

QUINOX TIMES X

CUDA I DZIWY

Sztuka absurdu i bezsensu

PASION DE LAS PASIONES

Przeżyj własną telenowelę

ZENO CLASH

Nie ma to jak rodzeństwo

PICO PARK

Jak znienawidzić swoich przyjaciół, szybko

BEETLEJUICE BEETLEJUICE

Trzeciego powtórzenia nie będzie

KAPITULARZ 2024

Fantastyczna Łódź

KRUK

Lot krótki,
prosto w drzewo



Spis treści

RECENZJE – FILMY I SERIALE

Beetlejuice Beetlejuice.....	4
Fantasy High.....	6
Kruk.....	8
Obcy: Romulus.....	10
Eternal.....	12
Strange Darling.....	14
Blink Twice.....	15

RECENZJE – GRY

Monkey Island.....	16
Shapez 2.....	20
Inzoi.....	22
Genesys.....	24
Pico Park.....	28
Kapitularz.....	30

TEMAT NUMERU

Deer Avenger.....	34
Rengoku II.....	36
Zeno Clash.....	40
Pasion de las Pasiones.....	42
Jazzpunk.....	43
Zwierzątka w dniach kształtów.....	44
Abstrakcyjna szybka piątka.....	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, Midday 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.

Po lecie przybyła jesień, a wraz z nią kolejny numer Equinox Times! Wrześniowe wydanie jest pełne cudów i dziwów, a to dlatego, że jest poświęcone absurdowi, więc znajdziecie to pełno artykułów o wszystkim, co można określić jako niecodzienne czy wymijające się z norm! W tym: recenzja systemu RPG „Pasion de las Pasiones”, który nawiązuje do telenoweli, cała paczka recenzji gier od Tanatosa czy ranking zwierzątek w dziwnych kształtach.

Jednak dla tych, co wolą bardziej przyziemne tematy, zapraszam do przeczytania pozostałych tekstów – takich jak relacja z Kapitularza czy fenomenalna recenzja nowego „Beetlejuice Beetlejuice” – ponieważ wśród nich też jest wiele ciekawego!

Zapraszam do czytania!

~Gray Picture

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

Źródło grafiki tła dla stron: [4](#), [8-9](#),
[10](#), [20](#), [36-37](#), [40](#), [42](#), [46-47](#),

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

Nasza strona
>klik<

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



ZE STAREGO ŻUKA
DUŻO NIE WYCIŚNIESZ



BEETLEJUICE
BEETLEJUICE

2024 A.D.

TIM BURTON nie ma najlepszej passy w XXI wieku. W najlepszym przypadku jego filmy są zjadliwe, w najgorszym zaś są „Mrocznymi cieniami”. Ochoczo sięga więc po nostalgiczny kapelusz i wyjmuje z niego Beetlejuice’a – bioegzorcystę z charakterem.

~Hefajstos

Szkoda tylko, że na tym jego rola magika się kończy. Sam (zdecydowanie nie) bohater filmu tego nie udźwignie, zwłaszcza gdy scenarzyści gubią się w notatkach, ciągnąc w ten sposób projekt na dno. Potrzeba wszak umiejętności, by z wyczuciem wskrzesić trupa.

Name so nice...

Trzydzieści sześć lat po tym, jak w domu Deetzów zapanował chaos wywołany przez ducha Beetlejuice’a (Michael Keaton), umiera senior rodu – Charles Deetz. Trzy pokolenia kobiet wracają więc do starego domu w Winter River, by godnie go pożegnać. Panie to oczywiście Delia (Catherine O’Hara) – druga żona denata, jego córka Lydia (Winona Ryder) oraz wnuczka Astrid (Jenna Ortega). Rodzinna drama pokoleniowa wisi więc w powietrzu.



Tymczasem w Zaświatach dzieje się nie lepiej. Oto bowiem powraca do nie-życia Delores (Monica Bellucci), pierwsza żona tytułowego upiora. Nie zna piekła straszliwszej furii nad wściekłość rozgniewanej kobiety, Beetlejuice musi więc salwować się ucieczką. W całość miesza się również upiorny detektyw Wolf Jackson (Willem Dafoe), co rozpoczyna kaskadę makabrycznych wydarzeń.

Na papierze wydaje się więc, że całość do czegoś zmierza. Niestety, odpowiedzialni za scenariusz Alfred Gough i Miles Millar nie mają pojęcia, co robią. Film przeskakuje między poszczególnymi wątkami nie mogąc zdecydować, o czym tak naprawdę chce opowiedzieć. Widać to szczególnie boleśnie w przypadku Delores, która w filmie znalazła się chyba tylko dlatego, że Bellucci jest obecną partnerką Burtona.

... in title they used it twice

W całym tym bałaganie widać również brak zrozumienia, co przełożyło się na sukces oryginału. Historia pary duchów uwięzionych w domu, z którego próbują wykurzyć nowych lokatorów i jednocześnie walczących z przypadkowo uwolnionym upiorem idealnie wpasowała się w stylistykę końca lat osiemdziesiątych. Sequel bierze kilka elementów z oryginału, a potem nieudolnie serwuje je widzom.

Pamiętacie postać myśliwego z ususzoną głową? Teraz jest ich cała gromadka! Pamiętacie palec, z którego Beetlejuice ściągnął obrączkę? Teraz jest cała postać! Pamiętacie Zaświaty będące urzędem? No to teraz jest cały osobny świat. I tak dalej, i tak dalej.

Sytuację nieznacznie ratują Keaton i O’Hara. Ten pierwszy znów ujmuje nas niechlujną charyzmą i energią (choć odnoszę wrażenie, że został nazbyt ugrzeczniony), ta druga znów kradnie serca komediovym talentem. Dzięki tej dwójce seans staje się znośny. Świetnie wypada również Dafoe, który wie, na ile szarzy może sobie pozwolić, by jego bohater nie popadł w cringe. Pozostała obsada radzi sobie dobrze – tyle i tylko tyle.

Weźmie numerki i czeka na lepszy film

Wizualnie dostajemy dość stonowanego Burtona – stare lokacje wciąż wyglądają groteskowo prząśnie, nowym brakuje jednak (nie)życia. Szkoda, bo przez to film przypomina produkcje Disneya czy Netflix pisany na kolanie, by zdążyć do Halloween.

Nie było warto czekać na sequel, o który nikt nie prosił i o którym mało kto będzie pamiętać. Być może reżyser powinien rozważyć segment animacji, gdzie idzie mu zdecydowanie lepiej. Starych druhów nie ma co wykopywać, żadna ilość pudru nie ukryje rozkładu. Niech klasyka spoczywa w pokoju. **Ave!**



DROPOUT

DIMENSION 20

FANTASY HIGH

GDY SZKOŁA JEST PRZYGODĄ



OSTATNIE lata są cudownym okresem dla fanów RPG-ów. Nowe tytuły, dodatki, kampanie, film, „Baldur’s Gate 3”, „Vox Machina” na Amazon Prime... czy wreszcie całe zatrzęsienie porządnie przygotowanych, odegranych i zmontowanych streamów z sesji. Osoby takie jak Matt Mercer czy Brennan Lee Mulligan i prowadzone przez nich gry przykuwają uwagę milionów osób na całym świecie, nieważne, czy mowa o epickich przygodach fantasy w Exandrii, parodii „Władcy Pierścieni”... czy szkole dla awanturników.

~Ghatorr

Witaj, szkoło!

Życie awanturnika nie jest proste. Szukanie przygód, ekscytujące starcia, które jednak mogą szybko skończyć się śmiercią lub kalectwem, konieczność operowania w zespole, który będzie wzajemnie się pilnował i uzupełniał, podstawy ekonomii – jest sporo rzeczy do opanowania. Alternatywą jest śmierć albo mniej groźna, ale o niebo nudniejsza praca.



Nic dziwnego, że pewien genialny (aczkolwiek szalony) jegomość postanowił założyć akademię mającą produkować niezrównoważonych, brutalnych świrów, zdolnych wyciąć mieczem ślad na świecie. Był nim Arthur Aguefort. To w jego szkole osadzono akcję serii „Fantasy High”. Dzieją się tam rzeczy niesamowite.

Szóstka graczy, mechanika D&D (z pewnymi modyfikacjami i błędami, ale o tym potem), jeden mistrz gry – a to wszystko nagrane i obrobione ku uciesze widzów. Wszyscy uczestnicy programu są całkiem utalentowani, ze sporą wiedzą na temat aktorstwa – choć niekoniecznie o samym graniu. Jednak całkiem mocno skupiali się na tym, by zarówno oni, jak i oglądający to na Youtubie ludzie z całego świata mieli sporo frajdy.

Młodość musi się wyszaleć

Jak to w grach RPG, najważniejszym elementem są główne postacie. Mamy tu przyjemną drużynę nastolatków, stawiających pierwsze kroki w szkolno-bohaterskim środowisku: półelfa-wojownika z odjazdowym ojcem piratem, zbuntowane diabelstwo, które dopiero niedawno odkryło, że nie jest elfem i ma kryzys osobowości, wybrańczynię boga kukurydzy, pokojowego półorka-barbarzyńcę wychowanego przez gnomy, gobliniego detektywa czy bardzo spanikowaną elfią czarodziejkę. Każdy ma wyrazisty charakter, bardzo ciekawy wątek osobisty... No dobrze, skłamałem trochę –

Kristen, ludzka kapłanka, czcicielka kukurydzianego bóstwa Helio, błyskawicznie zaczęła mnie drażnić prostotą i nijakością na tle reszty.



Ta banda Niedobrych Dzieciaków dostaje szlaban już pierwszego dnia w nowej szkole... oraz wpada na trop złowrogiej intrygi – kilka uczennic zostało niedawno porwanych. Śledztwo w tej sprawie przewija się przez cały pierwszy sezon „Fantasy High”, mieszając się z prywatnymi wątkami postaci – wszystko zaś umiejętnie złożone w jedną całość przez mistrza gry, sprawnie prowadzącego całą rozgrywkę. Czasem akcja szła tak gładko i płynnie, że ciężko mi było uwierzyć, że nic nie było wcześniej ustalone – ale nie, najwyraźniej po prostu wszyscy byli tak dobrzy i naturalni w kwestii improwizacji. Jeśli chodzi o historię, haki fabularne, używanie postaci niezależnych i inne tego typu motywy, to mogę tylko pochylić czoło przed kunsztem Brennana Lee Mulligana.

Trochę gorzej wypadają kwestie mechaniczne – szczególnie przy czarach potrafi dojść do solidnego zamotania. Również balans przedmiotów bywa dziwny – jeden z artefaktów pozwala na podtrzymanie dwóch zaklęć na koncentracji naraz (co jest niewyobrażalnie potężne w „Dungeons & Dragons”), podczas gdy inna postać dostała buty, dające niewielki bonus do skakania. Z drugiej strony, te problemy pokazują, że nie trzeba dokładnie znać całego podręcznika, by dobrze prowadzić.

Samo śledztwo i prywatne dramaty kilku uczniów by wystarczyło do zabawienia widza, ale to wszystko zostało okraszone jeszcze sporą dawką komediowego szaleństwa. Zarówno gracze, jak i ich mistrz radośnie bawili się wszelkimi kliszami – od parodii dramatu medycznego po scenkę piosenki pirackiej rodem z bajek Disneya, ale potraktowanej z czarnym humorem niespodziewanego realizmu.

Rekwizyty, gadżety i inne cuda

Całość ma 17 odcinków trwających, uśredniając, po dwie godziny. Ciekawa jest ich struktura – dostajemy na zmianę takie poświęcone części fabularnej i narracyjnej oraz wypełnione walką. Przy tych drugich widać, że cała seria ma porządny budżet – mamy makiety, figurki, kilka pomocy do ustalania zasięgów, ogólnie na sam widok pól bitew czułem ukłucie zazdrości. Do tego Brennan zadbał, by każde starcie było unikalne i ciekawe – chyba ani razu nie mamy do czynienia z prostym starciem do ostatniego zabitego, za każdym razem drużyna ma jakiś cel (powstrzymanie bossa, zamknięcie portalu, etc.) albo dodatkowe okoliczności (scena pościgu!), które komplikują sytuację w interesujący sposób.

Ważnym aspektem poprawiającym komfort oglądania jest świetny poziom edycji oraz praca kamery – zawsze widzimy wszystko, co najważniejsze, w trakcie walki postaci mają pokazane paski zdrowia, dźwięki pasują idealnie do tego, co się dzieje na ekranie i tak dalej. Och, i są obrazki – wiemy, jak wygląda każda ważna postać! Nie ma tu też żadnych dłużyzn, przerw czy momentów na niezręczną ciszę – każdy odcinek to skondensowana akcja od początku do końca.



Nie wszystko jest idealne – wspominałem o Kristen (zresztą, Ally z reguły mnie drażni, również w kolejnych sezonach „Dimension 20”), u której naliczyłem może jeden ciekawy moment w całej serii, widać też czasami brak doświadczenia graczy... Ale to nie jest nic, co by za bardzo psuło radość z oglądania. Zauważa się to przede wszystkim, jeśli o D&D już się coś wie – a i wtedy podchodzi to, mimo wszystko, trochę pod czepiałstwo. Do tego całość pierwszego sezonu jest za darmo na Youtubie. Jeśli chodzi o wstęp do oglądania sesji live action, to „Fantasy High” prezentuje się wyśmienicie – a do tego są kolejne sezony (zarówno samych przygód Niedobrych Dzieciaków, jak i innych drużyn), więc w razie niedosytu jest co oglądać potem. Ze swojej strony serdecznie polecam każdemu, kto chce się bliżej przyjrzeć, jak może wyglądać nietypowa, ale dobrze prowadzona kampania RPG.

KRAK

nie dajmy wypchanym
ptakom latać



TRZYDZIEŚCI lat temu pewien muzyk i jego ukochana zostali zamordowani, co zaowocowało jego powrotem z grobu i mściwym tournée. Najwyraźniej ktoś będzie musiał wrócić i dokonać kolejnej zemsty, bo oto nowa zbrodnia na horyzoncie.

~Hefajstos

Owym niecnym występkiem jest oczywiście remake adaptacji klasycznego komiksu Jamesa O'Barra, przemielony przez hollywoodzką maszynę, by całość była strawna dla dzisiejszego odbiorcy. Jakość potrawy plasuje się na wysokości krucznych odchodów. Tak, aż tak źle.

Trudna sztuka latania

Eric (Bill Skarsgård) i Shelly (FKA Twigs) to para młodych ludzi na życiowym zakręcie. Oboje poznają się w ośrodku odwykowym, z którego wspólnie uciekają. Po piętach deptcze im jednak przeszłość dziewczyny w osobie oprychów na smyczy tajemniczego Vincenta Roega (Danny Huston). I jak to w takich sytuacjach bywa, kończy się katastrofą.

Młodzi więc giną – dusza kobiety trafia na dół, dusza mężczyzny dostaje możliwość powrotu i uratowania swojej miłości. Tak też uzbrojony w nieśmiertelność i przesadzony makijaż, kierowany zemstą oraz krukiem Eric rusza przez miasto, by zaliczyć kolejne punkty na fabularnej mapie.



Całość sypie się więc już w posadach. Ciężko nam uwierzyć w niesamowitą i głęboką miłość Erica oraz Shelly, nawet gdy poświęca się jej niemal połowę filmu (tak, trzeba poczekać na krwawą vendettę). FKA Twigs nie radzi sobie z głębią odgrywanej bohaterki, wypowiadając swoje kwestie, jakby dopiero ją obudzono ze snu i kazano czytać scenariusz. Skarsgård nie ma tu za wiele do grania i poza jednym momentem nie daje z siebie zbyt wiele. Szkoda, zwłaszcza że nie raz udowodnił swój talent. Reszta obsady po prostu sobie jest, mamrocząc dialogi na lewo i prawo,

byle mieć to za sobą. O tym, jakim typecastem jest Hudson wspominać nie trzeba – niemal cała jego kariera to „ten zły”.

Kra, kra, krach w kinie

Stworzyć dobry remake to sprawa niełatwa, o czym Hollywood przekonuje się boleśnie w ostatnich kilku latach. Nie wystarczy bowiem przenieść wszystkiego w nowe ramy czasowe, trzeba jeszcze zrozumieć, co działało w oryginale (a co warto usprawnić) i jak wnieść nieco świeżości w skostniałą formułę. Tutaj wyraźnie widać, że scenarzyści nie rozumieją dzisiejszych pokoleń, tak jak i nie rozumieją opowieści O'Barra.



Nie pomaga również fakt, że Rupert Sanders jest fatalnym reżyserem, którego nie można nazwać nawet rzemieślnikiem. Nie wie, jak prowadzić obsadę, jak nakreślić atmosferę i jak zainteresować widza. Tym samym projekt został skazany na porażkę jeszcze przed wejściem ekipy na plan zdjęciowy.

A szkoda, bo nowoczesny sznyt pozwalał na nowe podejście do historii, zwłaszcza że wersja Alexa Proyasa, mimo swojej kultowości, traci najtiszami. Nowa wersja ma całkiem dobre gore (choć ślizgające się jakościowo gdzieś między „Maczetą” Rodrigueza a produkcjami Asylum) i wpadający w ucho soundtrack. Wszystko to jednak ginie pod litrami filmowej kloaki.

Niech spoczywa w (zamkniętym) pokoju

W repertuarze nie brakuje ciekawszych pozycji, za które warto zapłacić (niemałą) cenę biletu. Jeżeli już koniecznie chcecie poznać historię Erica i Shelly, sięgnijcie po wersję z połowy lat dziewięćdziesiątych. Albo lepiej, przeczytajcie powieść graficzną, na której oparto całość – wyjdziecie na tym lepiej. No, na pewno lepiej niż bohaterowie. **Ave!**

O B C Y

R O M U L U S



MY TO SIĘ CHYBA JUŻ ZNAMY?

W 1979 roku Ridley Scott udowodnił, że „monster movies” mogą być poważnym kinem wzbudzającym prawdziwą grozę. Pomysł chwycił, dzięki czemu widzowie przez ostatnie czterdzieści pięć lat mieli okazję zapoznać się z ksenomorfami.

~Hefajstos

Spora w tym zasługa Hansa Rudolfa Giger, którego genialny umysł był w stanie uchwycić zarówno horror, jak i piękno perfekcyjnego organizmu, co zapewniło „Obcemu” miejsce na firmamencie kinowych hitów. I choć seria miała swoje wzloty i upadki, wciąż trzyma się mocno – czego dowodem jest siódma pozycja franczyzy: „Obcy: Romulus”.

Alienacja na orbicie

Jest rok 2142. Rain Carradine (Cailee Spaeny) żyje wraz z przybranym bratem Andym (David Jonsson) w należącej do korporacji Weyland-Yutani kolonii Jackson’s Star na LV-410, gdzie pracuje na farmie. Dziewczyna marzy o ucieczce i życiu na słonecznej planecie Yvaga, na co nie ma zbyt wielu perspektyw pod butem konglomeratu. Okazja nadarza się jednak, gdy jej były chłopak Tyler (Archie Renaux) odkrywa porzucony statek na orbicie kolonii. Rodzeństwo stawia więc wszystko na jedną kartę i wraz z grupą przyjaciół ruszają wykorzystać szansę.

Na miejscu okazuje się, że mają do czynienia ze stacją badawczą „Renesans”, podzieloną na dwie części – „Romulus” i „Remus”, nazwane tak od mitycznych założycieli Rzymu. Podczas eksploracji obiektu przypadkowo uszkodzają kontrolery temperatury, przez co do życia budzą się twarzołapy. Wywołuje to lawinę wydarzeń i doprowadza do walki o przetrwanie – ot, kosmiczny chleb powszedni.

Hello ma baby, hello ma honey

Fede Alvarez, reżyser i scenarzysta filmu, w kinie gatunkowym czuje się jak ryba w wodzie, widać też wyraźnie jego zamiłowanie do serii. „Alien: Romulus” wypełniony jest mniej lub bardziej jawnymi od-

niesieniami do poprzednich odsłon serii. Sama rama fabularna to zresztą kalka z pierwszego filmu – mamy grupę ludzi uwięzionych z niebezpieczną istotą na relatywnie małej przestrzeni.

W tym właśnie tkwi największy mankament filmu Alvareza – całość wydaje się być celuloidową przejażdżką po najważniejszych elementach marki. Odhaczanie kolejnych elementów na liście obdziera „Romulusa” z własnej tożsamości, na czym tracą wszyscy. Zwłaszcza że początek na korporacyjnej kolonii działa fenomenalnie, pokazując nieco więcej świata, w którym to wszystko ma miejsce.

Aktorsko jest naprawdę dobrze, zwłaszcza że pokuszono się o zatrudnienie mniejszych nazwisk. Cailee Spaeny dobrze wypełnia rolę kosmicznej final girl, brakuje jej jednak siły przebicia Ripley. Fenomenalnie za to sprawuje się David Jonsson, zgrabnie przeskakując między zachowaniami odgrywanego przez siebie bohatera.

Film również wygląda dobrze, zgrabnie operując światłem i dając nam dawno niewidziane kolory w miejsce wszechobecnej szarości (patrzę na Ciebie, „Prometeuszu”). Reżyser wie, jak nakreślić atmosferę horroru, nawet wtedy, gdy musi uciekać się do tańszych i sprawdzonych sztuczek.

No stromo w box office

Ostatecznie i mimo wszelkich mankamentów, nowy „Obcy” broni się jako solidne kino z pogranicza science fiction i horroru, z szacunkiem traktując nieco kulejącą markę. Jako blockbuster okresu letniego sprawuje się świetnie i wart jest ceny kinowego biletu. Pozostaje mieć nadzieję, że będzie tylko lepiej w serii. **Ave Ces... Xenomorph!**

ETERNAL

-NIC NIE MOŻE PRZECIEŻ WIECZNIE TRWAĆ-

W repertuarze kinowym zapchany popularniejszymi tytułami od czasu do czasu przewijają się mniejsze produkcje. Z reguły są to filmy, którym warto poświęcić nieco swojej uwagi, za co odwdzięczają się poszerzaniem naszych horyzontów. Bywa jednak, że seans dłuży się w nieskończoność i prowadzi donikąd.

~Hefajstos

Po wstępie domyślacie się już, co powiem – „Eternal” dobrym filmem nie jest. Kooperacja duńsko-islandzko-norweska, na czele której stoi Ulaa Salim, to miks romansu i science fiction. Niech Was jednak nie zwiedzie ten drugi człon, produkcji bowiem bliżej do „Proximy”, „Drugiej Ziemi” czy „Ad Astra”, niż do rasowego kina naukowej fikcji. A szkoda.

Jedna noga w przeszłości...

Gdzieś u wybrzeży Islandii powstaje szczelina w warstwie tektonicznej, która zagraża naszej planecie. Z tego też powodu, państwa nordyckie przygotowują proces edukacyjny dla młodych ludzi, by w najbliższej przyszłości ją zamknąć i tym samym dać ludzkości trochę więcej czasu.

Jednym z tych młodych ludzi jest Elias, zafascynowany wspomnianym zjawiskiem i zmartwiony konsekwencjami. Jego marzenia o uratowaniu planety krzyżuje poznanie Anity, w której zakochuje się z wzajemnością. Drogi młodych się jednak

rozchodzą, a chłopak zostaje głównym specjalistą w projekcie. Gdy podczas misji doświadcza wizji potencjalnej przyszłości z Anitą, postanawia ją odnaleźć za wszelką cenę.



...druga w zapomnieniu

Mamy więc prostą historię z ciekawym tłem, nikt jednak nie wie, w którą stronę to wszystko powinno iść. Miłosna drama jest nużącym spektaklem z antypatycznym bohaterem i morałem wbijanym do głowy, wątek ratowania planety potraktowano zaś po macoszemu (choć oczywiście nie zabrakło klimatycznego przekazu wpajanego nam równie mocno).

Całości nie pomaga taniać efektów oraz silące się na przesadny artyzm ujęcia. Seans dłuży się, osiągając przy tym niemal wieczność. Reżyser mocno czerpie z innych dzieł – nie wie jednak, jak dopasować podebrane klocki. Szkoda wielka, nie brakuje jednak lepszych filmów w podobnych klimatach. Chociażby „Interstellar” Nolana. *Ave!*

REKRUTACJA OTWARTA

ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

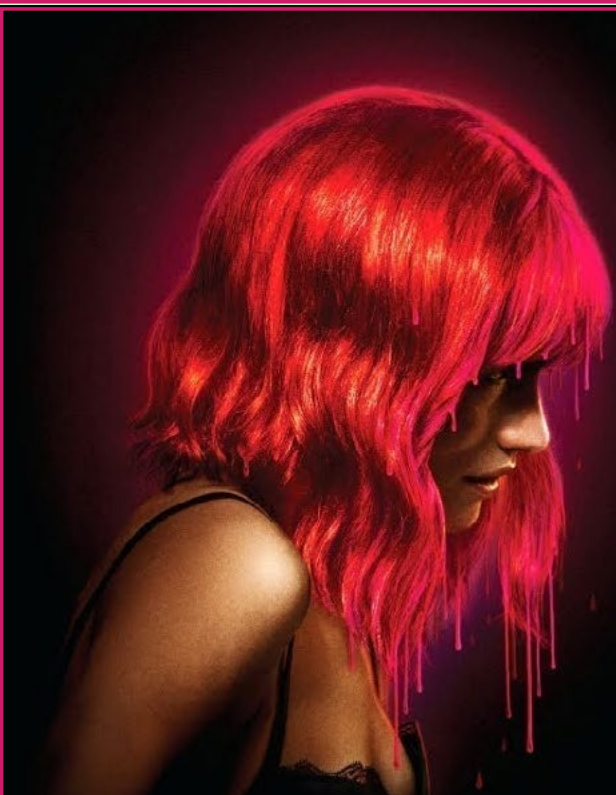
redakcja@equinoxtimes.pl



ZA DARMO



CZYTAJ, UDOSTĘPNIJ,
WSPÓŁPRACUJ LUB DOŁĄCZ



STRANGE DARLING

O tym, jak Dama tańczyła
z Demonem

WYDAWAĆ by się mogło, że w kinie widzieliśmy już wszystko, co można było pokazać i że nic ciekawego już nas nie spotka. Na całe szczęście to bzdura, co udowadniają raz za razem tak twórcy początkujący, jak i weterani.

~Hefajstos

I bardzo dobrze, wszak kto by nie chciał oglądać filmów dobrych i wartych naszego jakże limitowanego czasu? Dokładnie tak jest w przypadku omawianego dziś „Strange Darling” autorstwa JT Molnerra. Szkoda tylko, że nasza rodzima dystrybucja postawiła na inne konie.

Niebezpieczeństwo za maską

Gdzieś w hrabstwie Hood River w stanie Oregon spotyka się dwoje ludzi. Ona (Dama grana przez Willę Fitzgerald) proponuje Jemu (Demonowi – w tej roli Kyle Gallner) wspólną noc w motelu. Niezobowiązująca przygoda zamienia się w koszmar, który pociągnie za sobą dramatyczne wydarzenia i wstrząśnie lokalną społecznością.

Więcej zdradzić nie wolno, albowiem historię opowiedzianą w sześciu rozdziałach z epilogiem (w tarantinowskim duchu przedstawioną nam nielinearnie) musicie odkryć sami. Sami też musicie wysnuwać wnioski i dawać się zaskoczyć – nic tu nie jest takie, jakie wydaje się na pierwszy rzut oka.

Kontra płęć

Thriller nakręcony na taśmie 35 milimetrów (o czym zresztą jesteśmy informowani na starcie) wciąga od pierwszej minuty, zręcznie przekazując nam kolejne elementy układanki. Ogromna w tym zasługa (skromnej) obsady, zwłaszcza wspomnianej na starcie pary. Fitzgerald fenomenalnie odgrywa kobietę skrytą za maską otwartości, zręcznie manipulując naszymi uczuciami, zaś partnerujący jej Gallner swoją prezencją potrafi wprawić w niepewność z nutką strachu. Pamiętajcie jednak, że pozory mogą mylić.

Jeśli więc macie możliwość, koniecznie wybierzcie się do kina. Na chwilę obecną to jedna z najlepszych pozycji, jakie można znaleźć w repertuarze. Jeżeli jednak w okolicy nikt nie wyświetla, cóż – zostaje Wam uzbroić się w cierpliwość. I liczyć na to, że kolejny projekt Molnerra zyska większy rozgłos.





BLINK TWICE

Zobacz raz (albo wcale)

TAK to się w świecie filmów utarło, że aktorki i aktorzy próbują swoich sił także po drugiej stronie kamery. Piszą więc swoje dzieła życia, zbierają ekipę i biorą się za kręcenie. Raz więc dostajemy „Gone Girl”, innym zaś razem „The Room”. Częściej jednak produkt końcowy jest nijaki.

~Hefajstos

„Mrugnij dwa razy” wpisuje się, niestety, w ostatnią kategorię. Będącemu thrillerem psychologicznym projektowi Zoë Kravitz nie brakuje ambicji, ale nie wystarcza to jednak, by zaskarbić sobie widzów.

Uciezka w zapomnienie

Miliarder Slater King (Channing Tatum) organizuje przyjęcie charytatywne, na którym poznaje dwie kelnerki: Fridę (Naomi Ackie) oraz Jess (Alia Shawkat). Oczarowany zaprasza je na swoją prywatną wyspę, by spędziły kilka dni w raju na ziemi. Przyjaciółki ochoczo przystają na propozycję



i w towarzystwie znajomych bogacza oddają się słodkiemu nieróbstwu.

Idylla nie trwa jednak długo, bowiem kobiety zaczynają zauważać dziwne rzeczy – tracą poczucie czasu, mają dziury w pamięci i siniaki na ciele. Próba odkrycia tajemnicy prowadzi do dramatycznego finału i jeszcze dramatyczniejszych wniosków.

Troubles in Paradise

Mamy więc zagadkę, którą widz rozwiąże dość szybko. Mamy wątki traumy, relacji damsko-męskich i toksyczności – autorka nie wie jednak do końca, jak to wszystko zgrabnie połączyć. W efekcie dostajemy film ambitny, którego dobry start kończy się zderzeniem z glebą.

Wizualnie produkcja robi wrażenie, Kravitz brakuje jednak wyraźnie umiaru. Nadużywa czerwonego koloru i artystycznych ujęć, przez co wszystko staje się tandetnie napuszone. Widać to zwłaszcza w końcowym akcie, gdy film zmienia gatunek na kino zemsty.

Nie jest to więc debiut idealny czy nawet szczególnie dobry, pokazuje jednak potencjał drzemiący w artystce. Być może jej kolejny projekt okaże się produkcją bardziej dopracowaną. Ostatecznie można poświęcić „Mrugnij dwa razy” sto minut życia. Do refleksji nie skłoni, ale zapewni rozrywkę. *Ave!*

Małpa i Miecz.

Retrospektywa serii

MONKEY ISLAND

Cz. 3

THE CURSE OF MONKEY ISLAND



CIAO tutti, kamraci! Jesteście gotowi kontynuować naszą małpią odyseję? Guybrush po raz kolejny rzuca się w wir przygody, by po raz trzeci (ale czy na pewno?!) pokrzyżować plany złowrogiego LeChucka. Nieumarły pirat na długo przed serią o pewnych animatronikach mógłby powiedzieć: „I always come back”. A nic tak nie krzyżuje planów złowrogich pirackich planów, jak używanie przedmiotów na innych przedmiotach celem uzyskania mniej lub bardziej absurdalnych efektów. Wszystkie ręce na pokład, przedstawiam „The Curse of Monkey Island™” z roku 1997!

~Malvagio

Tym razem Guybrush wpakował w niemąłą kabałę nie tylko siebie, ale też damę swego serca, gubernator Marley. Pod wpływem tak chwili, jak i przeszłych doświadczeń, postanowił bowiem nie tylko szczerze wyznać jej swoje uczucia, ale też poprosić ją o rękę. Pech chciał, że znaleziony pośród skarbów LeChucka pierścienek zaręczynowy okazał się przeklęty i zamienił Elaine w złoty posąg – nadmienmy, że ku jej wielkiemu niezadowolaniu. Guybrush rusza więc na wyprawę, by znaleźć sposób na przełamanie klątwy, a przy okazji, jak to padło we wstępie, znów zmierzyć się z nieumarłym piratem.

Zemsta LeChucka?!

Pamiętacie może jak wspominałem poprzednio, że zakończenie „Zemsty LeChucka” było bardzo dziwne? Wręcz tak dziwne, że aby w ogóle można było myśleć o sequelu, twórcy musieli by wykombinować sposób na to, jak je obejść, by ująć rzecz ordynarnie. Nie zdradzając zbyt wiele powiem tylko, że nasz triumf nad złoczyńcą w poprzedniej części okazał się jedynie iluzoryczny. Tak, tak naprawdę przegraliśmy, a nieświadomy niczego Guybrush dał się usidlić! Stąd wyrażona we wstępie wątpliwość, co do liczby jego zwycięstw. Ale co się odwlecze, to nie uciecze, zaległą wiktoryę odhaczamy już

w prologu i przez pewien czas (oczywiście) mamy z naszą nemezis spokój.

Jestem pewien, że nie każdemu takie rozwiązanie przypadnie do gustu. Doszły mnie słuchy, że swego czasu była to bardzo kontrowersyjna



But who will give me information and advice?
But who will point me in the right direction?
But who will explain away gaping plot holes?
But who will be the game's only female character?

kwestia, która podzieliła fanów Małpiej Wyspy™. Ciężko mi jednak wyobrazić sobie inne wyjście ze ślepej uliczki, w którą zdawała się wpędzić serię wizja Rona Gilberta. I myślę, że znamienne jest tutaj fakt, że nie brał on udziału przy tworzeniu „Klątwa Małpiej Wyspy™”, dla niektórych może więc nie być to „prawowity” sequel. Nie sposób jednak zaprzeczyć, że stanowi on bezpośrednią kontynuację „Zemsty LeChucka”, fabuła wielokrotnie odnosi się do poprzedniej części, a do tego powraca nawet Big Whoop (i wreszcie otrzymujemy wyjaśnienie, czym jest ten tajemniczy skarb). Z tego też względu osobiście uważam, że „Klątwę” należałoby traktować jako rozszerzenie i prawdziwe zakończenie historii przedstawionej w „Zemście”.

Monkey Island: Film

Ale dość o tym, porozmawiajmy raczej o kwestii, która jako pierwsza rzuca się w oczy. Dosłownie, jako że mowa o grafice. „Klątwa” zanotowała naprawdę gigantyczny skok na tej płaszczyźnie, porzucając charakterystyczny pikselarowy styl na rzecz kresków-

kowego charakteru. Gra upodobiła się przez to do filmu animowanego, co zresztą jest dodatkowo podkreślane przez liczne cutscenki, ukryty przez większość czasu interfejs i głosy. Mamy tu bowiem do czynienia z pierwszym tytułem w serii, który otrzymał nagrane dialogi – i jak wspomniałem w poprzedniej odsłonie materiału, dobrani do ról aktorzy wystąpili też w remasterach dwóch wcześniejszych części. Nie muszę chyba dodawać, że spisali się na medal, tchnęli w swoje postaci życie. Lub nie-życie, jak w przypadku LeChucka, który zresztą na ugłosowieniu wygrał chyba najwięcej.

Ekhm, ale miało być o tym, co widać, a nie słycać. Choć teraz chciałbym raczej skupić się na tym, czego NIE widać, czyli interfejsie. Choć „Klątwa Małpiej Wyspy™” jest ostatnią grą opartą o silnik SCUMM, nie uświadczymy tu charakterystycznych dla wcześniejszych produkcji paneli poleceń i ekwipunku u dołu ekranu. Oba wywołujemy teraz stosownym przyciskiem myszy i tym razem są one stylizowa-



Curse the villains! They never give you enough slaw with these value meals.

ne tak, by w jak najmniejszym stopniu wybijać z immersji – polecenia wydajemy Guybrushowi za pośrednictwem złotego pirackiego dublonu, ekwipunek mieści się zaś w skrzyni skarbów. Miły akcent, choć jednak szkoda mi trochę klasycznego interfejsu. Nostalgia to straszna rzecz.

Zagadki skrojone na miarę

Ale czasami i nostalgia musi ulec. Przyznam, że pod kątem scenariusza, wliczając w to także same zagadki, „Klątwę” umieściłbym wyżej od jej poprzedniczek. Łamigłówki w dalszym ciągu potrafią być absurdalne, ale nie przekraczają granicy, a co więcej – jeśli jesteśmy uważni, zawsze możemy

liczyć na podpowiedzi... choć najpewniej nie zawsze zdołamy je rozgryźć, bywają bowiem dosyć enigmatyczne. Myślę, że na plus działa tu powrót skalą do „Sekretu Małpiej Wyspy™” i ograniczenie liczby miejsc, które możemy w danej chwili odwiedzić. Zbyt wielki świat w przygodówce, zwłaszcza w takiej, która korzysta z pokrętej logiki, prędzej czy później musi doprowadzić do mozolnego używania wszystkiego na wszystkim w poszukiwaniu rezultatów. A gdy osiąga się ten punkt, rozgrywka przestaje przynosić jakkolwiek frajdę, zamiast tego stając się źródłem frustracji. Na wzmiankę zasługuje również fakt, że podobnie jak „Zemsta LeChucka”, „Klątwa Małpiej Wyspy™” posiada dwa poziomy trudności – normalny/łatwy oraz Mega Monkey, rozbudowujący część zagadek o dodatkowe kroki. Różnica nie jest przy tym tak duża, jak miało to miejsce w przypadku poprzedniego tytułu.



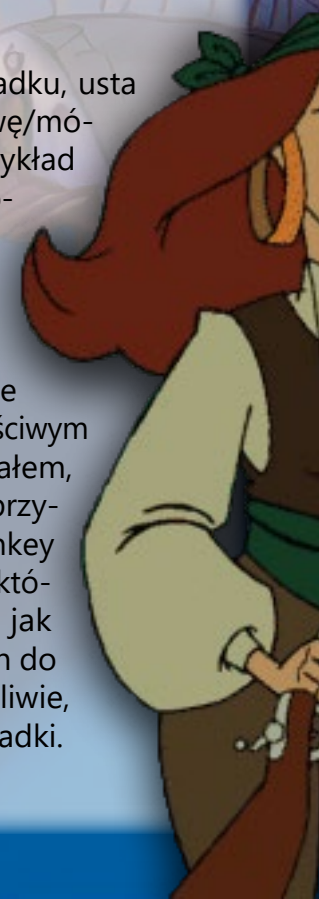
Małpie figle

Nie obeszło się, niestety, bez kilku wad. Jedną z nich jest ślimacze tempo poruszania się Guybrusha. Bo cóż z tego, że sylwetka jest pięknie zanimowana (bo jest), kiedy nasz młody pirat powłóczy nogami, jakby obie miał drewniane? Nie jest to, oczywiście, poważny problem, niemniej potrafi irytować, zwłaszcza na większych ekranach. Podobnie – choć może jest to kwestia przyzwyczajenia – ma się sprawa z poleceniami, jakie możemy Guybrushowi wydawać. Jako się rzekło, w grze nie ma już stale obecnego na ekranie paska komend (na zawsze w moim sercu!), dodatkowo ograniczona została ich liczba. Do naszej dyspozycji oddano ikonki ręki, oczu i ust, co czasami wydaje się być niewystarczające i mało intuicyjne.



Nie są to jednak jedyne elementy zaczerpnięte z poprzednich części. Powróciło pojedynkowanie się na miecze! A raczej obelgi towarzyszące ich wymachiwaniu. Wprowadzony został też pewien twist sprawiający, że Guybrush musi zbudować nową kolekcję rezolutnych ripost. Kreskówkowe animacje sprawiają, że pojedynki cieszą oko o wiele bardziej niż w pierwszej części gry. Szkoda jedynie, że rozdział, w którym się pojawiają, jest tak naprawdę przerywnikiem między aktami i ma się wrażenie, jakoby gra mogła się całkowicie bez nich obejść. Muszę też wspomnieć, że w tym samym momencie gra przedstawia nam również minigrę o polowaniu na wrogie okręty. Nie jest ona szczególnie emocjonująca, choć stanowi całkiem ciekawy dodatek. Osoby wyraźnie niechętnie takim aktywnościom mogą w każdej chwili zdać się w tej kwestii na swoją załogę, wtedy do pokonania wroga wystarczy tylko jedna celna salwa.

Zwłaszcza w tym trzecim przypadku, usta mogą bowiem oznaczać rozmowę/mówienie do czegoś, ale też na przykład wypicie zawartości butelki, czy polizanie czegoś. W jakimś stopniu utrudnia to niektóre zagadki, jako że pierwszą myślą gracza jest „użycie” czegoś, zatem skorzystanie z ikony ręki, która tu nie zadziała. Nie wydaje mi się to właściwym kierunkiem. Choć, jak powiedziałem, może to być po prostu kwestia przyzwyczajenia. W trybie Mega Monkey zdarzają się do tego utrudnienia, które są po prostu irytujące, takie jak powtarzanie kwestii dialogowych do skutku, czy pixelhunting. Szczęśliwie, są to jednak jednostkowe przypadki.



Piraci z Wyspy Miłości

Myślę, że na osobny akapit zasługuje wybranka Guybrusha, gubernator Elaine Marley, twórcom udało się bowiem rzecz naprawdę ciekawa. Stworzyli – i zauważmy, że już od pierwszej części! – jak to się zwykło współcześnie mówić „silną postać kobiecą”. I to taką prawdziwą, zarówno pod kątem siły, jak i kobiecości. Zaraz, zaraz, możecie zapytać, jak to możliwe, skoro Guybrush notorycznie rusza jej na ratunek? Czy to nie czyni z niej klasycznej damy w opresji, co to na koniec



winna zawisnąć przewieszona przez ramię bohatera? Cóż, nie do końca. Już w sekwencji finałowej „Sekretu” okazywało się, że Elaine wydostała się sama i wabiła LeChucka w pułapkę – ratunkowa interwencja Guybrusha pokrzyżowała jej wręcz plany. W drugiej części, choć jej rola jest niewielka, to właśnie ona przybywa z ratunkiem dla protagonisty. W „Kłątwie” natomiast, choć tutaj rzeczywiście polegać musi na Threepwoodzie i to wyłącznie dlatego, że sam, własnymi rękoma, sprowadził na nią kłątwę i zmienił w złoty posąg. Przy czym w finale znów się okazuje, że choć LeChuck ją porwał, to nie tylko uwolniła się bez naszej pomocy, ale jeszcze zakulisowo pomogła nam w finałowym starciu z demonicznym piratem. Nieźle, jak na lata 90, prawda?

Podkreślić tu jednak należy, że pomiędzy Guybrushem a Elaine nie ma żadnej rywalizacji. Nie ścigają się między sobą o to, kto położy kres LeChuckowi, nie rzucają sobie kłód pod nogi, nie są względem siebie antagonistyczni. Zamiast

tego wzajemnie się dopełniają i troszczą o siebie, wydobywając wzajemnie swoje najlepsze strony. I to właśnie w „Kłątwie” ta dynamika zostaje w pełni wyrażona... dosyć paradoksalnie, zważywszy na fakt, że Elaine większość czasu spędza zamieniona w posąg. Niemniej, wątek ich związku zostaje przeprowadzony naprawdę sprawnie i satysfakcjonująco. To po prostu zdrowa relacja.

Nazywam się Guybrush Threepwood i jestem piratem we wspaniałej grze!

Muszę przyznać – nie spodziewałem się, że „Kłątwa Małpiej Wyspy™” aż tak przypadnie mi do gustu. Wszyscy chyba zdajemy sobie sprawę z siły nostalgii i byłem przekonany, że gra nie zdoła zagrozić pozycji swej poprzedniczki. Tymczasem... właśnie się jej to udało. Z dotychczasowych ogrywanych przeze mnie przygód Guybrusha, to właśnie „Kłątwa” postawiłbym na pierwszym miejscu. Humor, jak i ogólna jakość scenariusza są bez zarzutu, wyeliminowane zostały największe bolączki poprzednich części, a mankamenty nie wpływają negatywnie na odbiór całości. Ostatnia gra oparta o silnik SCUMM oddała mu sprawiedliwość.

Na tym kończymy kolejny etap naszej podróży, ale przed nami wciąż daleka droga! Już teraz mogę zdradzić, że następnym razem czeka nas przeprawa przez zdradliwe wody wczesnego trójwymiaru. Trzeba nam będzie poczynić wcześniej stosowne przygotowania, dlatego wpływamy w następnym numerze.

Arrdios!



w fabryce
kształtów

shapez2



JEDNYM z ostatnich nowych tytułów na Steamie jest mała gierka, co się zwie „shapex 2”. W skrócie — jest to esencja symulatorów fabryk. Żadnych domieszek survivalu, walki z przeciwnikami, ani chodzenia i osobistego doglądania taśmociągów. Nic tylko usiąść, kontrolować obszerną fabrykę z góry i stworzyć coraz to bardziej skomplikowane systemy transportu oraz konwersji surowców, które finalnie lądują w kosmicznym wirze.

~rain

Zaspokajanie głodu kosmicznego wiru

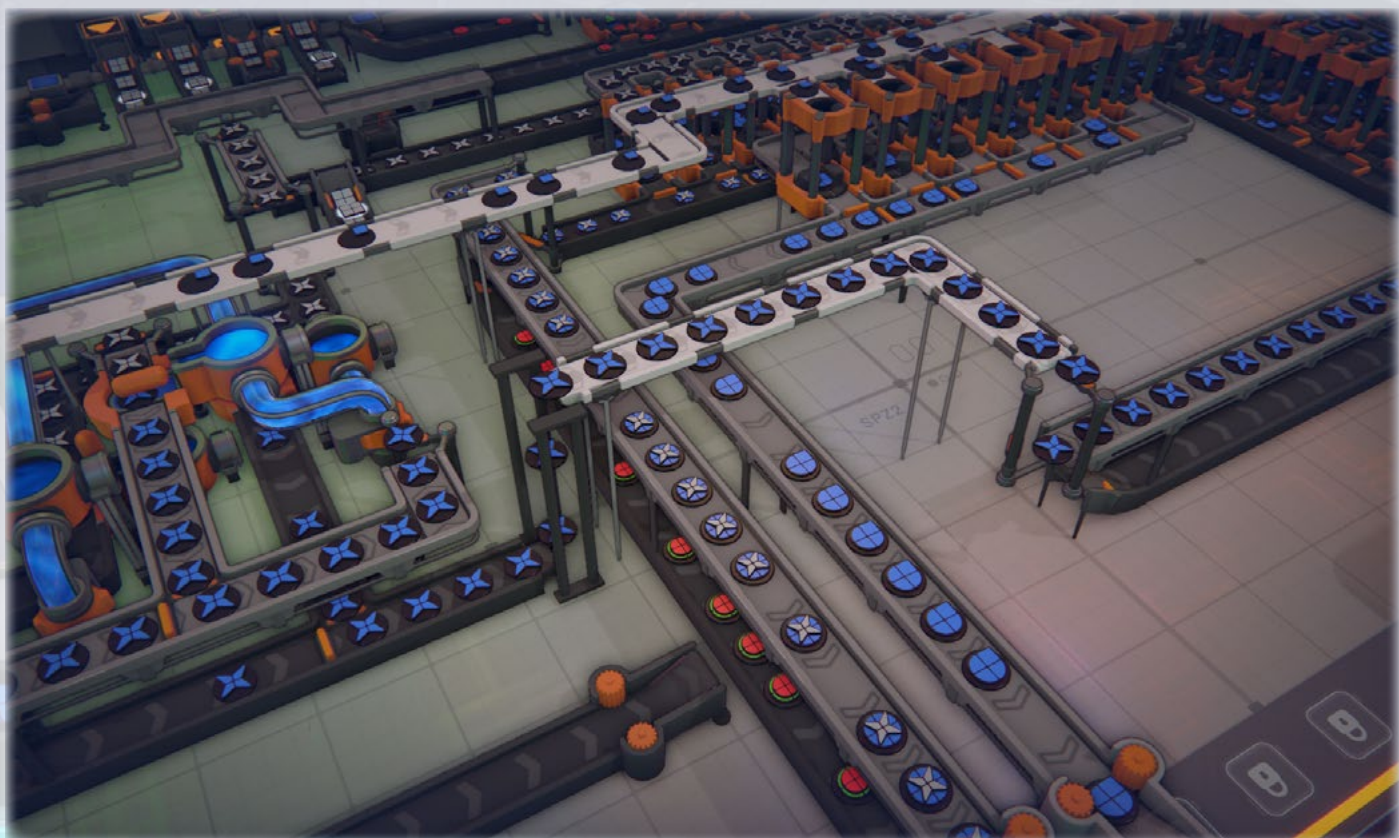
Rozgrywka opiera się na ciągłym rozwiązywaniu problemów dostarczenia zadanych kształtów w zadane miejsce. Cały czas wszystko dzieje się w obrębie jednego świata, a wymagana jest ciągła przebudowa już istniejących systemów. Głównym wyzwaniem gry jest zagospodarowanie przestrzeni: wymaga to planowania nie tylko modułowych fabryk, ale i sprawnego doprowadzania surowców oraz półproduktów przez cały kosmos. Im lepsze zbuduje się rozwiązania, tym większy jest przepływ produktów.

Mocną stroną produkcji jest satysfakcjonująca szata graficzna. W porównaniu do swojego poprzednika, „shapex 2” dokonało znacznej ewolucji. Wszystko osadzone jest w trójwymiarowej przestrzeni z płynnymi animacjami. Skutkiem tego poruszające się

mechanizmy satysfakcjonują pod wieloma względami. Z punktu widzenia mechanik jest to spowodowane parametrami – takimi jak poziom upakowania lub zachowanie pełnego przepływu materiałów. Ponadto sama obserwacja zbioru małych trybików dążących do zaprojektowanego wcześniej celu jest przyjemna dla oka.

Natura gry powoduje jeden potencjalny minus. Nie ma wbudowanych przerywników trybu rozgrywki. Maraton ciągłego rozwiązywania tych samych typów problemów potrafi być monotony. Brakuje odskoczni, chociażby po to, aby subtelnie zasygnalizować, ile czasu upłynęło w rzeczywistości. Nie jest to negatyw dla każdego, lecz nie należy się tu spodziewać przebojowych cutscenek lub fabuły. Natura gatunku projektowania fabryk również jest taka, że nie zawsze jest przystępna dla szerokiej grupy osób. Ma to znaczenie w szczególności przy braku doświadczenia w zarządzaniu innymi symulatorami taśmociągów.

Tytuł wyszedł na Steamie 15 sierpnia 2024 roku w trybie wczesnego dostępu. Planowana jest rozbudowa możliwości oraz trybów rozgrywki, jak i usprawnienia użyteczności. Developerzy są otwarci na feedback i sięgają opinii graczy w celu ustalenia kierunku rozwoju. Pomimo to, gra w stanie obecnym i tak już dużo prezentuje, a nawet wciąga, co wróży dobrze dla przyszłych aktualizacji.



inZOI

Rzut okiem na demo



OD długiego czasu seria „The Sims” byliśmy kwestionowanym liderem gier symulatorów życia. Jednak fani tego typu rozrywki mają na co czekać, ponieważ w najbliższej przyszłości ma się ukazać kilka gier, których twórcy mają chętkę na uszczknięcie sobie kawałka tego cyfrowego tortu. Jedną z takich nadchodzących pozycji jest „inZOI”. Choć sama gra nie ma jeszcze dokładnej daty premiery, to w ostatnich dniach była możliwość zobaczenia jej przedsmaku w postaci demo kreatora postaci, czyli Zoiołów. Jak on wypada? Jak nastawia na pełną wersję?

~Gray Picture

Na początek muszę zaznaczyć, że mój obecny komputer składa się z dwóch ziemniaków i chomika biegającego w kołowrotku, czyli wypada poniżej minimalnych wymagań „inZOI” (które swoją drogą są dość wysokie). Ale po małych kombinacjach udało się odpalić ten tytuł.

Początkowo nie byłam bardzo pozytywnie nastawiona do „inZOI”, głównie dlatego, że wydaje mi się zbyt realistyczna, wprowadzająca takie uczucie niepokoju związanego z tzw. doli-ną niesamowitości. Jednak już bawiąc się demem, nie miałam takiego odczucia.

Mam nadzieję, że podobnie byłoby w pełnej grze, bo co innego tylko tworzyć postać, a co innego kazać jej zdradzać męża z jego bratem, czy to tam się w tego typu grach robi.

Demo „inZOI” zdecydowanie ma jeden z najbardziej szczegółowych kreatorów postaci, co ma wiele zalet. Jest dość intuicyjny – twarz i ciało postaci zmienia się, przeciągając punkty, podobnie jak w „The Sims 4”. Pozwala też na dużą kreatywność i swobodę; można np. w przypadku części fryzur wybierać długość włosów w sposób płynny, za pomocą suwaka. Podobało mi się, że jest dużo opcji dostosowywania makijażu.

Jednak największym plusem jest w mojej opinii tryb asymetrii, za pomocą którego można niezależnie zmienić części ciała i twarzy postaci. Mam tylko nadzieję, że do premiery rozbudują panel z osobowością Zoia, bo wydaje się dość pływki.

Czy demo zachęciło mnie do zagrania w pełną wersję po jej premierze? Jeśli do tego czasu wygram w zdrapcę i kupię sobie lepszy sprzęt, to pewnie tak, ale biorąc pod uwagę, że mój komputer dławiał się już przy demie, to jakoś nie widzę odpalania pełnej wersji.



LAILYREN

ILUSTRACJA

DESIGN POSTACI

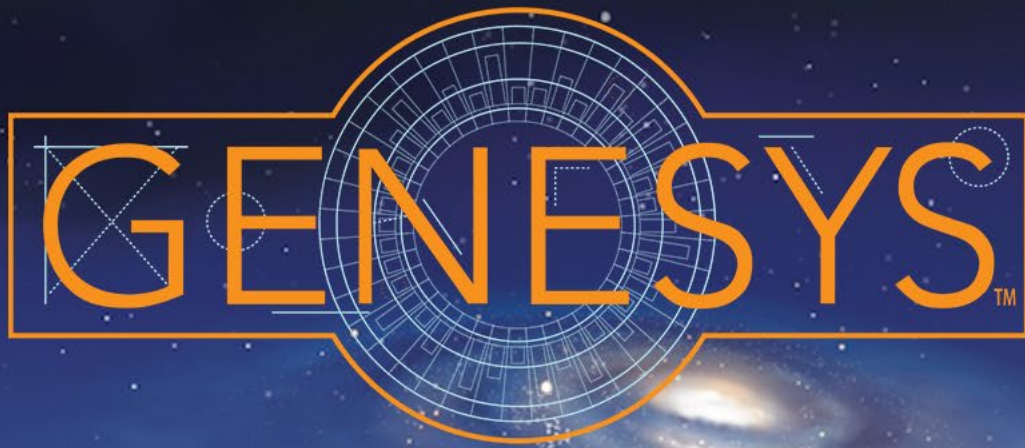
PROJEKTY
MERCHU

DESKTOP
PUBLISHING



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

GENESYS™



SYSTEM DO WSZYSTKIEGO, SYSTEM DO...?



ŚWIAT aż opływa w systemy RPG. **Dungeons & Dragons** może i jest najbardziej znane, ale poza nim można znaleźć dosłownie setki innych – fantazyjni piraci, szkoła dla pilotów mechów nawiązująca do legend arturiańskich, brazylijskie telenowele (serio), wystarczy tylko mieć na coś ochotę i znajdzie się do tego odpowiedni RPG. Na pewno gdzieś jest system o robieniu internetowych zinów. Ach, gdyby tak zrobić jeden podręcznik, który pasuje do wszystkiego...

~Ghatorr

Kości zostały znarratyzowane

Idea uniwersalnych systemów RPG nie jest oczywiście nowa – z pamięci (bardzo dziurawej) mogę podać co najmniej cztery, a szybkie sprawdzenie w Internecie podaje mi kolejnych kilkanaście. Każdy ma swoje wady, zalety, przeznaczony jest do innych stylów rozgrywki i często wywodzi się z jakiejś innej gry, której zasady przerobiono tak, by pasowały do wszystkiego. Tym razem nadeszła pora, by spojrzeć na coś, co narodziło się dawno, dawno temu w odległej galaktyce – systemowi Genesys, który wyrósł na rozwiązaniach z RPG-a „Star Wars”.

Najważniejszym elementem Genesys, najistotniejszą rzeczą, która go wyróżnia i przykuwa uwagę, są kości. Zamiast takich standardowych, z liczbami wskazującymi na wynik i dodawaniem współczynników, dostajemy zestaw „narracyjny”. Mamy sześć rodzajów – udogodnienia (k6), zdolności (k8), biegłości (k12), komplikacji (k6), trudności (k8) oraz wyzwania (k12). Każdy z nich ma na swoich ściankach symbole – te trzy pierwsze pozytywne (wskazujące na sukces, korzyść albo triumf), pozostałe negatywne (analogicznie – porażka, zagrożenie oraz katastrofa).

Gdy Mistrz Gry chce, by coś przetestowano, rozpoczyna się proces zbierania kości w oparciu o statystyki, poziom trudności, okoliczności etc., po czym następuje zliczanie wyników – porażki niwelują się z sukcesami, a zagrożenia z korzyściami, i graczom zależy, by mieć jak najwięcej sukcesów oraz korzyści. Jak można zauważyć, triumfy i katastrofy nie wpływają na siebie – mogą wypaść

tylko na dwunastościennych kościach i jeśli już się pojawiają, to drastycznie zmieniają rozgrywkę.

Wpływanie na historię

Jak widać, jest to system bardzo różniący się od tego, co mamy normalnie w takich grach, jak na przykład D&D, i oferujący o wiele więcej opcji od samej interpretacji wyników rzutu – na przykład, jeśli nasza postać chce się przekraść przez obóz wroga, wypadnięcie porażki z korzyściami może oznaczać wzbudzenie alarmu, ale przy tym skupienie uwagi na tyle, by reszta drużyny miała większe szanse na zrobienie czegoś tam. Albo odwrotnie, sukces z komplikacjami może być wejściem prosto do namiotu dowodzenia przeciwnika i pozostawieniem śladów. System wymaga przyzwyczajenia oraz sporo szybkiego myślenia od Mistrza Gry i graczy, ale wspiera szybki rozwój akcji.

Inną rzeczą, która ma duży wpływ na tempo i dynamikę gry, są punkty opowieści, do których dostęp mają zarówno gracze, jak i Mistrz Gry – każdy z osobną pulą. Na starcie wszyscy przy stole dostają jeden punkt, który można wykorzystywać do wprowadzania dodatkowych elementów

fabularnych, aktywowania zdolności specjalnych czy po prostu wzmacniania kości narracyjnych. Zużyte punkty trafiają do drugiej puli – za każde ułatwienie zafundowane sobie przez graczy, Mistrz Gry dostaje dodatkowe możliwości zaszkodzenia im i vice versa. Genesys nie jest systemem, który zachęca do ostrożności, więc rozgrywka jest najlepsza, gdy obie strony pamiętają, by tych punktów nie chomikować.



Konflikty są szybkie i sprawne – twórcy starali się zachować balans między bardziej taktyczną walką, jak w D&D, a czymś bardziej narracyjnym. Dalej stosuje się te same kości, większość wyników jest formalnie oddana w zasadach (na przykład opisy tego, jak korzyści i triumfy zwiększają efekty broni), ale zawsze można starać się je wykorzystać w inny sposób we współpracy z MG. Przeciwnicy są podzieleni na trzy kategorie – od pachołków, którzy mają rozgrać graczy, przez rywali, a na nemezis kończąc. Co ciekawe, zasady walki można zastosować też do interakcji społecznych – ba, podręcznik przypomina, by w tym wypadku po przegranej dyskusji nikt nie umierał.

Od ogółu do szczegółu i z powrotem

Zasady są na tyle ogólne i abstrakcyjne, by dało się je użyć w wielu różnych typach gier – a podręcznik chętnie w tym pomaga. Albo przez liczne przykłady, czy też instrukcje, jak dopasować albo rozbudować niektóre elementy, a nawet dodatkowe zasady. Fantasy, sci-fi, space opera, klimaty „Zewu Cthulhu”, klimaty superbohaterkie, romans – mamy tu wszystko. Twórcy nie skąpią przykładów czy wytłumaczeń mających ułatwić stworzenie własnego zestawu zdolności specjalnych czy przeciwników pasujących do grania z Marvela i DC. Wyjątkowo cenne są tłumaczenia niektórych decyzji designerskich – na

przykład tego, jak tworzyć własne przedmioty czy dlaczego niektóre zdolności specjalne zostały dopasowane do takich, a nie innych kategorii.

Rozwój postaci – jak wszystko w tej grze – również jest szybki i elastyczny. Na początku tworzymy bohaterów, w oparciu o archetypy z podręcznika albo przygotowane przez Mistrza Gry, oraz przypisujemy im cechy i zdolności specjalne. Już na początku można stworzyć unikatowe postacie, które w toku zabawy będą zdobywać punkty doświadczenia. Nie ma tu poziomów – za to, co zdobędziemy w czasie gry kupujemy wzmocnienia, tak jak nam się żywnie podoba.

Muszę też dodać, że podręcznik jest ładny i czytelny – już sama okładka świetnie oddaje ideę gry, poprzez połączenie na jednym obrazku elementów sci-fi, fantasy, steampunka etc. Mamy kartę postaci, dostęp do wersji PDF w Drivethrurpg, ich struktura sprzyja poznawaniu elementów w odpowiedniej kolejności – czego chcieć więcej? Jest to system prosty, czytelny, a przy tym otwierający przed graczami i ich Mistrzami cały świat pełen możliwości... o ile, oczywiście, ma się czas i ochotę pogrzebać i przygotować coś samemu. Z tego powodu nie polecałbym go świeżakom, zwłaszcza że nie ma zbyt wiele gotowych dodatków, które można otworzyć i od razu zacząć grać. Za to społeczność jest całkiem żywa. Na pewno Genesys jest warte spróbowania.





MICHALIK

ILUSTRACJA,
ANIMACJA,
POSTACI,
KOLOROWY HORROR

SOZALE:

INSTA

KOFI

ARTSTATION

FACEBOOK

TIKTOK

REDBUBBLE



M.M.

PICO PARK

GRA, KTÓRA ŁĄCZY LUDZI

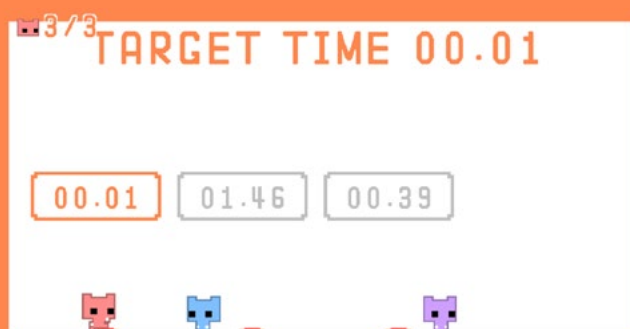


7 maja 2021 roku na platformie Steam zadebiutowała, stworzona przez studio TECOPARK, gra „PICO PARK”. To ich pierwsze wydane dzieło, ale już 24 września bieżącego roku ma się to zmienić, gdyż na ten dzień zaplanowano premierę sequela – „PICO PARK 2”. Jak można się domyślić, gra odniosła sukces. Czy zasłużenie? Przekonajcie się, czytając dalej.

~skoczna Mimik & niezdarny Samael

Co to za gra?

„PICO PARK” to kooperacyjna gra logiczna, która – oprócz sprytu – wymaga od graczy sporej zręczności. Głównym jej celem jest współpraca i wspólne pokonywanie przeszkód. Przez kolejne etapy może przechodzić wspólnie od dwóch do ośmiu graczy. Ciekawostką jest to, że oprócz pełnej, płatnej wersji gry, dostępna jest także bezpłatna wersja, która oferuje przedsmak tego, co znajduje się w jej pełnej wersji. To idealna gra do wspólnej zabawy ze znajomymi, ponieważ można grać zarówno lokalnie, jak i zdalnie. Co więcej, nie da się ukończyć żadnego z poziomów bez współpracy.



Jakie tryby gry są oferowane?

Pełna wersja gry dysponuje trzema trybami rozgrywki. Pierwszy z nich to „World Mode” – można go nazwać główną kampanią gry, składającą się z dwunastu tematycznych rozdziałów, gdzie każdy zawiera cztery mapy. Głównym zadaniem na każdej mapie jest zdobycie klucza i użycie go do otworzenia drzwi wyjściowych. Brzmi prosto? Często jednak takie nie jest. Nazwy rozdziałów sugerują, z jakimi wyzwaniem gracze będą musieli się zmierzyć. Przykładowo, trzeci rozdział nosi nazwę „Time Limit”, co oznacza, że gracze mają ograniczony czas na przejście kolejnych etapów. Każdy rozdział ma coś unikalnego do zaoferowania, co sprawia, że trudno się nudzić. Jeden z rozdziałów – rozdział 5 – jest dostępny wyłącznie w lokalnej kooperacji, ale pozostałe można bez problemu przejść także zdalnie.

Drugim trybem jest „Battle Mode”, który pozwala na chwilę porzucić współpracę i zmierzyć się z innymi graczami. To zbiór czterech rywalizacyjnych wyzwań, opartych na motywach znanych z „World Mode”. I choć ten tryb nie oferuje niczego nowego, jest to odświeżające doświadczenie po wymuszonej współpracy w innych typach rozgrywki.

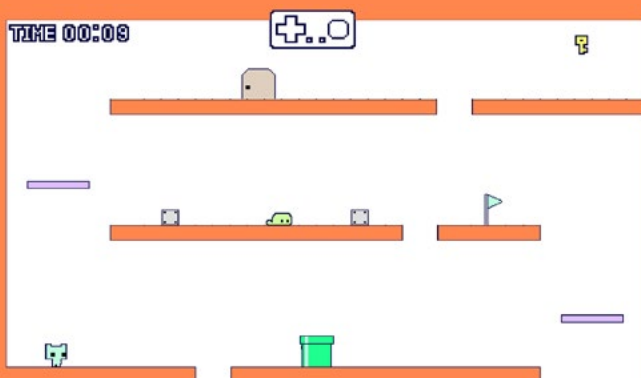
Ostatni tryb rozgrywki to „Endless Mode”, czyli nieskończona rozgrywka. Temu również powielane są znane motywy z „World Mode”, ale, jak sama nazwa wskazuje, oferowaną mamy praktycznie nieograniczoną zabawę. Gracze mogą wybierać spośród

czterech poziomów, a rozgrywka trwa tak długo, jak długo uczestnicy współpracują i perfekcyjnie wykonują swoje ruchy.

Darmowa wersja gry oferuje dwadzieścia poziomów podobnych do tych z „World Mode” oraz jeden tryb rywalizacyjny z „Battle Mode”.

Jak się w to gra?

Sterowanie w „PICO PARK” jest bardzo proste. Gracze mogą poruszać się swoją postacią w prawo, w lewo i skakać. Tylko tyle. Jednakże gra często wymaga, by pewne sekwencje były wykonywane perfekcyjnie i synchronizowane z innymi graczami. Podstawową mechaniką jest konieczność współpracy. Na przykład – niektóre poziomy wymagają, by gracze stworzyli „wieżę” z postaci, umożliwiając jednemu z nich sięgnięcie do wyżej położonego klucza. Inne zagadki mogą polegać na tym, że gracze muszą w odpowiedniej kolejności naciskać rozmieszczone na mapie guziki. Każdy poziom wprowadza nową, ciekawą mechanikę do rozgrywki, ale nie będziemy zdradzać więcej, aby nie psuć zabawy – warto odkrywać kolejne poziomy samodzielnie.



A jak to wygląda?

Jednym z najbardziej charakterystycznych elementów „PICO PARK” jest jego prosta grafika 2D. Gracze kontrolują kolorowe, dwunożne zwierzątka, a elementy mapy są schematyczne. Tło jest jednokolorowe – domyślnie białe, na części map pomarańczowe. Te kontrastujące barwy i prostota designu ułatwiają skupienie się na współpracy.

Grafika utrzymana jest w estetyce pixel artu, a wszystkie obiekty „kończą się” tam, gdzie kończą się ich piksele, co sprawia, że postacie mogą „zawisnąć” w powietrzu. Choć jest to bardzo prosta oprawa graficzna, niemniej nadaje grze unikalnego charakteru i łatwo zapada w pamięć.

Warto również wspomnieć o muzyce, która towarzyszy rozgrywce. Jest to prosta melodia, która początkowo może irytować, ale z czasem nadaje grze specyficzny klimat. Minimalistyczna oprawa audiowizualna może wydawać się prymitywna, ale okazuje się jedną z największych zalet tej gry.

Gdzie w nią grać?

Darmową wersję gry można rozgrywać w lokalnej kooperacji, ale wspiera ona również funkcję „Remote Play Together” na Steamie, co umożliwia grę online. Przy większej liczbie graczy mogą jednak pojawić się problemy. Grać można zarówno na klawiaturze, jak i na padzie, więc lokalny co-op nie sprawia żadnych trudności. Płatna wersja gry pozwala na granie lokalnie oraz zdalnie. Całość działa płynnie, choć w przypadku gry zdalnej mogą wystąpić drobne opóźnienia, które utrudniają precyzyjne sekwencje.

Czy warto?

Podsumowując, „PICO PARK” to świetna gra do wspólnej zabawy ze znajomymi, czy to na imprezie, czy podczas przerwy od bardziej wymagających produkcji. Współpraca jest kluczowa, co budzi wiele emocji – od satysfakcji po udanym przejściu trudnego poziomu, po frustrację, gdy ktoś popełni błąd na ostatnim etapie. Dominującą emocją jest jednak radość, a wybuchy śmiechu są nieuniknione w obliczu kuriozalnych sytuacji, które często pojawiają się podczas rozgrywki. Gra, mimo pewnych trudności, jest dość krótka – jej przejście zajmuje około trzech godzin.

„PICO PARK” to gra, którą można wielokrotnie przechodzić z różnymi osobami. Proste sterowanie sprawia, że nawet osoby rzadko grające mogą cieszyć się rozgrywką. Każdy rozdział oferuje nowe doświadczenia, co zapobiega monotonii, a konieczność korzystania z różnych umiejętności dodatkowo urozmaica zabawę. Poziomy potrafią być nastawione na logiczne myślenie, precyzyjne sterowanie czy dobrą komunikację między graczami. Niektóre pomysły deweloperów tej gry na poziomy naprawdę nas zaskoczyły, a żaden z etapów nie zawiódł.

Gra jest niedroga i absolutnie warta swojej ceny. Zdecydowanie polecamy zagrać, a my tymczasem z niecierpliwością czekamy na premierę sequela. Zbierzcie swoich znajomych, bo im więcej graczy, tym lepiej – i siadajcie przed ekranem komputerów. Warto!

2024

KAPITULARZ



W środku Polski bije jedno z serc naszego rodzimego środowiska fantasy – więc oczywiście nie mogło nas tam zabraknąć. Przez trzy dni reprezentacja Equinox Times siedziała w Łodzi na osiemnastej już edycji Kapitularza oglądając, słuchając, kupując i jedząc. I, oczywiście, rozdając naklejki.

~Redakcja ET

Ghatorr: Początki nie były najprzyjemniejsze – próba znalezienia akademika, by się tam zameldować i odnieść bagaże potrwała dłużej, niż zakładaliśmy, bo nie umieliśmy się dopatrzyć informacji o tym, gdzie iść. Po sprawdzeniu strony, maila, Facebooka oraz upewnieniu się, że inni goście też mają ten problem (pозdrawiamy nowych znajomych), udało nam się wszystko załatwić – po godzinie bieganina. Trochę wtopa na starcie.

Na szczęście potem było lepiej. Cztery piętra wypełnione dobrymi rzeczami i wspaniałymi ludźmi nadrobiły wstępne problemy. Chwilę po wejściu do budynku byłem już obciążony czterema książkami zachwalanymi przez ich autorów – może uda się ugościć ich kiedyś na łamach ET.

Zdecydowanie, jeśli chodzi o wszelkiej maści rzeczy do kupienia, repertuar potrafił zawrócić w głowie – kilka stanowisk z RPGami (w tym anglojęzycznymi, więc jeśli ktoś polował na nowy podręcznik do Pathfindera albo starter do Star

Warsów, to miał szczęście), biżuteria, książki, figurki, kości, ozdoby z zegarków, kubki...

Ciekawe były też prelekcje. Ze względu na ograniczenia czasu i wytrzymałości byłem tylko na trzech, ale wszystkich ciekawych. Warto było się wybrać na wykład pisarski Krzysztofa Piersy, historię Świata Czarownic tłumaczoną przez Bartka Biedrzyckiego czy, chyba najlepszą, opowieść o polskich habitatach mających symulować warunki marsjańskie (w Bytomiu, na Śląsku mamy wszystko!) – serdecznie pozdrawiamy RAF Mission!

Gray: Jako że ja przyjechałam modnie spóźniona, to moi redakcyjni towarzysze zakończyli już to trudne zadanie, jakim było znalezienie miejsca do spania. Miejmy nadzieję, że była to lekcja, z której zostaną wyciągnięte wnioski na później.

Poza tą drobną wpadką, Kapitularz był bardzo przyjemnym konwentem. Były to trzy dni pełne atrakcji, takich jak długa lista ciekawych prelekcji czy stoiska uginające się od dobroci do kupienia. I jedzonko z foodtrucków było bardzo dobre, a kto nie lubi dobrego jedzonka. Byli też ludzie z sowami i innymi drapieżnymi ptakami! Bardzo fajne. Jednak konwenty tworzą ludzie, którzy wyszli z piwnicy, żeby razem bawić się i świętować bycie nerdami. Pozdrawiam wszystkich, z którymi mieliśmy okazję pogadać o naszym czasopiśmie (i nie tylko)!



Kosmos!



Muzeum komiksu!



Niesamowite stoiska!





CU
SZUK

DA I DZIWY
KA ABSURDU I BEZSENSU

DEER AVENGER



THE
REDNECKS
STRIKE BACK

LOWCA JELEN

PATRZYSZ na swoją ścianę z trofeami. Wygląda nieco pusto. Sięgasz więc do szafki z bronią, pakujesz sprzęt łowiecki, przynęty i wyruszasz do lasu zapolować. Wiatr wieje ci we włosach, krople potu spływają po twojej rogatej głowie. Wreszcie docierasz na miejsce. Poprawiasz pas amunicji przewieszony przez swój tors. Czas skopać parę tyłków.

~Tanatos

To twoja sprawa, Bambo

Ok, bądźmy szczerzy, gra nie jest jakaś bardzo głęboka, nie jest to sztuka wysokich lotów i fabuła jest tu szczątkowa, bo na dobrą sprawę to nie ona się tu liczy. Seria „Deer Avenger” jest oczywistą parodią gier typu „Deer Hunter”, przy tym dość rubaszną. Główny bohater Bambo (bo Bambi i Rambo, oczywiście) rzuca one-linerami na lewo i prawo, Każda postać jest przedstawiona w przesadzony, stereotypowy sposób, są rzeczy, które ze względu na te stereotypy nie pozwoliłyby grze wyjść na dzisiejszy rynek (albo spotkałyby się z ostrą krytyką). ALE TO NIEWAŻNE. TO KŁUSOWNICY, A TA GRA TO TYLKO STARA GŁUPKOWATA PARODIA.



Mając to na uwadze – jak się w samą gierkę gierczy? Na początku rozgrywki mamy dostępną tylko jedną broń i jeden (z całych czterech) poziomów do wyboru. Po wybraniu planszy możemy eksplorować i zbierać porzucane po niej znajdźki w postaci jedzenia. Czemu jedzenia zapytacie? Cóż... Poza konwencjonalnym ekwipunkiem i uzbrojeniem, nasz dzielny Ram Bambo ma do dyspozycji moc swoich... wiatrów. Ta, może powiedzmy co nieco o naszym wyposażeniu i umiejętnościach.

No Kamikadze, boski wiatr, nie ma przebaczyć!

Tak, to może zaczniemy od tych wiatrów. Mamy ich do dyspozycji cztery, każdy spełnia inną funkcję oznaczoną ikonką na HUDzie: Magnes (domyślnie F1, tak, o sterowaniu będzie potem), który służy

jako dodatkowy wabik na myśliwych, Radar (F2) jest oczywisty, Bomba (F3) to cóż... bomba oraz Napęd (F4), dzięki któremu przez krótką chwilę będziemy lecieć z zawrotną prędkością, dopóki w coś nie uderzymy. Radar jest nieodzowny, szczególnie wcześniej, dopóki nie zdobędziemy faktycznego radaru (F6). Napęd bardzo się przydaje na większych mapach.

Dobra, czas przejść do ciekawszej części wyposażenia: broni. Zaczynamy z podstawowym pistoletem, ale z czasem jak ubijamy kolejnych myśliwych, odblokowujemy następne. Kategorii jest kilka: wymienione przed chwilą pistolety, strzelby, karabiny automatyczne lub samopowtarzalne oraz kusza. Jest więc w czym wybierać, szczególnie że z czasem dostaniemy również dostęp do dwóch lunet i dwóch rodzajów radarów. Poza ostatnimi asami w naszej jeleniej kieszeni są chowanie się w kupkach liści bądź krzakach (F5) no i wcześniej wspomniane nawoływanie (F7) czy różnej maści przynęty (F8).

Niech ryczy z bólu ranny łoś, Zwierz zdrów przebiega knieje

Ok, to teraz szybko o tym, co w tej grze jest nie tak. Zaczniemy od wspomnianego już sterowania. Nie da się go zmienić, z tego co mi wiadomo, ruch jest przypisany do strzałek, umiejętności do klawiszy funkcyjnych, a strzelanie oczywiście do myszki. Więc o ile nie jest to dobre rozłożenie, tak jest też ono całkowicie grywalne. Kolejny mankament to grafika, która na dzisiejsze czasy jest dość mocno ograniczona. Odległość renderowania potrafi naprawdę utrudnić grę, kiedy przeciwnik strzela nie wiadomo skąd, a LOD również jest ustawione na bardzo bliskie, przez co otoczenie wygląda dziwnie – w 3D są głównie najbliższe elementy otoczenia, a reszta to sprite’y.

Czy mimo tych wad polecam tę grę? Jak najbardziej, pod warunkiem, że uda się Wam ją oczywiście zdobyć, co łatwe nie jest, bo gra nie jest dystrybuowana cyfrowo. Mimo wszystko zemsta w słusznej sprawie serwowana przez Jeleniowatego Mściciela jest bardzo przyjemna. Miłego polowania!





由因止
RENGOKU

The Stairway to H.E.A.V.E.N.

Na czoto sobie te spluwe przyklej

PSP – niewielka konsolka przenośna z wielkimi ambicjami. I wieloma interesującymi, oryginalnymi tytułami jak znane chyba wszystkim, którzy o konsolce chociaż słyszeli, „LocoRoco”, „Patapony” czy „Little Big Planet”, które wykorzystały zalety konsolki w pełni. Tytułem, o którym mało kto słyszał, a również moim zdaniem zasługuje na choć trochę uwagi ze względu na interesujący koncept jest „Rengoku”. Co to za koncept? – zapytacie. A więc...

~Tanatos

Wybudujemy wieżę, wieżę, wieżę, wieżę...

Otóż fabularnie „Rengoku 2” to „Boska Komedia” z robotami walczącymi na śmierć i życie. Jednym z tych robotów jesteś Ty i musisz wspiąć się na szczyt owej wieży pokonując każdego robota, który stanie Ci na drodze. No nie oszukujmy się, fabuła tutaj jest raczej szczątkowa (i nie tylko ona, o czym później) oraz średnio istotna. Osią rozgrywki jest walka, niszczenie przeciwników oraz zabieranie z nich ulepszeń do swojego bota. Na każdym poziomie trzeba zniszczyć odpowiednią ilość specjalnych przeciwników, czy może raczej wyczyścić z przeciwników odpowiednią ilość specjalnych pokoiów, po czym przejść na następny poziom wieży. I tak w kółko aż natrafimy na bossa, który odpowiada za jeden z grzechów głównych. Po pokonaniu każdego będziemy mogli przejść do następnego segmentu wieży, który wygląda nieco inaczej, wrogowie są inni i nieco trudniejsi i gdzie możemy wykonać opisany powyżej proceder kilka razy aż do wyczerpania grzechów. No gra jest do bólu prosta w swoich założeniach gameplayowych.



Młot na czole, katany w dłoniach i moździerz na kłacie

Jak już mówiłem wcześniej, w „Rengoku 2” sterujemy robotem. Tylko nie jest to byle jaki robot, a zaawansowany technologicznie robot wojenny, który wraz z innymi swego sortu, trafił do wieży kiedy popyt na wojaczkę się już skończył, walcząc w niekończących się potyczkach niczym gladiator. Ciekawy myk z tymi robotami jest taki, że są one modularne (modułowe?). Po pokonaniu przeciwnika jest szansa, że zdobędziemy jego broń. Tym większa, im dłużej będziemy go maltretować po śmierci. Czy może raczej jak bardzo uda nam się go zmaltretować w krótkim okienku czasowym po jego śmierci zwanym „overkill”. Im wyższy overkill, tym więcej fantów wytrzepiemy z przeciwnika niczym z cybernetycznej piniaty.



I tutaj wchodzi na pierwszy plan główna frajda, jaką można mieć w tej grze. Customizacja i ulepszanie swojego robota. Broni, które możemy sobie przyczepić w jeden z 5 slotów jest według oficjalnych źródeł ponad 300, zaś duża część z nich jest unikatowa i ciekawa nie tylko pod względem tego, jak się jej używa (mamy zarówno broń białą, jak i palną, czy nawet artylerię), ale też jak wyglądają one na naszym robocie. Każda broń bowiem zmienia wygląd danej części ciała (jest to szczególnie widoczne na głowie). Więc nie dość, że dostajemy ciekawą i fajną broń do wypróbowania, to jeszcze wyglądamy przy tym jakby nas sam H.R. Giger narysował. Poza tym po ubiciu wroga możemy dostać tutejszą

walutę, która pozwala nam ulepszyć nasze statystyki albo powiększyć miejsce na więcej, bądź większe, spluwy. Poza ulepszaniem poprzez zakupy, nasze bronie i umiejętności zwiększają się automatycznie wraz z używaniem. Czasem może prowadzić to do sytuacji, gdzie nie będziemy pewni czy zmienić broń, czy zostać przy naszej wysłużonej, ale też ulepszonej dotychczasowej broni.



Jak już pewnie zdążyliście wydedukować, głównym elementem rozgrywki jest walka, która na szczęście jest wykonana dość porządnie. Bronie, jak i wrogowie mają odpowiedni feedback, elementy środowiska (jeśli takowe się znajdują na obecnej arenie) efektownie wybuchają, a i sami przeciwnicy potrafią być satysfakcjonującym wyzwaniem.



Cyber Boska Komedia – tech demo v.03

Największym problemem jest to, że wszystko poza walką i ulepszaniem swojego robota jest absolutnie... surowe jakby to rzekł szef Ramsay. Od absolutnie minimalnego level designu przypominającego czasem wygaszacz ekranu „Labirynt 3D” po wspomnianą wcześniej fabułę, którą na dobrą

sprawę można sobie odpuścić. Muzyka jest ok. Grafika poza designem postaci jest uboga, co na małym ekranie nie przeszkadza jeszcze AŻ TAK, ale jeśli gra się na emulatorze to te wszystkie mankamenty i biedota wizualna wyskakują na pierwszy plan.

Ponadto walka owszem jest porządna i ciekawa, ale przez to, że poza walką właściwie nie ma nic do robienia (nie licząc upgrade'ów, które są nam oczywiście potrzebne w walce) gra może się stać monotonna bardzo szybko. Szczególnie że jedynym urozmaiceniem są na dobrą sprawę bronie, wyposażenie i przeciwnicy. Jak już wspominałem, poszczególne segmenty nie różnią się od siebie diametralnie poza tym, że na niektóre się nieco przyjemniej patrzy, bo tekstury i layout są nieco inne.

Wieża z kartonu, niebo z bibuły

Niestety, mimo tego, że concept tej gry jest bardzo ciekawy, a mechanika walk na arenie za pomocą ogromu broni jest dość przyjemna, tak brak urozmaicenia w rozgrywce, absolutnie surowe projekty poziomów i monotonia sprawiają, że gra pozostaje ciekawostką jako ta dziwna gra twórców Bombermana. A szkoda, bo gdyby twórcy rozszerzyli rozgrywkę nieco bardziej niż to absolutne minimum, to może byłaby to ukryta perełka. A tak to co najwyżej odrobina rdzawego metalu.



KIEDY WEJDZIESZ
W SZEREGI GANGU



ZAGRAJ DLA MNIE

NATALIA BROŻEK

POWINNAŚ NAUCZYĆ SIĘ
CELNIE STRZELAĆ



ZENO CLASH



WŁAŚNIE zabiłeś Ojczymatkę, twoje imię to Ghat i po krótkiej reprimendzie, że wcale nie jesteś martwy od twojego martwego mentora pod postacią głosu w twojej głowie wywołanego wybuchem zaraz przy uchu – uciekasz z zenonoicznego miasta Halstedom. Twoi liczni bracia i siostry depczą ci po piętach, by się na tobie zemścić. Przygotuj więc swoje pięści, stopy i rybne pistolety – czas wywalczyć sobie ucieczkę z tego miejsca.

~Tanatos

Plemienny beat' em up FPP

Ok, ok, powoli, zanim całkiem się pogubicie w tym wszystkim. Zacznijmy od początku. „Zeno Clash” powstało z rąk ACE Team, chilijskiego studia z bardzo... unikatowym portfolio. Jedną z ich poprzednich produkcji był mod do Dooma pt. Zanzan, który jest równie dziwny i niezrozumiały, o ile nie bardziej. Po wydaniu „Zeno Clash” wydali też takie tytuły, jak seria „Rock of Ages”, „Abyss Odyssey” czy „The Eternal Cylinder”. Każdy z nich jest przynajmniej nietypowy, upieczony w ich specjalnym sosie. Z „Zeno Clash” jest nie inaczej – to powstały na silniku Source (Half-Life 2) niezwykły i przedziwny mashup gatunków, łączący beat 'em upa z grą FPS. Miks dziejący się w prymitywnym uniwersum Zenozoiku, zamieszkałym przez przeróżne stworzenia (wielu z nim obijemy paszczę).

Walka wręcz przypomina mi „Kroniki Riddicka” pod względem bycia satysfakcjonującą, taką z odpowiednim feedbackiem i ogólną przyjemnością obicia komuś gęby z pierwszej osoby. Czego z kolei „Zeno Clash” nie potrafi dobrze zrobić jak tytuł, do którego go właśnie przyrównałem. To pacing i urozmaicenie rozgrywki. Walka na początku gry? Gameplay będzie polegał w 75% właśnie na tym. Reszta to strzelanie, eksploracja i szczypta zagadek środowiskowych. Na szczęście gra nie bardzo ma się kiedy znudzić, bo jest dość krótka.

Krzywe ryje, tępe dzioby i filozofia plemienna

No dobra, to teraz czas na danie główne, czyli świat przedstawiony. Zenozoik jest, jak już wspomniałem, dość prymitywnym światem, zamieszkałym przez proste istoty. Co ciekawe, istoty te różnią się od siebie nie tylko wyglądem (a ten może się naprawdę BARDZO różnić – spójrzcie tylko na baner), ale też światopoglądem zależnym od grupy, do jakiej należą. Sam Halstedom dzieli się na dwie grupy – Klan Ojczymatki i Północny Gang. O ile ci drudzy są bardziej konwencjonalnymi bandziorami, tak Klan Ojczymatki składa się z braci i sióstr, którzy tworzą jedną, wielką rodzinę, jakkolwiek pokręcona i dysfunkcyjna by ona nie była.

W Halstedom panuje bezprawie, jednakże w lesie Corvidów anarchia wchodzi na następny poziom. Wolni Corvidzi – bo tak brzmi ich pełna nazwa – wyznają prawo do absolutnej wolności, nieważne jak bezsensowna czy szkodliwa dla nich ona jest. Każdy z nich robi coś lub jakiś jest i tak już jest, bo taki już on jest. Każdy ma jeden cel w życiu i tym się w życiu zajmuje. Gorzej jak ktoś stwierdzi, że jest niewidzialny i żeby tak faktycznie się stało postanawia wydlubać oczy wszystkim, którzy go zobaczą. Albo stwierdzi, że będzie szedł w linii prostej, bo tak i nie ważne, co stanie na jego drodze. Szaleńcy, absolutni anarchiści i wszelkiej maści wyrzutki społeczeństwa, a jednak to tutaj Ghat spotkał swojego mentora – Metamoqa i nauczył się zarówno walki, jak i filozofii swojego mistrza. Poza tym wszystkim jest też Golem, ale i tak wystarczająco dużo już wypaplałem.

Solidny kopniak czy upadek twarzą w ziemię?

Czy gra jest w takim razie warta sprawdzenia? Moim zdaniem absolutnie! Jest krótka, często można ją wyhaczyć po tanioci, unikatowa, jednocześnie nie będąc przy tym nudną (nawet, jeśli faktycznie robi się powtarzalna). Historia, atmosfera i niespotykana obcość Zenozoiku oraz przygody Ghata sprawiają, że jest to doświadczenie, które mogę z łatwością polecić. Na dodatek powstały dwa sequele. Miłego objawiania dziobów!



Pasión DE LAS Pasiones

Telenowela Napędzana Przez Apokalipsę

MOŻNA się z nich śmiać, ale telenowełe przykuwają uwagę milionów ludzi na całym świecie i odbiły swój ślad na kulturze masowej. Szybko postępująca akcja, charakterystyczne postacie, niesamowite przygody i dzikie zwroty akcji – na pewno jest czym się interesować, nawet jeśli po kilkuset odcinkach głównemu bohaterowi kończą się postaci do uwiedzenia. Idealny materiał do zrobienia gry...

~Ghatorr

Studio Magpie Games słynie z tworzenia i wydawania gier RPG opartych o Powered by the Apocalypse – odmienny od znanego Dungeons & Dragons system, w którym wszystko opiera się o „Ruchy”, definiujące możliwości postaci, jak i efekty ich działań. Część Ruchów wymaga rzutu kośćmi i nie dość, że możliwe są trzy efekty – porażka, sukces i sukces połowiczny – to nawet klęska powoduje posunięcie akcji do przodu. Systemy oparte o to mają szybkie tempo oraz są dopasowane do konkretnego celu.

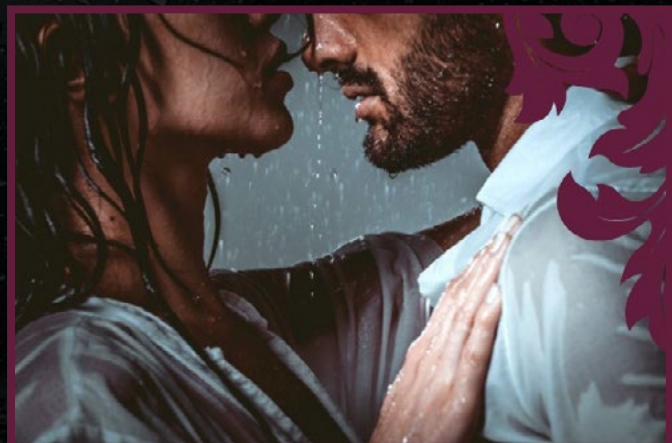
W wypadku „Pasión de las Pasiones” tym celem jest stworzenie telenoweli. Gracze oraz Mistrz Gry wcielają się w postacie rodem z latynoskiego serialu. Jeśli ktoś marzył o zagranium bogatym, acz skorumpowanym i niebezpiecznym macho albo rozmarzoną służącą, to tu ma na to okazję.

Gracze mają do wyboru sześć kart postaci – każda z nich zawiera wszystkie niezbędne informacje

do rozpoczęcia scenariusza, przeprowadzając przez proces kreacji bohatera krok po kroku. Są tam ważne dla fabuły pytania, dodatkowe Ruchy, które tylko my mamy...

Ruchy są dopasowane do telenowel – oskarżenia o kłamstwa, wyrażanie miłości... czy przypomnienie o przeszłości, pozwalając na dzikie plot twisty. O tym, jak udany jest Ruch, decyduje rzut kośćmi sześciennymi, można też dostać bonusy za pytania. Dajmy na to, jeśli wykonujemy ruch „Strike Out with Voice or Violence”, trzeba zadać pytanie, czy robimy to z zaskoczenia i czy cel zasłużył – i możemy w ten sposób dostać bonus +2.

Nie jest to gra na lata – ale do szybkiej, zabawnej i emocjonującej partyjki czy dwóch (czy nawet sezonu) nadaje się idealnie. Nawet nie trzeba lubić telenowełe, wystarczy podążać za celami i Ruchami ze swojej postaci.



JAZZPUNK

AGENT

00000111

JESTEŚ agentem specjalnym, wysłanym, aby wykraść sowieckie schematy. Nasz kret spotka się z tobą na miejscu. I przy okazji, w okolicy kręci się dużo robo-gołębi, którymi też się możesz zająć, jak tam będziesz. Słyszałem, że okolica jest niebezpieczna i nawet żaby mają cybernetyczne augmentacje. Uważaj na siebie, Polyblank. Weź te tabletki, przetransportują Cię one na miejsce. Tak, są całkowicie bezpieczne, nie ma się czego obawiać. Powodzenia, agencie.

~Tanatos

Jazzpunk. Gra, która obrzuca Cię gągami niczym klaun obrzuca ciastami drugiego klauna w cyrku. Za pomocą karabinu Gatlinga na ciasta. Żonglując jeżami. Nie ma to sensu, ale zdecydowanie bawi. Jest tu mnóstwo odniesień do popkultury, sama główna historia luźno opiera się na bondowskich schematach – od głównego bohatera będącym agentem specjalnym z wieloma pustkami w nazwie po przerysowanego złota. Ale całe to agentowanie jest tylko pretekstem do interakcji z totalnym absurdem, który będzie się wręcz wylewać z ekranu. Potrzebujesz przedostać się do pokoju strzeżonego skanerem twarzy? Usiądź na kserokopiarce i pokaż swoje siedzenie. Znajoma sekretarka jest uwięziona w gigantycznej galaretkce? Dobrze, że masz tę gigantyczną



łyżkę przy sobie. Znalazłeś ciasto weselne? Świetnie, możesz pograć w klona „Quake’a” z botami, gdzie zamiast śmierci się żenisz. Wszedłeś na dach? Gratulacje, czas spróbować swoich sił we wrestlingu. Praktycznie każdy obszar wypełniony jest jakimś żartem bądź minigrą.

Jeśli chodzi o warstwę audiowizualną, jest ona prosta i na tyle nieskomplikowana, żeby spełniać swoją funkcję i pasować do absurdałnego świata gry. Większość postaci wygląda jak ludziki ze znaków na toaletach publicznych, muzyka jest... em... cóż... specyficzna, co tylko dodaje do tego dziwnego klimatu. Tu coś plonka, tam coś trzaska, nagle słyszemy jazz. Normalnie by doprowadzało mnie to do szału, ale w tym przypadku jest to bardzo na miejscu, bo szaleństwo jest tutaj wręcz wskazane.

Ogólnie rzecz biorąc polecam szczerze „Jazzpunk” każdemu, komu niestraszne tony absurdu w sosie cyberpunkowo-pastiszowym. Miłego jedzenia elektrycznej świni!



Zwierzątka w dziwnych kształtach

Top 5 śmieszne wyglądających zwierząt

MIESZKAŃCY naszej zielonej planety mogą wyglądać bardzo różnie, od mikroskopijnych owadów do wielkiego płetwala błękitnego, ogrom niepowtarzalności istot żywych. Jednak część z nich ma... zdecydowanie bardziej zastanawiający wygląd. O właśnie takich dziwnych zwierzętach będzie ten krótki przegląd! Oto lista pięciu śmiesznie wyglądających zwierząt!

~Gray Picture



Pakożer leśny

Na pierwszy rzut oka może nie wydawać się najdziwniejszy. Ale to jednak on zainspirował mnie do stworzenia tego rankingu, więc myślę, że zasługuje na miejsce w nim. Pakożer leśny jest nie za dużym psowatym, który występuje w Ameryce Południowej i Centralnej. Wbrew nazwie nie je paczek, jego dietę stanowią m.in. kapibary (i gryzonie o nazwie paki, ale to psuje żart). Wygląda jakby sam był paczką. Jest prostokątem z krótkimi nóżkami. Albo jak rolka po papierze toaletowym z łebkiem.

Żółwiak chiński

Na studiach musiałam się nauczyć nazw kości, wchodzących w skład szkieletów różnych zwierząt. W podręczniku, obok diagramu normalnej żółwiej czaszki była czaszka, którą określiliśmy mianem „żółwia brzydala”. Jednak zwierzę to, czyli właśnie żółwiak chiński, jeszcze śmieszniej wygląda na żywo. Nie dość, że jest pływającym naleśnikiem (spłaszczenie skorupy pozwala doskonale zakopywać się w piasku), to pysk wygląda jeszcze gorzej (ale za to mogą używać swoich nozdrzy na śmiesznym ryjku do odychania jak przez rurkę).



Suhak stepowy



Zwierzę to można bez trudu rozpoznać po nosie, który nadaje mu wygląd kosmity rodem ze „Star Wars”. Jednak jest to ssak o pochodzeniu jak najbardziej ziemskim. Obecnie można je spotkać tylko na stepach i pustyniach Azji Środkowej. Ich dziwaczne trąby, oprócz nadawania im śmiesznego wyglądu, mają też praktyczniejszą funkcję: filtruje pył wzbijany przez kopyta, a w zimne wieczory ogrzewa powietrze przed dostaniem się do płuc.

Arabski boa piaskowy

Ta lista nie byłaby kompletna bez arabskiego boa piaskowego. Wystarczy tylko spojrzeć na niego, co za głupek. Ma aparycję, jakby ktoś nadepnął mu na pysk w czasie gdy jednocześnie dostawał najbardziej zaskakująca wieść życia. Ale jest w nim coś pokraccie uroczego. Dziwaczne oczka, umieszczone ku górze głowy, zamiast po bokach, mają bardzo praktyczne zastosowanie: wąż ten spędza większość czasu zagrzebany w piasku, wystawiając jedynie głowę do obserwacji otoczenia.



Króliczek morski



Choć o dziwnie wyglądających mieszkańcach wód można napisać sagę, postanowiłam na tej liście umieścić tylko jednego z nich, a konkretnie króliczka morskiego. Bo jest uroczy. Króliczek morski, wbrew nazwie, nie jest królikiem, ale ślimakiem (i żyje w morzu, więc chociaż ta część nie jest kłamstwem). Przydomek zawdzięcza „uszkom”, które tak naprawdę są rinoforami, czyli narządami smaku i węchu. Natomiast „ogonek” to skrzela zewnętrzne. Ma około 1 cm długości, co oznacza, że jest małym słodziakiem.

Bonus: Pieski

Na bonusowe miejsce na liście zasłużył najlepszy przyjaciel człowieka, czyli pies, choć co prawda mnogość ich kształtów nie jest zasługą kreatywnego działania natury, lecz ukierunkowanej hodowli przez ludzi. Wśród ponad 300 ras psów znajdują się czworonogi o różnych rozmiarach, długościach nóg i pysków, futrach i kolorach. Niskopodłogowy jamnik, wielki dog niemiecki, malutka chihuahua, łysy grzywacz chiński, niepowtarzalny kundel!



ABSTRAKCYJNA SZYBKKA PIĄTKA

W ŻYCIU nie zawsze wszystko ma sens. Nie powinien więc dziwić fakt, że i popkultura trzyma się tej zasady. Kino również jest pełne abstrakcyjnych oraz ciężkich do pojęcia obrazów, do których warto zrobić kilka podejść. Trzeba jednak od czegoś zacząć, dlatego na start mała polecajka.

~Hefajstos



5. ANIARA (2018)

Tytułowa Aniara to jeden ze statków, na którego pokładzie ludzie ewakuują się na Marsa. Z powodu kolizji pojazd zbacza z kursu bez możliwości wylądowania na Czerwonej Planecie. Na miejscu jest jednak sala pozwalająca na doświadczanie wspomnień – technologia bywa jednak zawodna.

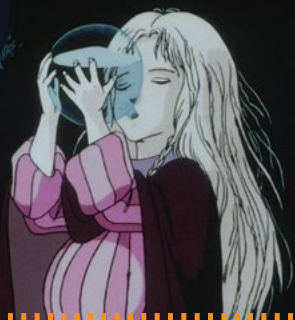
4. POD SKÓRĄ / UNDER THE SKIN (2013)

Tajemnicza brunetka Laura (Scarlett Johansson) przemierza Szkocję, polując przy tym na samotnych mężczyzn-autostopowiczów. Ofiary omamione pięknem kobiety wywożone są na farmę, gdzie czeka okrutny los. Laura skrywa bowiem tajemnicę...



3. ANGEL'S EGG (1985)

Gdzieś w opustoszałej krainie krzyżują się drogi chłopca z dziwną bronią i dziewczyny z jajkiem. Uznając to za zrządzenie losu, para rusza wspólnie w podróż przeplataną nawiązaniem do Biblii.



2. MULHOLLAND DRIVE (2001)

Nie można mówić o niekonwencjonalnym kinie, nie sięgając po dzieła Davida Lyncha. Rita (Laura Harring) traci pamięć wskutek wypadku samochodowego. Odkrywając w torbie sporą sumę pieniędzy przemierza Hollywood, a jej drogi skrzyżują się z aspirującą aktorką i reżyserem pod presją.



1. THE LIGHTHOUSE (2019)

Thomas Wake (Willem Dafoe) i Thomas Howard (Robert Pattinson) są strażnikami położonej na krańcu świata latarni morskiej. W czasie czterotygodniowego pobytu ich pocztytalność oraz człowieczeństwo zostają wystawione na ciężką próbę.



BONUS: BRASIL (1985)

Nie może być listy bez Terry'ego Gilliana. Technobiurokratyczna dystopia przyszłości. Sam (Jonathan Pryce) marzy o oderwaniu się od bezlitosnej maszyny biurokracji i spędzeniu życia z kobietą ze snów. Jego życie zmienia się o 180 stopni, gdy próbuje naprawić błąd skutkujący niesłusznym aresztowaniem.

