

# EQUINOX TIMES X

## UCIECZKA OD CYWILIZACJI

Odpoczynek  
od kultury „grindu”

RUNE FACTORY 5  
Motyką i mieczem

CIEŃ WŁADCY  
DEMONÓW

Oooh, who's the edgy boy?

WUTHERING WAVES

Konkurencja na Fall

GO! GO! LOSER RANGER!

Śmiertelny teatrzyk  
przełamywania  
utartych schematów

LONGLEGS

Raz-dwa-trzy, zło patrzy!



# Spis treści

## RECENZJE – FILMY I SERIALE

|                                    |    |
|------------------------------------|----|
| W Głowie Się Nie Mieści 2.....     | 4  |
| Ciche Miejsce: Dzień Pierwszy..... | 6  |
| Garfield.....                      | 7  |
| Furiosa – Saga Mad Max.....        | 8  |
| Longlegs/Kod Zła.....              | 10 |
| Go! Go! Loser Ranger.....          | 12 |

## RECENZJE – GRY

|   |    |
|---|----|
| Przegląd Steam Next Fest – Lato 2024..... | 16 |
| Wuthering Waves.....                      | 20 |
| Chants of Sennaar.....                    | 22 |

## RECENZJE – LITERATURA

|                            |    |
|----------------------------|----|
| Asystentka złooczyńcy..... | 25 |
| Szczegóły.....             | 26 |

## TEMAT NUMERU

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Dave The Diver.....           | 30 |
| Harvestella.....              | 34 |
| Cień Władcy Demonów.....      | 36 |
| Atelier.....                  | 40 |
| Rune Factory 5.....           | 42 |
| Legendy i Latte.....          | 43 |
| Gram z włączonym excelem..... | 44 |
| Szybka Piątka z Ucieczką..... | 46 |

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, SoulsTornado  
Opracowanie graficzno-techniczne: Enter, Gray Picture, Tanatos  
Archiwum: Catkitty

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

Witajcie, Drodzy Czytelnicy!

W dzisiejszych czasach, gdy tylko zawodzi jeden z elementów cywilizacji, pojawiają się ogromne problemy. Awaria prądu? Felerny update Windowsa? Fejki w internecie? Zaczyna się źle, a potem problemy zaczynają się piętrzyć. A co gdyby tak od tego wszystkiego odpocząć...?

W sukurs przychodzi nam kultura, podsuwając kilka alternatyw dla wyjazdu w Bieszczady, które z kolei my chętnie Wam przedstawimy. W tym numerze można się przyjrzeć jak orczyca robi kawę ("Legendy i Latte"), anime postacie zbierają truskawki ("Harvestella" czy "Rune Factory 5"), a może zamiast tego wolicie eskapistyczne udawanie fantasy wojowników w "Cieniu Władcy Demonów"? Dla każdego coś miłego.

To, oczywiście, nie wszystko – rzucamy też okiem na ostatni festiwal dem na Steamie, przyglądamy się czy z lingwistyki można zrobić grę na przykładzie "Chants of Sennaar", czy wydajemy opinie na temat "Furiosy" i "Garfielda" ... i kilku innych rzeczy.

Miłej lektury!

~Ghatorr

A jeśli chcecie na chwilę uciec od trudów codzienności – zapraszamy do interakcji z naszymi reprezentantami na [NANI?!Con \(02-04.08 w Katowicach\)](#) oraz [Kapitularzu \(06-08.09 w Łodzi\)](#) – kolejnych konwentach, które objęliśmy swoim patronatem medialnym! Patronujemy również [Gliwickiej Konferencji RPG!](#) Gorąco polecamy się na nich pojawić!

~Lailyren

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

Źródło grafiki tła dla stron: [10](#), [22-23](#), [34-35](#), [36-39](#).

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)



Disney · PIXAR

# W GŁOWIE SIĘ NIE MIEŚCI 2

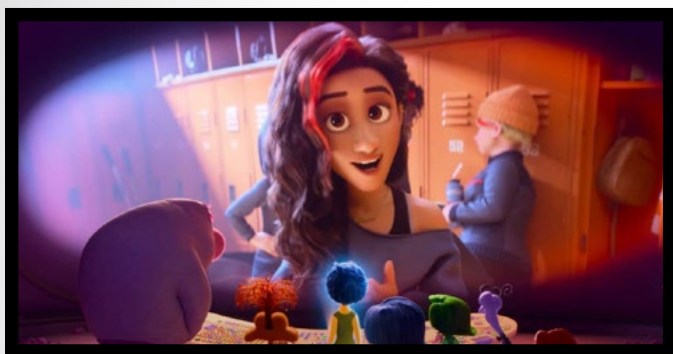


**GDY UMYŚŁ LECI W KULKI**

**JEŻELI chodzi o animację i podejmowanie trudnych tematów, Pixar jest zdecydowanie w ścisłej czołówce. Dowodem na to jest chociażby „Inside Out” sprzed niemal dekady, który w sprytny sposób uczył dzieciaki o targających nimi uczuciach.**

~Hefajstos

Lata lecą, świat się zmienia, a wraz z nim dzieciaki przechodzą do kolejnego etapu życia – dojrzewania. Emocje i hormony szaleją, rodzice nie rozumieją, na twarzy pryszcze. Do tego dochodzą nowe, bardziej skomplikowane odczucia – to wszystko po prostu w głowie się nie mieści.



### Pięć, dziesięć... piętnaście?

Riley, bohaterka poprzedniej części, osiąga wiek trzynastu lat, tym samym oficjalnie stając się nastolatką. Wiążą się z tym ogromne zmiany (większe nawet niż przeprowadzka z Midwest do San Francisco) – nowa szkoła, nowi znajomi. Wszystko to kulminuje się na weekendowym obozie hokejowym, w którym bierze udział wraz z przyjaciółkami Grace i Bree w nagrodę za wygrany mecz.

Tymczasem w jej głowie nie wszystko układa się tak, jak należy. Pozorną sielankę pięciu głównych emocji – Radości, Smutku, Strachu, Gniewu i Odrazy – przerywa pojawienie się Niepokoju w towarzystwie Zazdrości, Wstydu i Olewki. Starcie między nimi przybiera dramatyczny obrót, stawką zaś jest tożsamość (i tym samym życie) Riley.

### Życie emocjami się toczy

Ci z Was, którzy pamiętają poprzednią część wiedzą, czego mogą się spodziewać. Znowu ruszymy przez umysł dziecka, w towarzystwie menażerii kolorowych personifikacji uczuć, choć zmiany związane z dorastaniem są tu widoczne. Parada możliwych ścieżek kariery, skarbiec sekretów, strumień świadomości, z którego wyrastają nitki

tworzące tożsamość, a nawet przepaść sarkazmu (rzecz nieodzowna u dorosłego człowieka) – dzieje się w głowie.

Sęk w tym, że Pixar gra tu nazbyt bezpiecznie (z pewnością w dużej mierze przez dłoń pewnej Myszki na ramieniu). Tym samym zamiast kolejnego animacyjnego przełomu dostajemy powtórkę z rozrywki. Nie oznacza to oczywiście, że film jest zły – wręcz przeciwnie. Jest dobry, ale tylko dobry.

Mamy więc typową nastoletnią komedię z nutką dramatu, kilka co ciekawszych scenek zza kulis naszego istnienia oraz całą masę żartów słownych na bazie uczuć i emocji. Ha, jest nawet kilka świetnych odniesień do seriali i gier dla maluchów, celnie wypunktowanych i zarysowanych grubą krechą. Niestety, to tylko mały odsetek.

### Kulu kulu

W „Inside Out” twórcy uczyli dzieciaki tego, czym są emocje i w jaki sposób wpływają na nas (a tym samym na świat wokół nas). W części drugiej lekcją jest to, że to my kontrolujemy emocje, a nie na odwrót i że każda z nich jest ważna. Choć można było to rozwinąć o nieco filozofii, to jednak obraz nie podaje wszystkiego na tacy, zachęcając młodszych widzów do refleksji i przemyśleń.

Animacja jak zawsze stoi na najwyższym poziomie, postacie wyglądają uroczo i miękko. Poszczególne miejscówki naszego wewnętrznego Ja pozwolą na łatwe zrozumienie tego, czym się zajmują. Polski dubbing wypada równie świetnie – ale to przy animacjach takiego kalibru norma.

Idźcie więc śmiało z pociechami małymi i dużymi do kina – może dzięki temu więcej zrozumienia w głowie się pomieści. Bierzcie jednak pod uwagę, że to kolejny obraz, który może na stałe zagościć w Waszej rodzinnej codzienności. **Ave!**





# Ciche miejsce: Dzień pierwszy

## Dzień, w którym Ziemia ucichła

**LUDZKOŚĆ** w całym swoim istnieniu jest niezwykle głośna. Czy to codzienność życia, chęć zapewnienia sobie rozrywki, czy też niesnaski – generujemy sporo hałasu. Oczywiście – im więcej nas, tym więcej decybeli. Co jednak, gdy zostaniemy zmuszeni do życia w ciszy?

~Hefajstos

Takie pytanie w 2018 roku zadał John Krasinski, reżyser i scenarzysta pierwszych dwóch odsłon serii. Tam też obserwowaliśmy zmagania pewnej rodziny dobry rok po przybyciu nadstyszających kosmitów ludojadów. Tym razem Jim ustępuje miejsca Michaelowi Sarnoskiemu, by ten opowiedział o początku inwazji.

### Aaa, cicho-sza!

Nowy Jork. Chorująca na raka poetka Samira (Lupita Nyong'o) mieszka w hospicjum, gdzie wraz z kotem i innymi pacjentami spędza swoje dni. Prozę codzienności przerywa wypad do miasta na pokaz marionetek, przez co kobieta ląduje w samym sercu ataku obcych. Sytuacja pogarsza się, gdy amerykańskie wojsko niszczy mosty, odcinając tym samym Manhattan od reszty lądu i nakazuje ewakuację drogą morską.

Samira, nie mając nic do stracenia, postanawia zignorować rządowe instrukcje i wybrać się do pizzerii z czasów dzieciństwa, by znów poczuć, że żyje. Po drodze spotyka Erica (Joseph Quinn),

studenta prawa, który rusza wraz z nią. Między obojgiem nawiązuje się nić przyjaźni, a każde będzie miało możliwość spojrzeć na życie pod innym kątem.

### Krok do przodu, dwa w tył

Pomysł ten, choć ciekawy, to nie został w pełni wykorzystany. Początek jest świetny, jednak gdzieś w połowie reżyser ucieka się do wyświechtanych motywów. Szkoda, bo cierpi na tym również zakończenie – pewnie elementy muszą jednak się znaleźć w hollywoodzkich produkcjach. Znowu też nie dowiadujemy się niczego nowego o wraźych paskudach – wciąż reagują na hałasy, nie potrafią pływać i mają nieciekawą design.

Całość ratuje aktorstwo – duet Nyong'o-Quinn robi, co może, by oddać budującą się relację dwojga pozornie niedopasowanych ludzi w nieciekawej sytuacji. Dobrze spisuje się również Djimon Hounsou, choć jak zawsze jest go zdecydowanie za mało.

Fani (krótkiej) serii powinni być zadowoleni, przynajmniej do premiery kolejnego filmu. Reszta zapomni o całej sprawie w drodze do wyjścia. Gatunkowo jest obecnie w czym wybierać.

**Ave!**



**SONY w przypadku kina działa kuriozalnie binarnie. Raz dostajemy dzieło w postaci kolejnego „Spider-Verse”, raz „Madame Web” czy „Morbiosa”. Domyślcie się zapewne, do której z tych kategorii zalicza się omawiany film.**

*~Hefajstos*

Garfield to zresztą postać, która już dawno zakorzeniła się w kulturze masowej, a którą bezlitosna machineria rozrywki zdążyła przemielić i przerobić na mniej lub bardziej udane potrawy filmowej kuchni. Tym razem jednak użyto mikrofalówki.

### **Garfield nienawidzi poniedziałków...**

Naszego pomarańczowego kocura poznajemy, gdy żyje sobie wygodnie z psem Odiem będąc właścicielem rysownika Jona Arbuckle. Na wstępie (głosem Chrisa Pratta) opowiada o tym, jak w ogóle doszło do adopcji, zmiany życia oraz miłości do włoskiej kuchni.

Następnie sielankę przerywa pojawienie się dwóch psich przestępców, którzy porywają czworonogi na zlecenie kocicy Jinx (Hannah Waddingham). Wszystko to, by z ukrycia wyciągnąć Vica (Samuel L. Jackson), ojca tytułowego bohatera. W menu jest zemsta za lata spędzone w kiciu (hehe), a zadośćuczynieniem ma być kradzież mleka na wielką skalę.

Przejdziemy więc przez wszystkie sztampy tego typu historii – naprawę zerwanych więzi, składanie ekipy do napadu, motyw kłamcy i zdradę oraz heroizm. Wszystko to zgodnie z korporacyjną tabelką w Excelu, w której to odhacza się kolejne podpunkty wraz z przestarzałymi odniesieniami popkulturalnymi. Cudnie.

### **...a ja takich filmów**

Głównym problemem nie są jednak infantylność i zdziecinnienie (to już nastąpiło dawno, każdy się przyzwyczaił), ale fakt, jak bardzo wszyscy mają gdzieś ten film. Widać to zarówno w przypadku fabuły, animacji (która boleśnie ślizga się po tworcach AI), jak i dubbingu (w którym nikt się nie stara, z Pratem na czele). Zresztą, „Garfield” jest dowodem na to, że do podkładania głosów powinno się zatrudniać tylko odpowiednich ludzi. Takie nazwiska nie przyciągają jednak widowni, prawda?

Dla kogo więc ta animacja? Dla maluchów oglądających na co dzień bajki na kanale z rybką. Reszta lepiej zrobi, czytając oryginalne paski Jima Davisa, dorzucając kilka starszych shortów z pomarańczowym kocurem. Nie warto płacić za nędzny kawałek korporacyjnego makaronu z mikrofalówki.

*Ave!*

# FURIOSA

## SAGA MAD MAX

Szybciej Pretorianko!  
Jedź! Jedź!



**SAGA o specyficznie ubranych indywidualach walczących o przetrwanie na australijskich drogach i pustkowiach rozpoczęła się w 1979 roku, i od tego czasu co kilka lat powraca do kin mniej lub bardziej pokryta kurzem. Tym razem trafiło na spin-off.**

~Hefajstos

I to nie byle jaki spin-off, ale poświęcony jednej z najciekawszych postaci ostatniej odsłony – Furiosie. Czekać przyszło nam długo, bo niemal dekadę – na szczęście było warto (choć niedosyt pozostał).

### Teatralność żywotu pod brutalnym słońcem

Furiosę (graną przez Charlize Theron) poznaliśmy w „Na drodze gniewu”, gdy uciekała wraz z grupą kobiet przed Wiecznym Joe (Hugh Keays-Byrne) – samozwańczym władcą Pustkowi. Los splątał ją z legendarnym Maxem Rockatanskym (Tom Hardy), a widzowie mogli obserwować zwieńczenie jej drogi. Tym razem doświadczyć możemy jej początku.

Młoda Furiosa (Alyla Browne) żyje wraz z matką w oazie, gdzie jedzenia i wody nie brakuje, a wszyscy są względnie zdrowi (na tyle na ile można być zdrowym w postapokaliptycznej i skażonej Australii). Będąc świadkiem napadu motocyklistów z pustynnych rejonów zostaje przez nich porwana, stając się zdobyczą brutalnego Dementusa (Chris Hemsworth).

Splot wydarzeń sprawia jednak, że trafia pod skrzydła Wiecznego Joe, który w przyszłości chce zrobić z niej kolejną żonę. Nie zgadzając się na taki los dziewczyna ucieka i ukrywa się przed nim. Dorosła (i grana przez Anyę Taylor-Joy) zostaje Pretorianką chroniącą konwoje wraz z Jackiem (Tom Burke). Nie zapomina jednak o zemście i chęci powrotu do domu.

### Wysokooktanową do pełna

„Furiosa” to przede wszystkim kino akcji uciekające od hollywoodzkich sztamp. Całość podzielona jest na kilka rozdziałów, opatrzonych iście teatralnymi tytułami. Śledzimy zatem losy heroiny od krnąbrnego i rezolutnego dzieciaka, przez młodą i silną kobietę, aż po kipiącą emocjami personifikację zemsty.

Niestety, tutaj leży też główny problem filmu – całość jest upchnięta w niemal dwie i pół godziny, przez co rozwój historii ustępuje miejsca akcji. Rozumiem

ten zabieg, wszak reżyser George Miller wolał skupić się na czystej rozrywce – niemniej jednak „Furiosa” zyskałaby na dylogii, jaką dostała Panna Młoda w przypadku „Kill Bill”.

Najmocniejszą stroną obrazu jest jednak aktorstwo. Anya jako tytułowa bohaterka miała przed sobą nie lada wyzwanie biorąc pod uwagę jej poprzedniczkę. Wywiązała się jednak z tego zadania fenomenalnie, ukazując zarówno gamę emocji jak i przemianę swojej postaci. Show kradnie jednak Hemsworth, któremu wreszcie pozwolono grać. Dementus to postać karykaturalna, ale jednocześnie głęboka i złożona – końcowy monolog antagonisty zostanie Wam w głowach na długo po seansie.

Również drugi plan trzyma się niesamowicie. Lachy Hulme wcielił się w Wiecznego Joe w miejsce świętej pamięci Hugh Keays-Byrne’a tak umiejętnie, że nie zauważyłem różnicy. Tom Burke jako Pretorian Jack to najbliższy Maxowi odpowiednik w filmie, człowiek prosty i sprawiedliwy. Jego relacja z główną bohaterką utrzymana jest w prostym, acz wiarygodnym tonie. Nie można zapomnieć również o Charlee Fraser, grającej legendarną Mary Jabassę – matkę Furiosy. Choć jej czas ekranowy jest ograniczony, daje z siebie 200%.

### Witness me!

„Furiosa” nie stała się hitem, na jaki zasługiwała i nie osiągnęła niesamowitych wyników. Nie jest to wyjątek, bowiem cała seria „Mad Max” ślizgała się po box office. To ten specyficzny rodzaj kina, który dużo lepiej radzi sobie po czasie, stając się kultowym klasykiem starzejącym się niczym dobre wino. Czy reżyser jeszcze powróci do tego świata, ciężko powiedzieć. Faktem jest, że Pustkowia skrywają wciąż wiele fascynujących historii.

Ave!



# LONGLEGS

KŁAMSTWO MA KRÓTKIE NOGI, A ZŁO DŁUGIE

**HORRORÓW i thrillerów w kinie dostatek, zwłaszcza w obecnym stuleciu. Jedne są lepsze, inne gorsze – z reguły jednak trzymają się tych samych drętwych rozwiązań. A co, gdyby tak dla odmiany trafiło się dzieło udane? W dodatku z Nicolasem Cagem?**

~Hefajstos

I tak też Oz Perkins, aktor i reżyser (jego wcześniejszymi dokonaniem są „Zło we mnie”, „Małgosia i Jaś” oraz moje ulubione „I Am the Pretty Thing That Lives in the House”), prezentuje nam klasyczną historię podaną z szacunkiem i miłością do gatunku.

## Roztrzásając przeszłość

Młoda agentka FBI Lee Harker (Maika Monroe) zostaje przydzielona do nierozwiązanej sprawy seryjnego mordercy tytułującego się w pozostawianych listach jako „Longlegs”. Ów niegodziwiec zdaje się również znać główną bohaterkę, co nie pomaga w śledztwie.

I w zasadzie tyle mogę zdradzić, by nie zepsuć Wam seansu. Historia jest prosta, ale poprowadzona

tak zręcznie, że nie oderwiecie oczu od ekranu nawet na moment. Film wypełniony jest duszącą atmosferą, która osacza nie tylko Harker, ale też i widzów. Nie ucieka się przy tym do tanich sztuczek w postaci przewidywalnych screamerów.

Obsada stanęła na wysokości zadania, wkładając wiele serca i pracy w to, by odgrywane przez nich postacie wypadły wiarygodnie. Pochwały należą się przede wszystkim Monroe, bo jej postać wypada rewelacyjnie, zaś Cage mimo krótszego czasu ekranowego jest wyraźnie w swoim żywiole.

## Pik-a-boo!

Fani gatunku już pewnie seans mają za sobą, ale tych, którzy szukają mocniejszych wrażeń i okazji do odczucia strachu gorąco zachęcam, by wybrali się do kin. „Kod zła” (pod takim tytułem film znajduje się w polskiej dystrybucji) nie jest najbardziej odkrywczym filmem, ale za to świetnym przykładem miłości do horrorów i thrillerów. Pozostaje mieć nadzieję, że Oz Perkins powróci do nas z kolejnym filmem – i to szybciej niż za cztery lata. **Ave!**



**GOŁYCY ZOMBIE**  
Szybkość z cyfry 1-10  
1. Długość

|          |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| Wzrost   | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| Kierunek | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| Kolor    | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| Wzrost   | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 | 25 | 26 | 27 | 28 | 29 | 30 |
| Kierunek | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| Kolor    | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  | 8  | 9  | 10 | 11 | 12 | 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |

**ROZDZIAŁ 6**  
Wielka pułapka  
Wielki Włóczęga  
Branża P...

1 **Niesamowita siła:** porażki konsekwencją IK3 + premia do obra...

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

3 **Niesamowita moc:** Ciepł... są poważniejsze niż zwykłe... przybiera niebezpieczne rozm...

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

5 **Niesamowity wygląd:** Kuchnię, jak wyrazu twarzy lub przybrania spec... istaczają się magicznie w tane - post... który wygląd może mieć wpływ, jak... do wszystkich kontaktów w określony... będzie nieudany. Bohater dostawca...

6 **Pamięć absolutna:** „Pamiętam wszystko” jest na wyciągnięcie ręki. Jego uosyl zale... Wtedy oraz umiejętności, jeśli test dotyczy... test sprawia, że natok informacji staje się ni... był już niepoczytany, teraz... o chwilk...

7

8 **Przewodzenia:** Jeśli... Tajemniczy.

9 **Das języków:** „Nie porozumiewam... porozumiewam... lektury książki, p... językami lub wybrany... wyprowadzając mu z głowy i zostaje zastąpiony tym, który był...

10 **Niesamowita celność:** „Nie spudłuj, choćbym chciał”. Boh... opóźnienia magazynka albo niestrafienia w cel, przy czym w tym... lub przedmiot o wielkiej wartości - i spowoduje obrażenia jak p...

80

# 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 traktuje się twórczo i stosowane są nowoczesne terapie, w innych z kolei liczy się tylko na niewiele więcej ponad podstawowe warunki bytowania w odosobnieniu.

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

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

Rzuc 1K100, aby ustalić skuteczność hospitalizacji.

**Rezultat 01-50° oznacza sukces:** postaci 1K3 PP za leki lub terapię. Następnie gracz wykonuje test Poczytalności. Sukces oznacza wyliczenie Poczytalności, która wskazuje, że następny będzie m... za m...



**BLACKMONK.PL**

龍神戦隊ドラゴンキープ  
RYUJIN SENTAI DRAGONKEEPER



GO! GO!

**LOSER RANGER!**

*Pora wziąć sprawy  
we własne ręce*



**POWER RANGERSI** dorobili się już trzydziestu sezonów. Od trzech dekad niezliczone rzesze kolorowo ubranych nastolatków i młodych dorosłych stawało do nierównej walki z hordami potworów, demonów, kosmitów, kryminalistów, robotów i tak dalej. Niektóre serie były lepsze, inne gorsze, wszystkie jednak trzymały się podobnego schematu i klimatu. Co jednak, gdyby coś przełamało te utarte standardy...?

~Ghatorr & Lailyren

napięciem i przerażającą charyzmą głównego przeciwnika dla niepozornego protagonisty. Mamy tu też zabawę motywem antybohatera, który uwielbiam, więc muszę przyznać, że tak jak nie znam się aż tak bardzo na franczyzie „Power Rangers”, to anime kupiło mnie od pierwszego odcinka.

**Ghatorr:** „Power Rangers” są ze mną całe życie, jestem (wiem, to dziwne) fanem tej serii i mnie też ta seria chwyciła za serce. Ale, ale – jaki to haczyk tak miesza w stereotypowej konwencji odzianych w spandex herosów bijących potworki?



## The Power Boys

**Ghatorr:** Anime „Go! Go! Loser Ranger!”, które wyszło na wiosnę 2024 roku (oparte o mangę z 2021) oficjalnie nie jest ani Super Sentaiem, ani Power Rangersami, ale pierwszy rzut oka od razu rozwiewa wszelkie wątpliwości odnośnie tego, do czego seria nawiązuje. Mamy grupę potężnych, kolorowo ubranych wojowników dzielnie walczących z potworami najeżdżającymi Ziemię. Większość stworów

to niemal identyczni wojownicy i tylko nieliczni mają specjalne, groźniejsze formy. Niestety, nie ma zordów. Jest jednak jeden haczyk...

**Lailyren:** I ten haczyk wystarczył, by dać widzom naprawdę ciekawy i łamiący stereotypy związane z tym gatunkiem serial, który swoim klimatem bardzo przypomina ten przedstawiony w zekranizowanej serii „The Boys”. Bez erotyki i aż tak dużej ekspozycji na gore, ale zdecydowanie z podobnym



## Make My Dusters... act!

**Lailyren:** Jak głosi nasz piękny podtytuł akapitu, główną zmienną, która wyróżnia omawiane anime jest przeniesienie perspektywy na drugą stronę medalu! Bowiem w tej historii skupiamy się na przeciwnościach, jakie stają przed jednym z najniżej postawionych miniołów frakcji potworów, która najechała Ziemię 13 lat przed wydarzeniami przedstawionymi w pierwszym odcinku. Nasz protagonista to Wojownik D, należący do Pyłowców

– tak w serialu nazwano ową grupę mięsa armatniego, która w tym wypadku ma pełnić funkcję kitorowców dla wyższych rangą potworów, zwanych Bossami. Poznajemy go w momencie kulminacyjnym, gdy irytacja i zmęczenie sytuacją, w jakiej znalazł się ze swoimi pobratymcami, bierze nad nim górę i postanawia wziąć sprawę w swoje zmiennokształtne ręce.

**Ghatorr:** Sytuacja Pyłowców nie jest najweselsza. Przede wszystkim ich inwazja... już dawno się skończyła. Przegrali.



Smoczy Strażnicy po roku starć wdarli się do kosmicznej fortecy najeźdźców, powybijali ich przywódców, a reszcie dali prosty wybór – koegzystencja albo zagłada. Sęk w tym, że przez koegzystencję mieli na myśli dalsze napady Pyłowców, by móc regularnie udawać, że ich powstrzymują i zdobywać w ten sposób sławę oraz pieniądze. Od tego momentu wojna ziemsko-potworna uległa pełnej komercjalizacji – walki toczą się co niedzielę na specjalnej arenie, gdzie cywile przychodzą popatrzeć na starcie, Strażnicy są celebrytami i mają własnych minionów. Ot, sielanka! Przynajmniej dla każdego, kto nie jest potworem.

**Lailyren:** Ten koszmarny patos przełamuje desperacka próba Wojownika D, który szybko zderza się z rzeczywistością, ale nie poddaje się! W tej z pozoru syzyfowej pracy znajduje niespodziewanych sojuszników i ich dalsze zmagania możemy z ekscytacją oglądać przez całe 12 odcinków wypełnionych akcją, emocjami i malowniczą przemocą!

### **Alpha! Fighter D escaped! Recruit a team with attitude!**

**Ghatorr:** Podstawowe założenie fabularne jest obiecujące i świeże, akcja toczy się żwawo, mamy kilka przyjemnych plot twistów – ale nawet najlepszy pomysł nie byłby w stanie udźwignąć całego serialu. Na szczęście, mamy tutaj do czynienia z solidną obsadą po obu stronach (Trzech? Czterech? Tych stron trochę w tym pokręconym świecie jest), która jest w stanie nieść na swoich barkach fabułę. Mamy istne zatrzęsienie postaci, od Wojowników (którzy mają prosty, ale czytelny wygląd, różniąc się jednak delikatnie między sobą), Smoczycy Strażników, ich podwładnych i kilku cywili na smak.

**Lailyren:** Pyłowcy mają co prawda moc zmiany kształtu, ale – jak wspomniał Ghatorr – ich podstawowy wygląd różni się jedynie budową ciała. Wszyscy mają te same kolory i identyczne maski imitujące twarz. Jednak przy tej niesprzyjającej indywidualności aparycji, twórcom udało się stworzyć kilka wyróżniających się postaci przez mocne cechy charakteru, manieryzmy i pragnienia, które mniej lub bardziej wokalizują. Co mi osobiście zaimponowało.

Co do stron konfliktu, większość wyróżnionych w tej animacji postaci przejawia bardzo szare zachowania na spektrum moralności, przez co przedstawiony konflikt jest zdecydowanie ciekawszy, bo trudno o podział na tradycyjne „dobro i zło”. Jesteśmy w stanie wyłuskać głównego antagonistę tego anime, ale sprawa między przedstawicielami Smoczycy Strażników i Potworów – jest bardzo płynna.

**Ghatorr:** Poza kilkoma wyjątkowymi mendami, których nie sposób choćby podejrzewać o cień dobroci w ich przegniłych sercach, to większość postaci znajduje się na spektrum moralnej szarości. Sporo z nich ma własne poglądy i pomysły na rozwiązanie konfliktu ludzko-potwornego oraz powody, które nimi kierują. Serial jest przy tym mroczny – nie wzdraga się przed okrucieństwami, korupcją czy PTSD. Co prawda w świecie „Go! Go! Loser Ranger!” inwazja od dwunastu lat jest zaledwie teatrykiem dla gawiedzi, ale na początku potwory nie bawiły się w subtelność...

Poza Wojownikiem D, najwięcej czasu antenowego dostają podwładni Strażników oraz oni sami. Nasi pseudobohaterscy antagoniści budzą należytą grozę – mają wysoką pozycję społeczną, pieniądze, służących, moce... oraz artefakty, które wyglądają jak coś wyjętego z „Attack on Titan”. To nie są najzdrowsi psychicznie ani najmilszi ludzie, to na pewno. Inaczej ma się sprawa z ich zwolennikami, którzy – choćby z tej prostej przyczyny, że często nie wiedzą o maskaradzie – są o wiele przyjaźniejsi i moralni. Choć niekoniecznie stabilni emocjonalnie lub normalni – tak, Suzukiri, patrzę na ciebie.

### **It's designin' time!**

**Lailyren:** Patrzymy też, nie szczędząc zachwyty, na oprawę audiowizualną. Dostaliśmy tu naprawdę interesujący festiwal przemocy, który jednocześnie nie zaniedbuje drobnych detali. Serial ten bowiem bardzo ładnie operuje zbliżeniami i chwilowymi pauzami, by bardziej podkreślić wagę drobnych ruchów, jak lekkie przymrużenie oka czy drobny uśmiech przebijający spod maski. Podobnie z choreografią walki i animowaniem używania mocy, a już zwłaszcza zmiennokształtnością Pyłowców, która jest zrobiona naprawdę płynnie.



Choć nie jestem fanką wykorzystania animowanych modeli 3D w anime 2D, to w przypadku tego tytułu jest to na tyle dobrze wkomponowane, że nie kłuje aż tak w oczy. Zresztą – design Pyłowców, jak i Smoczycy Strażników jest na tyle zajmujący, że nie ma czasu narzekać na wykorzystanie ułatwień animacyjnych. Od customizowanych masek głównej ekipy Rangerów, przez bogate w szczegóły stroje obu największych grup konfliktu, aż po, wcześniej wspomniane, niepokojąco-organiczne artefakty.

Plus, bardzo ciekawy motyw różnego wyglądu oczu postaci, którym mamy okazję się bliżej przyjrzeć i nawet niemalże utonąć w ich głębi – a czasem bezmiernej pustce. Bardzo ładny i charakterystyczny detal. Udało się go uzyskać nawet u Pyłowców, którzy tak właściwie oczu jako organu nawet nie mają, a jedynie posiadają wyświetlający się na ich hełmach bardzo ekspresyjny zarys czaszko-podobny.

**Ghatorr:** Tak szczerze, to te oczy czy płynność ruchu wzbudzały we mnie pewien niepokój. Z drugiej strony, pasuje to do specyficznego klimatu tej serii. Świetnie prezentuje się też oprawa audio – od aktorów głosowych, zarówno w wersji angielskiej, jak i japońskiej (Suzukiri w obydwu wersjach brzmi jak chodząca czerwona flaga, ale taka pociągająca, a Czerwony Strażnik ma złowieszczo niebezpieczny ton), po muzykę. Najbardziej za serce chwycił mnie opening i ending – ani tego, ani drugiego nie omijałem. Co prawda zamieniłbym je miejscami, ale to w niczym mi nie przeszkadzało. Tańczący Pyłowcy, nienaturalnie wyglądający Strażnicy, choreografia, wyciągnięte po Wojownika D dłonie – wszystko się świetnie składa razem z muzyką.

**Lailyren:** Powtarzający się, dudniący motyw w trakcie scen wymagających myślenia świetnie budował napięcie i muszę przyznać, że nadałby się do wykorzystania w sesji RPG, a to moim zdaniem spory komplement. I jeszcze podbiję opinię o chwytliwości oraz świetności utworów na początek i zakończenie odcinka – odkąd je poznałam, nie opuszczają mojej playlisty na Spotify, więc dla ułatwienia dostępu do nich, zostawię Wam linki:

>>**Opening**<<  
>>**Ending**<<

## Sometimes it's hard being superior

**Ghatorr:** Mamy tu chyba wszystko, czego potrzebujemy do dobrej zabawy. Interesujące postacie, ciekawe zawiązanie fabuły, duże ilości przemocy – czego tu nie kochać? Moją osobistą wisienką na torcie jest też dostępność – serial jest na **Disney+**, więc nie trzeba kombinować z szukaniem go czy pchaniem się na CrunchyRoll.

**Lailyren:** Patrząc na to, że pochłonęłam pierwszy sezon praktycznie przy jednym posiedzeniu, zdecydowanie polecam zaznajomić się z tym dziełem popkultury. Mówię to jako kompletny laik w tematyce sentaiów i innych animacji o morfujących młodych dorosłych na straży świata. Jeśli lubicie akcyjniaki, które jednocześnie stawiają przed widzami wyzwania moralne i kwestionują prawa rządzące przedstawionym światem, to jest to anime dla Was.

Zaś nam pozostaje czekać na potwierdzony już drugi sezon, zapowiedziany na 2025 rok. W międzyczasie nadrabiając mangę, bo stety-niestety, ale nie przyjdzie nam zobaczyć spektaklu teatralnego, który jest właśnie szykowany w Japonii – za to możemy podziwiać bardzo ładny plakat!



# PRZEGLĄD



N E X T

F E S T

A CELEBRATION OF UPCOMING GAMES

**WITAJCIE** w kolejnej odsłonie: „Co tam gra i buczy w Steam Next” – wydanie Equinox Times. Tym razem poza graniem będzie wyjątkowo trochę buczenia. Szykujcie więc pady i klawiatury oraz trzymajcie myszki na przycisku „Dodaj do listy życzeń”, oto demka, które ogrywaliśmy na Steam Next!

~Tanatos i Samael

## The Rise of the Golden Idol



W numerze 6/2023 napisałem krótką recenzję gry „The Case of the Golden Idol”. To jest sequel tej gry, dziejący się parę stuleci później. Co się nie zmienia, to fakt, że znów ludzie mordują się (bądź giną w tajemniczy sposób) na prawo i lewo, więc pobawimy się w detektywa. Ponownie też będzie to sprawa niesamowicie radocha, szczególnie kiedy wszystko się ładnie ułoży w całość. Zmieniło się natomiast też parę rzeczy: od grafiki przez dodatkowe elementy rozgrywki po drobne poprawki typu quality of life.

## I Am Your Beast

Jako agent na emeryturze postanawiasz przebiec się na łonie natury. Jednak twoi byli przełożeni mają inne plany i proponują Ci kolejną, ostatnią misję. Jako że „ostatnich” misji było już z 5, grzecznie odmawiasz... mordując najemników, którzy zostali wysłani, aby Cię ściągnąć, jeśli odmówisz. Rozgrywka mi przypomina „SUPERHOT” bez „SUPERHOT”. Też rozbrajasz przeciwników, zabijając ich własną bronią w krótkich poziomach, tylko nie giniesz na strzale i czas nie spowalnia, gdy stajesz.







## Leximan

W „Leximan” wcielamy się w tytułowego studenta uczelni dla czarodziejów, znanej z dyrektora, który specjalizuje się w magii elementarnej. Jednak Leximan nie ruszył nawet magicznego elementarza, a zamiast tego wolał zgłębiać... słownik. Sprawia to, że mamy dostęp do leksycy, często znanej jako słowo mocy, za pomocą której możemy manipulować otoczeniem. Tak więc rzucamy słowa mocy takie jak CZYŚĆ, FASOLKI czy NOOB, aby być psotnikiem i knuć coś niedobrego.

## Judero

„Judero”, szkocki włóczęga wraz z towarzyszącym mu królikiem na chmurce rusza w podróż inspirowaną szkockimi legendami i innymi elementami tamtejszego folkloru. Wszystko to oprawione unikatową oprawą graficzną, której szybko nie zapomnicie. Połączenie animacji poklatkowej różnych mediów wraz z widokiem z góry tworzy coś, co mógłbym nazwać szkockim „The Legend of Zelda” (tym pierwszym) na kwasie.



## The Crush House



Jeśli pamiętacie reality show (jak „Big Brother” czy inne tego typu arcydzieła) i zawsze chcieliście sami coś takiego poprowadzić, to teraz macie szansę. „The Crush House” stawia nas bowiem w buty Jae, producentki i kamerzystki tytułowego reality show. Jej (i naszym) celem będzie nie tylko kręcenie ciekawych scen, ale też wybieranie odpowiedniego czasu na reklamy (w końcu trzeba jakoś na tym show zarabiać) i zadowolenie odpowiednich audiencji: od znudzonych matek i drama queens po... hydraulików?

## Vampire Therapist

Ta gra nie boi się zapytać: jak się ma wampir i czy można mu jakoś pomóc? Kierujemy w tej grze poczynaniami wampira-kowboja, który po niedawnej autorefleksji zdecydował, że nie tylko on potrzebuje pomocy, ale też chce udzielić jej innym. Na szczęście nie jest pierwszym wampirem, który wpadł na ten pomysł, wyrusza więc do Niemiec, aby pod mentoratem dużo starszego i bardziej doświadczonego od niego wampira zacząć pracę jako wampirzy terapeuta.





## 500 CALIBER CONTRACTZ

Odpalajcie swojego Winampa i Frapsa, dawajcie Gadu-Gadu na niedostępny, czas pokazać, jakie wypasione triki możecie zrobić za pomocą swojej wielgachnej snajperki. I nie mówię tu tylko o strzelaniu, by zabijać, o nie! Ta snajperka ma taki odrzut, że pozwoli wam szybciej przemieszczać się po mapie, wykonywać dodatkowy skok czy inne akrobacje. Odkurczcie więc empetrójkę z soundtrackiem do „Matrixa” czy „Requiem dla snu” i Windows Movie Makera, czas tworzyć bajeranckie kompilacje.

## Shapehero Factory

Czy myśleliście kiedyś, jak można powstrzymać pięknie malowane zagrożenie, czyhające na Waszą fantastyczną krainę? To oczywiste, trzeba stworzyć fabrykę, która wyprodukuje nam odpowiednią ilość bohaterów. W końcu im ich więcej, tym potężniejsi będą, kiedy dojdzie do bitwy. Rozgrzej więc swoje linie produkcyjne, tak żeby powstałe taśmociągowe spaghetti dało się łatwo zmodyfikować przy kolejnym naukowym odkryciu, i odeprzyj siły zła. Masowo produkowani bohaterowie nie muszą być gorsi!



## DEATHWATCHERS

Mamo, możemy kupić „Phasmophobię”? Mamy „Phasmophobię” w domu. Tym memem można byłoby streścić „DEATHWATCHERS”. Sprawmy, że duch tworzy różne eventy, które skanujemy, i na podstawie ilości zdarzeń wybierzmy składniki rytuału. Brzmi jak solidna koncepcja. Jednakże brak dobrego wyjaśnienia zasad, bieganie po całym domu w poszukiwaniu jednego zaginionego obrazu czy dwa duchy, z którymi nie wiadomo, co robić byłoby dobre na alphe, a nia na wydawaną w lipcu grę. Czy mówiłem o wpadnięciu pod tekstury?



## Lurch

Mamo, możemy kupić „DEATHWATCHERS”? Mamy „DEATHWATCHERS” w domu. I jeżeli myślicie, że jest źle, to jest gorzej. To jedyny co-op, z którego wyszedłem. Problemy z połączeniem się z lobby, dziwne jumpscare’y, które nawet nie straszą, problemy z podnoszeniem przedmiotów, całkowity chaos i brak sensu to bardzo dobre określenia. Poczytalność cały czas spada i można byłoby je zamienić na licznik czasu. Jeżeli ta gra chce zabić bezsenssem i dziwnym LSD na ekranie, to robi to dobrze. I wychodzi w 3. kwartale tego roku.



# ばか

2-4.08.2024

Katowice



NANICON



W dniu 23 maja 2024 została wydana nowa gra gatunku gacha „Wuthering Waves” od developera Kuro Games. Wielce wyczekiwana przez zainteresowanych gatunkiem jako potencjalna alternatywa do najpopularniejszego podobnego tytułu „Genshin Impact”. Jak ta opinia wygląda miesiąc po premierze po aktualizacji gry do wersji 1.1?

~rain

## Rozgrywka

Gra opiera się na wykorzystaniu zespołów postaci zebranych przez system gacha. Stawiany jest duży nacisk na wykonywanie uników i kontrataków, co sprawia, że wygrana lub przegrana nie opiera się wyłącznie na parametrach zbudowanej postaci. Unikatowość systemu walki opiera się na płynnym przełączaniu trzech członków drużyny kolejno atakujących. W chwili zmiany mogą aktywować się specjalne umiejętności upłynniające sekwencje akcji. Przy bardziej zaawansowanym sposobie walki jest też możliwe utrzymanie dwóch postaci aktywnych przy szybkich zmianach, co docenią gracze lubiący zgłębiać systemy walki.

Na wczesnym etapie rozgrywki głównym celem jest otwarty świat wypełniony nagrodami za zwiedzanie. Zagadki, walka oraz elementy pobudzające zmysły kolekcjonerskie są typowymi punktami zaczepienia kierującymi eksplorację. Głównym pozytywem w poruszaniu się tutaj jest zdecydowanie możliwość biegania po ścianach oraz różne fikołki zapewniające dynamiczności nawigacji po mapie.

Występuje również możliwość gry kooperacyjnej. Można odwiedzić innych graczy w ich świecie, walczyć z przeciwnikami, zbierać materiały i asystować w eksploracji. Nagrody po starciach są generowane dla każdego indywidualnie. Możliwość starć ze znajomymi jest szczególnie przydatna do potyczek z minibossami.



# Nowości ze św Pierwsze wra

# WUTH WAV

Ponieważ są to pierwsze wrażenia, bardzo dużo może się zmienić w przyszłości. Nowe podejścia do walki, odkrycie ciekawych interakcji pomiędzy postaciami czy nowe tryby rozgrywki mogą w pełni zmienić utarte ścieżki. Podstawa niesie ze sobą duży potencjał.

## Nie było już podobnej gry parę lat temu?

W dyskusji nad tym tytułem nie uniknie się porównań do istniejącego giganta gatunku gier gacha „Genshin Impact”. Gierka sposobem przedstawiania mechanik progresji czy chociażby samym interfejsem chce ułatwić przeskok z tego tytułu. Wystarczy słowniczek pojęć i jest się obeznanym z większością systemów. Nie jest to jednak unikatowe dla tej pary gier, a często naturalne dla gatunku nazywających te same elementy mechaniczne w sposób pasujący do ich świata.

Dużym atutem gry jest fakt, że uczy się na błędach konkurencyjnych tytułów i pożywa od nich to, co działa. Ponadto usprawnia z pozoru mało znaczące aspekty jakościowe. Przykładowo gadzety przy eksploracji, intuicyjne funkcjonalności i wiele innych pomniejszych aspektów. Całościowo sprawia to wrażenie, że komfort graczy jest przemyślany. W większości minimalizowane są elementy generujące frustracje.

Środowisko graczy, z którymi twórcy gry się komunikują, też jest zadowolone z systemu gacha, w którym pozyskiwane są nowe postacie, posiadające więcej nagród i okazji do zdobycia pożądaných jednostek. Jest to zdecydowanie bonus dla osób spędzających mniej godzin nad tytułem,

# Lista gier gacha ważenia z gry

## WUTHERING WAVES

a chcących wypróbować, co gra ma do zaoferowania. Wynikowo takie podejście przede wszystkim buduje pozytywne relacje ze społecznością.

### Imersja w świecie

Na pierwszy rzut oka gierka wygląda przepięknie. Grafika jest stylizowana, ale nie wyraża tego zbyt jaskrawymi lub cukierkowymi kolorami. Od strony wizualnej również świetnie się prezentują przerywniki filmowe. Wielkim atutem jest bogaty system animacji twarzy, dzięki czemu przy używaniu specjalnych umiejętności, dużo charakteru odzwierciedlone jest w mimice. Można spotkać okazjonalne błędy graficzne, lecz są one sukcesywnie łatanie.



Dobrze, aby poza ładną otoczką fabularną, gierka miała też coś do zaoferowania w celu uzyskania wysokiej imersji. Tutaj na dzień dobry niestety jest duży nacisk na to, aby jak najszybciej poznać mechaniki. Na szczęście po wyjściu z części samouczkowej przyjemność w kwestii odbioru fabuły rośnie. Postacie bardzo szybko ukazują swój charakter, przez co buduje się w stosunku do nich zainteresowanie, co skłania z kolei do korzystania z systemu gacha w celu ich pozyskania.

Nowości w wersji 1.1 stawiają duży nacisk na oprawę wizualną. Nowy kawałek terenu wyróżnia się nie tylko od strony designerskiej (paleta kolorów, charakterystyczne elementy), ale też od strony technicznej (efekty wody, lodu). Większa ilość cutsceinek i jakość animacji postaci wpływa na całokształt odbioru gry.

### Problemy nowych gier

Przed tymi, którzy chcieliby zacząć przygodę z „Wuthering Waves” stoi jeszcze jedna przeszkoda. Zakładając, że system (obecnie tylko PC lub Android/iOS) spełnia minimalne wymagania, gra jest pełna bugów i glitchy. Osobiście w miarę często dostrzegałam, że kwestie mówione nie do końca pasują do napisów im towarzyszących. Występują również poważniejsze problemy jak np. częsty wysoki ping. Kuro Games zapowiedziało pracę nad rozwiązaniem problemów i w ramach przeprosin rozdało nagrody (m.in. darmową postać). Błędy są nieco niepokojące i ujmują jakości na starcie. Nadzieja na poprawki jest również duża, gdyż gra ma potencjał na bycie projektem długoterminowym.

### Dla kogo?

Podsumowując, nie jest to gra dla każdego, wszystko zależy od indywidualnych oczekiwań. Dla miłośników gier gacha jest to tytuł warty wypróbowania, w szczególności jeśli jest się zmęczonym konkurencyjnymi grami tego gatunku. System walki wymaga jednak czasu, aby go docenić, co może być problematyczne dla graczy szukających czegoś bardziej casualowego. Przede wszystkim należy brać pod uwagę nadchodzące optymalizacje w kwestii wydajności oraz planowaną premierę na platformę PlayStation. Z czasem pojawi się szerszy wybór postaci i nowe aspekty gry, dzięki którym łatwiej będzie znaleźć coś dla siebie.





# chants of SENNAAAR

## TUŁACZKA PRZEZ WIEŻĘ BABEL

**BUDZISZ** się na dziwnym ołtarzu na skraju przepaści. Jedyna możliwa droga prowadzi Cię nad wodne kanały, nad którymi siedzi inna osoba. Wstaje, odwraca się w Twoją stronę i mówi... w sumie nie masz pojęcia, co. Dlatego też części domyślasz się z pomocą wcześniej widzianej tablicy, a część poznasz później, kiedy spotkasz kolejne osoby i napisy. Ponieważ to poznawanie języków jest główną osią najnowszej gry studia Rundisc. Więc jeżeli lubicie gry logiczne z ciekawym twistem, zapraszam Was do zwiedzania cyfrowej wieży Babel razem z nami.

*~charyzmatyczny Mimik i wdzięczny Samael*

### Ja Ja Lubić Zabawa

Główną mechaniką i celem gry jest odgadnięcie tajemniczego języka, którym posługują się ludzie w świecie gry. Kolejne widziane znaki zapisują się nam w dzienniku, gdzie możemy podpisać ich domniemane przez nas znaczenie. Po odkryciu kolejnej części języka oferowane są nam obrazki, do których możemy dopasować zapisane wcześniej znaki, i jeżeli wszystkie znaki uda nam się dopasować dobrze, zostaną one potwierdzone i zapisane na zawsze z ich oryginalnym znaczeniem. Twórcy mocno dbają o to, żeby znaczenie głównych znaków pokazać nam wiele razy i na różne spo-

soby, czy to przez obrazy, kontekst wypowiedzi czy nawet minigry. I mimo że pierwotnie źle zapisany znak potrafi nam mocno popsuć szyki, to jednak w konwersacjach dosyć szybko wychodzi, że coś jest tu jednak nie tak.

Gra nie jest również specjalnie trudna. Przez jej ograniczony obszar raczej zawsze wiemy, gdzie szukać kolejnych wskazówek czy przedmiotów. Podczas pełnego przejścia fabuły nie zatrzymaliśmy się nigdy dłużej niż na 15 minut, starając się rozwikłać, gdzie powinniśmy dalej podążyć. Jest ona też dobrze zrównoważona. Zabawy jest tutaj na tyle sporo, że odkodowywanie języka sprawia cały czas frajdę i zastanowienie, a jednocześnie nie na tyle dużo, żeby zdążyło się to znudzić.

### Wiele Czas Tworzyć Cierpienie

Gra nie uchwalała się od gorszych fragmentów. Niestety, zajmowanie się tym, co mówią ludzie, nie stanowi tutaj jedyne gameplay'u. Twórcy dorzucili do tego elementy skradankowe, w których musimy kryć się przed strażnikami. Dalej nie są one specjalnie trudne, ale zdaniem moim i wielu recenzji na Steamie całkowicie niepotrzebne. Podobnie jak zręcznościowe sekwencje, czy najgorsza z możliwych rzeczy – całkowicie losowe minigry, które, jeżeli macie pecha, mogą nie pozwolić Wam wygrać nawet za 10. razem. Na szczęście, jest ich całkiem mało.





Dobrze by też było, gdyby twórcy pomyśleli trochę nad lepszym doświadczeniem użytkownika. Często występowała u nas sytuacja, w której następowała dosyć długa analiza dopiero co odkrytych znaków tylko po to, żeby po odejściu od danego muralu udostępniła się kolejna strona, na której możemy dopasować znaki do obrazków i odkryć ich znaczenie. Dodatkowo, ze względu na występowanie zagadek logicznych, podpowiedzi do nich również mogłyby się zapisywać w dzienniku, a nie zmuszać nas do wędrówek w jedną i drugą stronę. Małe rzeczy, ale potrafią uprzykrzyć życie.

### Wybraniec Wiele Piękno Tworzyć

Grafika w grze jest głównie zbudowana z prostych geometrycznych figur, ale to w kolorystyce można doszukiwać się prawdziwego piękna gry. Każdą lokację wyróżnia dobrana do niej paleta kolorystyczna, która podkreśla jej charakter i klimat, a szrafowane cienie wyglądają niezwykle estetycznie, sprawiając, że całość wizualna jest spójna, ładna i niesamowicie przejrzysta. I nawet jeżeli twórcy zdecydowali się na taki styl w ramach ograniczenia ilości pracy, to myślę, że więcej gier skorzystałoby na podążaniu tym śladem.

Rzecz ma się trochę inaczej ze ścieżką dźwiękową. Pisząc recenzje, zorientowałem się, że kojarzę tylko jeden moment, kiedy naprawdę zwróciłem uwagę na muzykę, i był to akurat koncert odbywający się

w grze. Puszczając więc sobie playlistę, mogę napisać z pełnym przekonaniem: Muzyka pasuje do gry zbyt dobrze. Bardzo łatwo mi nawet po czasie umiejscowić, które utwory w którym momencie gry się znajdowały, ale dalej będą stanowiły raczej mało zauważalne tło. Czy to plus, czy może minus, musicie jednak zdecydować sami. Bardzo przyjemne za to były dodatkowe dźwięki w grze oraz ich tłumienie przy oddaleniu się od źródła. I oczywiście, wymienione w napisach końcowych, koty będące aktorami głosowymi.

### Ja Pomoc Czytelnik Wiele

„Chants of Sennaar” jest dla mnie jednym z tych przykładów, które pokazują, jak duży potencjał drzemie w grach niezależnych. Nie zrozumcie mnie źle, ta gra ma swoje złe momenty, ale to, co chce robić, robi naprawdę dobrze. W dodatku nie kojarzę zbyt wielu produkcji opartych na motywie poznawania języka i kultury i pojedynczy tytuł z pewnością nie pokrywa tej niszy. Mam nadzieję więc, że w najbliższym czasie dostaniemy więcej tego typu gier. A na kolejną produkcję od studia Rundisc będę czekał, trzymając kciuki, by nie okazała się kolejnym battle-royalem.



# REKRUTACJA OTWARTA

## ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

redakcja@equinoxtimes.pl



ZA DARMO



CZYTAJ, UDOSTĘPNIJ,  
WSPÓŁPRACUJ LUB DOŁĄCZ



# ASYSTENTKA ZŁOCZYŃCY

*Fantasy biuro dalej jest tylko biurem*

**NIKTÓRE** dzieła zdobywają na tyle dużą sławę, że dorabiają się grona naśladowców. W efekcie potem dostajemy „Grę o Tron, ale w Polsce!”, „Dungeons & Dragons, ale więcej statystyk!” czy „The Office, ale fantasy!”. No dobrze, w kwestii tego ostatniego to nie do końca to dostaliśmy...

~Ghatorr

Hannah Maehrer miała prosty plan na fabułę – mamy nie do końca określony świat fantasy, w którym żyje sobie bardzo popularny król. Żeby nie było mu za prosto, sprzeciwia mu się Złoczyńca. Zły jest jednym z dwóch głównych bohaterów, dzieląc to miejsce ze swoją asystentką Evie – która akurat bardzo potrzebowała zatrudnienia, gdy się na niego przypadkiem napatoczyła. Wszystko toczyłoby się bez problemów, gdyby ktoś nie wyprowadzał do monarchii planów Złego i gdyby główni bohaterowie się nie mieli ku sobie.

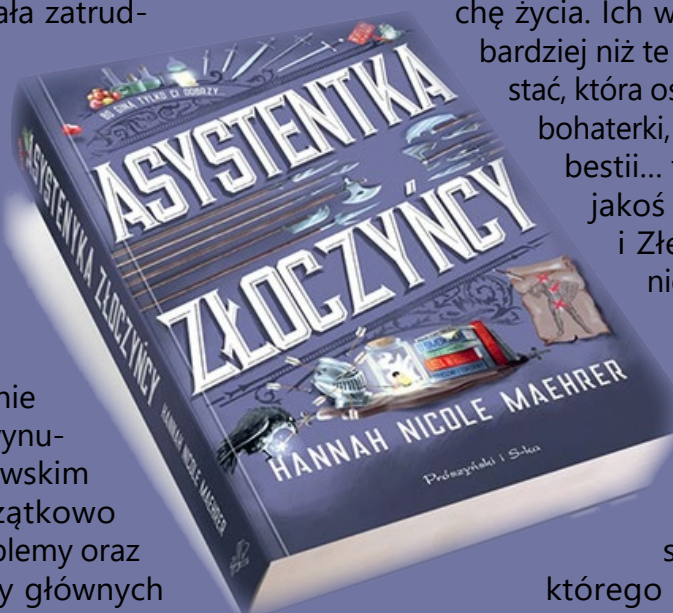
Może to nie książka dla mnie – ale obydwie wątki mnie wyczerpały. Cała intryga z królewskim szpiegiem wygląda początkowo obiecująco, powoduje problemy oraz wymaga wysiłku ze strony głównych postaci. Niestety, jej rozwiązanie nie dość,

że nie jest należycie podbudowane, to jeszcze czytelnicy dostają po nosie pokaznym opisem mającym próbować wytłumaczyć wszystkie niewyjaśnione sprawy.

Wątek romantyczny nie jest o wiele lepszy. Od pierwszych scen z obu perspektyw dostajemy takie ilości szczeniackiego napalenia na tę drugą stronę, że zacząłem się zastanawiać czy bohaterowie książki na pewno są pełnoletni. Ostatecznie wszystko rozbija się nie o kwestię „czy”, tylko „kiedy” i „jak przeżyć tę setną wzmiankę, że oni by chętnie ze sobą ten-tego”.

Pozostałe postacie w książce dodają jej trochę życia. Ich wątki zainteresowały mnie bardziej niż te głównych bohaterów. Postać, która ośmiela się nie lubić głównej bohaterki, zaklęta żaba, treser dzikich bestii... trochę ich tu jest i nie byli jakoś gorzej rozpisani od Evie i Złego. Z drugiej strony, to nie jest wysoka poprzeczka...

Jakby było tego mało, przy zakończeniu niewiele jest wytłumaczone. Niedokończone wątki wloką się do drugiego tomu, którego po tym zawodzie raczej szybko nie ruszę.



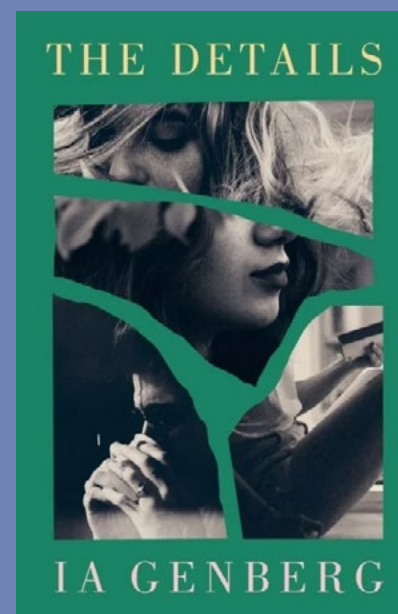
# Szczegóły

**RECENZJE** zapewne powinno się pisać w taki sposób, aby nie zdradzać od razu naszej pełnej opinii o jej przedmiocie, być może nawet zacząć od jakiegoś przykuwającego uwagę pytania retorycznego, przynajmniej tak słyszałam. Ale dawno nie miałam okazji spędzić tak dobrego czasu z książką, co to mam ukrywać, że bardzo ją polecam? A więc – co mnie tak urzekło w „Szczegółach” Genberg?

~Gray Picture

„Szczegóły” to historia o czterech osobach, które odegrały ważną rolę w życiu bezimiennej narratorki: jej byłej partnerki, Johnny, dawnej przyjaciółki, Nikki, przelotnego kochanka, Alejandro i matki, Brigitte. Opowieści zaczynają się od jakiegoś niewielkiego szczegółu, opisów gestów, drobnych zachowań, z pozoru nieistotnych wspomnień. Jednak z tego powoli wyłania się nie tylko opis osoby, która jest głównym przedmiotem danego rozdziału, ale także, poprzez pryzmat tych relacji, powoli namalowany jest obraz samej narratorki. Jest to w zasadzie melancholijna podróż przez jej życie, opowieść o tym, jak osoby, z którymi się spotykamy – które wstępują do naszego świata, które darzymy uczuciem – pozostawiają na nas ślad. Do tego jest bardzo dobrze napisana, sposób narracji jest niezwykle ciekawy, a ponadto jest niezwykle nastrojowa i refleksyjna. Myślę, że interesującym zabiegiem było też nienadanie narratorki imienia. Może też należą do zadufanych w sobie pisarzy, ale lubię czytać o innych pisarzach i o pisaniu, a narratorka też się tym zajmuje.

„Szczegóły” to nie jest pozycja, która będzie się aż tak podobać każdemu (tu można by dać żart, że książka to nie pomidorówka, żeby każdemu się podobać). Dużo osób pewnie będzie narzekać, że w zasadzie niewiele się tam dzieje. Należy się raczej spodziewać wewnętrznych retrospekcji, niż wybuchów i pościgów. Nie każdy lubi też mocno melancholijne książki. Ja na szczęście jestem smutną pseudointelektualistką. „Szczegóły” to książka, która zdecydowanie wywarła na mnie bardzo pozytywne wrażenie i za to całego serca zachęcam do jej przeczytania!



# LAILYREN

ILUSTRACJA

DESIGN POSTACI

PROJEKTY  
MERCHU

DESKTOP  
PUBLISHING



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



UCIECZKA

K

RZU



A OD CYWILIZACJI

A GDYBY TAK  
UCIĆ WSZYSTKO...

# DAVE

THE DIVER



Wyplłynąłem  
na mokrego  
przestwór oceanu

**ACH, odpocząć sobie na jakiejś ciepłej, tropikalnej wyspie, nurkować, podziwiać różnorakie morskie i oceaniczne stworzenia czy rośliny... A potem robić z nich sushi. Chyba że jest to delfin, beluga lub żółw, wtedy z jakiegoś powodu nie. Po drodze będą starożytnie potwory, syreny, piraci, odpowiednik PETY i wiele więcej. To skomplikowane, ale na początku ważne jest tylko to, że umiemy nurkować i łowić rybki, resztę podłapiemy po drodze. To, co gotowi?**

~Tanatos

### Daj, acj ja pobruszę, a ty poczywaj

Nasza historia z Davem zaczyna się, gdy odpoczywa sobie gdzieś na słonecznej plaży, z której jest podstępnie wyciągnięty przez swojego przyjaciela i wkrótce partnera w interesach, Cobrę (nie Bąbla, chociaż pewnie też kogoś zabił). Ten przedstawia mu swój nowy pomysł na biznes: Dave jako zawodowy nurek, będzie nurkował i łowił ryby, a przyjaciel Cobry, Bancho, będzie robić z nich pyszne sushi, które Dave będzie mógł jeść do woli (jak za nie zapłaci). Tym, co czyni tę ofertę niezwykle kuszącą (poza pysznym sushi), jest lokalizacja. Cobra bowiem ściągnął Dave'a do Niebieskiej Dziury (The Blue Hole), gdzie migrują ryby z całego świata i można znaleźć całą gamę ryb oraz innych stworzeń morskich – od błazneków, przez delfiny, po rekiny grenlandzkie czy narwale. Bez chwili zastanowienia (i na dobrą sprawę – nie mając nic ciekawszego do roboty w danym momencie) Dave zgadza się na propozycję i wskakujemy w jego buty... czy może raczej płetwy.

### Nurkuj w egzotyczne głębiny, poznawaj interesujące stworzenia i je zabijaj (dla profitu)

Tyle słowem wstępu do historii – nie jest ona szczególnie skomplikowana i nie musi też taka być, ponieważ pasuje do dość relaksującego feelu całej gry, toteż nie będę mówił o niej dużo więcej. Przejdźmy więc do mechanik. Każdy dzień w grze jest podzielony na trzy części: poranek, popołudnie oraz wieczór. Przez dwie pierwsze pory dnia mamy okazję nurkować i łowić nowe rybki, wieczorem natomiast zarządzamy restauracją. Bancho jest

świetnym szefem, jednak głowy do zarządzania nie ma. Wybieramy więc codziennie nowe menu, przy okazji udoskonalając obecne i odkrywając nowe przepisy, dekorujemy restaurację oraz, kiedy już wszystko jest gotowe, obsługujemy klientów (aż nie wynajmiemy kelnerów, by robili to za nas). Z czasem odblokowują się kolejne mechaniki, stać nas na kolejne ulepszenia, poza startowym harpunem możemy wyposażyć się w podwodną broń (którą też możemy ulepszać u innego znajomego Cobry, Duffa – można go opisać jako stereotypowego moderatora Discorda). Bogu dzięki, że można przewijać wstawki animowane (o nich później).

Poznajemy nowe postaci, które wprowadzają nas we wspomniane wcześniej nowe mechaniki, zwykle dając nam nowy element wyposażenia pozwalający dostać się do nowych miejsc, zdobywać kolejne surowce czy zyskiwać rybki ze starych miejsc – wpraw dając nam swoistą misję tutorialową. Mimo tego, że na koniec mechanik jest dość sporo, to gra wprowadza je stopniowo i wszystkie są ładnie poukładane oraz wyjaśnione, jak również nie są one specjalnie skomplikowane. Tak jak mówi jedna z postaci, która odblokowuje farmę: to nie gra o byciu farmerem, więc jest to uproszczone i przyspieszone.



Problem w tym, że może być to nieco zbyt uproszczone.

Rzadko kiedy mamy do czynienia z jakimś faktycznie wymagającym starciem czy zadaniem, przez co osobiście przepląnąłem przez grę bez większych problemów, co najwyżej pod koniec mi się trochę dłużyła. Gra jest dziwnie zbalansowana, bo zwykle nie ma większych problemów z przeciwnikami, a kiedy są, to są one tak absurdalne, że zwykle są wynikiem niefarta i dania się zapędzić w kozi róg.

Kiedy skończy się nam powietrze (które działa zarówno jako pasek zdrowia, jak i staminy), zostajemy wyłowieni na brzeg z jednym przedmiotem, który sobie wybierzemy. Dla porównania, często tych przedmiotów jest ponad 50 i nierzadko kilka z nich potrzebujemy do questu, co potrafi być frustrujące.



Każdy przedmiot czy ryba też swoje waży, a udźwig możemy z czasem ulepszać, więc nie wiem, czemu nie wybrali zamiast „weź jeden przedmiot” wariantu „weź X kg rzeczy”, gdzie X by się z czasem skalowało. Miałoby to więcej sensu i nie wydawałoby się takie nie fair i frustrujące – szczególnie, kiedy przegramy przez niefart.

Z drugiej strony natomiast, większe starcia z bossami mają system checkpointów i nie musimy powtarzać całej wędrówki do bossa, żeby mieć kolejną próbę do walki z nim. Co na dobrą sprawę wychodzi na dobre, bo jakby nie patrzeć, nie jest to gra dla ludzi szukających kolejnego soulslike’a, a raczej do ludzi chcących sobie odpocząć łowiąc rybki w pięknych okolicznościach pikselowej natury.



### Morza szum, ptaków śpiew...

Czas na warstwę audiowizualną. Pod względem wizualnym naprawdę nie mam się do czego przyczepić, wszystko wygląda bardzo przyjemnie dla oka. Pikselowa stylizacja jest przejrzysta, każdy obszar, który zwiedzimy, jest wyraźnie inny od poprzedniego i przyjemnie się go odkrywa. Oczywiście nie jest to „Elden Ring” czy „Ghost of Tsushima”, ale w żadnym wypadku nie próbuje nimi być. Teraz czas wrócić do animowanych wstawek o których wspominałem wcześniej. Podczas ulepszania rzeczy czy podczas różnych wydarzeń dostajemy krótkie cutscenki. Są one całkiem przyjemnie animowane i w większości przypadków zabawne, dodają grze dużo uroku i charakteru, szczególnie dlatego, że często są one komicznie przesadzone, podobnie jak i same postaci.

Jak się w takim razie sprawuje warstwa audio? A bardzo dobrze, miło,

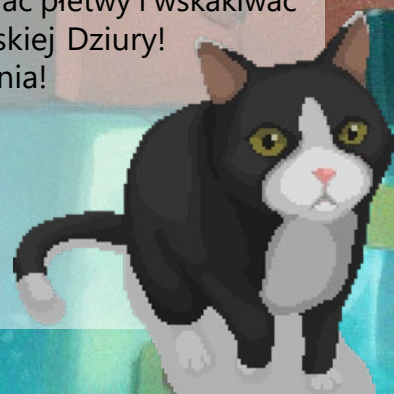


że pytacie. Muzyka bardzo dobrze buduje klimat i unikatowość każdej lokacji czy wydarzenia, pozwalając się poczuć, jakbyśmy faktycznie zgłębiali sekrety głębin. Albo wypoczywali w bezpiecznym miejscu lub rozwiązywali antyczną, podwodną zagadkę. No, zdecydowanie jest dobrze skomponowana i poza paroma wyjątkami nie jest nigdzie męcząco powtarzalna ani nieprzyjemna i pomaga budować świat przedstawiony.

### Na deser Godzilla, a na kolację zmutowana ryba.

Poza morzem kontentu, jaki gra posiada (hehe), dostajemy również dwa DLC crossoverowe: jedno z Godzillą, a drugie jest połączeniem z grą „Dredge”. I tak, dostajemy. Za darmo. Dodaje to trochę przyjemnego endgame’owego contentu, szczególnie to z Godzillą podobało mi się nad wyraz. Nawet dostajemy Kaiju Codex, który opowiada nam (po uprzednim znalezieniu porzrzuconych figurek) o konkretnym potworze i możemy odsłuchać, jak on brzmi! Nie jestem żadnym wielkim fanem ogromnej jaszczurki, ale nawet ja miałem frajdę niczym mały dzieciak bawiący się figurkami. Niestety, ten konkretny DLC jest dostępny przez limitowany czas (prawdopodobnie przez prawa licencyjne), więc polecam chwytać, póki ciepłe.

Jak zresztą i samą grę, która jest, moim zdaniem, warta swojej ceny, szczególnie na przecenie. Także chwytać za harpun, zakładać płetwy i wskakiwać do Wielkiej Niebieskiej Dziury! Miłego nurkowania!





# GLIWICKA KONFERENCJA RPG

**DATA: 31 SIERPANIA 2024**

**MIEJSCE: POLITECHNIKA ŚLĄSKA, GLIWICE**

**GODZ: 10:00-19:00**

**CENA: ZA DARMO**

## **PLANOWANE ATRAKCJE:**

- **WARSZTATY DLA GRAJĄCYCH W RPGI**
- **PRELEKCJE DLA  
ZAAWANSOWANYCH RPGOWCÓW**
- **PIZZA**





**ILE "HARVEST"-U  
JEST W GRZE**

# **HARVESTELLA**

**JRPG POD PRZEBRANIEM  
ŻYCIA NA FARMIE**

**HISTORIA** stara jak świat, wybudzasz się z amnezją, nie wiesz nic. Ponieważ nie masz gdzie mieszkać, dostajesz dom, który akurat czekał nieużywany, z polem do uprawy roślin. Tak rozpoczyna się przygoda w świecie gry „Harvestella” produkcji Live Wire, a wydanej przez Square Enix. Tytuł ten, pozornie kojarzący się z kolejnym optymalizatorem uprawy i życiem w małej wiosce, jednak łączy gatunki poprzez wprowadzenie tych mechanik do gry JRPG, prezentując tym samym unikatowe połączenie.

~rain

### Fabula charakterystyczna dla JRPG...

Historia, jako kluczowy element, jest dokładnie tym, czego można się spodziewać po gatunku JRPG. Główny wątek dźwiga strukturę świata fantasy, jak i wielkie odkrycia i zwroty akcji. Poza tym jest dużo mniejszych historii do poznania. Skupiają się one albo na zgłębieniu charakteru konkretnego członka drużyny, albo na problemach międzyludzkich w odwiedzianych wioskach. Głównym minusem fabularnym jest brak mówionych kwestii. Zdecydowanie ich dodanie, chociaż częściowe, znacznie poprawiłoby odbiór. Na szczęście muzyka mocno nadrabia. Często w trakcie dialogów zmienia się podkład dźwiękowy, co nadaje ton rozmowie.

Innym ważnym systemem jest walka w czasie rzeczywistym jako główna część eksploracji świata. Jest dwanaście odblokowywanych stylów walki, z czego trzy są aktywne. Pozwala to na dopasowanie jej rodzaju do preferencji.

### ...przeplatana uprawą zboża

Pozostałe systemy składają się na podział na dni, pory roku, uprawę roślin i hodowlę zwierząt. Połączenie gatunków niesie ze sobą też małe problemy. Sposób realizacji questów pobocznych jest zrealizowany tak, jak w zwykłych RPG-ach. W wiosce jest kilka wykrzykników, zbiera się je obszarami i wypełnia. Problem w tym jest taki, że nawet gdyby się chciało doświadczać jednej historyjki na raz, skończony czas w dniu wymusza optymalizację kolejności zadań fabularnych. Wtedy niektóre dni w pełni spędzone są na bieganiu od jednej konwersacji do drugiej w danym miejscu, ciągle przeplatając wątki.

Podsumowując, gra zawiera w sobie bardzo dużo ciekawych pomysłów. Jeżeli ktoś jest fanem gatunku JRPG oraz okazjonalnej symulacji farmy, to jest to tytuł wart ogrania jako ciekawostka. Dla graczy zainteresowanych przeważnie doglądaniem roślin może to jednak być niezbyt trafny tytuł.





# cień władcy demonów

## PÓŹNOWIOSENNA GAWĘDA

**CIAO TUTTI!** Ucieczka przed cywilizacją to ciężki kawałek chleba, ale na szczęście mamy przed sobą otwarte inne opcje. Co powiecie na ucieczkę przed rzeczywistością w fantastyczny świat wyobraźni? Powściągnijcie jednak radosne uśmiechy, będzie to bowiem wyobraźnia ponura i mroczna, a świat znajdować się będzie w przededniu apokalipsy. Już za późno, żeby się wycofać, zobaczymy więc, co ma nam do zaoferowania „Cień Władcy Demonów”, system RPG stworzony przez Roberta J. Schwalba w 2015 r., a wydany w Polsce w 2022 r. przez Alis Games!

~Malvagio

### Nad wszystkim wisi cień

Gra zabiera nas na planetę Urth, którą niczym Szatan zaczął interesować się tytułowy złoczyńca – sam nie może po prostu na nią wkroczyć (JESZCZE), ale przez szczeliny w rzeczywistości jest w stanie wysyłać swoje demoniczne sługi, jak i wpływać bardziej pośrednio na świat i jego mieszkańców. Stąd z kolei tytułowy „cień”: szalone kulty, plugawienie serc, wszelkiego rodzaju aberracje. Sytuacja przypomina nieco tę znaną z mitów Cthulhu, bowiem podobnie jak Wielcy Przedwieczni, tak również

Władca znacząco wykracza poza kategorię wagową śmiertelników, nawet postaci graczy. Jeśli się tu dostanie, to kaplica. To nie „Dungeons & Dragons” – choć akurat wiele elementów zostało przez nie wyraźnie zainspirowane – w którym bohaterowie zaczynają od zabijania szczurków, a kończą na walkach z bogami, system jest pod tym względem bardziej przyziemny.

### Bohaterowie wychodzą z... no, cienia

Nie oznacza to jednak, że do zabicia nie będą na śmiałków czekać smoki czy inne potężne poczwary – jeśli pożyją wystarczająco długo, w końcu będą mierzyć się i z takimi przeciwnikami (co oczywiście nie będzie łatwe). Z naciskiem na „jeśli”, ponieważ o śmierć w tym systemie jest łatwo. Być może nawet zbyt łatwo... ale nie uprzedzajmy faktów. Na razie, skoro o prostocie mowa, musiała ona przyświecać autorowi jako cel podczas kreacji systemu. Do gry wystarczą jedynie dwa rodzaje kostek, k6 i k20, zaś atrybuty postaci ograniczone są do jedynie czterech głównych (Siła, Zręczność, Inteligencja i Wola) i kilku od nich pochodnych; przykładowo maksymalne zdrowie bohatera jest równe wartości jego Siły. Podział jest przejrzysty i intuicyjny, jego opanowanie nie powinno



nastręczać kłopotów. Ułatwieniem tak dla graczy, jak i dla Mistrza Gry, jest też stały poziom trudności testów wynoszący 10; osobom zaznajomionym z „DeDekami” może się wydawać niski, w „Cieniu” nie są jednak dostępne aż tak wysokie modyfikatory do rzutów. Choć wciąż rzuca się k20, przewaga jest teoretycznie po stronie graczy. Zaszkozić lub przeszkodzić w realizacji zadania mogą też znoszące się wzajemnie kości łaski i zguby (k6), których wynik dodaje się lub odejmuje od otrzymanego rezultatu. Podręcznik wychodzi z założenia, że gdyby nie okoliczności utrudniające działanie, jak zbliżająca się pogoń, postać po prostu prędzej czy później odniosłaby sukces, jest to więc spójne na przecięciu się mechaniki i opowieści.

System tworzenia postaci również jest bardzo prosty, a cały proces przebiega w związku z tym błyskawicznie nawet w przypadku nowych graczy. Sporym ułatwieniem dla nich są twardo rozpisane atrybuty początkowe postaci (z nielicznymi wyjątkami) – w odróżnieniu od takich „DeDeków”, nie określa się ich rzutem kostek, nie trzeba też zastanawiać się nad przypisaniem puli wartości do poszczególnych cech. Na start po prostu są, jakie są; w ramach modyfikacji gracz może jedynie podnieść jedną z nich o 1 kosztem obniżenia innej o tyle samo. Nie oznacza to, że nie będzie żadnego rzucania kostkami – pozostałe aspekty postaci, takie jak wiek, wygląd, czy przeszłość, można określić za ich pomocą. Minusem takiego rozwiązania może być poczucie, że bohater nie jest prawdziwie „nasz”, ale jako się rzekło, „Cień” stawia w tym miejscu na możliwość szybkiego rozpoczęcia gry. No i nie należy zapominać, że choć jest to jedyne sugerowane w podręczniku rozwiązanie (za co w zasadzie należy się minus), nic tak naprawdę nie stoi na przeszkodzie, by zamiast zdawać się na los, osobiście dopracować, najlepiej przy asyście Mistrza Gry, część szczegółów.

### **Halo, gdzie moje tieflingi?!**

W kogo zatem możemy się wcielić? W kwestii ras wybór jest, niestety, dosyć ograniczony, do naszej dyspozycji oddano bowiem jedynie ludzi, krasnoludów, orków, gobliny, odmieńców i automatony. Kolejność nieprzypadkowa, ułożyłem je bowiem od największych klasyków do najciekawszych innowacji na tym polu. Od razu można stwierdzić, że miłośnicy klasyki nie będą tu mieli

zbyt wielkiego punktu zaczepienia – brakuje tu choćby elfów (które w tym uniwersum wliczają się do Faerie i jeśli ktoś czytał „Króla Olch”, to wie, czego się po nich spodziewać) czy niziołków. Ten drugi przypadek jest o tyle dziwny, że jak się można dowiedzieć z podręcznika, stanowią one niemałą część mieszkańców regionu, ewidentnie zaplanowanego przez twórców jako główna arena działań graczy, co sugeruje już załączona szczegółowa mapa. Nie ma tu też tieflingów, więc przykro mi, nie tym razem, Ghatorr. Na otarcie łez klasyków mogę powiedzieć, że bardziej krasnalskich krasnali ze świecą szukać – są brodate, gburowate, chciwe i długo żywią urazy. A ludzie to... no, ludzie. Jacy są, każdy widzi.



Poświęćmy nieco uwagi pozostałym rasom. Zarówno gobliny, jak i odmieńcy zaliczają się do Faerie, z czego ci pierwsi zostali wieki temu przeklęci i wygnani z ich ukrytych królestw przez władczynię Fey – i zdaje się nikt poza nią nie pamięta już, czym właściwie zawinili. Doskonale odnajdują się jednak w swojej nowej sytuacji, z lubością pluskając się w kanałach i robiąc inne dziwaczne rzeczy na dnie społecznej drabiny. Odmieńcy natomiast to zmiennokształtny efekt typowego działania Faerie – wykradania dzieci i zostawiania na ich miejscu takiego delikwenta, ponieważ bez tego elementu byłoby to nieuprzejme. W swojej prawdziwej postaci przypominają sklecione z patyków chochoły, nie muszą jednak być świadome swego pochodzenia. Co się tyczy orków, to rasa żołnierzy-niewolników, stworzona dawno temu przez magów ludzkiego Imperium z poddanych mutacjom jeńców wojennych. Fabularnie niedawno zrzucili jarzmo – lub są właśnie w trakcie zrzucania go – co, rzecz jasna, wiąże się z przelewaniem krwi. A to jest Władcy Demonów w smak. Automatony to natomiast swego rodzaju świadome, nakręcane golemy, napędzane przez wyrwaną z Zaświatów duszę – jeśli

klucz (do którego nie są w stanie samodzielnie sięgnąć) przestanie się obracać, przeistaczają się w nieożywiony obiekt i wymagają nakręcenia. I lepiej zrobić to szybko, bo mogą też wtedy wybuchnąć... Ogółem większość ras pozwala stworzyć różne interesujące fabularne haki, czy to przez samego gracza, czy przez jego MG.

Tym, co mnie jednak najbardziej urzekło, jest system dalszego rozwoju i klas postaci. Zgodnie z podręcznikiem gracze powinni rozpocząć przygodę na poziomach 0, nie posiadając jeszcze żadnej specjalizacji. Gdy awansują po raz pierwszy, otrzymują dostęp do ścieżek Nowicjuszy – tu jeszcze bez szaleństw, to po prostu cztery bardzo typowe archetypy: wojownika, łotra, kłeryka i magika. Prawdziwa zabawa zaczyna się od poziomu trzeciego, gdy wybierane są ścieżki Eksperckie: jest ich już znacznie więcej, a choć dzielą się one na grupy silnie powiązane z poprzednimi opcjami, nic nie stoi na przeszkodzie, by łotr stał się kapłanem, czy magik paladynem. Najlepiej przy tym, żeby gracz zadbał o fabularne uzasadnienie takiego rozwoju, ale poza tym, hulaj dusza, piekła... piekło jest. Na poziomie siódmym dochodzą do tego ścieżki Mistrzowskie (jest ich JESZCZE WIĘCEJ), do których podejść należy analogicznie. Można też zamiast tego wybrać sobie drugą ścieżkę Ekspercką. Daje to naprawdę gigantyczną możliwość kombinacji i owszem, niektóre pewnie spisywać się będą o wiele lepiej od pozostałych, ale szerokość tego wachlarza znajduje po prostu urzekającą. A wielokrotnie wspomniana wcześniej prostota systemu sprawia, że nie jest przytłaczająca.

### Głaskanie cepikiem

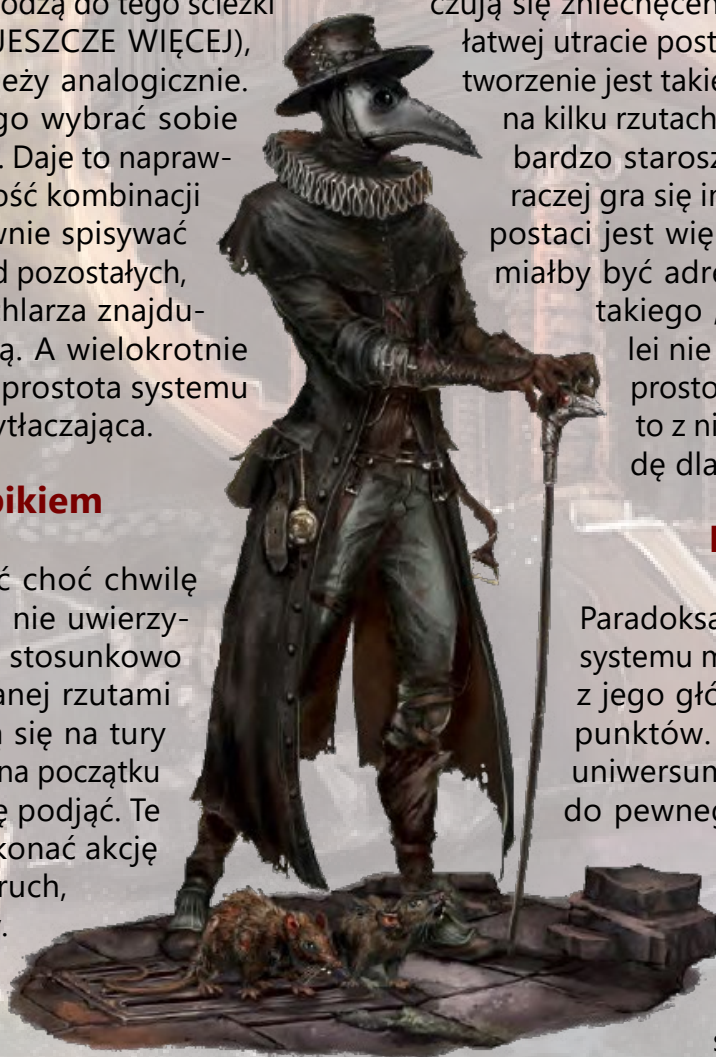
Wypadałoby poświęcić choć chwilę na temat walki. Pewnie nie uwierzycie, ale jej zasady też są stosunkowo proste. Zamiast określanej rzutami Inicjatywy, rundy dzielą się na tury krótkie i długie – gracze na początku deklarują, jakiej chcą się podjąć. Te pierwsze pozwalają wykonać akcję (najczęściej atak) albo ruch, te drugie: obie te rzeczy. W poszczególnych fazach gracze zawsze mają pierwszeństwo

przed przeciwnikami. Myk polega na tym, że oczywiście przed przejściem do tur długich muszą się najpierw skończyć wszystkie krótkie, także te wykonywane przez wrogów. Sytuacja na polu walki jest więc dynamiczna i może się okazać, że przygotowane plany posypią się w ostatniej chwili. Ataki różnego rodzaju mierzą w odpowiednie atrybuty przeciwnika: przykładowo cios mieczem wykonywany jest przeciw jego Obronie, wybuchowe zaklęcia sprawdzają Zręczność, a w sytuacjach społecznych kłamstwo jest atakiem opartym na Inteligencji przeciw Intelektowi rozmówcy. I to wszystko. Ale czy trzeba czegoś więcej?

Wszystko jest zatem proste, łatwe i przyjemne, prawda? Tu pojawia się problem, ponieważ nie do końca. Śmierć czyha tuż za rogiem – leczenie jest mało efektywne, zwłaszcza w zestawieniu z tym znanym z „DeDeków” i to zarówno w trakcie walki, jak i poza nią. Każdy punkt Zdrowia jest na wagę złota. Niektóre potwory, nawet te z gatunku słabszych, otrzymały mordercze zdolności, którymi bez problemu uśmiercą niedoświadczonego gracza/bohatera. Kłóci mi się to z wszechobecną prostotą mechanik; myślę, że początkujący poczują się zniechęceni do RPG-owania po tak łatwej utracie postaci. Zapewne dlatego ich tworzenie jest takie szybkie i może bazować na kilku rzutach, ale mam wrażenie, że to bardzo starszkolne podejście. Dzisiaj raczej gra się inaczej, a przywiązanie do postaci jest większe. Jeśli jednak „Cień” miałby być adresowany do miłośników takiego „oldskulu”, czy oni z kolei nie zostaną odrzuceni przez prostotę systemu? Czy nie czyni to z niego systemu tak naprawdę dla nikogo?

### Mhrok i zło

Paradoksalnie, za największą wadę systemu muszę uznać jednak jeden z jego głównych marketingowych punktów. Mroczność dowolnego uniwersum jest atrakcyjna jedynie do pewnego poziomu zagęszczenia, a obawiam się, że „Cień” wykracza poza te normy. Posłużę się przykładem orków – jak wspomniałem wcześniej, zostali stworzeni





jako rasa niewolników-żołnierzy w służbie Imperium. Motyw klasyczny dla dark fantasy, ale na tym sprawa się nie kończy. Otóż po zwolnieniu ze służby mają oni obiecany kawałek ziemi i spokojną emeryturę z dala od frontu – i jak się domyślicie, jest to kłamstwo. Zamiast tego orkowie trafiają do obozów koncentracyjnych, gdzie są masowo mordowani, by swoją liczebnością nie zagrozili ludziom. Uff, robi się gęsto od mroku, ale wciąż jeszcze trzymany jest w ryzach. I tu twórcy przedobrzyli w mojej opinii, dodając jeszcze jeden element: przerabianie ciał pomordowanych na prowiant dla pozostałych orków. Trzymajcie się mocno, bo oto znaleźliśmy się w Strefie Mhroku, gdzie zwykłe rzeczy nie dzieją się zbyt często. Cała misterna konstrukcja zapada się pod własnym ciężarem, takiego grimdarku długofalowo nie da się traktować poważnie. A to tylko jeden z bardzo wielu przykładów brudu zarówno moralnego, jak i tego czysto fizycznego – postaci mogą śmierdzieć moczem i kałem, rzucać zaklęcia powodujące u wrogów biegunkę prowadzącą do eksplozji wnętrzości, krew płynie rzekami... no czyż nie jest to gimnazjalny poziom Powagi i Dojrzałości?

Co się tyczy samej jakości technicznej podręcznika (i wydania), nie mogę się absolutnie do niczego przyczepić. Twarda okładka i dobrej jakości papier, na którym znajdziemy sporo ilustracji, dobrze wprowadzających w klimat dark fantasy. Tekst jest czytelny, zaś jego układ i podział przejrzysty – łatwo można odszukać potrzebne informacje i nie wymagają one zbyt wiele przeskakiwania pomiędzy różnymi fragmentami podręcznika, co często bywa bolączką systemów RPG. Czytającemu nie powinna zdarzyć się sytuacja, w której poszukiwana informacja znajduje się w kompletnie innym rozdziale, niż nakazywałaby to logika – a przynajmniej ja w trakcie zapoznawania się z książką takich problemów

nie uświadczyłem. Polskiemu wydawcy należy się przy tym pochwała zarówno za jakość tłumaczenia, które również świetnie oddaje klimat. Nasze swojskie Splugawienie brzmi nawet bardziej ponuro niż angielskie „Corruption”.

## Światelko w tunelu

Mówiąc szczerze, mam do zgryzienia naprawdę twardy orzech. Nie mogę odmówić systemowi potencjału, odnoszę jednak wrażenie, że próbuje łapać kilka srok za ogon, a ptaszyska lecą w przeciwną stronę. A do tego grożą chwytającemu rozerwaniem. Uproszczenie zasad i ograniczenie „kostkozy” względem „DeDeków” zdawałoby się wskazywać, że „Cień” adresowany jest raczej do tych, którzy dopiero zaczynają swoją przygodę z grami fabularnymi. Z drugiej strony osoby takie mogą poczuć się zniechęcone łatwością, z jaką mogą stracić swoje postaci, gra potrafi być bowiem pod tym kątem bezwzględna. A do tego dochodzi przesadzona „mhrocność”, której zagęszczenie zaczyna budzić raczej rozbawienie niż poważne traktowanie. Raczej nie polecałbym grupom RPG-owym systemu jako głównego, jednak wciąż jest to solidnie wykonana robota, mogąca służyć za odskocznię. A przy zręcznym Mistrzu Gry mrok nie powinien przeistoczyć się w parodię. I z tego względu wystawiam notę 6/10.

Na tym kończymy nasz wypad do Urth. Jeśli zatęskniliście za cywilizacją, możecie do niej powrócić, wzrok Władcy Demonów skierowany jest akurat gdzie indziej.



Tych, którzy wolą kontynuować ucieczkę, zachęcam do dalszej lektury numeru.

**Adios!**



## Alchemiczne poczynania w serii



# Przygoda wyczarowana z kociotką Atelier

**RZUCIĆ** wszystko, wcielić się w życie alchemiczki, przystąpić do syntezy bomb, świeczek, innych przypadkowych przedmiotów, a tym samym rozwiązywać problemy wioski lub świata. Takim tonem zachęca seria „Atelier”, żyjąca swoim życiem i regularnie poszerzana o nowe tytuły przez japońską firmę Gust od 1997 roku. Cała seria obecnie posiada aż 25 pozycji. Artykuł jest na podstawie wycinka tej historii, czyli jedynie siedmiu pozycji zaczynając od „Atelier Sophie” z 2016 roku oraz części jej następujących.

~rain

Rozgrywka posiada bardzo angażujący główny człon, polegający na tworzeniu coraz to lepszych przedmiotów. Można spędzić dużo czasu na rozwiązywaniu małych zagadek, które są własnoręcznie zadane. Istnienie rozwiązania też jest niepewne, bo wynika ze składników, które zostały zebrane. Jest szansa, że pożądaný rezultat syntezy jest na razie poza zasięgiem, ale nawet jeśli, to równocześnie znacznie podniesie możliwości w walce. Z tego powodu występuje bardzo skokowy poziom trudności sprawiający dużą przyjemność. Można ledwo być w stanie pokonać przeciwników, a po chwilce przygotowania

i stworzeniu nowej bomby – nagle nie stwarza to żadnego problemu.

Fabularnie gierki są bardzo prostoliniowe. Odkrywanie mapy, zapoznawanie się z drużyną, a gdzieś po drodze, w kluczowych momentach, trzeba tylko uwierzyć w siłę przyjaźni (a tak naprawdę to alchemii). Wtedy już wszystko będzie dobrze.

Dla nowicjuszy serii kilka słów, od której części dobrze się wpierv zabrać. Grupowane są one po kilka tytułów ściślej powiązanych fabułą. Najczęściej jest polecane „Atelier Sophie” lub „Atelier Ryza”. Synteza też się nieco różni w zakresie konkretnego rodzaju minigierki. Każda odsłona korzysta z tego samego zestawu podstawowych typów przedmiotów. Za pierwszym razem może być to nieco przytłaczające. Seria utrzymuje podstawowe idee, że należy dokonać syntezy bomb, kolejnych rodzajów sztabek metali.



Jest to przyjemna, aczkolwiek mniej znana seria dla zgłodniałych relaksu w sielankowym świecie. Pobiegać, pozbierać materiały, pogadać z grupką bohaterów, dużo syntetyzować, a na koniec pokonać ostatecznego bossa. Powtarzalność sprzyja odstresowaniu, a jeżeli wybrany tytuł się spodoba, to można liczyć, że reszta gierki jest w stanie dostarczyć podobne doświadczenia.



# KAPITULARZ



ŁÓDZKI FESTIWAL FANTASTYKI

6 - 8 IX 2024

WYDZIAŁ FILOLOGICZNY  
UNIWERSYTETU ŁÓDZKIEGO

UL. POMORSKA 171/173



# Rune Factory 5

Po zebraniu plonów truskawek  
pora odwiedzić ruiny



**PIĄTA** odsłona w serii gier „Rune Factory” będących spin-offem cyklu „Harvest Moon”. Główną ideą jest wprowadzenie elementów RPG do formuły rozgrywki życia farmera w świecie fantasy. Nie tylko w rutynie życia codziennego jest podlewanie ziemniaków, dawanie misek ryżu mieszkańcom wioski, ale też wyruszenie w las, ruiny czy inne dziwy, pokonanie przeciwników i stworzenie silniejszego miecza.

~rain

Życie w wiosce opiera się na klasycznych komponentach. Buduje się znajomości i romanse z mieszkańcami, uczestniczy się w festynach, oraz wypełnia się różne zadania. Jak bardzo jest się lubianym – zależy od regularnych rozmów jak i obdarowania innych prezentami. Na różnych etapach jest odblokowywany przerywnik fabularny, składający się z kilku pomniejszych czynności.



W grze różne mechaniki potrafią ze sobą współgrać w przyjemnie absurdalny sposób. Przypadkowa krowa złapana na potrzeby produkcji mleka, będzie podlewać i zbierać truskawki, a kurczak można zabrać w teren, aby pomógł w walce z orkami. Oczywiście, w farmie na smoku została jeszcze osa na podlewanie innej partii pola pod siano, aby wykarmić zwierczaki.

Ciekawym rozwiązaniem jest podejście serii do uprawy w różnych porach roku. W danym sezonie może coś szybciej lub wolniej rosnąć, ale nie ma problemu pozyskać w niskich ilościach potrzebne rzeczy. Przez to nie jest generowany stres poprzez potencjalne niewykonanie czegoś w danym sezonie. Ponadto w „Rune Factory 5” znaczna część rozgrywki opiera się na walce w terenie, co nie opiera się na zarządzaniu czasem.

Głównym problemem w tej odsłonie jest tempo elementów progresji. Oczywiście, dużo zależy tu od gracza. Nie zmienia to faktu, że część fabularna jest do przejścia w ramach połowy roku czasu gry. Oznacza to, że jeżeli motywacją jest realizowanie głównej ścieżki, to można doświadczyć dwóch pór roku i uznać grę za skończoną. Nie jest to duży problem, ale pozostawia pewien niedosyt. Jest to kwestia balansu, gdyż rzeczywisty spędzony czas nie jest za krótki, tylko dni są na tyle długie, że naprawdę dużo da się w ramach nich zrobić.





**CZASEM miło sięść sobie do jakiejś spokojnej książki, takiej z przyjaznymi postaciami, niezbyt znaczącymi stawkami wszelkich konfliktów i problemów stojących na drodze bohaterom, może odrobiną jedzenia i picia, bo to zawsze rozluźnia. Czy „Legendy i latte” pióra Traviisa Baldree spełnia te wymagania? I czy jest dobrą lekturą?**

~Ghatorr

Przyznam wprost – skusiła mnie okładka. Orczyca, coś czerwonego z rogami, wypieki, kufel – wyglądało to na idealną, spokojną lekturę, która nie powinna mnie nadmiernie zirytować i pozwolić na odpoczynek po serii kiepskich książek. W końcu nietrudno napisać przyjemną obyczajówkę, a dodanie do niej motywów fantasy wygląda na prosty sposób by ją rozwinąć w nieoczekiwanym, ciekawym kierunku.

Viv spędziła sporą część życia poszukując przygód – aż postanowiła coś zmienić, zainwestować łupy i zbudować sobie kawiarnię. W końcu kawa jest wspianała, a to znaczy, że wszyscy powinni walić drzwiami i oknami, prawda? No cóż, sytuacja okazuje się bardziej skomplikowana – przez całą książkę śledzimy wolny rozwój pierwszej kawiarni w przeciętnym, fantastycznym mieście. Autor obiecał nam proste konflikty i słowa dotrzymał – nawet pojawienie się gangu chcącego postraszyć świeżą osobę nie budzi tyle emocji, ile by mogło. Całość toczy się tak gładko, że jestem skłonny uznać to za wadę.

Są jednak inne aspekty, które by mogły nadrobić ten problem – postacie, humor, świat, styl... Ale w każdym z tych punktów coś niedomaga. Baldree stworzył obiecującą obsadę, która ostatecznie niewiele robi poza pracą dla Viv (nawet ci, którzy ponoć na starcie mieli jakąś inną pracę). Rozwój kawiarni wygląda jak przechodzenie przez menu w Starbucksie i dodawanie elementów, które byłyby potrzebne do kolejnych napojów i wypieków, bez najmniejszych odstępstw. Naprawdę najciekawsze, co może zrobić orczyca w świecie z magią to latte z imieniem na kubku? Humoru też nie ma tu za wiele.

Nie powiedziałbym jednak, że to zła książka. Jest po prostu średnia – miała pomysł na siebie, zrealizowała go, zostawiła sporo do życzenia, ale przeczytałem ją bez narzekania. Po prostu wystarczy nie oczekiwać za dużo.





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

## Gram z włączonym excelem Gdy nie można uciec od grindu

Temat tego numeru jest dość szeroko pojęty i dotyczy ucieczki od cywilizacji – odpoczynku od kultury „grindu”. Dla wielu tego typu odskoczną są gry, szczególnie te z rozległej kategorii „cozy games”, gdzie znajdują się liczne symulatory farmy, prowadzenia kawiarnii czy innych hoteli, rozmaite sandboxy, które stawiają na kreatywność czy wiele, wiele innych. Gry domyślnie mają relaksować, być przyjemne, nie popędzać gracza... Gdyby to jednak było takie proste! Często bywa tak, że gra nie narzuca ostatecznych terminów czy innych zadań, które należy wykonać TU I TERAZ, bo inaczej cały świat spłonie czy – co gorsza – nie zdobędzie się cool czapki. Jednak mimo to, głosik głęboko we wnętrzu każe liczyć, jak zmieścić jak najwięcej melonów na twojej farmie, żeby zarobić dość dużo, by dość szybko odblokować kolejne ulepszenia...

O tym właśnie jest ten felieton. O grindzie, który sobie sami narzucamy. Muszę się niestety przyznać, że należę do tego typu ludzi, którzy nie są zrelaksowani nawet w grze. Nic mnie nie obchodzi, że „Stardew Valley” nijak nie kara gracza, gdy nie skończy on reperować centrum społeczności w pierwszym roku. Ni w trzecim lub dziesiątym. Ale ja muszę w pierwszym, najlepiej przed zimą! Będę liczyć, jak najbardziej optymalnie rozmieścić spryskiwacze czy resetować jeden poziom w kopalni, bo tam odrobinę optymalniej kopie się srebro. I jest to pewien typ zachowania, do którego może przyznać się wielu graczy. Zwłaszcza cierpią na to symulatory farmy.

I o ile ma się w tym zachowaną równowagę, to myślę, że nie ma w tym nic złego. Bo w końcu szukanie sposobu na zoptymalizowanie gry jest też jakąś zabawą. Kto nigdy nie budował automatycznej farmy-opiekaczki kurczaków w Minecrafcie, ten niech pierwszy rzuci cobblestonem. Problem pojawia się wtedy, gdy wpada się w przesadę... Czasem fajniej jest faktycznie grać w tę grę niż

zastanawiać się jak zbudować najbardziej optymalną farmę żelaza i wszystkiego, żeby grała się sama. Można to też ekstrapolować na inne rodzaje rozrywek. Muszę się przyznać, że przestałam liczyć, ile książek przeczytałam w roku, bo zawsze w pewnym momencie zaczynam to traktować jako zawody z samą sobą, w których oczywiście za każdym razem przegrywam.

Moim największym grzechem w tym temacie jest to, co zainspirowało tytuł tego artykułu. Jest to być może najbardziej upokarzająca rzecz w moim życiu... Gram w simsy z odpalonym Excelem. A nawet kilkoma... Co prawda dotyczy to tylko „The Sims 2”, ale nadal. W jednym zapisuję, ile dni grałam daną rodziną, żeby wszystkie były wyrównane, w drugim zapisuję demograficzne informacje, jak kolor włosów i oczu Simów, trzeci służy do kalkulowania ich hobby, bo system z gry jest głupi... I jest to powód, dlaczego bardzo rzadko gram w tę część, mimo że jest moją ulubioną. Stresuje mnie wypełnianie tego Excela. Ale też odmawiam grania bez niego.

Ostatecznie, podejście do gier zależy od usposobienia. Mam znajomego, który często gra ze swoją dziewczyną w symulatory farmy, co kończy się tym, że ona radośnie hasa po mapie, zaprzyjaźnia się z NPCami, a on stara się jak najszybciej zostać milionerem. Narzucony sobie samemu grind może być fajny, ale z umiarem. Granie w simsy z Excelem to może przesada.



KIEDY WEJDZIESZ  
W SZEREGI GANGU



# ZAGRAJ DLA MNIĘ

NATALIA BROŻEK

POWINNAŚ NAUCZYĆ SIĘ  
CELNIE STRZELAĆ

# Szybka Piątka z Ucieczką

W **NASZYCH** codziennych, zabieganych żywotach mieszczuchów i osób z mniejszych miejscowości nie sposób uciec od cywilizacji. Mniej lub bardziej, jest częścią naszego życia, zwłaszcza za sprawą Internetu, który czyni świat globalną wioską. Na szczęście jest kino, które pozwala na ucieczkę – czasem dosłownie – od cywilizacji.

~Hefajstos



## 5. NIE ZOSTAWIAJ ŚLADÓW / LEAVE NO TRACE (2018)

Will, weteran wojenny (Ben Foster) żyje na odosobnieniu w parku wraz z córką Tom (Thomasin McKenzie). Wszystko zmienia się, gdy dziewczynę zauważa przypadkowy biegacz, co całkowicie zmienia jej dotychczasowe życie.

## 4. CAPTAIN FANTASTIC (2016)

Ben (Viggo Mortensen) jest ojcem sześciorga dzieci, które wychowuje z dala od cywilizacji. W wyniku trudnej sytuacji rodzinnej muszą stawić czoła nowoczesnemu życiu i dosłownie „wyjść do ludzi”.





### 3. DZIKA DROGA / WILD (2014)

Cheryl (Reese Witherspoon), załamana śmiercią matki i rozwodem, dochodzi do wniosku, że jest na życiowym dnie. Wyrusza więc pieszo przez Stany Zjednoczone, co pozwala jej na nowo odnaleźć sens życia.

### 2. WSZYSTKO ZA ŻYCIE / INTO THE WILD (2007)

Christopher (Emile Hirsch) kończy studia z wyróżnieniem i osiąga wybitne wyniki w sporcie. W głębi serca czuje jednak, że nie jest to życie, jakie chciałby wieść. Rozdaje więc swoje rzeczy, oddaje oszczędności na cele charytatywne i rusza autostopem na Alaskę, by tam wieść pustelnicze życie.



### 1. NOMADLAND (2020)

Fern (Frances McDormand) jest wdową, która w wyniku recesji traci dobytek życia. Pakuje więc swojego vana i rusza w drogę, by wieść życie nomada podróżującego po rozległych ziemiach zachodnich Stanów Zjednoczonych.

### BONUS: ZAGUBIENI W AMERYCE / LOST IN AMERICA (1985)

David (Albert Brooks) i Linda (Julie Hagerty) wiodą niemal idealne życie w Los Angeles – w drodze do 'idealnego' przeszkadza im nuda. Gdy David nie dostaje upragnionego awansu, namawia żonę do porzucenia wszystkiego i ruszenia w drogę przez cały kraj.



