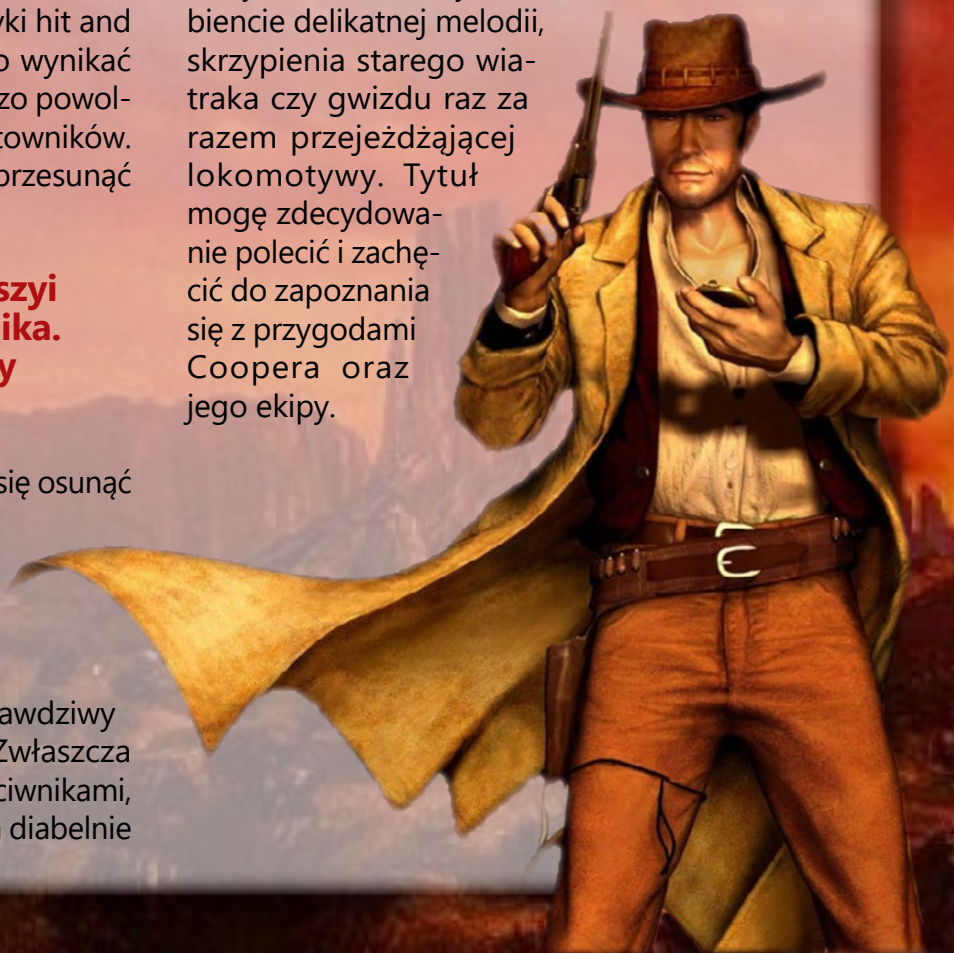
Nie ukrywam, że i mi podobnie zdarzało się osunąć w fotelu przy rozgrywce. O ile na początku przygody wczytanie gry zdarzało się dość sporadycznie i wynikało głównie z własnych, dość pospiesznych oraz nieprzemysłanych decyzji, tak późniejsze etapy (zwłaszcza jaskinie) stanowiły prawdziwy festiwal kombinacji zapisz – wczytaj. Zwłaszcza w przypadku zderzenia z elitarnymi przeciwnikami, specjalistami w rzucie nożem. Skubani są diabelnie

szybcy, przy tym trafiają niemalże bez pudła, a ciasne korytarze rzadko kiedy prezentują możliwość skorzystania z przewagi zasięgu.

Narzekam i narzekam.... to czemu w ogóle piszę? Gdyż mimo wcześniej wspomnianych elementów, które potrafią rozdrażnić, rozgrywka była niezwykle przyjemna, podobnie do rozpracowywania drogi, tras przemarszu patroli czy klimatu, o którym zdecydowanie warto wspomnieć. Ten bije ze świata, który może jest dość pikselowy, ale wciąż wygląda wspaniale mimo przeszło 20 lat na karku. Nie od dziś wiadomo, iż grafika 2D (poza modelami postaci gracza, które wyglądają bardziej na obiekty 3D), starzeje się zdecydowanie wolniej. Historia, mimo iż prosta, była bardzo przyjemna, a dopadnięcie oraz ostateczna walka z El Diablo satysfakcjonujące.

**Cooper zakręcił bronią, po czym wsunął ją do kabury, odchodząc w stronę zachodzącego słońca.**

Mimo swoich wad, „Desperados” stanowi wyjątkowo przyjemny powrót do rozgrywki, która może kiedyś mnie przerosła, lecz teraz stanowiła przyjemne wyzwanie, by się z nią ponownie zmierzyć i ostatecznie pokonać. Stopniowa eliminacja kolejnych przeciwników podczas ich patroli, rozpracowywanie mapy oraz relacji – kto zareaguje na zniknięcie tego parszywca na wieży strażniczej? Wszystko w delikatnym ambientie delikatnej melodii, skrzypienia starego wiatraka czy gwizdu raz za razem przejeżdżającej lokomotywy. Tytuł mogę zdecydowanie polecić i zachęcić do zapoznania się z przygodami Coopera oraz jego ekipy.





# Psy w winnicy



Służba w imię Pana Życia



**Od najmłodszych lat wiedziałeś, że jesteś wybrany. Już jako kilkunastolatek zdałeś próbę swojego opiekuna. Było niebezpiecznie, ale się udało, pokazałeś swoją wartość i mogłeś rozpocząć prawdziwe szkolenie. Jazda konna, strzelanie, medycyna, odprawianie ceremonii i znajomość Pisma – masz to wszystko w małym palcu. Przeszedłeś inicjację, nie zawiodłeś swojego nauczyciela i nie odesłano Cię zhańbionego do domu. Dostałeś już nawet swój płaszcz pieczołowicie szyty przez Twoją społeczność. Zostało tylko wsiąść na koń i ruszyć pomagać i nawracać z imieniem Pana na ustach, ale coś Cię powstrzymuje. To strach, co czeka Cię na tej drodze życia.**  
*~gorliwa Mimik & zagorzały Samael*

### Co to takiego?

„Psy w winnicy” to system RPG autorstwa D. Vincenta Bakera. System osadzony jest w fikcyjnej krainie, która nawiązuje do

stanu Utah w połowie XIX wieku. Mieszkańcy tych ziem, nabożni pionierzy, uciekli ze wschodu przed prześladowaniami i próbują okiełznać to dzikie pogranicze. Przedstawione społeczeństwo wzorowane jest na społeczeństwach mormońskich i wyznaje wiarę w Króla Życia. Obecne miasta są małe i odosobnione, a przez to narażone na ataki i pojawianie się fałszywej doktryny... Tu wchodzi gracze, czyli tak zwane „Psy Króla Życia”, wysłannicy ponad prawem, którzy wyznaczeni zostali do utrzymywania Wiary w jedności.

### Świat

Widoki, które czekają graczy, to wysokie góry, lodowate rzeki, gęste krzewy i pustynie. Niegościnna roślinność oraz długie i mroźne zimy nie pomagają przetrwać, przez co większość osadników trzyma się razem. Jednakże miasteczka są małe, a odległości między nimi wielkie, co sprawia, iż gracze poza krzewieniem wiary zajmować się będą rozwożeniem poczty i przesyłaniem informacji. Oczywiście gracze jako wysłannicy wiary są ponad prawem i mogą zastrzelić grzesznika na środku miasteczka, jeśli uważają to za słuszne. W większych osadach znajduje się szeryf, ale i on podlega Psom. Noszenie broni przy pasie nie jest niczym nadzwyczajnym, choć jest to niewygodne, ponieważ głównie są to duże, ciężkie pistolety jak Colt. Oczywiście, na tych terenach mieszkała rdzenna ludność, ale wyniosła się ze względu na nomadzki styl życia.

### Wiara

Główną wiarą jest wiara w boga – Króla Życia. Jest to monogenizm, wzorowany na religiach chrześcijańskich. Jej pełna nazwa brzmi „Wiara Wszystkich Rzeczy w Odrodzonym Królu Życia”, a zakon, do którego należą, to „Zakonu Wydzielony do Zachowania Wiary i Ochrony Wiernych”. Stolicą wiary jest „Bridal Falls City” – to tam odbywają się wszystkie inicjacje, a samo miasto składa się głównie ze świątyń. Za święty znak uchodzi otwarta ręka, która przypominać ma Drzewo Życia, a święta księga to, bez zaskoczeń, Księga Życia. Grzechy, które można popełnić, można podzielić na dwie kategorie. Pierwsza to wyjście ze swojej roli społecznej. Przykładowo stronienie od







zalotów lub ich uniemożliwienie przez osoby trzecie jest grzechem, ponieważ kobieta musi wyjść za mąż w młodym wieku i założyć rodzinę. Jeśli głowa rodziny – mąż – nie będzie utrzymywać pozostałych, bo stwierdzi, że to nie jego odpowiedzialność – grzech. Tu warto dodać, że między innymi z powodu tego, że byłe Psy mają większość dowolność w wyborze przyszłego małżonka, kobiety decydują się wstąpić do zakonu. Drugim typem grzechów będzie dopuszczenie się czynu zakazanego, takiego jak zabójstwo, kradzież czy cudzołóstwo. Oczywiście przewinienia mogą wywodzić się z ludzkich słabości, takich jak pycha, ale mogą być też spowodowane atakami demonów.

## Spółeczność

W miasteczkach społeczności są żyte ze sobą przez niegościnnie klimat i obowiązki wiary. Często bywa, że nawet jeśli ktoś nie wierzy, udaje, żeby nie sprawiać sobie kłopotów. Społeczność jest bardzo zhierarchizowana i każdy, w zależności od wieku i płci, ma w nim swoją rolę. Młode dziewczęta mają pomagać w domu i zajmować się zwierzętami, gdy młodzi chłopcy mają być posłuszni i wykonywać ciężkie prace fizyczne wdrażali się w swoje obowiązki. Od zamężnych kobiet oczekuje się opieki domem i zajmowanie się potomstwem, a od żonatych mężczyzn utrzymywania swojej rodziny. Od starszych kobiet wymaga się pomocy w domu, a od

starszych mężczyzn – nauki i dawania rad. W każdej miejscowości znajduje się opiekun, którego zadaniem jest dbanie o ludzi i krzewienie wiary.

## Postaci

Każdy z graczy jest Psem Pana. Przeszedł próby i udowodnił, że jego sumienie jest we właściwym miejscu. W każdym momencie może odmówić służby, ale dopóki tego nie zrobi, jego zadaniem jest miłować i chronić ludzi. Dostał płaszcz zrobiony w technice patchworku przez społeczność, w której dorastał. Aby stworzyć swoją postać, musisz wybrać, jaką ma przeszłość, co definiuje ilość kości w poszczególnych kategoriach. Kategorie to Atrybuty, Cechy i Więzi. Atrybuty są ustalone i są to: Ciało, Rozum, Serce i Wola. Cechy wymyślane są przez gracza specjalnie dla jego postaci, podobnie jak więzi, które gracz dowolnie określa. Podobnie z Dobytkiem. Aby dokończyć tworzenie postaci, należy odegrać konflikt na zasadach gry, który przedstawia, jak poszła inicjacja na Psa.

## Konflikty

Konflikty w tej grze są bardzo ciekawe, ponieważ przypominają grę w pokera. Na początku ustalana jest stawka i o co walczy każdy z uczestników konfliktu. Każdy z konfliktów może mieć 4 etapy eskalacji, ale nie można się wracać. „Rozmowa” może przerodzić się







w „Działanie fizyczne”, a to w „Walkę wręcz” i „Strzelanie”. Konflikty nie muszą zawierać takiej ścieżki, ktoś może zacząć od walki i przejść do strzelania, ale nie można wtedy spróbować na spokojnie porozmawiać z przeciwnikiem. Na podstawie etapu określa się, na jakie Atrybuty rzuca się kostki. Dorzuca się do puli kostki z Więzi, używanego Dobytku lub innych stosownych w danej sytuacji. Następnie pierwsza osoba atakuje, wystawiając dwa dowolne wyniki. Aby się obronić, trzeba wystawić sumę równą lub wyższą do atakowanej. Jeśli odbije się cios jedną kostką, to ta pozostaje i zostaje użyta do kontrataku, jeśli dwoma, to nie dzieje się nic, a za każdą dodatkową kość w obronie dobiera się kości konsekwencji. Następnie kolejna osoba atakuje i tak, aż wszystkim nie skończą się kości lub wszyscy się poddadzą. Na koniec konfliktu rzuca się wszystkimi kośćmi konsekwencji, by zobaczyć, jak zakończyła się walka.

## Tworzenie miast

Najlepszym segmentem tego RPG-a jest tworzenie sesji, a właściwie Miast. Kampanie w tym systemie powinny być prowadzone jak kampanie drogi – każda sesja to inna enklawa, a więc sesja równa się Miastu. W podręczniku znajdziemy opis, jak tworzyć takie miejsca wraz z przykładami. Głównym zamysłem na tworzenie jest to, że grzech wywołuje grzech. Przykładowo, w opiekunie miasteczka obudziła się pycha, co sprawia, że

wierzy, iż nie musi pracować i wykorzystuje swoją niezamężną córkę. Córka chciałaby wyjść za mąż, ale ojciec jej nie pozwala, więc dopuszcza się ona cudzołóstwa, które za-uważone przez ojca oblubieńca powoduje, iż ten pobił swojego syna, chcąc wyplenić grzech. Syn doświadczył niesprawiedliwości i planuje zabić opiekuna. Jak widzimy, wszystko ładnie się zamyka, z podręcznikiem takie i podobne konflikty tworzy się bardzo szybko i przyjemnie, a często wychodzą bardzo skomplikowane moralnie.

## Notka autora

Miłym zaskoczeniem w podręczniku jest notka od autora, w której znajdziemy filmy, które wprowadzają w klimat, zalecaną muzykę na sesji, a nawet wskazówki, jak przerobić opisany świat na, przykładowo, XIV-wieczną Europę. Co ciekawe, zawarte są też tam informacje, na czym wzorował się autor i jego przemyslenia co do poszczególnych rozdziałów.

## Podsumowanie

Jest to świetny podręcznik RPG. Dobrze odnajdą się w nim pasjonaci Dzikiego Zachodu i trudnych konfliktów moralnych. Wszystkie informacje są bardzo czytelne, a krótkie podsumowania rozdziałów bardzo ułatwiają prowadzenie. Tworzenie sesji to czysta przyjemność, a konflikty, choć długie, są angażujące i nieoczywiste. Polecamy każdemu!





DEAD LANDS



ŲPIORNIIE

DZIWNY ZACHÓD



**KIEDY** byłem małym chłopcem (hej) i zaczytywałem się w czasopiśmie o grach komputerowych, natrafiłem na zajawkę pewnej gry. Działa się na Dzikim Zachodzie, ALE grało się, uwaga, uwaga... nieumarłym! Byłem niezwykle podekscytowany takim konceptem: nieumarły rewolwerowiec ubijający hordy innych nieumarłych maszkar i innych stworów, i to jeszcze na Dzikim Zachodzie – brzmiało aż za dobrze. No i niestety takie było, bo gra nigdy nie wyszła, jednakże dzięki tej zajawce dowiedziałem się o systemie RPG, na którym była wzorowana niedoszła gra: „Deadlands: Martwe Ziemi”. A jako że Mistrz Gry ze mnie żaden, w tej mrocznej przygodzie po Dziwnym Zachodzie będzie towarzyszyć mi Samael, aby wyjaśnić, jak ta piekielna maszyna działa.

~Tanatos & Samael

## Zaczynając od trzęsienia ziemi

*Tanatos:* No ok, ale po kolei. Coś musiało się na tym Dzikim Zachodzie stać, żeby takie scenariusze były w ogóle możliwe. Otóż roku pańskiego 1863 (data może się różnić z edycji na edycję), w podzielonych wojną secesyjną Stanach Zjednoczonych zaczęło się dziać wiele dziwnych rzeczy. Zaczynając od maszynego trzęsienia ziemi na zachodzie kontynentu, które sprawiło, że całe wybrzeże Kalifornii się całkowicie przekształciło, dając tym samym dostęp do nowego zasobu – upiorytu. Ponad dekadę później (też w zależności od edycji) wojna secesyjna dalej trwa, a obie strony konfliktu używają upiorytu, by zasilać maszyny piekielne – nowe, potężne wynalazki tworzone przez szalonych naukowców, które dają przewagę technologiczną stronie takowej posiadającej, wprowadzając cały kraj w nową epokę technologiczną.

Poza odkryciem upiorytu, kraj obiegają różne opowieści o nadnaturalnych zjawiskach, potworach czy o bitwach, gdzie świeżo polegli żołnierze rzucają się, powstając z martwych, na swoich byłych towarzyszy. Do tego jakieś niewyjaśnione rzeczy dziejące się na terenach Indian oraz związane z upiorytem Wielkie Wojny Kolejowe. No i pojawiający zaskakująco często blisko źródeł tych nadnaturalnych pogłosek agenci z Agencji po stronie Unii (grupy powstałej z Agencji Detektywistycznej Pinkertona) oraz Strażnicy Teksasu po stronie Konfederacji.

## Stawiając nogi na szlaku

*Samael:* Chciałbyś dowiedzieć się, jak w takim razie grać, hombre? Trzymaj w takim razie mocno lejce, bo zagłębiamy się w naprawdę dziką krainę. To, że będą Ci potrzebne kości, to tak samo oczywiste jak fakt, że potrzebujesz broni. Ale w odróżnieniu od niej, kości potrzebować będziesz pełen komplet. Od tych spiczastych, czworościennych, aż po te największe, dwudziestki. I to nimi rzucasz, czy to chcesz zastrzelić spotkaną na szlaku maszkare, oszukać kogoś w kości, czy po prostu znaleźć jedzenie na pustyni. Im większa wartość kostki, tym jesteś lepszy, to chyba oczywiste. Więc jeżeli twoja zręczność ustawiona jest na k8, pewnie nie będziesz miał problemu, by strzelić w monetę w powietrzu, ale jeżeli spotkasz kogoś z k12, to może warto jednak zejść mu z drogi, zdjąć kapełusz i skinać głowę.



Ale jeżeli jednak postanowisz się z nim strzelać, pewnie chciałbyś trochę przewagi. Powiem Ci tylko jedno, potrzebujesz dużo szczęścia. I kart. Ale przede wszystkim szczęścia. Otóż podczas tworzenia swojej niesamowitej postaci, wylosujesz sobie 12 kart, a następnie wywalisz wybrane dwie. Oprócz dwójek i jokerów. Jeżeli Ci się trafiły, to znaczy, że nie masz najważniejszego. Joker niby jest dobry, ale oznacza, że masz jakąś mocną przeszłość. Wartość karty wyznaczać będzie kostkę, od k4 do k12, którą przypiszesz do danej cechy, a kolor pokaże, iloma kostkami będziesz na nią rzucać. Że niby niesprawiedliwe? Życie jest niesprawiedliwe. Czasem warto więc wziąć niższą kartę, jeżeli oznacza, że będziesz rzucał większą ilością kości. Ale to już tylko twoja decyzja. Potem sprawdzasz, jak bardzo jesteś zdolny na podstawie swoich, wyobraź sobie, intelektualnych



charakterystyk. A po co te zdolności? Bo to, że masz dwie lewe ręce nie znaczy, że nie możesz strzelać jak demon.

Następnie, musisz podzielić się z nami tymi złymi rzeczami ze swojego życia. Może poszukuje Cię jakiś czerwonoskóry, któremu porwałes żonę? Poprzysiągłeś nigdy nie zabić człowieka? Albo może nie masz ręki? Za każdą taką rzecz, Bóg wynagrodzi Ci w inny sposób. A poza tym, to świetna zabawa, więc wybierz sobie coś ładnego. Zebrane punkty będziesz mógł teraz wykorzystać na bonusy. Możesz być przedstawicielem prawa, mieć pomocnika albo po prostu być oburęczny. Wybór należy do Ciebie. Możesz teraz tylko dokupić sobie ekwipunek i jesteś gotów do wyruszenia na szlak. Khe, khe.

### **Co kryje się pod maską upiorytowego wehikułu?**

Teraz te wszystkie lśniące colty, bukłaki i wierzchowca trzeba wypróbować na szlaku. Jeżeli Mistrz Gry poleci Ci rzucić, bierzesz tyle pięknych kosteczek, ile dałeś punktów do danej umiejętności. Ich wielkość pozostaje taka, jaki masz atrybut, więc już wiesz, po co losowałeś karty. I teraz, kiedy już nimi rzucisz, bierzesz po prostu najwyższą wartość. Ale, ale... najwyższe progi zdania testu to przecież 11, jak taki biedny kowboj, jak Ty miałby to zdać na marnych k4? Otóż, jeżeli wyrzucisz na kości najwyższy możliwy wynik, to rzucasz nią jeszcze raz i do wyniku dodajesz sumę poprzednio wyrzuconych, maksymalnych wartości. Czyli jak na tej biednej k4 wyrzucisz kolejno: 4, 4 i 2, daje Ci to łącznie 10. Ale jak wyrzucisz na początku 3, to tyle zostaje. I bez oszukiwania, bo tu palce odcinają takim, co kombinują.

Ale kiedy pociski zaczną świstać nad głowami, zaczyna być naprawdę grubo. Najpierw każdy musi wykonać test szybkości, żeby dowiedzieć się, ile kart dostanie. Im więcej, tym lepiej, bo każda z nich przedstawia jedną akcję, którą możesz wykonać. Jeżeli nie jesteś szybki, to jesteś martwy, hombre – i może zdarzyć się, że nie dostaniesz żadnej. Za to, gdy wylosujesz jokera, ktoś z pewnością się ucieszy. Czerwony oznacza, że możesz zadziałać kiedy tylko masz ochotę i nawet dodatkowo pociągasz żeton Losu. Ale jeśli wylosujesz czarnego, marny twój los. Przeciwnicy zyskują przewagę, a dodatkowo musisz wtasować wszystkie wykorzystane karty do talii tak, żeby móc wylosować niefortunnego jokera ponownie. I teraz możesz zacząć strzelać, przemieszczać się, zastraszać, krwawić czy robić dowolną inną z rzeczy przewidzianych przez autorów na 30 stronach poświęconych samej walce.

### **Na koń, kierunek – zachód!**

Deadlandsy są co prawda bardzo starym systemem, nawet biorąc pod uwagę odświeżoną edycję na mechanice „Savage Worlds”, ale świat „Dziwnego Zachodu” do dzisiaj kuszi swoim wdziękiem. Osobiście grałem w nim jedną z najlepszych kampanii RPGowych w swoim życiu, odgrywając rolę odrzuconego bossa lokalnej mafii. Łącząc siły z lokalną Panią Szeryf i dwoma pozostałymi graczami, których postacie również mocno trzymały się prawa, musiałem cały czas prowadzić podwójną grę, ukrywając przed nimi swoje prawdziwe plany. Sprawę utrudniał fakt, że po każdej sesji tworzyliśmy blogowe wpisy, w których każdy opisywał sesję z perspektywy swojej postaci, co jeszcze mocniej nas angażowało. Mam nadzieję, że Wy również zagłębicie się w ten niesamowity świat i zaczniecie odkrywać jego tajemnice. Do zobaczenia na szlaku, hombre!





# THE TOWN WITH NO NAME

W samo południe w Pajncie

**NA Dzikim Zachodzie jaskółką zmian jest często tajemniczy rewolwerowiec, który przybywa, by rozprawić się z lokalnymi maruderami za pomocą swojego sześciostrzałowca. Problem pojawia się, gdy jego imię to nie Shane.**

~Hefajstos

Odstawmy jednak nic nie znaczące żarty na bok i skupmy się na tytule na tyle osobliwym, że mimo swych skromnych początków zapisał się wielkimi zgłoskami i westernową czcionką w historii branży. Oto Mieścina bez Nazwy.

## Biegacze się turlają, płyta się kręci

„The Town with No Name” (wydane również bez „The” na starcie) to przygodowo-zręcznościowa gra akcji stworzona i wydana przez Fergususa McNeilla i jego brytyjskie studio Delta 4 w 1992 roku na Commodore CDTV (a rok później na komputery z MS-DOS).



Tytuł nawiązuje do Człowieka Bez Imienia z Trylogii Dolarowej Sergia Leone’a. I jak to w gatunku bywa, do tytułowego Miasteczka przybywa młody rewolwerowiec (nie Shane, ale też nie Billy Bob), który wchodzi w konflikt z gangiem Złego Eba. Cóż więc pozostaje, jeśli nie seria pojedynków w samo południe (i o innych porach dnia).

## Ugh, piasek w oczach

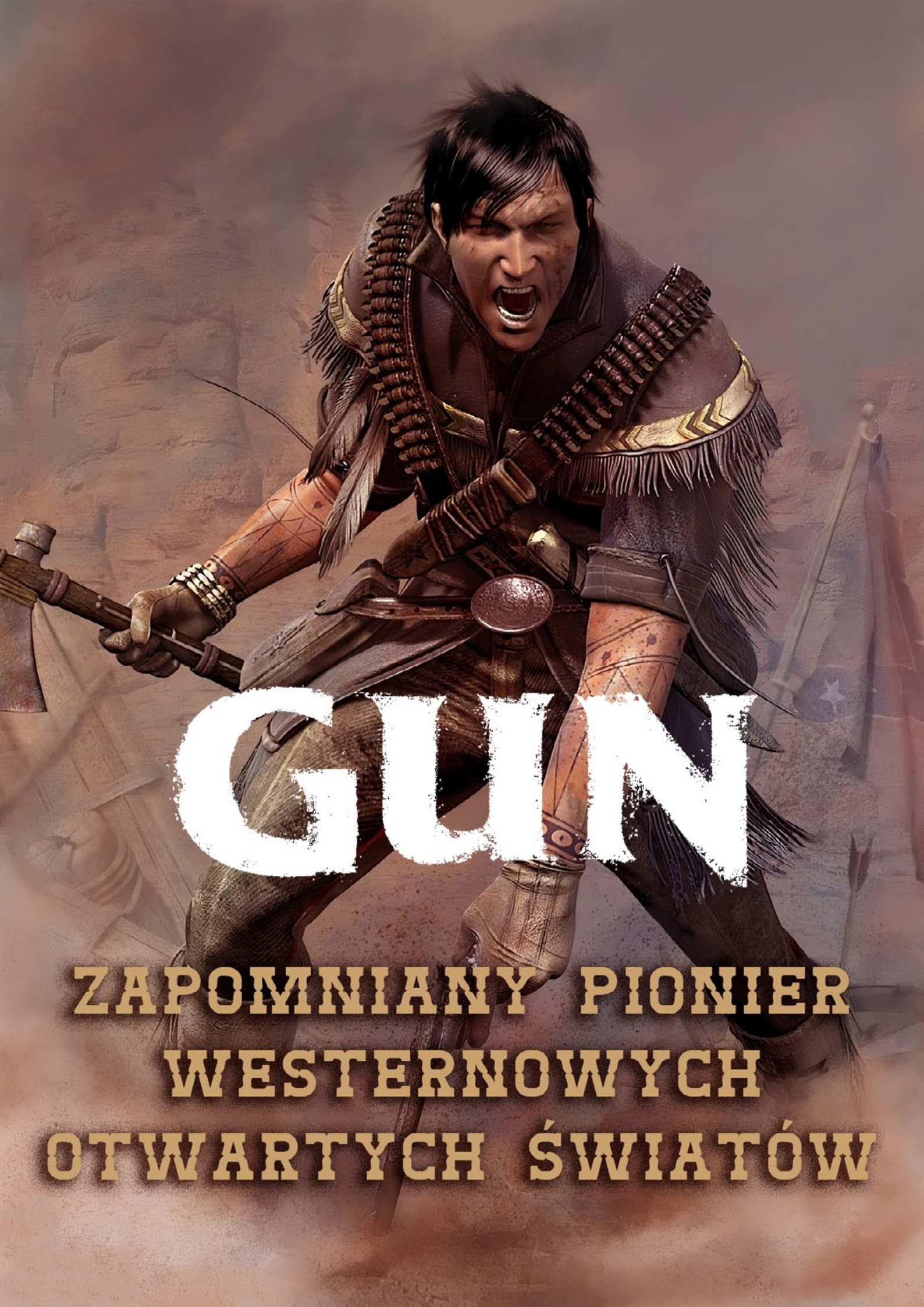
Mechanicznie mamy tu do czynienia z typowym point 'n' clickiem i z elementami zręcznościowymi. Możemy odwiedzić jedną z kilku lokacji, próbować napić się zimnego piwa, zagrać w karty, porozmawiać na filozoficzne tematy z pewną młodą damą oraz poradzić się księdza. Raz na jakiś czas przyjdzie nam zmierzyć się z kolejnym członkiem gangu Złego Eba, aż do spotkania z liderem.

Gra wygląda paskudnie, brzmi jeszcze gorzej – ale w tym cały urok. Momentami ma się wrażenie, że to po prostu trolling, swego rodzaju eksperyment społeczny, mający na celu sprawdzenie granic wytrzymałości graczy. Sporo tu humoru i puszczania oczek, niemniej to wciąż zabawa na kwadrans.

## Pistolet na wodę włóż do kabury

Jeżeli lubicie się męczyć, odpalcie – jest to niewątpliwie doświadczenie. Lepiej będzie jednak obejrzeć którąś z internetowych recenzji. Jeszcze lepiej wyjdzie po prostu odpalenie dobrego westernu. Ave!





# GUN

ZAPOMNIANY PIONIER  
WESTERNOWYCH  
OTWARTYCH ŚWIATÓW



**NEVERSOFT.** Studio z uroczym oczkiem w logo, znane głównie z serii sygnowanej nazwiskiem Tony'ego Hawka (oraz kilku części „Guitar Hero”), przed swoim nieszczęsnym upadkiem i odesłaniem do kopalni CoD przez Activision wydało też dwie warte wspomnienia gry. Pierwszą jest „Spiderman” na PS1, drugą natomiast „Gun”, nieco już zapomniana, choć niezaprzeczalnie wciąż niezwykle grywalna gra. Epicka historia na Dzikim Zachodzie roku Pańskiego 1880. UWAGA! W artykule znajdują się spoilery do prawie 19-letniej gry, kontynuujecie na własne ryzyko!

~Tanatos



Tak czy siak, nasz biedny Colton po stracie ojca (który okazał się nie być jego prawdziwym ojcem) i cudownym ujściu z życiem zostaje dżentelmeńsko powitany przez Uczciwego Toma, który myśląc, że nasz świeżo osierocony bohater jest martwy, kulturalnie zabierał się do ograbiania jego jeszcze ciepłego ciała z potencjalnych dóbr wszelakich. Po tym, jak uczciwie posłużył nam jako kolejny samouczek, tym razem jazdy konno i wszystkiego z tym powiązanego, żegnamy się z nim i jego wcale-nie-gangiem, zostawiając im trochę ołowiu w prezencie. Po takich przeżyciach nasz bohater rusza do najbliższej ludzkiej osady, dokąd również wiedzie go ślad zostawiony przez Neda – do saloonu Alhambra w niewielkiej miejscinie Dodge, by a nuż może trochę odsapnąć (spoiler: nie odsapnie na długo).

### There's gold in them thar hills!

Okej, tyle w kwestii wprowadzenia do fabuły gry. Teraz parę słów o historii jej powstawania, czy raczej parę ciekawostek z za kulis tej zaskakująco dobrze przemyślanej i przygotowanej produkcji. „Gun” powstawało w czasach, gdy lwia część gier o tematyce westernu (których nie było zbyt wiele) była albo shmupami, albo rail shooterami, albo przygodówkami z paroma wyjątkami od reguły. Żadna natomiast nie dysponowała otwartym światem.

W tamtym czasie, jak już wspominałem we wstępie, Neversoft było znane głównie ze swojej serii o Tonym Hawku oraz trochę mniej ze swojej całkiem udanej adaptacji „Spidermana”. A że wypuszczanie siedmiu gier o skateboardzie prawie rok w rok może męczyć, to nic dziwnego, że postanowili skorzystać z okazji do zrobienia coś nowego, i osadzili akcję w czasach Dzikiego Zachodu. By zrobić tę grę porządnie, do współpracy ze stałą



### I am (not) your father!

Grę zaczynamy na polowaniu z tatkiem imieniem Ned, zarabiając na myślistwie, podczas gdy nasz protagonista, Colton, uczy się podstaw rozgrywki, strzelania i tutejszego odpowiednika bullet time'u. Ładne widoczki na łonie natury i względną sielankę (nie wliczając wybijania lokalnej, słusznie wkurzonej fauny) przerywa dźwięk parostatku płynącego po pobliskiej rzece Missouri. A jako że nasi dwaj bohaterowie muszą sprzedać swoje łupy, ruszają parostatkem w piękny rejs. Piękny do czasu, kiedy pojawia się klecha i prawie wszyscy na statku zostają zmasakrowani, a sam statek tonie, stanąwszy uprzednio w płomieniach. Nieco niekonwencjonalna metoda duszpasterstwa, trzeba przyznać.





ekipą studia zaprosili wiele talentów z branży filmowej, zaczynając od pisarza historii, Randalla Jahnsa, który pomagał w pisaniu fabuły choćby do „Maski Zorro” z 1998 roku i dzięki któremu zarówno świat przedstawiony, jak i postaci są świetne. Mamy też naprawdę dobrą obsadę aktorską, która sprawia, że postaci brzmią fantastycznie – Thomasa Jane’a („The Punisher”), który podkłada głos Coltonowi, Krisa Kristoffersona (seria „Blade”) jako Neda oraz Brada Dourifa („Laleczka Chucky”), Rona Pearlmana („Hellboy”) i Lance’a Henriksena (seria „Obcy”) wśród głównych niemiłców.



Skoro mowa o niemiłcach: duża część z nich (oraz innych postaci pobocznych) jest inspirowana postaciami historycznymi z okresu Dzikiego Zachodu czy wręcz nazwana ich imionami. Hoodoo Brown wraz ze swoimi zastępcami Dave’em Rudabaughem i Johnem Joshuą Webbem, Jose Chavez y Chavez czy Clay Allison byli prawdziwymi ludźmi, których Randall Jahnsen umiejętnie wplótł w swoją historię wraz z prawdziwymi miejscami, takimi jak Dodge City oraz istniejącymi indiańskimi plemionami Czarnych Stóp czy Apaczów. Nawet bronie są wzorowane na autentycznych, jak chociażby rewolwer Colt Peacemaker czy karabin Winchester 1866, a nawet siedmiolufowy Nock Gun (który odblokujemy dopiero po ukończeniu głównej osi fabularnej).

### Rootin’ Tootin’ Shootin’

No dobra, z takim zapleczem aż żal by było, gdyby Neversoftowi nie wyszła z tego dobra gierka. Na szczęście „Gun”, jak już zresztą wspomniałem we wstępie, dobrą gierką jak najbardziej jest. Jak mówiłem, jest to strzelanka w otwartym świecie i zarówno strzelankowa część, jak i otwarty świat są bardzo przyzwoite.

Zaczynając od strzelania: historyczne bronie mają odpowiedni, soczysty feedback, nie było chyba



ani jednej, która wydawałaby się słaba. Headshoty pozbawiają przeciwników przynajmniej kawałka czaszki, silniejsze bronie potrafią urywać kończyny, a materiały wybuchowe czynią z wrogów mielonkę.

Gra jest niezwykle brutalna pod tym względem, mamy nawet możliwość skalpowania przeciwników po uprzednim kupieniu odpowiedniego noża. Nie żeby coś nam to dawało – nie ma żadnej misji, by zdobyć x skalpów – po prostu deweloperzy uznali, że będzie dobrym pomysłem dodać do interakcji bardzo brutalną i na dobrą sprawę bezwartościową czynność. Nie żeby brutalność przejawiała się tylko podczas walki. Cutszenki też często pokazują dość krwawe obrazy. No, nie jest to gra dla dzieci, to na pewno.

Jeśli chodzi o strzelanie, gra oferuje nam również parę innych mechanik, takich jak bullet time, o którym mówiłem wcześniej, czy trzymanie przeciwników jako żywych tarcz umożliwiających ogłuszenie niektórych antagonistów. W kilku miejscach pozwala nam też postrzelać z większych luf – konkretniej z karabinów Gatlinga oraz haubic (jednej z tych drugich będziemy mieli okazję użyć już dość wcześnie w grze), co stanowi bardzo przyjemne urozmaicenie.

### Rumakiem przez prerię

Sam otwarty świat nie jest szczególnie duży, ale jak by nie patrzeć, na standardy tamtych czasów mogło być dużo gorzej. Moim zdaniem mapa jest na tyle duża, żeby się szybko nie znudziła, ale też na tyle mała, żeby nie doprowadzić gracza do szału







podczas szukania 200 potencjalnych znajdźki czy misji pobocznych. A skoro o tym mowa, to jedynymi „znajdźkami” są 44 porzucane żyły złota, które po kupieniu kilofa możemy zacząć wydobywać, aby zdobyć łatwy zarobek przydatny do ulepszania naszego ekwipunku. Misje poboczne natomiast są rozmaite i oprócz zapewnienia dodatkowego źródła dochodu zwykle polepszają też nasze statystyki; niestety konkretne znaczenie tych statystyk dla rozgrywki nie jest dobrze wyjaśnione. Możemy zatem zabawić się w łowcę nagród i łapać niegodziwców żywych lub martwych, zostać zastępcą szeryfa i pilnować porządku publicznego, być kurierem (który musi być naprawdę na czas), czy też pomóc pobliskiemu ranczerowi zaganiać bydło, aby po tych wszystkich przygodach odprężyć się, grając w pokera w pobliskim saloonie.

## Wspaniały huk kanciastych armat

Czas przejść do warstwy audiowizualnej. Zaczniemy od widoków, bo mimo mojej podzielonej opinii jest to nieco mniej obszerny temat. Bez bicia przyznam, że gra nie zestarzała się najlepiej. Rozciągnięte, rozmazane tekstury, kanciaste... cóż, wszystko; czasem nawet zauważy się tu i ówdzie jakieś nietypowe jak na dzisiejsze czasy rozwiązanie, które może co najwyżej wywołać uśmiezek rozbawienia. A jednak niektóre lokacje wciąż potrafią zaprzeć dech w piersiach, motion capture i animacja – szczególnie podczas przerywników filmowych – wzbudzają emocje, a wygląd postaci i miejsc sprawia, że mimo już nieco starej technologii, gra trzyma się zaskakująco dobrze, a świat przedstawiony jest żywy, wiarygodny i ociekający klimatem.



Ostatnią kwestią są same dźwięki. Odgłosy broni wykonane zostały prześwietnie; za każdym razem słychać, że strzelamy z faktycznej broni, a nie z jakiegoś zabawkowego kapiszonowca. Deweloperzy postarali się, aby wszystko brzmiało autentycznie, i nagrali dźwięki odpowiednich broni. Również odgłosy natury i otoczenia są przyzwoite i podobnie jak muzyka, tworzą klimat.

## Memorial Day

Krótko podsumowując: w czasach, gdy mamy tak rozbudowane westerny z otwartym światem, jak „Red Dead Redemption 2”, warto pamiętać, że pięć lat przed wydaniem pierwszej części przez Rockstar projekt ich kolegów po fachu, „Gun”, przecierał już szlaki. I mimo upływu tych wszystkich lat, pisząc tę recenzję, grę dosłownie wchłonąłem w kilka wieczorów. Szczerze polecam. Miłej zemsty!





# OUTLAWS



SPAGHETTI WESTERN FPS

OD TWÓRCÓW

MONKEY  
ISLAND



**OK, mieliśmy pierwszy western z otwartym światem, przyszedł czas na pierwszy western FPS i nie, on-rail shootery czy gallery shootery się nie liczą, dajcie spokój. Tytuł ten przypada nieco już zapomnianej grze „Outlaws” wydanej przez niezwykle utalentowane studio LucasArts i dzisiaj mam zamiar ocenić, jak dobrze się ona zestarzała.**

~Tanatos



## Dobry

No to zacznijmy od plusów. Gra jest nadal bardzo grywalna, a przerywniki filmowe i muzyka są precudne. Ale zacznijmy od przerywników, bo to nimi wita nas gra. O ile opowiedziana w nich historia nie jest szczególnie oryginalna (ot, kolejna zemsta spowodowana śmiercią w rodzinie), o tyle jej przedstawienie i „zmotywowanie” gracza do morderczej wendety jest bardzo skuteczne dzięki zarówno jakości samej animacji, jak i nadaniu postaciom charakteru. No, przynajmniej tym najważniejszym postaciom.

Kolejną zaletą jest niewątpliwie przepiękna ścieżka dźwiękowa (o ta TUTAJ) wyraźnie inspirowana Ennio Morricone (jeden utwór brzmi praktycznie jak „The Ecstasy of Gold” z „Dobrego, złego i brzydkiego”). Zespół z LucasArts zrobił użytek z miejsca i możliwości CD i użył prawdziwej orkiestry do nagrania ścieżki dźwiękowej.

Rozgrywka to porządny doom-clone zrobiony na silniku Jedi engine użytym po raz pierwszy w „Star Wars: Dark Forces”. Polega na zbieraniu kluczy i przebijaniu się przez hordy wrogów, a na końcu poziomu ubiciu jednego z tytułowych bandytów, by zbliżyć się do pomszczenia swojej żony i uratowania córki. W głównej kampanii mamy 9 zróżnicowanych poziomów, w tym pociąg, kopalnię, wąwozy czy nawet tartak. W dodatku „A Handful of Missions” doszło jeszcze 5 misji i jedna minikampania, która ma 8 poziomów (z czego 3 to bonusy).

Ostatnim wartym wspomnienia aspektem rozgrywki jest przeładowywanie broni. Nasz bohater nie ma speedloadera, więc każdy pocisk trzeba ładować osobno, od czego mamy prawy przycisk myszy. Brzmi to jak katorga, ale dodaje drobnego elementu taktycznego, a w połączeniu z faktem, że tylko na najniższym poziomie trudności możemy sobie grać w tę grę jak w „Dooma”, a na najwyższym poziomie ginimy od jednej lub dwóch kul, zmienia diametralnie podejście do rozgrywki.

## Zły i Brzydki



No to teraz czas na minusy. Zacznijmy od tego, co się pierwsze rzuca w oczy, czyli od grafiki. Poza pięknymi cutscejkami sama gra jest, nie oszukujmy się, zwyczajnie brzydka. Była w tyle, kiedy już wyszła. Przed jej premierą (rok 1997) zarówno „Duke Nukem 3D”, jak i „Quake” dostały swoje pierwsze dodatki, a obydwie gry są zarówno dużo ładniejsze, jak i bardziej interaktywne. O ile osobiście mam już wyrobioną odporność na kanciastość i sprite’y niskiej rozdzielczości, o tyle jak najbardziej rozumiem, że nie każdy będzie w stanie to przetrwać. Podobnie sterowanie, które na szczęście można i wypada zmienić, chyba że chcecie, aby Was ręka bolała, to Was nie zatrzymuję. Kolejną dość frustrującą rzeczą jest to, że wszystkie strzały to hitscany, co oznacza, że jeśli przeciwnik widzi Cię z drugiego końca mapy, prawdopodobnie Cię ustrzeli, co szczególnie wkurza na wyższych poziomach trudności, bo gra jest trudna w mało fair sposób. Ostatnia sprawa to krótka kampania, która zajęła mi jedyne trzy godziny. Jedyne dodatkowe misje nieco ratują sytuację.

## Za garść groszy

A więc odpowiadając na zadane na początku pytanie: jak dobrze się zestarzała? Eee... Za niecałe 6 zł – bo tyle zwykle kosztuje na GOG-u – myślę, że jest w porządku. Aczkolwiek obiektywnie zestarzała się bardzo nierówno, szczególnie graficznie. Czy natomiast ją polecam? Jak najbardziej. Miłego ratowania córki!





# RED DEAD REDEMPTION

## GRAND THEFT HORSE





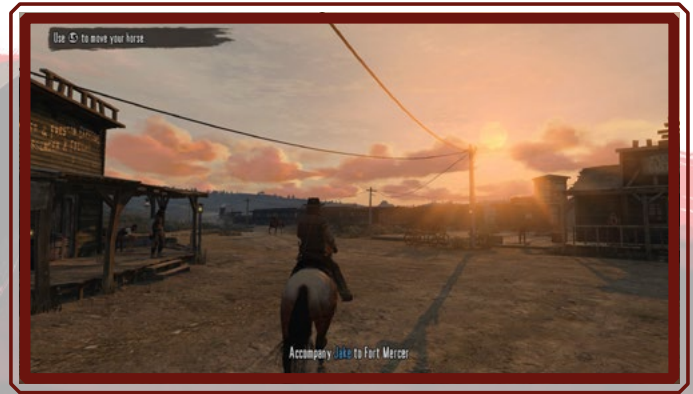
**KIEDY** Rockstar zakończył wydawanie dodatków do GTA IV, gry opowiadającej o życiu kryminalistów w odpowiedniku nowoczesnego Nowego Jorku, dość niespodziewanym mogłoby się wydawać wydanie gry dziejącej się prawie wiek wcześniej. Jak na Rockstar jednak przystało, gra była absolutnym hitem, a nazywa się ona „Red Dead Redemption”. Nie jest to jednak historia usłana różami, zarówno jeśli chodzi o same wydarzenia w świecie gry, jak i o historię jej powstawania.

~Tanatos

## Stranger in A Strange Land

Ale po kolei. W „Red Dead Redemption” gramy jako John Marston – były członek gangu, który postanowił skończyć z rozbójnictwem i osiedlić się na farmie. Niestety dla niego, długie ramiona sprawiedliwości postanowiły wziąć go w swe objęcia i wykorzystać do wybicia bądź złapania swoich byłych kompanów, w zamian za wolność jego, jego żony i syna. Niechętnie, jednak bez większego wyboru, nasz „bohater” zabiera się natychmiast za pierwszego ze swoich byłych kolegów. Może nawet zbyt ochoczo, bo dostaje kulkę w trzewia i prawie ginie jak debil. Dobry start, nie ma co.

RDR przypomina mi dość mocno GTA IV, szczególnie przez motyw głównego bohatera – obcego w dziwnym kraju. Typowe dla Rockstar cyniczne przedstawienie świata jak zwykle wypada świetnie, John, tak jak i przed nim Niko, natrafia na najróżniejszych i najdziwniejszych ludzi: od stróżów prawa i ranczerów, przez



wynalazców i uczonych, po zwykłych oszustów i hieny cmentarne, a nawet okazjonalnego kani-bala. Postaci te pomagają mu zarówno w misjach głównych, jak i spotykane są w misjach pobocznych „nieznajomych i dziwaków”, jeśli idziemy terminologią GTA V. Już na wstępie dostajemy po twarzy dialogami współpasażerów pociągu, którzy ignorancko wypowiadają się na temat wiary, cywilizacji czy Indian i ich masowych zabójstwach. Często John wydaje się być jedynym normalnym, w tym świecie pełnym wariatów.

## Jak świat długi i szeroki

Gra dzieje się w roku 1911, kiedy czasy Dzikiego Zachodu chylą się ku upadkowi, a stare zwyczaje i sentymenty stają się przestarzałe. Sam John okazuje się reliktem przeszłości w tym szybko zmieniającym się świecie, aczkolwiek nie jest to ewidentne od samego początku gry. Kontynuując kolejną tradycję Rockstara, RDR na początku ma odblokowany tylko jeden obszar i z czasem dopiero odblokujemy dwa następne. Są to kolejno: New Austin, Nuevo Paraiso leżące w Meksyku oraz West Elizabeth. Łącznie są one podzielone na 9 pomniejszych regionów, niektóre różniące się bardziej od siebie, niektóre mniej. Bo o ile praktycznie cała część mająca miejsce w USA jest bardzo zróżnicowana: są prerie, pustynie, ale także góry







i bagna, tak praktycznie cały teren Meksyku to jedna wielka pustynia z różnymi typami skał.

Pomimo tego, że świat ten jest dość rozległy i na pierwszy rzut oka pusty, to takim jednak nie jest. Choć to miasta są centrum akcji, to właśnie poza nimi dochodzi non stop do jakichś losowych zdarzeń. A to ktoś poluje na jakiegoś zwierza, to potem jakiś zwierz poluje na kogoś, a to czyjś powóz jest atakowany przez bandytów, to znów bandyci używają powozu, by kogoś zaatakować. Takich przypadkowych zdarzeń jest multum i pojawia się ich więcej, wraz z wykonywaniem misji pobocznych od wcześniej wspomnianych „nieznajomych”. No i wracając do miast czy innych ludzkich osad – jest w nich dużo różnych minigier, takich jak Poker, siłowanie się na rękę lub gra nożem, ale znaleźć też można prace dorywcze – łow-



ca nagród czy zaklinacz koni. A jeśli i to nam się znudzi, to mamy do dyspozycji 4 rodzaje wyzwań, które sprawdzą naszą wytrwałość i determinację, jako że część z nich jest albo naprawdę ciężka (zwykle przez sterowanie), albo zwyczajnie nieco upierdliwa przez backtracking potrzebny do ich ukończenia.

## Niby dead eye, ale widoczki widzi

Skoro były lokacje wraz z ich zawartością, to czas na opinię o tym, jak gra wygląda i brzmi. O ile nie wzbudzi ona opadu szczęki – jakby nie patrzeć, „Red Dead Redemption” ma już 14 lat na karku – tak widoki wciąż potrafią zachwycić. Osobiście bardzo urzekła mnie rzeka dzieląca oba kraje. Modele postaci, a szczególnie animacje, są na bardzo wysokim poziomie korzystającym z silnika RAGE oraz wpakowanymi do niego silnikami Euphoria i Bullet. Sprawia to, że zarówno my, jak i nasi wrogowie zareagujemy odpowiednio podczas strzału, biegania, spadania i wszystkich innych akrobacji.

Jeśli chodzi o warstwę dźwiękową, to też jak najbardziej jest miódnie. Muzyka idealnie wpasowuje się w klimat i region danej sytuacji. Dodatkowo, bronie brzmią naprawdę przyjemnie i odpowiednio mocno w zależności od kalibru, dając odpowiedni feedback. Aktorzy głosowi również idealnie pasują do swych ról, z główną postacią na czele. John Marston ma odpowiednio chrapliwy i szorstki głos, którego się bardzo przyjemnie słucha, co jest dobrą wiadomością, jako że wbrew temu, co mówi na początku gry, jest nieco gadatliwy.

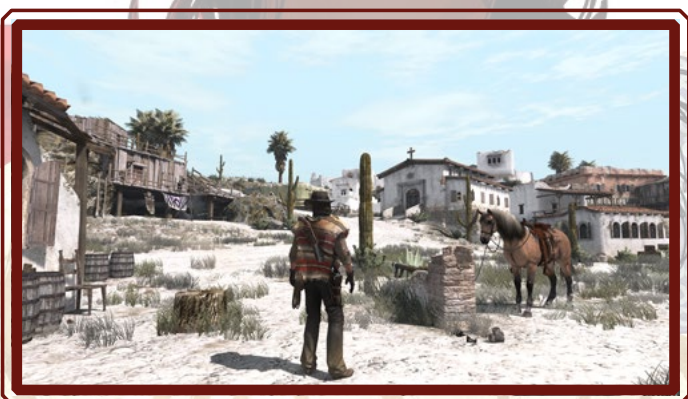
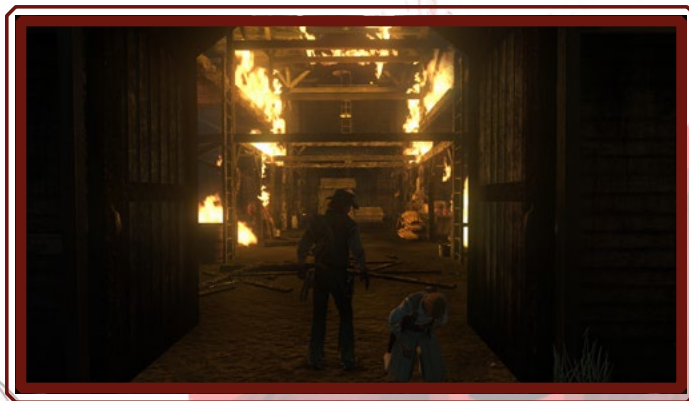
## W moim bucie jest wąż!

Czas teraz trochę ponarzekać. W sumie nie będzie to nic wielkiego, bo nie ma jakoś dużo





powodów ku temu, ani nie jest to nic całkowicie psującego grę. Pierwszym niesmakiem z mojej strony jest sterowanie. Osobiście jestem zagorzałym pececiarzem i celowanie gamepadem w strzelankach jakiegokolwiek rodzaju uważam za, grzecznie mówiąc, nieintuicyjne i niezgrabne. Gra próbuje negować ten problem za pomocą autonamierzenia oraz mechaniki tutejszego bullet time'u, ale wciąż jest to dość nieeleganckie podejście do strzelania w grach. Kolejnym problemem jest system osłon. O ile jest przydatny i bardzo fajny, kiedy działa – tak często potrafi być kapryśny, a postać wbiega prosto pod kule przeciwników.



No i ostatnią rzeczą, na którą ponarzekałem jest to, co się działo za kulisami, bo było to prawdziwe deweloperskie piekło. Mowa tu o zwyczajnie nieludzkich warunkach pracy podczas tworzenia tej gry. Powodem był ponoć absolutny chaos w kadrze decyzyjnej, co doprowadziło do okropnych crunchy, nieludzkich 12-godzinnych zmian 6 dni w tygodniu, co wywołało znaczne pogorszenie się stanu psychicznego wielu z pracowników do tego stopnia, że w styczniu 2010 roku został opublikowany list otwarty do Rockstara od żon deweloperów pracujących

nad grą, opisujący wyżej wspomniane warunki. Na dodatek, wielu anonimowych pracowników wyszło z podobnymi zażaleniami, które później potwierdzono przez byłego kadrowca firmy, ale sam Rockstar zaprzeczył tym „pogłoskom” twierdząc, że „jest im smutno, że niektórym byłym pracownikom nie podobała się praca w studio i nie czuli się kreatywnie spełnieni”. Oczywiście dzisiaj nie ma śladu po tym ogłoszeniu na stronie studia i z jakiegoś powodu chcą oni, żeby ślad o tej całej kontrowersji zagał.

### **Farma obiecana?**

Koniec końców skłamałbym, gdybym powiedział, że gra mi się nie podobała. Podobała i to bardzo, jedna z przyjemniejszych gier od Rockstar, w jakie miałem okazję zagrać. Mógłbym podsumować to jako GTA IV na Dzikim Zachodzie. Czy podobało mi się sterowanie padem? Nie, w żadnym wypadku, ale jest nadzieja – pogłoski mówią, że Rockstar ma zamiar wreszcie przeportować tę grę na pecety. Ponoć kod był tak poplątany, jak dobrze wymieszane spaghetti, więc jakiegokolwiek próby portowania byłyby koszmarem, ale zobaczymy, co z tego wyjdzie. Miejmy nadzieję, że nie kolejne „GTA Trilogy: Definitive Edition”. Miłego odzyskiwania rodziny!







**Wzrost**

Wzrost	100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200
100	110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210
110	120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220
120	130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230
130	140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240
140	150	160	170	180	190	200	210	220	230	240	250
150	160	170	180	190	200	210	220	230	240	250	260
160	170	180	190	200	210	220	230	240	250	260	270
170	180	190	200	210	220	230	240	250	260	270	280
180	190	200	210	220	230	240	250	260	270	280	290
190	200	210	220	230	240	250	260	270	280	290	300
200	210	220	230	240	250	260	270	280	290	300	310
210	220	230	240	250	260	270	280	290	300	310	320
220	230	240	250	260	270	280	290	300	310	320	330
230	240	250	260	270	280	290	300	310	320	330	340
240	250	260	270	280	290	300	310	320	330	340	350
250	260	270	280	290	300	310	320	330	340	350	360
260	270	280	290	300	310	320	330	340	350	360	370
270	280	290	300	310	320	330	340	350	360	370	380
280	290	300	310	320	330	340	350	360	370	380	390
290	300	310	320	330	340	350	360	370	380	390	400
300	310	320	330	340	350	360	370	380	390	400	410
310	320	330	340	350	360	370	380	390	400	410	420
320	330	340	350	360	370	380	390	400	410	420	430
330	340	350	360	370	380	390	400	410	420	430	440
340	350	360	370	380	390	400	410	420	430	440	450
350	360	370	380	390	400	410	420	430	440	450	460
360	370	380	390	400	410	420	430	440	450	460	470
370	380	390	400	410	420	430	440	450	460	470	480
380	390	400	410	420	430	440	450	460	470	480	490
390	400	410	420	430	440	450	460	470	480	490	500
400	410	420	430	440	450	460	470	480	490	500	510
410	420	430	440	450	460	470	480	490	500	510	520
420	430	440	450	460	470	480	490	500	510	520	530
430	440	450	460	470	480	490	500	510	520	530	540
440	450	460	470	480	490	500	510	520	530	540	550
450	460	470	480	490	500	510	520	530	540	550	560
460	470	480	490	500	510	520	530	540	550	560	570
470	480	490	500	510	520	530	540	550	560	570	580
480	490	500	510	520	530	540	550	560	570	580	590
490	500	510	520	530	540	550	560	570	580	590	600
500	510	520	530	540	550	560	570	580	590	600	610
510	520	530	540	550	560	570	580	590	600	610	620
520	530	540	550	560	570	580	590	600	610	620	630
530	540	550	560	570	580	590	600	610	620	630	640
540	550	560	570	580	590	600	610	620	630	640	650
550	560	570	580	590	600	610	620	630	640	650	660
560	570	580	590	600	610	620	630	640	650	660	670
570	580	590	600	610	620	630	640	650	660	670	680
580	590	600	610	620	630	640	650	660	670	680	690
590	600	610	620	630	640	650	660	670	680	690	700
600	610	620	630	640	650	660	670	680	690	700	710
610	620	630	640	650	660	670	680	690	700	710	720
620	630	640	650	660	670	680	690	700	710	720	730
630	640	650	660	670	680	690	700	710	720	730	740
640	650	660	670	680	690	700	710	720	730	740	750
650	660	670	680	690	700	710	720	730	740	750	760
660	670	680	690	700	710	720	730	740	750	760	770
670	680	690	700	710	720	730	740	750	760	770	780
680	690	700	710	720	730	740	750	760	770	780	790
690	700	710	720	730	740	750	760	770	780	790	800
700	710	720	730	740	750	760	770	780	790	800	810
710	720	730	740	750	760	770	780	790	800	810	820
720	730	740	750	760	770	780	790	800	810	820	830
730	740	750	760	770	780	790	800	810	820	830	840
740	750	760	770	780	790	800	810	820	830	840	850
750	760	770	780	790	800	810	820	830	840	850	860
760	770	780	790	800	810	820	830	840	850	860	870
770	780	790	800	810	820	830	840	850	860	870	880
780	790	800	810	820	830	840	850	860	870	880	890
790	800	810	820	830	840	850	860	870	880	890	900
800	810	820	830	840	850	860	870	880	890	900	910
810	820	830	840	850	860	870	880	890	900	910	920
820	830	840	850	860	870	880	890	900	910	920	930
830	840	850	860	870	880	890	900	910	920	930	940
840	850	860	870	880	890	900	910	920	930	940	950
850	860	870	880	890	900	910	920	930	940	950	960
860	870	880	890	900	910	920	930	940	950	960	970
870	880	890	900	910	920	930	940	950	960	970	980
880	890	900	910	920	930	940	950	960	970	980	990
890	900	910	920	930	940	950	960	970	980	990	1000

**ROZDZIAŁ 6**

Wzrost, Ciężar ciała, Wytrzymałość, Siła, Inteligencja, Wiedza, Umiejętności, Wytrzymałość psychiczna, Wytrzymałość fizyczna, Wytrzymałość emocjonalna, Wytrzymałość duchowa, Wytrzymałość społeczna, Wytrzymałość kulturowa, Wytrzymałość polityczna, Wytrzymałość ekonomiczna, Wytrzymałość ekologiczna, Wytrzymałość technologiczna, Wytrzymałość naukowa, Wytrzymałość artystyczna, Wytrzymałość sportowa, Wytrzymałość rekreacyjna, Wytrzymałość społeczna, Wytrzymałość kulturowa, Wytrzymałość polityczna, Wytrzymałość ekonomiczna, Wytrzymałość ekologiczna, Wytrzymałość technologiczna, Wytrzymałość naukowa, Wytrzymałość artystyczna, Wytrzymałość sportowa, Wytrzymałość rekreacyjna.

1. **Niesamowita siła:** porażki konsekwencje IK3 + premia do obrażenia

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

3. **Niesamowita moc:** Ciężar, który przynosi niebezpieczne rozwiązanie

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

5. **Niesamowity wygląd:** Kuzczę, który wyciąga twarz lub przybiera specyficzny wygląd, który może mieć wpływ na wszystkie kontakty w określonym czasie

6. **Pamięć absolutna:** Pamiętam wszystko, co widziałem i słyszałem, jeśli test Wytrzymałości psychicznej jest wyższy niż 75%. Gdyby test był już niepożyteczny, test wytrzymałości psychicznej musi być wyższy niż 75%

7. **Przewodzenie:** Jeśli test Wytrzymałości psychicznej jest wyższy niż 75%, nie zatrzymaj się, jeśli test Wytrzymałości psychicznej jest wyższy niż 75%

8. **Das języków:** Nie porozumiewam się z innymi, jeśli test Wytrzymałości psychicznej jest wyższy niż 75%. Jeśli test Wytrzymałości psychicznej jest wyższy niż 75%, nie zatrzymaj się, jeśli test Wytrzymałości psychicznej jest wyższy niż 75%

9. **Niesamowita celność:** Nie spudłuj, choćbym chciał! Bohater nie zatrzymaj się, jeśli test Wytrzymałości psychicznej jest wyższy niż 75%. Gdyby test Wytrzymałości psychicznej był już niepożyteczny, test Wytrzymałości psychicznej musi być wyższy niż 75%

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



**Hospitalizacja**

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

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

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

Rzuć 1K100, aby ustalić skuteczność hospitalizacji.

**Rezultat 01-50° oznacza sukces:** postać 1K3 PP za leki lub terapię. Następnie gracz wykonuje test Poczuciałości. Sukces oznacza wyłączenie poczuciałości, co oznacza, że następne będzie m... za m...



**BLACKMONK.PL**





**DZIKI Zachód był miejscem trudnym do życia, w którym to bezprawie próbowało zapanować i stłamsić spokojny żywot pracujących w pocie czoła mieszkańców. I choć gatunek westernów ma swoje czasy świetności za sobą, jego duch wciąż daje o sobie znać.**

~Hefajstos

Miłość do westernów nie jest jednak jedynie domeną obywateli Stanów Zjednoczonych, bowiem na całym świecie znajdziecie miłośników kowbojów i rabusiów odgrywających własne pojedynki w samo południe. Również Japonia nie oparła się tej miłości, dzięki czemu dostaliśmy sporo filmów, anime, gier oraz mang mniej lub bardziej związanych z gatunkiem.

### **Przez Stany idzie Śmierć**

Tytułowy „Green Blood” to rozpisana na czterdzieści dziewięć rozdziałów zamkniętych w pięciu tomach (wcześniej wydawanych w tygodniku „Weekly Young Magazine”) manga, której autorem jest Masasumi Kakizaki. Utrzymana w brutalnej i realistycznej stylistyce historia opowiada o dwóch braciach Burns podążających śladem ojca – szefa gangu Crimson.

Starszy z nich, Brad, ma dwadzieścia jeden lat, natomiast młodszy Luke – siedemnaście. Ten pierwszy jest zimnym zabójcą na usługach nowojorskiego gangu Grave Diggers. Drugi uczciwie

i ciężko pracuje w porcie przy rozładunku statków. W wyniku splotu wydarzeń muszą opuścić wschodnie wybrzeże udając się na zachód, do Missouri. Co przyniesie ta podróż i czy braterska więź to wytrzyma, o tym musicie przekonać się sami.

### **Odziana w czerń dzierży rewolwer z bagnetem**

Mamy tu do czynienia z tytułem dla odbiorców dojrzałych (J.P.Fantastica – wydawca – zaleca minimum szesnaście lat), poruszającym trudne tematy. Przemoc i ludzkie zezwierżenie, śmierć, nagość, rasizm, chciwość i polityka – przed bohaterami roztacza się życie i jego grzechy.

Fenomenalna, realistyczna kreska – choć mocno zachodnia, wciąż ma w sobie mangową nutę, co widać to przede wszystkim w większych panelach, ale też w mimice bohaterów i przedstawionej brutalności. Całość oddycha Dzikim Zachodem i życiem w Stanach Zjednoczonych drugiej połowy XIX wieku.

### **Na kogo dziś przyjdzie kolej?**

Jeżeli szukacie krótkiej i poważnej serii – sięgajcie śmiało. Zwłaszcza, jeżeli jesteście fanami westernów i nie potrzebujecie tej bardziej romantycznej wersji gatunku. Czekajcie Was nie lada gratka, kapelusze z głów. *Ave!*



# DZIWNY ZACHÓD

Gdy kula zderza  
się z magią

**JAK wspomniano w innej części tego numeru, podczas wizyty na ostatnim Bykonie nie mogłem oprzeć się pokusie wzbogacenia domowej kolekcji o kilka tytułów. Wśród nich znalazł się „Dziwny Zachód” autorstwa Jarosława Dobrowolskiego. Zaraz zabrałem się za książkę i dawno nie byłem tak pochłonięty lekturą.**

~Enter

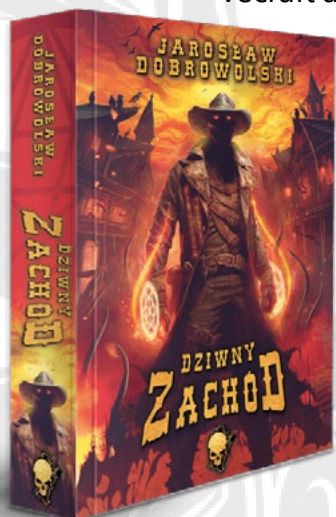
Podczas słonecznego dnia, w jednym z salonów, Morris M. Swithen – młody awanturnik oraz żyjący z gry w karty koniokrad, podczas kolejnej rozgrywki pokera spotkał małymównego Clive’a K. Phillipsa. Dreszcz przeszedł po karku szulera, gdy łowca nagród podczas rozgrywki przyznał, iż przyszedł właśnie po niego. Lecz zamiast stryczka, czekała go propozycja, której nie miał prawa odmówić.

„Dziwny Zachód” stanowi ciekawą mieszankę westernu z motywami rodem z powieści H.P. Lovecraft’a, skropioną przyjemną dawką czarnego humoru. Stopniowe odkrywanie kolejnych tajemnic, mechanik działania magii zapewnia niezwykle zastrzyk – czy to adrenaliny, gdy pojawiają się kolejne aspekty, czy też zgrozy, gdy zdajesz sobie sprawę z ceny, jaką niesie czerpanie z Potencjału, będącego odpowiednikiem magi skupionej wokół nagi-

niania do granic możliwości farta oraz rachunku prawdopodobieństwa. Clive, będący łowcą nagród oraz badaczem dokumentującym zjawiska nadprzyrodzone, regularnie wykorzystuje możliwości potencjału na swoją korzyść, by wyjść z kolejnych niebezpieczeństw oraz tłumacząc kolejne zasady swojemu podopiecznemu. Z drugiej strony Morris, młody szuler i nieopierzony awanturnik, który to uciekł z domu żądny przygód i z pewnością nie takich, jakich mu przyszło odbyć w towarzystwie doświadczonego łowcy głów, zmierza w stronę Crucible – miasta, którego mieszkańcy zaginęli w niewyjaśnionych okolicznościach.

Jak na western przystało, nie brak strzelanin czy pościgów, które z dodatkiem wcześniej wspomnianego potencjału stanowią niezwykle, magiczną oraz mroczną intrygę, w której tryby wplątał się duet Cliva oraz Morrisa.

Podsumowując, „Dziwny Zachód” stanowi oryginalne połączenie westernu oraz powieści fantasy, który w sposób subtelny schodzi w kierunku horroru. Stanowi dynamiczną przygodę, której nie spowalniają rozbudowane opisy – te są zwięzłe, przechodzące od razu do clue zagadnienia. Jako miłośnik Lovecrafta oraz mroku, byłem urzeczony wszelkimi nawiązaniem do powieści grozy. A sceny z... (nie chciałbym spoilerować) wraz z częścią opisów, dosłownie wywołały we mnie dreszcze i uczucie niepokoju. Zdecydowanie mogę dany tytuł polecić.





KIEDY WEJDZIESZ  
W SZEREGI GANGU



# ZAGRAJ DLA MNIĘ

NATALIA BROŻEK

POWINNAŚ NAUCZYĆ SIĘ  
CELNIE STRZELAĆ





*Mimik & Samael – Żli Mistrzowie Gry, którzy przesączają się nawet do tego kawałka rzeczywistości. Ona lubi horrory, on romanse, ona spokojne gry i dobre historie, on z chęcią wyoptymalizowałby zabawę z każdej rozgrywki i jeszcze nie przegrał ze znajomymi w „Commandera”. Nikt z redakcji nie widział ich razem w jednym pokoju, ale nie lubią rozmawiać na ten temat.*

## Problemy w Thunder Junction

### Co dzieje się w dzikich, zachodnich karciankach?

„Magic: The Gathering” ma już ponad 30 lat i cały czas dobrze utrzymuje się na rynku. Jednakże, wydając kolejne dodatki 8 razy w roku trudno uniknąć kontrowersji, szczególnie że fani tej gry naprawdę uwielbiają się czepiać. „Murders at Karlov Manor” zbyt mało skupiał się na znanych już postaciach i wszyscy nagle udawali detektywów, „Marsz Maszyny” zakończył się za szybko i inwazja nie wybrzmiała odpowiednio, a najnowszy dodatek, „Outlaws of Thunder Junction” to... dużo by wymieniać. Jedno z tych narzekań przykuło moją uwagę i wydaje mi się, że dobrze byłoby się nim z Wami podzielić.

#### Jak znaleźliśmy się na tym rozdrożu

Dla wszystkich tych, którzy nie wiedzą, że gra karciana może mieć świat i to niezwykle rozbudowany – króciutkie streszczenie. W świecie Magic’a istnieje wiele równoległych światów, zwanych planami, pomiędzy którymi przemieszczać się mogą wybrane przez wszechświat jednostki, zwane Planeswalkerami. Dlatego też, mimo iż światy, w których dzieją się kolejne dodatki, często się zmieniają, bardzo często widać znajome twarze. Jednakże, phyrexiańska inwazja z dodatku „Marsz Maszyny” w zeszłym roku sprawiła, iż moce

pozwalające na przechodzenie między planami wygasły. A ponieważ trudno odejść od formuły, która przez lata została wypracowana, pojawiają się teraz losowo portale, zwane Omenpath. Dzięki temu każdy może przejść gdziekolwiek – kiedy chce, gdzie chce i co tylko jest potrzebne, by zrobić więcej fanservice’u.

Wracając do „Thunder Junction”. Miał to być dodatek skupiający się na złoczyńcach magic’owego świata, którzy zbierają się na wcześniej niezamieszkanym, dzikim planie, przemierzają prerię w świetle zachodzącego słońca, napadają na pociągi i planują napad na Skarbiec, czyli główny cel dodatku, mający zawierać ogromną nagrodę. I już na tym poziomie można zauważyć kilka sprzeczności. Jakim cudem są tutaj pociągi, skoro był to wcześniej niezamieszkaną świat? Wczytując się w nieliczne materiały dotyczące tego świata, możemy dowiedzieć się, że istnieją tu miasta, handel czy wspólna waluta. Ale to, czego brakuje chyba najbardziej, to rdzennej ludności.

#### Za co ich powieszono

Wizards of the Coast doskonale zdawało sobie sprawę, że zostawienie natywnej amerykańskiej ludności może być kontrowersyjnym tematem. Bardzo wielu Indian zginęło z rąk kolonistów w tamtym czasie i w jakiś sposób trzeba byłoby ten problem poruszyć w swojej grze ze smakiem. Dlatego też podjęto decyzję, by plan był niezamieszkanym, a jako jedyną ludność pozostawiono kaktusoludzi, którzy dopiero po przybyciu osadników zaczynają zyskiwać świadomość. I, żebyście źle nie zrozumieli, to nie jest tak, że natywna amerykańska ludność tam nie występuje, ponieważ mamy kilku bohaterów, którzy ewidentnie są Indianami, po prostu nie zamieszkują oni tego planu. Przybyli tutaj tak samo, jak wszyscy inni.





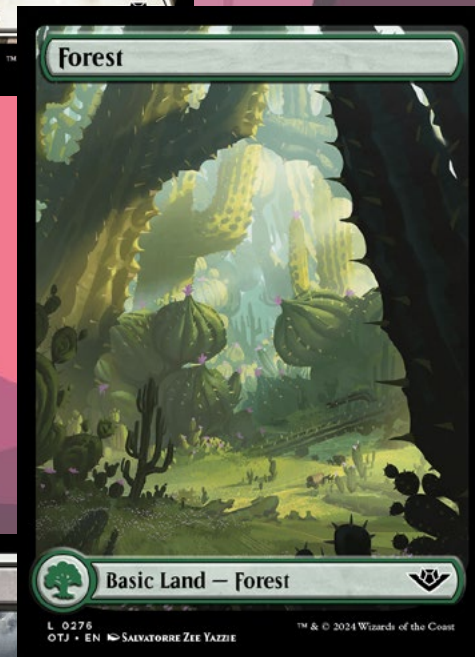
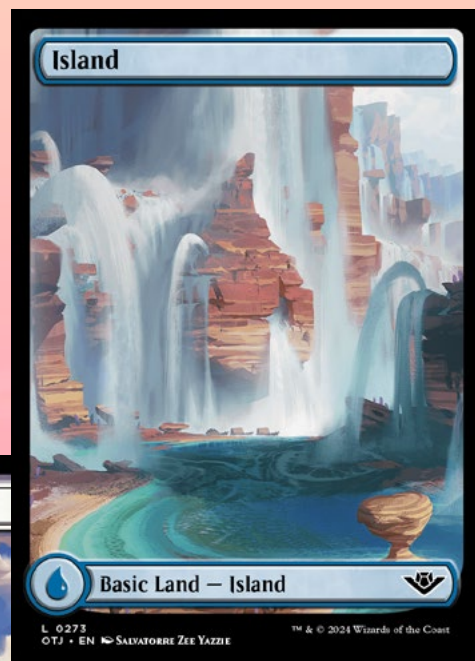
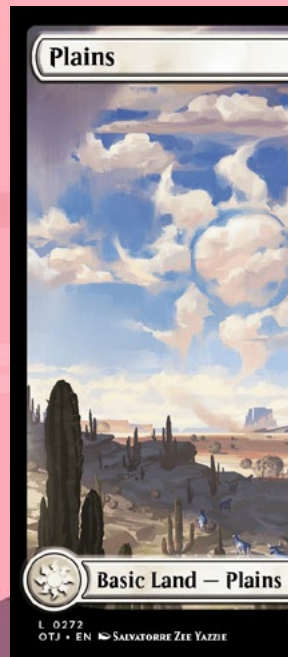
Okazało się, że ten ruch i tak wzbudził wiele kontrowersji. Zaczęto oskarżać twórców gry o wspieranie mitu, jakoby dzielni biali koloniści byli wspierani przez rodzimych mieszkańców w zagarnianiu kolejnych połaci terenu, które były całkowicie niezamieszkałe i tylko prosiły o to, by ktoś je wziął. Na tym mogłoby się skończyć, ale nagle okazało się, że nie został wydany artykuł opowiadający o tym świecie, który normalnie wychodzi dla każdego planu. Na zadawane pytania twórcy świata odpowiedzieli, że „skupili się na tym, by zawrzeć ambitne i ekscytujące postacie inspirowane rdzennymi mieszkańcami”, nie skomentowali jednak decyzji, która wyrzuca rdzenną ludność z ich miejsca życia. Dodatkowo, pojawiły się głosy na Reddicie (z którymi niekoniecznie się zgadzam), że historie, które zostały opublikowane, skupiają się tylko na postaciach, a nie na świecie i jest ich – w porównaniu do innych dodatków – mało.

## Czy to w ogóle jest problem?

Czytając sobie zdania dotyczące tej kontrowersji, raz po raz pojawiało mi się w głowie pytanie: „Czy to naprawdę jest problem?”. Szczerze mówiąc, nie czuję, żeby nim był. Ale łatwo mi mówić, nie jestem w końcu rdzennym Amerykaninem. Dlatego też starałem się zmienić perspektywę i odwzorować tę sytuację w innym kontekście. Czy czułbym się w porządku, jeżeli ogromne medium kulturowe twierdziłoby, że to Alianci wywołali II wojnę światową? Albo że Polska zaczęła ścigać i przetrzymywać ludność żydowską w obozach śmierci? Te myśli są mi już o wiele bliższe i wzbudzają poczucie, że nie w ten sposób powinniśmy traktować historię. Szczególnie w obliczu wielu ostatnich kontrowersji dotyczących bardzo luźnego podejścia do traktowania wydarzeń z przeszłości, jakie przedstawiały takie serie, jak np. „Bridgertonowie” Julii Quinn czy „Cleopatra” od Netflixu.

## Ostatni pocisk w magazynku

Jak w takim razie rozwiązać ten problem historyczności? Nie wiem. Mam wrażenie, że żadne rozwiązanie nie będzie satysfakcjonujące dla każdej strony tych wielu toczących się sporów. Ale wiem jedno. Coś zrobić będzie trzeba, bo ilość podobnych problemów będzie się tylko mnożyć. A ten świat jest za mały na nas dwoje... żebyśmy tyle się kłócili.







# SZYBKA PIĄTKA W SAMO POŁUDNIE

JAK Ameryka długa i szeroka, tak wiele filmów na jej ziemiach powstało. Jednym ze szczególnych gatunków jest western, zwany kolokwialnie kinem kowbojskim. Pora więc wyjść na spaloną słońcem drogę i w samo południe odpalić jeden z prezentowanych tu klasyków.

*~Hefajstos*



## 5. VERA CRUZ (1954)

Joe (Burt Lancaster) i Benjamin (Gary Cooper) planują napad na pociąg ze złotem, zmierzający do tytułowego Vera Cruz. Chętnych na ten łup jest jednak więcej. Klasyyczny western Roberta Aldricha w doborowej obsadzie to idealny start w gatunek.

## 4. BUTCH CASSIDY AND THE SUNDANCE KID (1969)

Western na faktach – tytułowa para rewolwerowców (w których wcielają się kolejno Paul Newman i Robert Redford), mając coraz większe problemy z ucieczką przed twardym ramieniem sprawiedliwości, postanawia wyjechać do Boliwii. Czy im się uda, musicie przekonać się sami.





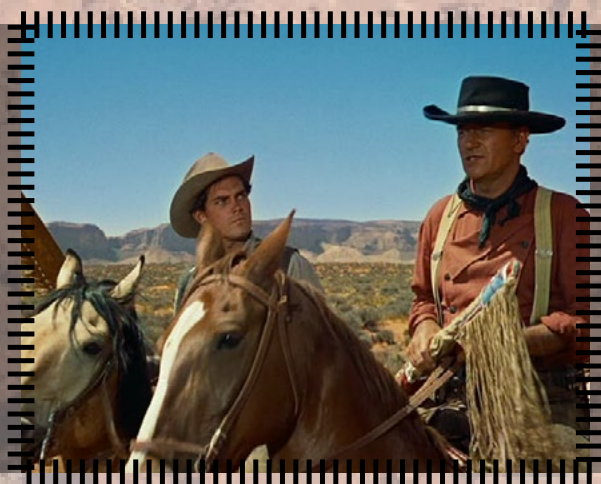


### 3. SIĘDMIU WSPANIAŁYCH / THE MAGNIFICENT SEVEN (1960)

Gdy banda Calvera zajmuje meksykańską wioskę burząc jej spokój, mieszkańcy zbierają środki i wynajmują siedmiu rewolwerowców do ochrony. Klasyka na bazie klasyki, mamy tu bowiem do czynienia z remake'iem „Siedmiu Samurajów” Kurosawy (który zresztą był zachwycony wersją Johna Sturgesa).

### 2. RIO BRAVO (1959)

Szeryf John T. Chance (John Wayne) pilnuje, by pewien wpływowy zabójca nie wyszedł na wolność. Gdy do miasteczka przybywają sojusznicy przestępcy, Chance staje do nierównej walki mając przy sobie staruszka, pijaka oraz młodzieńca.



### 1. POSZUKIWACZE / THE SEARCHERS (1956)

Ethan Edwards (John Wayne) stracił wszystko w wyniku ataku Komanczów z plemienia Czarnych Sokołów. Na domiar złego, jego córki zostają porwane. Wraz z Martinem Pawły'em (Jeffrey Hunter) wyrusza żądny zemsty. Rzeczywistość nie jest jednak czarno-biała.

### BONUS: TRYLOGIA DOLAROWA (I SPAGHETTI WESTERNY OGÓŁEM)

Spaghetti westerny (zwane również macaroni westernami) to kino gatunkowe kręcone we Włoszech i w Hiszpanii. Tytułowa Trylogia to zbiór trzech filmów legendarnego Sergia Leone'a z Clintem Eastwoodem w roli głównej. Mało? To sprawdźcie pozostałe westerny reżysera oraz jego kolegi po fachu – Sergia Corbucciego.





