

EQ TIMES X

300 KM POD OKŁADKĄ

Kiedy znajdziemy się na zakręcie...
redukcja, but i odcięcie

INITIAL D

Szalone drifty dostawcy tofu

TOONCAR

Szybcy i Kolorowi

AGATHA ALL ALONG

Wink and smile

SMILE 2

Suszemy ząbki, panowie

VENOM 3: OSTATNI TANIEC

Koniec Toksycznego Związku

Spis treści

RECENZJE – FILMY I SERIALE

Adam i Ewa.....	4
Dziki Robot.....	6
Smok Diplodok.....	8
Venom The Last Dance.....	10
Smile 2.....	12
Agatha All Along.....	13
Hellboy The Crooked Man.....	14

RECENZJE – GRY

Arcadia Fallen.....	16
Małpa i Miecz. Retrospektywa serii „Monkey Island” cz. 5: „Tales from Monkey Island”.....	18
Satisfactory.....	22
Pico Park 2.....	26
Next Fest.....	28
Fashion Police Squad.....	30

RECENZJE – LITERATURA

Rytmatysta.....	34
Dewolucja.....	35

FELIETONY

Dobre książki i jak je znaleźć.....	36
-------------------------------------	----

TEMAT NUMERU

Initial D.....	40
Wangan Midnight.....	44
Kuźnia Retro – Pole Position.....	46
Need For Speed: Most Wanted.....	48
TrackMania Nations Forever.....	50
ToonCar.....	52
Subiektywny przegląd Eurobeat mixów.....	54
Czterokołowa Szybka Piątka.....	58

Naczelnia czasopisma i szef działu DTP: Lailyren
Szef działu korekty: Solaris
Szef działu redakcyjnego: Ghatarr
Redaktorzy: Hefajstos, Malvagio, Samael & Mimik, rain
Korekta: Magda B, Midday Shine, SoulsTornado
Opracowanie graficzno–techniczne: Enter, Gray Picture, Tanatos
Archiwum: Catkitty
Gościnnie: Zdzichów Dwóch

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!

Nie ma to jak porządny koń. Są z nami od dosłownie tysiącleci, jeszcze się nami nie znudziły, same potrafiły wrócić do stajni i tak dalej. Nic dziwnego, że postanowiono je jeszcze trochę ulepszyć i zrobić konie mechaniczne. Tak oto powstały auta, w tym takie super szybkie, o których opowiada ten numer... albo przynajmniej o ich występowaniu w kulturze.

Mam przez to na myśli między innymi gry komputerowe - od samych początków tego gatunku, w postaci tekstu o "Pole Position", przez radośnie kolorowego "ToonCara" (pozdrawiamy nowego redaktora gościnnego, Zdzichów Dwóch), a na "Need for Speedzie" kończąc. Jeśli ktoś woli obserwować wyścigi, zamiast samemu jeździć, to może zainteresuje go Czterokołowa Szybka Piątka. Ba, mamy nawet tekst o eurobeatach, jeśli ktoś chciałby posłuchać czegoś pasującego do porządnej jazdy.

Poza tym mamy jeszcze Venomy, Hellboye, Małpie Wyspy, Wielkie Stopy, trójwymiarowe podejście do "Factorio", Smoka Diplodoka... Do koloru, do wyboru.

Zapraszam do lektury!

~Ghatorr

Okładka oraz grafika rozkładówki tematu numeru została wykonana przez Bogdana Srokę

Źródło grafiki tła dla stron: [15](#), [19](#), [34](#), [35](#), [36](#), [47](#) i [51](#).

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

Nasza strona
>klik<



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

Ona i on, niebo i grom, losów ciągła zmienność

Adam i Ewa to najlepszy polski serial

MOIM nowym życiowym odkryciem jest serial „Adam i Ewa”, ponieważ jest to największe dzieło polskiej kinematografii. Dramaty, emocje, piękne żoły! To wszystko i jeszcze więcej można znaleźć w tym cudownym serialu.

~Gray Picture

Jestem w wieku, że byłam zdecydowanie za młoda, żeby oglądać „Adama i Ewę”, gdy ten serial pierwotnie leciał w telewizji, ponieważ swoją emisję miał na początku tego wieku, czyli ponad dwadzieścia lat temu. Od jakiegoś czasu przeżywa on jednak swoją mini drugą młodość, a to za sprawą streamów na kanale Generatora Frajdy.

No dobra, ale o czym jest „Adam i Ewa”? Serial zaczyna się od najgorszego dnia w życiu Ewy, jednej z tytułowych bohaterów. Właśnie odkryła, że mąż ją zdradza z rudą żołą, a do tego wszystkiego wyrzucili ją z pracy. I gdy tak idzie zrozpaczona, na auto spada jej balon. Taki na gorące powietrze, z gondolą. A w niej Adam, który z miejsca się w niej zakochał. Adam jest aktorem, nagrywał reklamę w tym balonie, zanim porwał go wiatr, czy inne równie absurdalne wyjaśnienie. Jednak Ewa nie daje mu żadnego kontaktu do niej, a poza tym, to życie właśnie jej się rozpadło, nie w głowie jej jakiś obcy facet, co ją podrywa. Więc Adam zrobi wszystko, żeby ją znaleźć! I to jest sam punkt wyjścia, potem będzie cały rollercoaster emocji.

Największym plusem „Adama i Ewy” jednak są postacie drugoplanowe. Wszystkie są barwne i absolutnie telenowelowe. Jest Renata, macocha Ewy i naczelna hipochondryczka; Kamilka, żoła i przybrana siostra Ewy; Moniczka, dziewczyna Adama i kolejna żoła, czy Iwonka, ruda żoła. Tak, jest dużo żoły i wszystkie knują wredne plany.

Co prawda ta telenowela nie jest bez wad, bo w końcu nic nie jest (oprócz kotków, bo kotki są super). Ma 182 odcinki, co samo w sobie nie musi być wadą. Choć część odcinków jest pełnych akcji i nie można się oderwać od ekranu, to niestety momentami zamienia się w tasiemca, a wątki ciągną się długo oraz długo za długo.



REKRUTACJA OTWARTA

ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

redakcja@equinoxtimes.pl



ZA DARMO



CZYTAJ, UDOSTĘPNIJ,
WSPÓŁPRACUJ LUB DOŁĄCZ

Dziki Robot

01001111 01101000 01100001 01101110
01100001 means family



W tegorocznych animacjach mainstreamowego nurtu bez większych zmian – sequele, sequele i jeszcze raz sequele. Na szczęście z pomocą przychodzi DreamWorks, by po raz kolejny pokazać, jaki potencjał drzemie w studiu i ile jeszcze razy można zaskoczyć widza.

~Hefajstos

Tym razem jest to dzieło Chrisa Sandersa, którego wielbicie zarówno kina, jak i medium znają dobrze z „Lilo i Stich” oraz „Jak wytresować smoka”. I choć jego „Dziki Robot” (na podstawie książki Petera Browna o tym samym tytule) składa się z klasycznych elementów, wciąż potrafi trącić odpowiednie struny w naszych sercach.

Po Rozzum do lasu

Przyszłość. Gdzieś na wyspie okupowanej jedynie przez faunę i florę budzi się robot. To Rozzum (Lupita Nyong’o), stworzona w celu spełniania każdego ludzkiego zachcianek zaawansowana służąca. Miejskowe zwierzaki nie są jednak ani zainteresowane wyręczaniem ich, ani chętne do poznania metalowego stworzenia.

Sytuacja zmienia się, gdy – trafiając na gniazdo dzikich kaczek – Roz poznaje liska Kapusia (Pedro Pascal), który mimo początkowej niechęci postanawia pomóc jej w wychowywaniu małego Jasnodziubka (Kit Connor). Nierozumiejąca uczuć i zażyłości robotka musi się ucztowić (a w zasadzie: zdziczeć), by sprostać wyzwaniu. Jej Twórcy jednak nie śpią i zrobią wiele, by odzyskać zgubę.

Choć całość podąża ścieżką utartą przez inne tego typu historie, to robi to na tyle umiejętnie, że w żaden sposób nie nuży widza. Obserwujemy jak bohaterka przechodzi przemianę zarówno fizyczną (mech, wszędzie mech!), jak i mentalną (emocje, emocje,

emocje). Zmienia się również nastawienie mieszkańców wyspy, jest ono jednak naturalne i stopniowe, z nutą autorefleksji.

Czas Procesować Uczucia

Animacja wygląda naprawdę pięknie – jest kolorowo i przyjemnie dla oka, jednocześnie uniknięto kopiowania „Ostatniego życzenia”. Twórcy postawili na równowagę między naturalnością a kreskówkowym sznytem, przez co zwierzaki nie wyglądają karykaturalnie i nieproporcjonalnie. Przy tym wszystkim jest też zaskakująco brutalna, choć oczywiście w mocno ograniczonym i realistycznym zakresie.

Muzyka jest przyjemna dla ucha i dobrze współgra z tym, co akurat dzieje się na ekranie. Motyw przewodni będziecie nucić jeszcze jakiś czas po seansie, ale do bólu sztampowa piosenka z filmu z pewnością Was podzieli (ja fanem nie jestem).

Na pochwałę zasługuje również oryginalny dubbing. Lupita Nyong’o w głównej roli wypada fenomenalnie, balansując między prostolinijnością bezdusznej maszyny a młodą matką i opiekunką. Reszta również sprawuje się dobrze, dzięki czemu słyszymy futrzastych i pierzastych bohaterów, a nie aktorów i aktorki z kinowej topki.

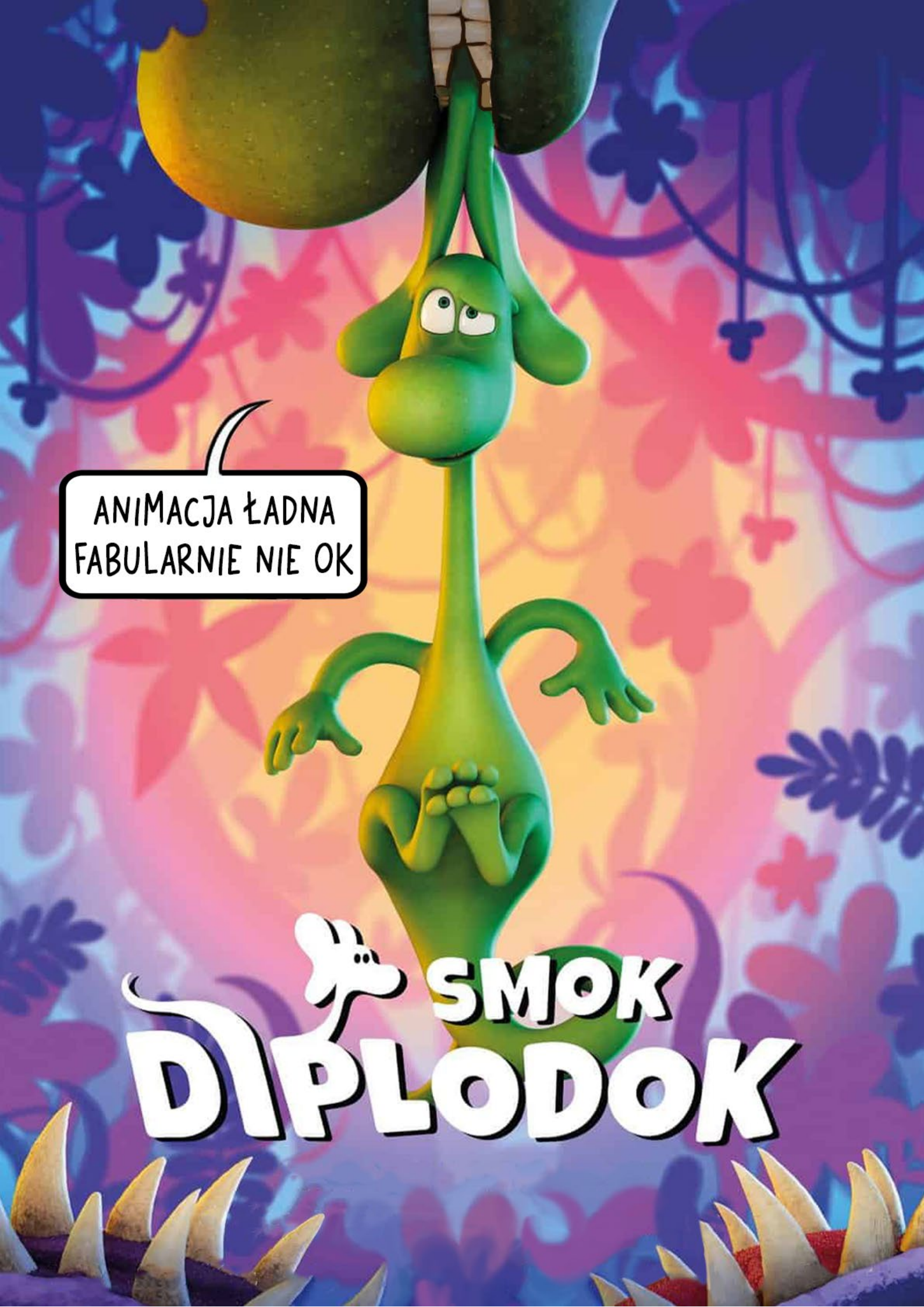
Osiem giga, dysk dziesięć

Jeżeli szukacie tytułu, by spędzić ze swoimi pociechami przyjemne popołudnie w kinie – idźcie śmiało.

Jeżeli potrzebujecie obejrzeć coś jakościowego, coś, co poprawi Wam samopoczucie i przywróci wiarę w kino – idźcie śmiało. „Dziki Robot” to jeden z tych tytułów, które warte są stu minut życia i ceny kinowego biletu, zwłaszcza w dobie animacji z cyferkami w tytule.

Ave!





ANIMACJA ŁADNA
FABULARNIE NIE OK

 **SMOK
DIPLODOK**

DAWNO temu w „Świecie Młodych” pewien rysownik z Zamościa przedstawiał historię o tym, jak to dwóch poszukiwaczy przygód – Kudłaczek i Bąbelek – poszukiwało źródła wody sodowej. Wydane później w albumie zbiorczym wraz z kilkoma innymi opowieściami stały się fundamentem polskiego komiksu.

~*Hefajstos*

Kwestią czasu było więc, aż ktoś sięgnie po kultowe dzieła Tadeusza Baranowskiego i przełoży je na duży ekran. Tym kimś okazał się być Wojciech Wawrzczyk, reżyser, animator oraz rysownik (koniecznie sprawdźcie „Pana Żarówkę”!). Tak też z pomocą polskiej wytwórni Human Film oraz czeskich i słowackich przyjaciół stworzył animacyjny hołd, nazwany szumnie „Smokiem Diplodokiem”.



Film na ekran wpada, ale czy kicha wypada?

Gdzieś tam za smutnym wałem i przy czarnym bagnie żyje sobie Smok Diplodok (Mikołaj Wachowski), który łaknie zobaczyć świat, czego zabraniają mu rodzice. Tymczasem w naszym świecie rysownik Tadeusz (Piotr Polak) nagabywany przez swoją Wydawczynię (Helena Englert) musi narysować słodkiego kotka, przez co wymazuje karty komiksu o tytułowym gadzie.

Tak też rodzi się Wielka Biel, która kompletnie usuwa całe światy (w tym rodziców Diplodoka). Uciekając przed nią, mały bohater odkrywa, że potrafi przenosić się w czasie i przestrzeni, przez co trafia na Planetę Strachu. Poznaje tam mrocznego czarodzieja, Lorda Hokusa Pokusa (Borys Szyc), a następnie szalonego Profesorka Nerwosolka (Arkadiusz Jakubik) i jego asystentkę/gosposię Entomologię Motylkowską (Małgorzata Kożuchowska).

Wszyscy ruszają więc na wyprawę specjalną rakieta, by odkryć tajemnicę i pomóc Diplodokowi odzyskać

jego rodzinę. Na ich drodze staną Starożytni Egipcjanie, śpiewające cebule oraz pewien filozoficzny Osioł – prawda zaś jest na wyciągnięcie ręki.

Gumka ściera, ślad zostaje

„Smok Diplodok” jest dziełem nierównym, z boleśnie widocznym rozjazdem. O ile pierwsza połowa wpisuje się w ramy familijno-przygodowego kina animowanego, tak ta druga popada w totalny chaos. Widać to zwłaszcza w finałowym akcie, który próbuje aż za bardzo, mieszając przy tym vibe niepokojącego body horroru i „Akademii Pana Kleksa” Macieja Kawulskiego. Tak jakby ktoś się spieszył i kończył scenariusz na kolanie.

To zresztą jest osobny problem, bowiem „Smok Diplodok” nie tyle ekranizuje przygody z kart powieści graficznej imć Baranowskiego, co konwertuje je w strawniejsze ramy, odzierając jednak całość z pewnej dozy uroku. Spróbujcie sami odgadnąć, gdzie leży granica między rysownikami.

Animacja zasługuje jednak na pochwałę – jest miękko, kolorowo i niezwykle przyjemnie dla oka. Żywotliwość z kadrów idealnie pokrywa się z motywem przewodnim filmu, wynagradzając pewne bolączki. Również muzycznie jest przyjemnie dla ucha, bez uciekania się w jakieś idiotyczne piosenki o niczym. Pogratulować wypada również obsadzie, która świetnie spisała się w dubbingu (zwłaszcza Szyc).

Zakosztuj, i sięgnij po lepsze

Dla kogo zatem „Smok Diplodok”? Dla małych i nieco większych dzieci jak znalazł, choć warto będzie wytłumaczyć im pewne kwestie. Starszych widzów zachęcam jednak do sięgnięcia po wydania z komiksowymi paskami – będziecie się bawić dużo lepiej. Zwłaszcza gdy zrozumiecie sens pewnego dowcipu o Gąsce Balbince. *Ave!*



A movie poster for 'Venom: The Last Dance'. It features a close-up of the character Venom's face, which is a black, glossy, spider-like creature with sharp teeth and a long tongue. The character's face is partially obscured by a human man's face, who is shown in profile, looking towards the right. The background is a dark, smoky, and fiery environment with glowing orange and yellow light sources. The text is in Polish.

SKOŃCZ MAŻ,
WSTYDU OSZCZĘDŹ

VENOM

THE LAST DANCE

NA tym świecie są rzeczy, których kompletnie nie jestem w stanie pojąć. Jak na przykład chemii, humoru obecnych pokoleń albo zamiłowania do owoców morza. Nie jestem w stanie zrozumieć też planu Sony na kompletne niszczenie potencjalnych marek i postaci, pozostawiając jedynie smród oraz zgliszcza w box office.

~Hefajstos

Mieliśmy memiczną boskość „Morbiusa”, kompletny powrót do okropnie drętwej przeszłości, jaką była „Madame Web” oraz aż dwa filmy o Venomie, w których to zmaltretowany Tom Hardy biegał, narzekał i rozmawiał z żyjącym w nim Symbiotem. I jakby komuś było mało, dostaliśmy trzecią część sagi autorstwa Kelly Marcel (scenarzystki poprzednich części i... „Pięćdziesięciu Twarzy Greya”).



Venom! We... are...

Gdzieś w Meksyku, w małym barze siedzi zmęczony życiem były reporter Eddie Brock (Tom Hardy). Przymusową emeryturę – efekt walki z Carnagem i bycia poszukiwanym z powodu śmierci detektywa Mulligana (Stephen Graham) – spędza na picu oraz narzekaniu. W obolałej głowie kiełkuje jednak plan, wszak w Nowym Jorku jest sędzia, którego można zaszantażować w zamian za czystą kartotekę. Wraz z żyjącym w nim Venomem rusza w długą drogę do domu.

Po piętach depcze mu jednak generał Strickland (Chiwetel Ejiofor) i jego specjalny oddział, którego misją jest przejąć Venoma i dostarczyć go do Strefy 51, gdzie zostanie zbadany przez doktor Teddy Paine (Juno Temple). To jednak nie koniec, albowiem na ziemi pojawiają się tajemnicze Xenophagi, stworzone przez bardziej tajemniczego Knulla do polowania na Symbioty. Droga więc to wyboista, na szczęście spotkamy na niej starych i nowych znajomych – jakoś to będzie.

Na pierwszy rzut oka: kino drogi na dotarcie się bohaterów. Pod cienką warstwą takiego buddy story kryje się jednak brzydka prawda – „Venom 3” nie posiada scenariusza. Większość tego, co widzimy na ekranie to tylko zapychacze, które mają odpowiednio wydłużyć seans i nadać mu nieco sensu (dość powiedzieć, że zwiastun zawiera wszystkie kluczowe sceny). Rozpoczynamy od nudnej ekspozycji głównego złego (który nawet nim nie jest) i ruszamy dalej, ku taniej rozwałce.

Prosta droga do rysztoła

Ciężko jakkolwiek ocenić aktorsko ten film – tak jak w poprzednich dwóch odsłonach, poza Hardym w podwójnej roli, nikt tu nie gra, bo i nie ma czego. Drugoplanowe postacie to wycinanki z szablonów, swego rodzaju NPCe do zaludnienia świata przedstawionego. Brakuje też faktycznego antagonisty. O ile wcześniej Venom okładał się glutowatymi pięściami z innymi glutami, tak teraz walczy z przerośniętymi mrówkami i ich niszczałkami w gardle.

Wizualnie też nie ma na czym zawiesić oka. Wspomniane monstra wyglądają do bólu sztampowo, Symbioty różnią się głównie kolorem i są dosłownie przez chwilę na ekranie, a i ich barwy zdają się być kompletnie wyprane. Zupełnie, jakby twórcy machnęli na cały ten projekt ręką, wiedząc, że i tak swoje zarobi (budżet już przebił)..



Tylko ogień tu pomoże

Jeżeli Sony liczy na jakikolwiek sukces lub faktyczną filmową franczyzę pokroju MCU, muszą zająć poważne zmiany w ich podejściu. W innym przypadku dostawać będziemy boleśnie złe i przestarzałe w swej konstrukcji tytuły, na które nie warto tracić czasu. Miejmy nadzieję, że to naprawdę „ostatni taniec” tego Venoma – wszak trzeba wiedzieć, kiedy ze sceny zejść. **Ave!**



PRZEZ KZY,
ALE JEDNAK

BUDOWANIE filmu na zabawie gatunkowymi kliszami to żadna nowość. Nowością nie jest również fakt, że potrzeba nie lada umiejętności i zrozumienia kina, by uciągnąć taki projekt. O dziwo, udało się to pewnemu twórcy dwa lata temu.

~Hefajstos

Jest nim amerykański reżyser i scenarzysta Parker Finn, wspomnianym tytułem zaś „Smile” (w Polsce znane jako „Uśmiechnij się”). Operując motywami i jump scare’ami, udało mu się stworzyć całkiem ciekawy (choć zdecydowanie tylko „na raz”) horror. Typowe zakończenie z furtką zaowocowało kompletnie niepotrzebnym sequelem.

If you are what you say you are, a superstar

Skye Riley (Naomi Scott) wiezie ciężki żywot gwiazdy muzyki. Niedawno zakończyła odwyk i rehabilitację po wypadku, w którym zginął jej chłopak, przed sobą ma przygotowania do nowej trasy, na karku zaś oddech matki-managerki (Rosemarie DeWitt). Zmęczona i obolała odwiedza dawnego znajomego, Lewisa (Lukas Gage), i staje się świadkiem jego tragicznej śmierci.

Kompletnie wyprowadzona tym z równowagi ucieka, a kolejne dni przynoszą coraz bardziej przerażające i niewytłumaczalne zdarzenia. Próbując uporać się z tym wszystkim, trafia na trop pewnej mrocznej siły.

Czwórka, do zrobienia

Całość cierpi z dwóch powodów – nadużywania tanich zagrywek oraz długości. Film ciągnie się niemiłosiernie, nie zaskakując niczym nowym, aż do z góry spodziewanego końca (jaka szkoda, że twórca nie wykorzystał tego i nie dał nam dobrego plot twistu). Równie często, co bohaterka za siebie, będziecie spoglądać na zegarek.

Aktorsko jest znośnie, choć nie oczekujcie tu cudów – scenariusz nie daje bohaterom miejsca na coś więcej niż odklepanie swoich ról. Widać to przede wszystkim w przypadku Scott, której potencjał nie został wykorzystany.

Jeżeli więc podobała się Wam część pierwsza i chcecie więcej tego samego – idźcie do kina (choć pewnie macie to już za sobą). Reszta robi lepiej, wydając pieniądze na ciekawsze tytuły gatunkowe i czekając na premierę streamingową. **Ave!**



MARVEL TELEVISION

AGATHA ALL ALONG

SON OF A WITCH!

DAWNO, dawno temu żyła sobie pewna wiedźma, która pragnęła potęgi. Chłoneła więc moce innych sobie podobnych, aż trafiła na pewną sierotę o rudych włosach. W wyniku nieudanego spisku nasza czarownica przegrała, utraciła całą moc oraz została skazana na mentalny areszt domowy w pewnej nudnej mieścinie.

~Hefajstos

Ci z Was, którym wypchane po brzegi uniwersum ekranowe Marvela nie jest obce, zapewne wiecie, że chodzi o Agathę Harkness. Lata lecą, a zapowiadany serial o antagonistce z „WandaVision” wreszcie trafił na streamingowe źródła Disney+. I co tu dużo mówić, oczarował nas w pełni.

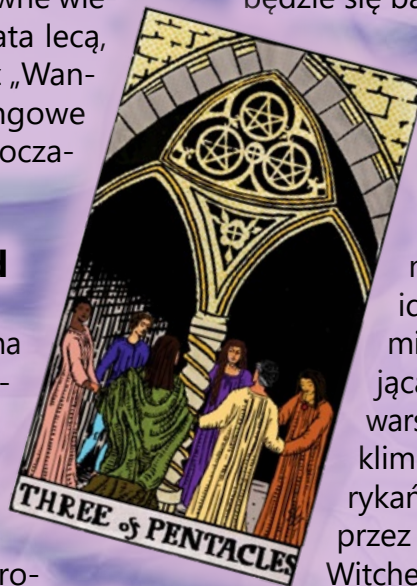
Down, down, down the road

Gdzieś w Westview w New Jersey, Agatha Harkness (Kathryn Hahn) żyje w świecie własnych iluzji, karmionych przez mieszkańców lokalnej społeczności. Wszystko zmienia się za sprawą tajemniczego Nastolatka (Joe Locke), który zdejmuje z wiedzy zaklęcie, prosząc w zamian o zabranie go na Drogę Wiedźm – magiczny szlak wypełniony próbami, na końcu którego czeka spełnienie życzenia.

Niechętna do pomocy Agatha zgadza się i zbiera konwent w osobach alchemistki pozbawionej

mocy, strażniczki z rodową klątwą oraz dorabiającej wróżbami jasnowidzki. Razem otwierają przejście i ruszają w Drogę – w świecie magii nic nie jest jednak proste i oczywiste.

Największą siłą najnowszego serialu Marvela/Disneya jest przemyślana fabuła, która nie stara się na siłę być kinem superbohaterskim z przewidywalnym finałem. Fani komiksów nie będą w żadnym stopniu zaskoczeni przebiegiem zdarzeń, reszta będzie się bawiła zacnie.



Witch way, Mother?

Seria broni się również aktorsko – prym wiecie tu oczywiście Hahn, której charyzma przykuwa do ekranu. Partnerujący jej Locke stanowi idealną przeciwwagę, zaś chemia między nimi jest szczerą i przekonującą. Na pochwałę zasługuje również warstwa audiowizualna. Serial oddycha klimatem magii i różnych epok amerykańskiej historii, zaś przewijający się przez odcinki utwór „The Ballad of the Witches’ Road” zostanie Wam w głowach na długo.

Jeśli szukacie dobrego serialu na kilka wieczorów, odpalajcie śmiało. „Agatha All Along” to przykład na to, że w chaosie ekranowego uniwersum Marvela wciąż czai się iskra. **Ave!**

A movie poster for Hellboy: The Crooked Man. The central figure is Hellboy, a red-skinned, horned demon with a goatee, wearing a dark trench coat. He is looking slightly to the left with a serious expression. The background is a fiery, hellish landscape with a bright, glowing tunnel in the distance where a small figure of a man in a suit is walking away. The overall color palette is dominated by reds, oranges, and yellows, creating a dramatic and intense atmosphere.

DUSZA WARTA MIEDZIANKA,
FILM WART MNIEJ

HELLBOY

THE CROOKED MAN

W literaturze i komiksach nie brakuje fascynujących historii, po które to mniej i bardziej uzdolnieni twórcy sięgają, by przenieść je na ekrany duże oraz małe. Bolesnie jednak przekonują się, że nie każdą opowieść można przekazać przy użyciu innego medium.

~Hefajstos

Dokładnie tak wygląda to w przypadku „Hellboy: The Crooked Man”, czwartej odsłony aktorskiego uniwersum na podstawie komiksów legendarnego Mike’a Mignoli. Ci z Was, których nie odstraszył zwiastun – niech Bóg ma Was w swojej opiece.

Będzie piekło

Lata pięćdziesiąte. Para agentów Biura Badań Paranormalnych i Obrony: demon Hellboy (Jack Kesy) oraz nieopierzona laborantka Bobbie Jo Song (Adeline Rudolph) przewożą nietypową przesyłkę pociągiem przez górski łańcuch Apalaczy w stanie Wirginia. Z powodu wypadku utykają na pustkowiu, co zmusza ich do szukania telefonu. W pobliskiej wiosce trafiają na ofiarę lokalnej wiedźmy i poznają wędrowca Toma (Jefferson White). W trójkę postanawiają rozwiązać zagadkę tajemniczego Krzywego Człowieka, który terroryzuje okolicę.



Historia to prosta i niezbyt długa. Bolesnie więc widać, jak twórcy starali się rozciągnąć ją do pełnych stu minut, tu i ówdzie dorzucając wątki. Cała opowieść staje się przez to ślamazarna i nużąca, zmienione zakończenie zaś bolesnie kwituje starania twórców. Przy dwudziestu milionach budżetu ciężko zrobić dobre kino fantastyczne.

Oh hell no!

Nie myli was wzrok – zawrotne dwadzieścia milionów dolarów wyłożono na „nową i wierniejszą” adaptację Hellboya. Dla porównania:

pierwszy film del Toro kosztował sześćdziesiąt sześć milionów, zaś wersja sprzed pół dekady pięćdziesiąt milionów. Za reżyserię odpowiedzialny jest Brian Taylor, który dał światu dwie części „Adrenaliny”, drugiego „Ghost Ridera” oraz „Gamera”. Nie najlepszy wybór, mówiąc ogółem.



Aktorsko jest słabo, choć zdarzają się dobre momenty. Kesy próbuje coś z siebie wykrzesać, jest jednak daleko w tyle za Perlmanem i Harbo-urem. Dorzucicie do tego wygląd przypominający bardziej cosplay niż pełnoprawny kostium i katastrofa gotowa. Błyszczą jedynie Joseph Marcell jako niewidzący wielebny lokalnego kościoła, żywcem wyciągnięty z kart komiksu.

Również wizualnie nie ma na czym zawiesić oka – mamy las, ze dwie-trzy chatki, kościół, jakąś kopalnię. Operator dwoi się i tro, to używając rybiego oka, to różnych kątów, to rozmazania. Efekty te nie zamaskują ogólnej biedy – nawet horrory przeznaczone na rynek DVD potrafią wyglądać lepiej.

Zagłada, jakiej się nie spodziewano

Nie ma co się oszukiwać – „Wzgórza nawiedzonych” pogrzebały szanse na kolejnego aktorskiego Hellboya. Być może jest to materiał z tych, które na ekran nie sposób przełożyć. Może zmiana formy na serialową odwróciłaby trend i pozwoliła mniejszym historiom w krótszych ramach czasowych błyszczeć, oddając należny hołd swojemu autorowi? Albo okazjonalne używanie animacji jako medium, wszak to się sprawdza.

Ci, którzy czekali na przybycie Anung Un Rama w glorii i chwale, powinni być gotowi na kolejny zawód. Na uleczenie ponownie zranionego nerdowskiego serca polecam komiksy i powtórkę wersji z 2004 roku. Oraz solidną porcję naleśników. **Ave!**

ARCADIA FALLEN

ZŁOTO
CZY
TOMBAK?

NA Arcadia Fallen wpadłem dość okrężną drogą – jej druga część ma toczyć się w magicznej szkole, co przykuło moją uwagę i zachęciło do przyjrzenia się jedyńce. Szkoły tam nie ma, ale i tak jest fajnie. Trochę nauki w sumie też tam jest...

~Ghatorr

Mogłoby się wydawać, że visual novelki to proste do stworzenia gry, ale kilka przykładów w moim życiu (patrzę na ciebie, Anime Studio Simulator) udowodniło mi, że to też można spierniczyć. Nijakie albo niesympatyczne postacie, brak atmosfery, minigierki czy systemy które tylko wprowadzają chaos... Ale też z drugiej strony, rdzeń rozgrywki jest prosty i praktycznie każdy może spróbować zrobić sobie coś prostego w Ren'Py.

Arcadia Fallen nie powstało w Ren'Py, tylko w Unity. Grafika to nie standardowy styl pseudo-anime, a zachodnio-kreskówkowy. Prosty rdzeń rozwinięto za pomocą minigierek. I wyszło to niezłe.

W grze wcielamy się w alchemika (płci dowolnej), przysposabiającego się do zawodu pod czujnym okiem mistrzyni. Wszystko toczy się spokojnie do momentu, gdy ktoś

naszą postać... zabija gdy próbujemy zatrzymać bójkę. Na szczęście okazuje się, że ratowaliśmy ducha natury, dzięki czemu dostajemy kolejną szansę i nową koleżankę. Przygoda nabiera tempa, nagle ludźmi w miasteczku coś manipuluje, zaczynają przybywać kolejne postacie, i po chwili musimy używać magii przyjaźni i/lub alchemii do powstrzymania demonów. Dzień jak co dzień.

Mamy tu barwną obsadę, od nielegalnego maga Michaela, przez praworządną rycerz Victorię, czy Mime – wspomnianego ducha natury. Wszystkie postacie są interesujące, sympatyczne, mamy do wyboru kilka ścieżek jak z nimi postąpić... Jest przyjemnie. Co fajne, dialogi są udźwiękowione, przez co ich utarczki słowne ze sobą lub z naszą postacią są jeszcze lepsze.

Wspomnianą minigierką jest ustawianie kręgów – używamy tego zarówno do alchemii jak i walki z demonami. Bywa to skomplikowane, ale tylko raz się poważnie zaciąłem.

Jest prosto – by się nie stresować ważne wybory oraz opcje romanse są specjalnie oznaczone – ale zabawnie. Biorąc pod uwagę że to pierwsza gra tych twórców, mam wysokie oczekiwania względem kontynuacji.



KONIEC TO KOLEJNY POCZĄTEK

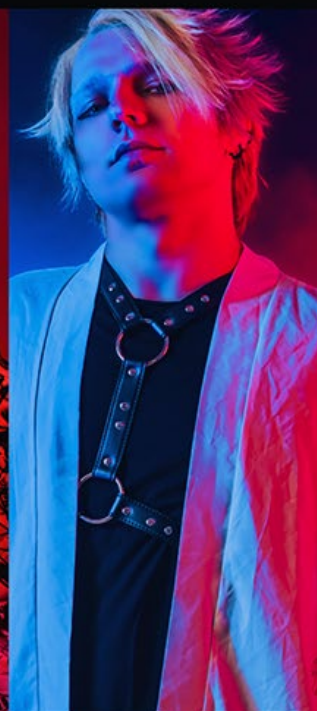
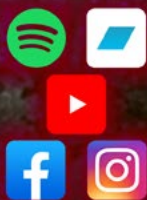


Jeremian Home

FEAT. LEO IWASAKI

NOWY SINGIEL THE END

SŁUCHAJ
OGLĄDAJ
ŚLEDŹ ZESPÓŁ



Małpa i Miecz.

Retrospektywa serii

MONKEY ISLAND

Cz. 5

TALES OF
MONKEY ISLAND

CIAO TUTTI! Zbierzcie się wszyscy, mam Wam do opowiedzenia kolejną historię z dziejów pewnego Potężnego Pirata. Tym razem spisana przez zupełnie innych korsarskich bazarzy. Rozsądnie będzie więc zadać sobie pytanie, czy poradzili sobie z takim materiałem? I czy na pewno dobrym pomysłem było z ich strony rozbijanie opowieści na niewielkie, osobne odcinki? Przekonajmy się, przedstawiam „Tales of Monkey Island™” z 2009 roku, piątą odsłonę serii, stworzoną przy współpracy z Telltale Games!

~Malvagio

Opowieść się rozpoczyna

Tym razem przygoda Guybrusha zaczyna się tam, gdzie zwykle się kończy – podczas ostatecznego krzyżowania złowieszczych planów LeChucka (który, oczywiście, pojmał również Elaine). Nasz Potężny Pirat przebija swojego antagonistę zaimprovizowanym magicznym kordelasem (wcześniej przygotowany artefakt, oczywiście, utracił), co doprowadza do niebywałej sytuacji – nieumarły złączył się z żywym człowiekiem! Jak się szybko jednak okaże, jego złe mojo nie zniknęło, lecz niczym choroba zaczęło szerzyć się po całych Karaibach, zarażając Bogu ducha winnych piratów! Guybrush musi znaleźć teraz rozwiązanie tego problemu, zanim będzie za późno!

Pod kątem rozgrywki, „Opowieści” to stary, dobry point & click – jeśli ktokolwiek się martwił, że Telltale przerobiło esencję gameplayu pod zapamiętywane wybory (które potem i tak niewiele znaczą), może odetchnąć z ulgą. Wciąż zbieramy przedmioty, żeby używać ich na innych przedmiotach dla osiągnięcia często absurdalnych rezultatów. Nie powiedziałbym jednak, żebyśmy ocierali się przy tym o poziom „Zemsty LeChucka”, zagadki raczej nie będą nas zmuszać do walenia głową o ścianę... raczej wręcz przeciwnie, powiedziałbym, że dla starych wyjadaczy gatunku mogą okazać się zbyt proste. Szkoda, że nie zdecydowano się na dodanie opcji trudniejszych łamigłówek, ale ta w serii to pojawia się, to znika.

Zagadki nie będą też wymagać od nas absolutnej precyzji w czasie, jak te najgorsze z „Uciezki”, za to również należy się plus. Muszę przy tej okazji nadmienić, że gra bywa całkiem samoświadoma swoich wynikających z przynależności gatunko-



wej głupotek. Tego typu żarty często mają tendencję do złośliwego naśmiewania się z własnych korzeni, ale w tym wypadku na szczęście do takiej sytuacji nie dochodzi. Można odnieść wrażenie, że to rodzaj przyjaznych kuksańców. Protagonista stwierdzający z rozbrajającą szczerością, że nie wie, do czego potrzebuje przedmiotu, o który prosi, ale chce go podnieść tylko dlatego, że tu leży, to scena godna klasycznych odśton.

Trójwymiar 2: Pirackie boogaloo

Guybrush po raz kolejny wędruje po środowisku trójwymiarowym, na szczęście lata rozwoju technologii zrobiły swoje; pod kątem warstwy graficznej ciężko cokolwiek tytułowi zarzucić. Podobnie do „Kłatwy” przypomina nawet serial czy film animowany, tym razem jednak już z ery grafiki komputerowej. Nie z najwyższej półki, ale wciąż estetyczny i dobrze zgrywający się z klimatem gry. A skoro już wcześniej poruszyłem temat rozgrywki, muszę też przy tej okazji nadmienić, że myszka wróciła do menu, chłopcy i dziewczęta! I całe szczęście, sterowanie Guybrushem jest teraz o wiele przyjemniejsze – na upartego można wręcz oprzeć się wyłącznie na myszce, niemal jak za starych, dobrych lat. Choć polecam jednak zastosować system mieszany i wspomagać się pa-

roma najoczywistszymi skrótami klawiaturowymi. No i wygodniej się chodzi za pomocą klawiszy, niż przytrzymywaniem wciśniętego lewego przycisku myszy. Zarządzanie ekwipunkiem może być drobną uciążliwością, chcąc połączyć ze sobą przedmioty musimy bowiem za każdym razem umieścić je na stosownych polach, podczas gdy mózg chciałby po prostu przeciągnąć jeden przedmiot na drugi. Ale po doświadczeniach z „Escape from Monkey Island™” było i tak wybitnie odświeżające.

Karaibska telenowela

Zgodnie z ówczesną modą, zamiast wydać od razu grę w całości, twórcy raczyli nas „epizodami”, tworząc z kolejnych rozdziałów opowieści „samodzielne” tytuły. Nie będę ukrywał, że nigdy nie byłem fanem tego rozwiązania; daje to rzeczywiście poczucie serialowości, ale gry to gry, a seriale to seriale – czy te media na pewno powinny aż tak bardzo się ze sobą mieszać na płaszczyźnie formuły? Zwłaszcza w sytuacji, w której ta „samodzielność” odcinków musi zostać umieszczona w cudzoświecie. To nie „Sam & Max”, którzy również otrzymali swój „sezon”, a ich przygody mogły być ogrywane właściwie dowolnie – każdy odcinek był kolejną sprawą do rozwikłania.



W przypadku „Tales of Monkey Island” jest inaczej, tutaj dosłownie mamy do czynienia z jedną, spójną historią, poszatowaną na pojedyncze rozdziały. Podchodzenie do nich w jakiegokolwiek innej kolejności niż ta, w której się ukazywały, zupełnie mija się z celem, nawet biorąc pod uwagę fakt, że na wstępie każdego odcinka pojawia się krótkie streszczenie wydarzeń z poprzednich. To jakby zacząć czytać książkę od środka, zadowolając się dwuzdaniowym streszczeniem jej pierwszej połowy. Niby można, ale po co to sobie robić? A obecnie i tak znajdujemy się już w komfortowej sytuacji, ponieważ wszystkie epizody dostępne są w ramach edycji zbiorczej – wyobraźcie

sobie konieczność czekania na dalszy rozwój historii i to taki, za który trzeba będzie dodatkowo płacić. Seriale mają jednak to do siebie, że zazwyczaj nie wymagają wykupywania kolejnych odcinków osobno. Ale nawet tutaj pojawia się drobna niewygodność, nie stworzono bowiem jednego launchera, który pozwalałby uruchomić grę w całości – to wciąż zbiór epizodów i po przejściu jednego będziemy zmuszeni wyłączyć grę, odpalić launcher i wybrać kolejny. Nie jestem technologicznym ekspertem i być może takie scalenie nie byłoby możliwe, niemniej wciąż uważam, że jest irytująca niedogodność.

Jak zgrzyt żelaza po szkłe

Na wzmiankę zasługuje z pewnością potężny dysonans, do którego dochodzi w końcówce rozdziału czwartego. Nie uda mi się tutaj uniknąć w całości spoilerów, więc czujcie się ostrzeżeni. A zatem... po Małpiej Wyspie™ można spodziewać się wielu rzeczy, ale z pewnością nie dramatycznej i przeprowadzonej całkowicie na poważnie śmierci postaci. Komicznej jak najbardziej, zdarzały się już takie przypadki. Ale scena, w której ktoś umiera Guybrushowi na rękach, a ten zamyka mu powieki i poprzysięga zemstę po prostu... nie pasuje. Kompletnie wyłamuje odbiorcę z wykreowanego świata, niszczy jego spójność. Co mogłoby być ciekawym zabiegiem artystycznym, ale nie wydaje mi się, by taki cel przyświecał twórcom w tym wypadku. Na litość Neptuna, dosłownie chwilę wcześniej karmiło się sparaliżowanego kota namagnesowanymi opłatkami, by na rozprawie sądowej „gonił” za magnetyczną małpą, a tu nagle takim obuchem przez łeb. Nie zrozumcie mnie źle, było to niesamowicie filmowe i angażujące emocjonalnie, ale po prostu tutaj stało się to kompletnie niespodziewanie i zbyt szybko. Szczególnie że wcześniejsze rozdziały utrzymywały charakterystyczny lekki i awanturniczy klimat.



W czym nie pomagał, tak na marginesie fakt, że ostatnie dwa odcinki małpiowyspięgo serialu były straszliwie zabugowane – i to w sposób, który uniemożliwiał ukończenie gry bez wcześniejszego grzebania w plikach. Co prawda tylko po to, żeby parę usunąć, czy pozmienić im nazwy, niemniej wciąż było to niebywale irytujące. Zwłaszcza że po przeprowadzeniu tejże operacji, gra owszem, przestawała wyrzucać gracza do pulpitu po wejściu do określonych lokacji (oraz umożliwiała kluczową interakcję), ale jednocześnie nie odpalała kilku fabularnych cutscenek. Albo nie odpalała ich i tak, szczerze mówiąc, ciężko mi to stwierdzić. Tak czy inaczej, podbudowa byłaby większa, no i w paru przypadkach gracz mógłby uniknąć zadawania sobie pytania, czy czegoś nie przespał, bo postaci nagle mówią o wydarzeniach, których nie widział na oczy.



Biorąc pod uwagę, że mowa tu o wydaniu zbiorczym, zawierającym w sobie wszystkie epizody, jestem naprawdę zaskoczony, że problem nie został załatwiony. Zwłaszcza że występował wyłącznie w dwóch ostatnich, w pozostałych wszystko śmigało niczym marlin przez spienione fale, psując nieco wrażenie – ale nie na tyle, na szczęście, by rzutowało to na mój odbiór całej serii. Niemniej, solidnie wybijało to z rytmu gry, a przecież czyniła to już sama niemożność poznania całej historii bez wracania do pulpitowego launchera. Ale o moich zarzutach względem poszatkwania gry na epizody już wspominałem.

Co było dalej? CO BYŁO DALEJ?!

Wiąże się to niejako z kolejnym – w mojej opinii – problemem „Opowieści Małpiej Wyspy”. A mianowicie to, że dostępne pięć epizodów jest sezonem





PIERWSZYM. Wiecie, jak to jest, gdy sezon jest pierwszy, można oczekiwać, że po nim pojawi się drugi. Może nawet trzeci, ale nie bądźmy znowu aż tak optymistyczni. Oczywiście to nigdy nie nastąpiło, nie przekonamy się więc, co jeszcze twórcy mogli szykować dla marki. A wydaje się, że coś rzeczywiście szykowali, bo historia – choć mogłaby stanowić doskonały punkt zamknięcia serii (nawet lepszy od „Uciezki” i to nie tylko ze względu na to, że gra jest od swojej poprzedniczki lepsza) – otwiera zupełnie niespodziewaną furtkę do, nazwijmy to, przekazania pałeczki dalej. Z drugiej strony, niewykluczone, że było to ze strony twórców jedynie droczenie się z graczami w scenie po napisach. Cóż, pozostaje się jedynie cieszyć, że to, co nam zaprezentowano, to zamknięta i skończona historia.

A cieszyć, na szczęście, jest się czym, także ze względu na postaci. „Opowieści” wprowadzają na małą scenę sporo nowych twarzy, ale są one na tyle wyraziste, że zapadają w pamięć, a ich losy nas obchodzą. Gdyby zresztą było inaczej, cała dramatyczna zmiana tonu pod koniec epizodu czwartego wypadłaby zupełnie płasko, prawda? Twórcom należą się słowa uznania. Wyróżniłbym tu w szczególności łowczynię piratów Morganę LeFlay i markiza de Singe, który w roli zastępczego antagonisty wypadł moim zdaniem lepiej niż Ozzie Mandrill z poprzedniej części. Zna, hm, swoje miejsce, że tak to wyrażę. No i lepiej wpasowuje się w świat, przynajmniej w jego aspekcie traktującym się bardziej serio. Wszak łatwiej na pirackich Karaibach, nawet tych zmyślonych, o francuskiego szalonego naukowca (hej, nigdy nie mówiłem, że chodzi o stuprocentową powagę!), niż australijskiego inwestora. Stara gwardia natomiast to wciąż jakoś sama w sobie, co tu dużo mówić. Nie wyobrażam sobie innego głosu dla Guybrusha niż Dominic Armato.

Ogniska już dogasa blask

Czy zatem „Tales of Monkey Island™” jest przygodówką godną bycia częścią tak legendarnej serii? W mojej opinii tak, przynajmniej gdyby brać pod uwagę jedynie pierwsze trzy epizody; poziom zbugowania dwóch ostatnich mocno zachęca do sceptycyzmu w tej materii. Niemniej, nie da się ukryć, że gra nie tylko zdołała zachować humor swych poprzedniczek, ale też wzbogaciła uniwersum o kilka dodatkowych elementów. No i przede wszystkim zmyła niemiłe wrażenie po „Uciezce”, ogrywanie tego tytułu było po prostu przyjemne. A nie zapominajmy, że nawet najlepsza fabuła i postaci nie uratują gry, jeśli jej gameplay będzie tragiczny. „Opowieści” są bardzo filmowe, niekiedy nawet za bardzo, ale pomimo swej serialowej struktury, ostatecznie nie zapomniaty, czym tak naprawdę są.

Tak oto nasza wspólna podróż powoli zbliża się do końca. Ale choć byłby to wręcz doskonały moment na jej zakończenie, w sadze Guybrusha spisany został jeszcze jeden rozdział. Nim zajmiemy się następnym razem i uwierzcie, kiedy powiem, że czeka nas powrót do korzeni. A tymczasem, po raz przedostatni...

Arrdios!



Stan's
BURTROOM
OUVENIR
MPORIUM

SATISFACTORY

FABRYKA MUSI SIĘ ROZRASTAĆ



Po wylądowaniu na nieznanym planecie istnieje tylko jeden cel: wybudować i zaopatrzyć windę kosmiczną w części z wydobytych surowców. Tak wprowadza w świat gra z gatunku symulatorów fabryk „Satisfactory” w wykonaniu Coffee Stain Studios. Wpierw powoli – wydobyć rudy żelaza i przetwarzać ręcznie w sztabki. Po pewnym czasie można zaburzyć monotonię i zacząć budować procesy automatyzacji. I tak rozpoczyna się przygoda ku optymalizacji produkcji.

~rain

Trochę o rozgrywce

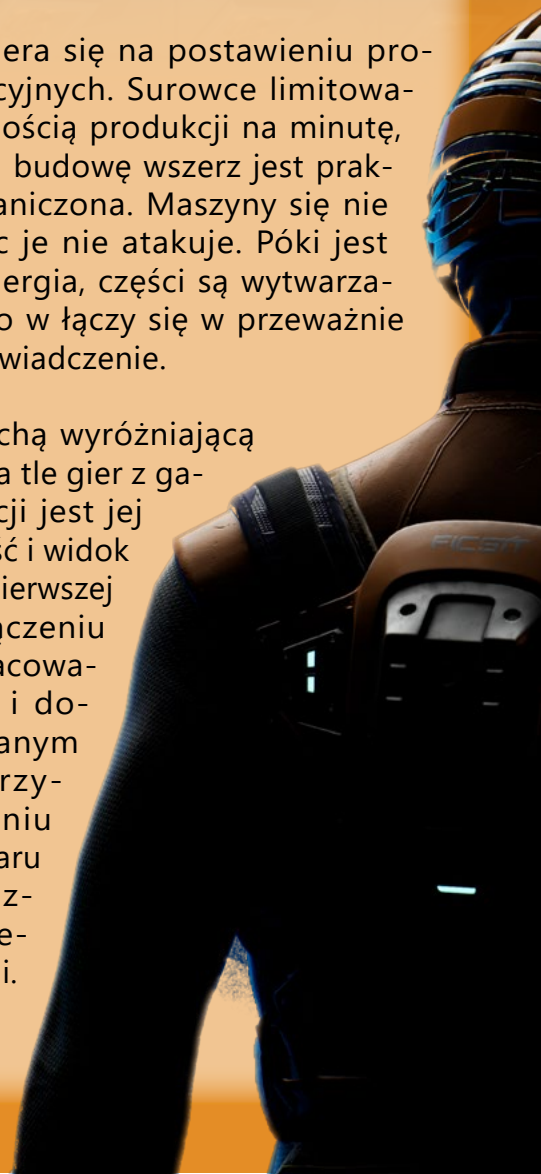


Ten tytuł, jak i podobne z gatunku, opiera się na rozwiązywaniu problemów. To określenie jest kluczowe, gdyż w przeciwieństwie do puzzli, każdy pomniejszy cel jest otwarty na metodykę, a droga nie jest oceniana. Jest to gra, która się nie narzuca idealnym sposobem rozgrywki. Stawia coraz to bardziej skomplikowane cele

produkcyjne, które jedynie wymagają ilości jednostek. Fabryka nie musi być ładna, ani szczególnie wydajna, jedynie wyprodukować docelowe części.

Rozgrywka opiera się na postawieniu procesów produkcyjnych. Surowce limitowane są jedynie ilością produkcji na minutę, a przestrzeń na budowę wszędzie jest praktycznie nieograniczona. Maszyny się nie niszczą, ani nic je nie atakuje. Póki jest dostarczana energia, części są wytwarzane. Wszystko to w łączy się w przeważnie relaksujące doświadczenie.

Dodatkowo cechą wyróżniającą „Satisfactory” na tle gier z gatunku automacji jest jej trójwymiarowość i widok z perspektywy pierwszej osoby. W połączeniu z mocno dopracowaną grafiką jak i dobrze przemyślanym designem sprzyja wykorzystaniu trzeciego wymiaru jako nieodłączną część myślenia o przestrzeni.





Co przynosi 1.0?

Gra we wrześniu 2024 wyszła z trybu Early Access. Wersja 1.0 wydaje wiele elementów, które były pozostawione wcześniej jako niedokończone. Każdy zasób i unikatowy możliwy do podniesienia obiekt na mapie są używalne. Dodatkowo zostały wprowadzone elementy fabuły. Nie jest ona bogata, ale prowadzi do spójnej rozgrywki.

Jedną z wygodniejszych zmian mechanicznych jest możliwość dostarczania surowców z fabryk bezpośrednio do inwentarza. System posiada wiele ograniczeń, aby być zbalansowanym. Ponadto rozwój w tym kierunku jest ściśle ograniczony przez stopień eksploracji.

Każdy świat taki sam, a jednak inny

Rozgrywka toczy się za każdym razem na ręcznie przygotowanej tej samej mapie. Gracz wybiera jedynie jeden z punktów startowych. Na pierwszy rzut oka, mogłoby się wydawać, że bez generacji proceduralnej łatwo popaść w monotonię. Mimo to, istniejące podejście pozwala na świadome rozmieszczenie zasobów i narastanie wyzwań logistycznych w kontrolowany sposób. W grze, w której ile jest ludzi, tyle jest sposobów, zdecydowanie nie przeszkadza dopracowana designersko mapa.

Każdy zmierza się z własnym zestawem możliwości produkcyjnych. Eksploracja świata pozwala na odblokowanie alternatywnych receptur. Kolejność jest w większości przypadkowa, a grę można ukończyć, nie korzystając z tego systemu. Wplecenie swoich unikatowych możliwości jest atrakcyjną decyzją dla gracza. Na decyzję może wpływać nie tylko optymalne wykorzystanie surowców, ale też dostępność obecnej infrastruktury.

Ponadto w tym tytule gracze o różnym poziomie doświadczenia podchodzą zupełnie inaczej do tych samych problemów. Umożliwia to ponawianie rozgrywki ze świeżym podejściem. W świeżym świecie można dużo próbować — np. organizować elementy uprzednio uprzykrzające, stawiać na estetykę, kompaktowe rozmieszczenie, i wiele innych.



Co robić, gdy na fabrykę trzeba czekać?

Automatyzacja nie jest jedyną możliwą czynnością. W trakcie rozgrywki istnieje duże pole do manewru do nastawienia na sesję bardziej analityczną — planowanie i rozbudowywanie, eksploracyjną — walka i odkrywanie nowych terenów, czy nawet kreatywną — upiększanie istniejącej infrastruktury. Ta dowolność przerywa monotonię, a cele kluczowe wypełniane są we własnym tempie.

Eksploracja jest koniecznym aspektem, kiedy chce się odkryć nowe surowce oraz połączyć wydobyte jak i obróbkę z istniejącą infrastrukturą. Połączenie nowych oraz starych terenów jest dodatkowo wyzwaniem logistycznym. W tym celu



służą różne pojazdy takie jak pociągi, jak i możliwości szybkiego transportu personelu. Samo wyłożenie fundamentami względnie odległych punktów znacznie upraszcza przemieszczanie się. Wywołuje to uczucie, że teren kiedyś pełen potworów i trudnego terenu, nagle staje się na rzut beretem.



Ponadto celem eksploracji nie jest tylko odkrywanie nowych terenów na konstrukcję. Zwiedzanie przeróżnych zakamarków jest motywowane pozyskaniem surowców o ograniczonej ilości, które umożliwiają m.in. odblokowanie alternatywnych receptur. A na trasie czekają niebezpieczeństwa. Nie każdy może przepadać za przymusem wystawienia nosa w nowe tereny, tylko po jakieś obiekty, które potencjalnie blokują rozbudowę w pożądanym sposób.

Poza parametrami technicznymi dla niektórych ważna jest estetyka. Zestaw elementów dekoracyjnych jest dobrany, aby nie być przytłaczającym, pozostawiając duże pole manewru



przy dostosowaniu koloru oraz materiału. Dodatkowo system kreacji schematów upraszcza powtarzanie skomplikowanych kształtów, co jest niezmiernie przydatne nie tylko w budowaniu fabryk, ale też ich upiększaniu.

Ważnym aspektem gry jest również poziom zaangażowania społeczności. Tutaj przejawia się to nie tylko filmami instruktażowymi, czy dokładnie opisanym wiki, ale też narzędziami zewnętrznymi. Przykładowo, o ile jest w pełni możliwe opieranie się na wiedzy zawartej w grze, zewnętrzne kalkulatory online znacznie upraszczają planowanie. Dzięki sprawnemu przygotowaniu coraz to większe fabryki z pełnym wykorzystaniem surowców mogą zostać stawiane.



Czy to już koniec?

Prace nad aktualizacjami nie są jednak zaprzestane. W grudniu można się spodziewać powrotu odświeżonego miniwydarzenia reprezentującego okres świąteczny (choinka, bombki itp.). Natomiast w 2025 można się spodziewać aktualizacji 1.1 jak i wersji na konsole. W odleglejszych planach również jest DLC. Obecnie jest dostępna na PC również i w polskiej wersji językowej. Jest to tytuł warto polecenia, zarówno dla nowicjusów gatunku, jak i weteranów.

amberexpo



REMCON



Fundacja BT

FESTIWAL REMCON 2025

21-23.02.2025

AMBEREXPO | GDAŃSK

PICO PARK 2

czy po raz kolejny połączymy graczy?



DOCZEKALIŚMY się. 24 września wyszła druga część niedawno opisywanego tytułu – „PICO PARK 2”. Po dużym sukcesie jedyńki, wielu czekało na tą premierę, więc czy było warto?

~ Skoczny Mimik & Precyzyjny Samael

Co to za gra?

„PICO PARK 2” to, podobnie jak jedyńka, kooperacyjna gra logiczna nastawiona głównie na współpracę między graczami. Dostajemy znane nam już zasady. Gra jest dedykowana dla drużyn od 2 do 8 osób, nie można grać w nią samemu. Gra wspiera lokalny i zdalny co-op.

Główna kampania gry składa się z kolejnych plansz, które trzeba przejść wykazując się sprytem, zręcznością i przede wszystkim dobrym zgraniem z innymi. Oczywiście jeśli jedna osoba zginie, cały poziom się resetuje. Co ciekawe, druga część jest trudniejsza od swojej poprzedniczki, co sprawia, że może nie być dla wszystkich lub skazuje nas na wiele, wiele powtórzeń danych sekwencji.

Jakie tryby gry oferuje?

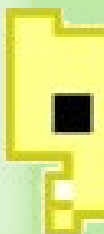
Gra ta oferuje 4 tryby rozgrywki, ponieważ oprócz znanych już nam trybów: „Word”, „Battle”, „Endless” pojawił się również tryb „Dark”. Pierwszy z trybów to główna kampania gry, zbiór kolejnych, różnych poziomów. Jest ich aż 60. Tym razem mamy 15

kategorii i w ramach każdej z nich cztery mapy. Aby ukończyć każdą z plansz, należy zebrać klucz, a następnie otworzyć nim drzwi znajdujące się gdzieś na mapie. Dla przykładu jedna z kategorii nazywa się „Stop and go”, co sugeruje, że podczas przechodzenia tych poziomów trzeba grać w Babę Jagę z komputerem. Poziomów jest więcej niż w pierwszej części, a sama gra wciąż potrafi zaskakiwać rzucanymi graczom wyzwaniem i pomysłami dewelopera na kolejne przeszkody. Gra absolutnie się nie nudzi, choć znajduje się w niej najgorszy poziom z obydwóch części. Reszta jest prześwietna. Myślę, że obie części są równie dobre, choć w drugiej jest więcej pomysłów, co daje graczom więcej frajdy.

Choć druga część ma swoje momenty, to epicka walka z bossem składająca się z wielu faz to nie jest to, czego spodziewaliśmy się po tej grze i miło się zaskoczyliśmy.

Drugim trybem jest „Battle Mode”, który pozwala na zmierzenie się ze współgraczami w minigierkach nawiązujących do poziomów z kampanii. Dostępne jest osiem poziomów i losowy wybór gierki. Jest to w porządku, podobnie jak w jedyńce, nic nowego, lecz pozwala na chwilowe porzucenie na chwilę współpracy z innymi.

Trzecim trybem jest „Endless Mode”, składa się on z siedmiu minigierek i losowego trybu wybierania. W przeciwieństwie do drugiego trybu ten



również w większości polega na współpracy. Są to poziomy z pierwszego trybu, lecz zaprogramowane tak, aby ich celem było jak najdłuższe przetrwanie lub zdobycie jak największej ilości danej rzeczy. Podobnie jak w poprzednim trybie jest to w porządku, można spróbować, ale raczej nie jest to rzecz, do której się wraca.

Ostatnim trybem rozgrywki jest „Dark Mode” i jest to nowy tryb w porównaniu do jedyńki. Jest on podobny do „World Mode”. Składa się z czterech kategorii po cztery poziomy. Możecie się zastanawiać skąd nazwa, no właśnie... Jest to tryb dla lubiących wyzwania, a nazwa jest taka, a nie inna, ponieważ te poziomy są dużo trudniejsze niż kam-

pania. Ciekawy zabieg, można spędzić w tym trybie naprawdę dużo czasu, ale jest on na pewno dla osób, którzy są naprawdę zręczni. Co ciekawe, twórcy gry od premiery gry obniżyli już więcej niż raz poziom trudności tych poziomów ze względu na prośby graczy, lecz dalej jest to trudny orzech do zgryzienia. Na plus można zaliczyć też to, że twórcy faktycznie reagują na prośby i faktycznie update’y pojawiają się regularnie.

Jak się w to gra?

Sterowanie w „PICO PARK 2” nie zmieniło się, wciąż jest bardzo proste. Można poruszać się swoją postacią w prawo, w lewo oraz skakać. Dodatkowo czasami dostajemy dodatkową akcję specjalną zależną od poziomu. Gra wciąż wymaga naprawdę dużej zręczności i dogadania się ze współgraczami. Tak jak już było wspomniane, dwójka zdaje się być trudniejsza niż pierwsza część.

A jak to wygląda?

Jednym z najbardziej charakterystycznych elementów „PICO PARK” jest jego prosta grafika i ona również została zachowana w sequelu. Zmieniła się kolorystyka gry, tym razem tło jest koloru białego, a pozostałe elementy ciemnozielonego. W wypadku trybu „Dark” tło zmienia swój kolor na czarny.

Muzyka, jak zwykle, nie zawodzi. Podczas całej rozgrywki będzie nam towarzyszyć prosta me-

lodia, ale w tej części będzie się ona okazjonalnie zmieniać. Będzie ona inna dla trybu „Dark”, ale też w wyjątkowych momentach, takich jak wspomniana już walka z bossem.

Dobrze, iż twórcy nie starają się zmienić minimalistycznej oprawy audiowizualnej gry, ponieważ jest ona jedną z największych zalet tej gry i gra jest przez nią bardzo rozpoznawalna.

Gdzie w nią grać?

Gra jest dostępna na platformie Steam i regularnie dodawane się do niej kolejne update’y. Podczas naszej 10-godzinnej przygody nie natrafiliśmy na

żadne problemy z płynnością czy połączeniem. Testowaliśmy zarówno granie lokalne, online, jak i granie lokalne, lecz przez funkcję „Remote Play Together”. Wszystkie działają równie dobrze. Gra wspiera granie na klawiaturze, jak i na padzie. Niektóre sekwencje przyjemniej wykonuje się na jednym, inne na drugim, choć w przypadku jednego z poziomów, gdzie wymagane jest celowanie to oba rozwiązania były bardzo kiepskie w odbiorze.

Czy warto?

Podsumowując, „PICO PARK 2” to kolejna świetna gra zespołu TECOPARK. Doskonale spełnia rolę gierki imprezowej lub do miłego spędzenia czasu ze znajomymi. Nie wymaga wprowadzenia, nie jest zbyt długa i pozwala na przerwanie rozgrywki w dowolnym momencie. Sprawia ona graczom naprawdę wiele emocji i pozwala na naprawdę granie WSPÓLNIE ze znajomymi. Trzeba się w tę grę zaangażować i wszyscy muszą patrzeć na innych. Ta część serii jest dużo dłuższa niż poprzedniczka, ale nie na tyle, żeby zmęczyć gracza. Fakt, że rozgrywka zmienia się co poziom jest bardzo angażujący i sprawia wiele zabawy.

Jeśli podobała Ci się pierwsza część to spróbuj i tej części. Dostarcza ona dużo więcej równie dobrych, a czasami lepszych, poziomów do przejścia. Jest ona droższa niż swoją poprzedniczką, lecz wciąż jest warta swojej ceny. Zdecydowanie polecamy zagrać. Zbierzcie swoich znajomych, bo im więcej graczy, tym lepiej, i siadajcie przed ekrany komputerów. Warto!

Przegląd



N E X T

F E S T

A CELEBRATION OF UPCOMING GAMES

KOLEJNY Steam Next Fest, kolejne gierki. Tym razem muszę przyznać, że interesujących gier było dużo mniej i liczba ogranych przeze mnie demek spadła kilkukrotnie. Nie znaczy to, że nic się nie znalazło! Oto kilka perełek ukrytych podczas ostatniego Steam Next!

~Tanatos



Tenebris Somnia

Ludzie różnie przechodzą rozstania. Niektórzy bez problemu idą każde w swoją stronę, niektórzy nawet pozostają przyjaciółmi, inni z kolei mają bardziej burzliwe zakończenia. A jeszcze inni są jak były Julii, który nie mogąc przeżyć rozstania, postanowił przeprowadzić okultystyczny rytuał. No można i tak, tylko Julia zostaje w to wciągnięta, a my jako gracze mamy za zadanie pomóc się jej wydostać z tego dziwnego predykamentu w tym ciekawym połączeniu gry point-and-click, survival horroru i gry FMV.

Streets of Rogue 2

SoR2 jest godnym sequelem, sprawiającym, że bardzo arka-dowa konstrukcja poziomów przybiera postać godną swojego tytułu, stawiając na proceduralnie generowany otwarty świat. I o ile, będąc zupełnie szczerym, w samym demie nowych opcji nie było dostępnych jeszcze zbyt wiele, przez co czułem się, jakbym grał w tę samą grę, to lista rzeczy, które były zablokowane czy niedostępne, sprawiła, że można nieśmiało zerknąć w przyszłość tej gry, która zaczyna wyglądać jak połączenie pierwszych GTA z „Deus Ex” i... „Stardew Valley”?





The Precinct

W grach o policjantach i złodziejach zwykle gramy kryminalistami różnego sortu. „The Precinct” daje nam szansę wykazać się jako stróż prawa. Tylko niestety lub stety, nie jesteśmy jak sławny Ryba i nie możemy mieć paragrafów tam, gdzie słońce nie dociera. Nie możemy jeździć jak pirat drogowy i narażać obywateli, tak samo jak nie możemy zwykłych wandalów traktować bronią palną. Każde przestępstwo ma swoją wagę i do każdej wagi możemy użyć konkretnych środków i kar. Bo policja musi być szanowana! Bo inaczej...

Mindcop

Jak już w temacie policji jesteśmy: nie każdy glina jest z tej samej gliny ulepiony. Najlepszym przykładem jest „Mindcop”, który zgodnie z przydomkiem potrafi surfować w umysłach ludzi, z którymi rozmawia poprzez... wariację na temat gry „ułoż 3”. Najważniejsze, że działa. Detektywowanie poza tym również jest całkiem przyjemne, każda akcja zajmuje odpowiednią ilość czasu, sprawiając, że jest on naszym głównym zasobem, szczególnie że mamy 5 dni na rozwiązanie sprawy.



Senseless



Jesteś myszą, która wylądowała na obcej planecie. Potrafisz skakać i atakować swoim ogonem. Nie mogąc ominąć tajemniczego kryształu i rozbijając go, uwalniasz potężnego demona wyglądającego jak przerośnięty komar. Pokazujesz mu, gdzie jest jego miejsce, a w nagrodę zostajesz przeklęty. Musisz nawigować przedziwne wytwory Twojego umysłu i wrócić do swojego statku. Wszystko w warstwie audiowizualnej, która jest laurką dla retro konsol takich jak ZX Spectrum czy Commodore 64. Przeurocze.

Ale Abbey

„Piwo, piwo, piwo! Pyszne z pianką, piwo, piwo!” – Te słowa mądrości znanej piosenki są tematem tej oto gry. Piwo i mnisi. A konkretniej zarządzanie opactwem, które zajmuje się produkcją złocistych trunków, ale również ich badaniem i eksperymentami. A że ktoś musi tym wszystkim się zająć, to przypada nam też zarządzanie mnichami przez dbanie o ich potrzeby. Do tego dochodzi rozbudowa całego opactwa, rozszerzanie wpływów na rynku poprzez odblokowywanie nowych miast i wykonywanie specjalnych zamówień.



FASHION POLICE ★ SQUAD ★



YASS COP, SLAY!

FPSY – znane i lubiane, często kojarzone z groteskową przemocą, zabijaniem na lewo i prawo oraz wszechobecną sieczką. Jednakże w przypadku tego tytułu nie ma ani zabijania, ani groteskowej przemocy (chyba, że liczymy bite fab slapping). Jedyna sieczka, to ilości materiału potrzebne do naprawiania przestępstw. Modowych. A więc czy ta gra jest fab, czy crap? Zapraszam do recenzji.

~Tanatos

Gdzie z tymi buciarami

No dobra, na początek warto zaznaczyć, że nie jest to gra dla tych, którzy mają alergię na każdego rodzaju glamoryzację, a od podtytułu artykułu dostali mroczków przed oczami – jest to gra kierowana do innego odbiorcy. Choć jeśli lubicie retro-shootery czy zagrywaliście się w mody do „Dooma” (których jest cała masa i byłaby z tego cała osobna SERIA artykułów), to powinniście znaleźć tu coś dla siebie – o ile potraficie przełknąć przejaskrawiony ton gry.



Ok, to jak marudy już sobie poszły, to czas na faktyczną reckę. Zgodnie ze wstępem, w FPS wcielamy się Desmonda, funkcjonariusza Policji Mody i próbujemy rozwiązać zagadkę rosnącej w mieście przestępczości modowej. Miasto z dnia na dzień zostało opanowane przez różnej maści delikwentów: a to sztywni korpo-ludzie w ich nudnych i pozbawionych choćby krzty koloru garniakach lub ich koledzy w niedopasowanych, zbyt luźnych garniturach. A to turyści w sandałach i skarpetkach czy Karyny chcące porozmawiać z menadżerem, ubrane w worki po ziemniakach, czy Twój stary na plaży w crocsach i za małych kąpielówkach z bebzolem na wierzchu.

Ubrana broń

Jak sobie nasz dzielny funkcjonariusz z tym całym psującym krajobraz i kłującym w oczy (i czasem uszy) tłumem poradzi? Otóż na pomoc przychodzi mu jego wierny arsenał. I tutaj twórcy gry chyba postanowili zainspirować się naszym rodzimym

„Painkillerem” i dać tylko 5 broni, z czego (prawie) każda ma alternatywny tryb strzału, plus broń biała w postaci... paska? Paskiem możemy ogłuszyć na krótki czas niektórych przeciwników, a do jednego ich rodzaju jest on nam wręcz niezbędny.

Dlaczego? Otóż większość przeciwników można pokonać na (nie licząc ostatniej broni) max. 2 sposoby. W ten sposób gra zmusza nas do żonglowania arsenałem, co jest – w zależności od tego, jak się do tego podejrze – albo dość irytujące, bo nie można użyć tej jednej fajnej broni na tym przeciwniku lub nie można użyć tej samej broni na kilku różnych przeciwnikach stojących obok siebie. Z drugiej strony sprawia to, że przez całą grę używamy całego arsenału i tworzy się wyzwanie sprawdzające nasze zdolności adaptacyjne, ale poświęcające naszą kreatywność.

Wracając jednak do broni. Naszą pierwszą spluwą jest 2Dye 4, czyli odpowiednik paintballowego shotguna z alternatywnym strzałem, pozwalający wysać nadmiar krzykliwego koloru, by potem użyć go do ładowania trybu overdye, strzału pierwszego strzelającego więcej i szybciej. Następną bronią jest... maszyna do szycia? Jeśli kojarzycie stare maszyny Singera, to coś takiego właśnie, tylko że jako odpowiednik karabinu maszynowego z wyrzutnią granatów w trybie alternatywnym. Bardzo przydatne na długie dystanse. Trzecią bronią są... skrzaty które kradną skarpetki. Można je rzucać daleko albo alternatywnie blisko. Przedostani w naszym arsenale jest... pistolet na wodę. Nie wiem, kto wymyślił te bronie, ale jak to piszę, to czuję się, jakbym, Drogi Czytelniku, wpuszczał Cię w maliny i wysysał je z palca, ale takie są właśnie bronie w tej grze.



Wracając, pistolet na wodę jest na tyle fajny, że pozwala nam śmigać po mapie szybciej, jeśli strzelamy sobie nim pod nogi. Zwykły strzał przypomina miotacz ognia, tylko że wodny, alternatywnym strzałem „pompujemy” strzelając zwyczajnie – kolejny odpowiednik karabinu maszynowego. Im bardziej „napompowany”, tym szybciej strzela, przez co dobrze



mieć go ciągle w gotowości. Ostatnią bronią, którą dostajemy dopiero na sam koniec i do której dostajemy bardzo limitowaną amunicję (w przeciwieństwie do reszty broni, gdzie amunicja jest nielimitowana), co jest zrozumiałe, jako że jest ona niezwykle OP

kluczem uniwersalnym do wszystkich przestępstw i to z efektem obszarowym. A to dlatego, że ostatnią bronią jest (nie wierzę, że to piszę) szafa. Strzelająca wybuchowymi pociskami niczym wyrzutnia rakiet. Szafa jest na tyle OP, że nie potrzebuje alternatywnego trybu strzelania.

Naszym ostatnim asem w rękawie jest natomiast nasza umiejętność specjalna, którą ładujemy przez pozbywanie się przeciwników... Oto bajeczna rękawica dająca nam 20 sekund na strzelenie z liścia i pozbywająca się na strzała każdego przeciwnika w okolicy, nawet jeśli jest daleko – żaden przestępca nie ukryje się przed ręką sprawiedliwości. Szczególnie, gdy ma ona białą rękawicę jak Michael Jackson. Teraz, żeby nie było niejasności, moje niedowierzanie podczas wymieniania poszczególnych broni nie było spowodowane rozczarowaniem czy żenadą, wręcz przeciwnie! Byłem bardzo miło zaskoczony i zwykle rozbawiony, kiedy gra prezentowała mi każdą następną broń, bo nie dość, że zaskakująco dobrze się z nich strzela, to absurdalne pomysły na nie trafiły prosto w mój gust. Na dodatek, każdy pokonany przeciwnik został zrelacjonowany przez komentatora niczym z „Unreal Tournament” – tylko zamiast krzyć „ULTRAKILL” czy „KILLING SPREE” krzyczy „YAASSS”, „FABULOUS” czy „CHIC”

Modnemu wszędzie ładnie

No dobrze, to teraz czas opowiedzieć o poziomach i co nieco o samej grze, poza tym, że jest to oldskulowy FPS z nietypową mechaniką dobierania broni do przeciwników. Pisząc o pasku nie wspominałem, że pomoże on nam w przemierzaniu poziomów, pozwalając huśtać się po

wywieszonych tu i ówdzie słupach, dodając do gry elementy igrzysk platformowe. Poza tym, można za jego pomocą rozbijać kratki wentylacyjne, które często są potrzebne, aby przejść dalej.

Same poziomy są zróżnicowane, od centrum miasta, przez plażę, po bardziej kreatywne poziomy, jak skakanie po dachach, aby w sekcjach snajperskich uchronić rewię mody przed katastrofą bezguścia. Mamy również pościg za sterami działka na naszym wozie policyjnym, na luksusowym wycieczkowcu kończąc.



Poza zwykłymi (mniej lub bardziej) poziomami są też starcia z bossami. Z tego, co pamiętam, są trzy – każde bardziej zwirowane od ostatniego, a na pewno bardzo kreatywne i ciekawe. Na koniec, jeśli nam za mało wrażeń, gra oferuje garść poziomów-wyzwań, a w każdym poziomie możemy natrafić na porozwieszane plakaty naszego protagonisty przebranego w najróżniejsze zbrodnie przeciwko dobremu gustowi. Na końcu każdego poziomu dostajemy podsumowanie niczym we wcześniej wspomnianym „Doomie”, ile przestępstw udało nam się powstrzymać, ile przedmiotów zebraliśmy i ile sekretów udało nam się odkryć. Wszystko to, gdy w tle mamy rewię mody złożoną z wszystkich przestępców, którzy właśnie wychodzą na zwolnieniu warunkowym.

DEBONAIR!

Odpowiadając na pytanie ze wstępu: Fashion Police Squad jest absolutnie FAB! Gra nie bierze się na poważnie, a jednocześnie nie jest prześmiewcza. Śliczna pikselowa grafika i ręcznie rysowane cutscenki są świetnym nośnikiem tej strzelanki, a i muzyka, i dźwięki nie stoją w tyle, pomagając wczuć się w rolę modowego gliny. Więc maszyny do szycia w dłoń i YASSS SLAY!!!



KIEDY WEJDZIESZ
W SZEREGI GANGU



POWINNAŚ NAUCZYĆ SIĘ
CELNIE STRZELAĆ



RYTMATYSTA

ZACZAROWANA KREDA

NIEJEDEN z nas pewnie marzył o dostaniu się do magicznej szkoły, a wobec braku takiej możliwości – karmił wyobraźnię książkami, z Harrym Potterem na czele. Lista dzieł o takiej tematyce jednak się na brytyjskim czarodzieju nie kończy, o co zadbał między innymi Brandon Sanderson.

~Ghatorr

Fanom fantasy Sandersona nie trzeba raczej przedstawiać – pisze dużo, szybko i całkiem niezłe. Po jego książkach można się spodziewać interesującej obsady, rozbudowanego i ważnego systemu magii, którego zrozumienie jest kluczowe dla fabuły, oraz lekkości pióra. „Rytmatysta” zapewnia wszystkie te rzeczy.

Całość jest o tyle nietypowa, że mamy tu do czynienia z magiczno-alternatywną wersją Ziemi. Najoczywistszą różnicą jest to, że zamiast Ameryki Północnej mamy archipelag wysp (bardzo zbliżonych do kształtów poszczególnych stanów USA), i na jednej z nich roi się od kredowców – magicznych, ożywionych rysunków, które w swojej dzikiej formie są śmiertelnie groźne dla ludzi. By z nimi walczyć, trzeba używać kwasu... albo tytułowej rytmatystyki, czyli sztuki

rysowania własnych rysunków. To nie jedyne różnice, na przykład w tle się pojawiają wzmianki o koreańskiej okupacji Europy (!).

W książce śledzimy losy Joela – ucznia jednej ze szkół, gdzie uczą się rytmatyści... przy czym on sam uczęszcza do części niemagicznej, kompletnie nudnej i normalnej, bo sam ma mocy tyle, co kot napłakał. Jego samego jednak ten stan rzeczy nie satysfakcjonuje – marzy mu się rola badacza tej tajemniczej wiedzy, mimo że nie mógłby sam korzystać ze swoich odkryć. Gdy nagle dochodzi do zaginięcia studenta, tok wydarzeń porwya Joela za sobą, dając mu szansę na spełnienie marzeń – i zagrażając jego życiu.

Rytmatystyka, przyznam, niezbyt mnie porwała. Na tle innych magicznych sztuk u Sandersona – połykania metali z „Z mgły zrodzonego”, run z „Elantris” czy manipulacji oddechem z „Rozjemcy” – prezentuje się niezbyt ciekawie, a kilka tajemnic, które autor nam rzuca, musi czekać na rozwiązanie do kontynuacji. Nie wpływa to jednak na odbiór całości – porządny wątek kryminalny, obsada postaci mających swoje własne tajemnice, sporo magii... czyta się to szybko, łatwo i przyjemnie.



MAX BROOKS

DEWOLUCJA

Starcie naczelnych

CZY natura nie jest wspaniała? Te wszystkie urocze sarenki skaczące sobie po łączkach, promienie światła łagodnie opadające na liście, urocze pandy czerwone, kanibalizm u kapucynek, delfini sadyzm... no dobrze, jest wspaniała, ale jest też okrutna. Warto o tym pamiętać.

~Ghatorr

Max Brooks jest całkiem aktywnym człowiekiem – ma za sobą udział w kilkunastu filmach, kilka komiksów oraz książek. Zastąpił przede wszystkim śmiałym i nowatorskim podejściem do tematyki zombie – „World War Z” czy „Zombie Survival” pokazywały temat walki z żywymi trupami w brutalnie realistyczny sposób, do tego mieszając do toku fabuły fragmenty udające wypowiedzi specjalistów czy wiadomości. Dawalo to niezłą iluzję czytania książki poświęconej prawdziwym wydarzeniom – i to samo zaprezentował w „Dewolucji”.

Pełen tytuł książki mówi już wszystko, co trzeba wiedzieć – „Dewolucja: Relacja z pierwszej ręki o masakrze dokonanej przez sasquatche nieopodal góry Rainier”. Dodam, że Rainier to wulkan – który na samym starcie opisywanych wydarzeń wybucha. Tekst to zbiór wywiadów, wycinków prasowych oraz (największa część)

zapisków ostatniej mieszkanki miasteczka Greenloop, zebranych w całość przez dziennikarza.

Wspomniane Greenloop to nowoczesna, ekologiczna osada w amerykańskiej głuszy, starająca się zapewnić zarówno przyjazny kontakt z naturą, jak i najwygodniejsze, zautomatyzowane i doprawione elektroniką życie. Zamieszkujący ludzie w pełni pasują do swojej wioski – są światli, wykształceni, uwielbiają naturę... i są na przegranej pozycji, gdy wulkan odcina miejscowość od reszty kraju.



Jakby było mało problemów z energią, żywnością i materiałami, to jeszcze pojawiają się dzikie zwierzęta... w tym Wielkie Stopy. Autor świetnie oddał sasquatche – oparł ich zachowanie o wiele cech innych naczelnych, doprawiając je niewiarygodną siłą. Każde ich pojawienie budzi grozę, tak u postaci, jak u czytelnika.

Dzięki ograniczeniu akcji do małej miejscowości czytelnik może dobrze poznać obsadę i lepiej ogarniać tok akcji. Postaci nie ma wiele, ale każda się mocno wyróżnia, a ich rozwój – albo załamanie – w toku ich personalnej apokalipsy obserwuje się z zaciekawieniem. To prosta, ale świetnie napisana książka, którą z zapartym tchem pożarłem w ciągu doby.



Gray Picture – trzy małe butki w płaszczu udające dorosłą butę.

Dobre książki i jak je znaleźć

Jakiś czas temu siedziałam w kawiarni z paroma przyjaciółkami, rozmawiając o różnych głupotach, wszystkim, niczym i uroczych pieśkach. W pewnym momencie jednak konwersacja zesłała na temat książek i pisania, ponieważ drugie z wymienionych jest hobby, które moja koleżanka i ja podzielamy. To sprowokowało pytanie od innej znajomej, a mianowicie „ale skąd wicie, że to, co piszecie jest dobre?”. I jest to bardzo dobre pytanie, bo co tak właściwie sprawia, że książka lub inny tekst jest dobry? Nad tym właśnie chciałabym się pozastanawiać w tym felietonie!

W mojej opinii nie ma na to jednej odpowiedzi. Zaczynając od samego początku, najpierw należałoby zdefiniować, co ma dla nas oznaczać „dobra”. Bo to przecież nie jest takie oczywiste!

Zacznę od dość kontrowersyjnego aspektu: popularności? Czy sam fakt, że książka jest poczytna oznacza, że jest ona dobra? Można się z tym stwierdzeniem mocno dyskutować. Bo z jednej strony, sama liczba czytelników nie świadczy o jakości dzieła. W końcu jest wiele książek, które sprzedały się w milionach egzemplarzy, a które są zwyczajnie głupiutkie albo bardzo głupie. Bo jakby na to nie spojrzeć, nikt się nie będzie kłócić, że „Dwór cieni i róż” nie należy do najwybitniejszej literatury. Z drugiej strony, skoro takie książki mają liczne grono fanów, to znaczy, że muszą robić coś dobrze? Ale co takiego? Trzeba pamiętać, że tekst prozatorski można rozpatrywać na kilku poziomach. I dlatego książka na poziomie językowym może nie być najwybitniejsza, ale może nadrabiać na innym, powiedziałabym, że być może nawet bardziej istotnym, a mianowicie na poziomie akcji, że tak to ujmę. W końcu pisanie książki to nie tylko składanie ładnych słów w zdania, ale jeszcze te



zdania muszą tworzyć wartko płynącą opowieść. Jest to ogromny i okropny truizm, ale dobrą książkę powinno się dobrze czytać. Wiem szokujące. „Igrzyska Śmierci” są tego bardzo dobrym przykładem. Może nie jest to bardzo „mądra” książka, ale nie da się ukryć, że Suzanne Collins umie tak potoczyć losami bohaterki, żeby ciężko byłoby się oderwać od lektury. I jest to dość ważna umiejętność w pisarskiej skrzynce narzędziowej!

Jak się nazywa stara i (kiedyś) popularna książka? Klasyk. Oczywiście tylko żartuję, jako irytująca pseudo-

intelektualistka kocham czytać klasyki (a jeszcze bardziej mówić wszystkim dookoła, że powinni przeczytać „Nędzników” i „Orlando”). I nie sposób się nie zgodzić, że dzieła, którym przypisujemy rangę klasyków, muszą mieć w sobie coś, co odcisnęło się na kolejnych pokoleniach odbiorców czy w jakiś sposób wpłynęły na losy literatury. Czy to jest to coś, za co można zasłużyć na określenie „dobra książka”? Z drugiej strony, mogę pogadać o Raskolnikowie, ale czy przeczytałam „Zbrodnię i karę”? Nie, bo jest okropnie nudna, a jakbym chciała słuchać o tym jak ktoś co chwilę mdleje, to bym poszła na licealną imprezę.

No dobra, trochę popaplałam o cudzych tekstach, ale co z tymi, które wychodzą spod mojego pióra (czy raczej klawiatury). Skąd wiem, że są one „dobre”. Moja odpowiedź to bardzo szczere „a bo ja wiem?”. Muszę się przyznać, że często jak potem je czytam, to miewam wątpliwości. Ale kiedyś usłyszałam, że każdy takie miewa, a pisarze, którym „się udało” po prostu co najmniej o jeden raz więcej stwierdzili, że chyba wiedzą, co robią, niż że ich twórczość jest kiepska.

Zatem odpowiedź na główne pytanie tego felietonu to jednoznaczne „ciężko powiedzieć” i „zależy”.

LAILYREN

ILUSTRACJA

DESIGN POSTACI

PROJEKTY
MERCHU

DESKTOP
PUBLISHING



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

300 KM POD OKŁA

KIEDY ZNAJDZIEMY SI

REDUKCJ



DKA

Ę NA ZAKRĘCIE...

A, BUT I ODCIĘCIE



Hangar 18

TRIEND

AE 8666

MOTORBREATH

INITIAL
頭文字 **D**

DRIFTEM PRZEZ KLASYKĘ



GDYBY Equinox Times opublikowało numer o motoryzacji w popkulturze bez tak kultowego jej przedstawiciela, jakim jest „Initial D”, to ewidentnie byłby to ogromny błąd. Nie lękajcie się zatem, a pokonanie tego ostrego zakrętu potraktujcie jako chrzest bojowy. Pora ruszyć na górskie przełęcze, by dostarczać tofu, wygrywać wyścigi i driftować. Tak oto prezentuje się legenda... i tak, będą spoilery, nawet dużo.

~Magda B

„Initial D” zadebiutowało jako seinen-manga autorstwa Shūichiego Shigeno w roku 1995 i publikowano ją aż do roku 2013. Seria szybko doczekała się adaptacji i już w 1998 roku świat poznał pierwszy akt serialu tego tytułu. Całość adaptacji to 6 sezonów (tak je określam, jako że tworzą fabularną całość), do tego dochodzą dwie części „Extra Stage” czy „Battle Stage” – kompilacje wyścigów z sezonów. W latach późniejszych pierwszy sezon odświeżono i przekształcono w 3 filmy, które całkiem dobrze oddają to, co działo się w serii. Jak zatem prezentuje się główna ścieżka fabularna, która tak mocno wyryła się w popkulturze zapachem benzyny na lata? Przeżyjmy to wspólnie, akt pierwszy start.

Stage 1: Narodziny legendy driftu

Rozpoczynamy historię dosyć niechętnie i z niemal zerową wiedzą samochodową, nie mogąc określić nawet, czy pokonywanie zakrętów może być zabawne – ten opis pasuje zarówno do oglądających, jak i samego głównego bohatera, Takumiego Fujiwary. Za dnia uczęszcza do szkoły i dorabia pracując na stacji benzynowej. Nad ranem zaś pomaga swojemu ojcu w prowadzeniu sklepu z tofu jako kierowca – od 5 lat, choć legalnie dopiero niedawno zdobył prawo jazdy. Monotonia ta zmienia się, gdy Takumi wkracza do świata wyścigów na górze Akina za sprawą swoich najbliższych – Itsukiego, zafascynowanego dołączeniem do Akina Speedstars; Iketaniego, lidera zespołu ścigantów czy swojego ojca Bunty, którego sekretnym zamiarem było, by Takumi także podążył jego śladem.

Spokój przełęczony na Akinie burzy pojawienie się zespołu RedSuns, których planem jest

bicie rekordów na wszystkich górach w prefekturze i poza nią. Bracia Takahashi, Ryosuke i Keisuke nie przewidzieli jednak istnienia Ducha z Akiny, który skutecznie pogrzebał ich podboje już na samym starcie. W Takumim stopniowo budzi się chęć do bycia ścigantem i z każdym kolejnym starciem przesuwa granicę swoich możliwości dalej i dalej. Nie ulega w starciu ani z Keisuke (dwukrotnie), ani z liderem NightKids, Nakazato, ani jego drugim kierowcą, Shingo. Tak samo poległ Kenta, Mako z Sayuki (tu lekka nieścisłość czasowa wobec mangi) i na końcu sama Biała Kometa z Akagi, Ryosuke. Nie ulega wątpliwości, że wielkie rzeczy czekają na Takumiego.

Emisja tego sezonu to rok 1998 – widać i czuć, że mamy do czynienia ze starszym anime. W opisie pomijam wątki poboczne, gdyż te „smaczki” (choć w większości nie-smaczki) pozostawiam do obejrzenia i własnego ich doświadczenia. Tym, co trzyma przy ekranie jest audio – masa eurobeatów, dźwięki silników, miód na wewnętrzne OHV (pun intended). Animacja jest drętwa, ale po kilku odcinkach idzie się przyzwyczaić, że fizyka aut jest... ciekawa. Jak na posiadane możliwości i tak zastosowano zabieg, który całkiem działa. Kolejnym przewijającym się przez całą serię elementem jest wiedzówka samochodowa – możemy się kompletnie nie znać na autach, ale wiele aspektów będzie nam przedstawiane w taki sposób, żeby się odnaleźć. Im więcej wiemy, tym ciekawsza staje się radość i emocje przy każdym wyścigu.

Stage 2: Akina to za mało

Gunma przyjęła do wiadomości, że w prefekturze na dobre zdomowiła się AE86 Trueno w malowaniu panda. Nie wie o tym jednak zespół spoza prefektury, Emperor. Szybko jednak zderzają się ze ścianą w postaci Takumiego, który to „starym samochodem” pokonał samego Ryosuke Takahashiego, niemożliwe. Ścianę napotyka też sam Takumi czując, że ograniczając się do Akiny nigdy się nie rozwinie i stanowczo odmawia wyścigów po swojej przełęczy. Dramat wisi w powietrzu, a finałem niespokojnych uczuć Fujiwary wobec wyścigów i Mogi jest starcie na Akagi, w którym





to silnik Toyoty ulega zniszczeniu. Płacze Takumi żyty z samochodem, płacze widz żyty z serialem, wszyscy zgodnie stwierdzamy, że Natsuki może spadać na bambus, razem z Panem od Mercedesa.

Plany Buntury wkraczają w kolejną fazę szkolenia Takumiego – do 86 zamontowany zostaje silnik z dawnych aut grupy wyścigowej. Same umiejętności nie wystarczą naszemu bohaterowi, by wejść na nowy poziom swoich możliwości. Czas tyka, gdy kierowca AE86 Levina wyzywa Legendę Akiny na wyścig (dosłownie też wyzywa, cholerne durności ścigantów), którego stawka jest wysoka i niezbyt bezpieczna. Z pomocą przyjaciół staje do wyścigu, w którym dokonuje się walka możliwości maszyn, ale i walka możliwości kierowców. Nie ma wątpliwości, kto wychodzi zwycięsko ze starcia, czujne oko braci Takahashi nie mogło tego przegapić.

Graficznie mamy poprawę, dotyczy to zarówno postaci, jak i samych wyścigów. Technicznie także rozwijamy się z Takumim, dostając kolejny zastrzyk wiedzy motoryzacyjnej. Ponownie witają nas utwory eurobeat, w tym pojawia się ten najbardziej rozpoznawalny, czyli „Deja vu”. Sezon jest krótszy, ale nie mniej emocjonujący.

Stage 3: Film o dwóch takich... wyścigach

Serial oferuje nam w tym miejscu film, jednak jest to niejako sezon trzeci naszych zmagania...znaczy się zmagania Takumiego. W tle całego filmu Takumi rozważa postawioną przed nim propozycję, by dołączyć do braci Takahashi w ramach grupy wy-

jazdowej, której celem są wyścigi poza prefekturą – pierwotny cel, jaki mieli w RedSuns. Przebudzona 86 pokazała swoje prawdziwe oblicze, więc teraz pora się wykazać. Mamy tu dwa wyścigi na tej samej trasie, przy czym pierwszy jest niejako rewanżem na przywódcy Emperora, Kyoichi Sudo. Drugie starcie odbywa się z synem dawnego rywala ojca Buntury, którego cel Takumi sprzątnął sprzed nosa, a o wyniku zadecyduje kaprys jesiennego liścia...

Kolejny raz obserwujemy poprawę wizualną serii. Widać, że twórcy korzystają z wszelkich możliwości, by jak najlepiej oddać należny Inicjałowi hołd. Trzymamy też poziom muzyki, a finałowej piosenki nie sposób nie wysłuchać do końca.

Stage 4: Projekt D wyrusza w świat...

Jak propozycja padła, tak Takumi rozpoczyna swoją przygodę pod skrzydłami braci Takahashi w niebawem już popularnym Projekcie D. Sezon czwarty początkowo opiera się o Takumiego, ale bardzo mocno wybrzmiewa będący do tej pory na uboczu (choć stale obecny) wątek braci oraz ich działalności. Projekt D opiera swoje filary na internetowej stronie i nocnych, umówionych starciach z lokalnymi ścigantami. Jest to nie lada wyzwanie dla kierowcy, by móc pokonać kogoś, kto na danej trasie przejechał setki kilometrów. Nadal pozostajemy w trybie rozwijania swojej wiedzy o motoryzacyjnym świecie, mamy tu wiele wiedzy do nadrobienia. Wyścigi są różne, każdy pozostawia cenną lekcję nie tylko dla wygranego, ale i pokonanego. Jedni działają fair, inni stosują zagrywki i nieczne sztuczki, każdy próbując za-

trzymać falę Projektu D – jednak bezskutecznie. Saitama wkrótce zostaje podbita, niekoniecznie w stu procentach.

Wcześniej były drobne odniesienia do „aur”, jakimi emanuje kierowca oraz innych, bardziej duchowych aspektów, ale tu poszliśmy za daleko – niekoniecznie trzeba było dodawać „niewyjaśniony fenomen”. Wyścigi ogląda się z przyjemnością, modele postaci uważam jednak graficznie za przedobrzane. Sezon jest długi, stąd nie sposób cierpieć na niedosyt emocji i dobrej, energicznej muzyki.

Stage 5: Emocje, emocje i jeszcze raz emocje sięgają zenitu

Kolejną prefekturą na trasie Projektu D jest Kanagawa – święta ziemia wyścigów. W trakcie sezonu, o połowę krótszego niż poprzedni, pokonujemy trzy filary, jakie okolica ma w zanadru. Takumi wiele się nauczył w swoich poprzednich wyścigach, tak samo nie próżnował Keisuke. Tylko Ryosuke zdaje się jakiś nieswój, gdyż Kanagawa niesie ze sobą przykre wspomnienia przeszłości. Wyścigów będzie więcej, każdy napinający emocje jak postronki. Finał zbliża się z każdym pokonanym zakrętem, legenda tworzy się na oczach wszystkich widzów...

Stage Finałowy: Starcie AE86 w czterech odcinkach

...i wszystko byłoby idealnie, gdyby ten sezon albo nie istniał, bo finał rozegrałby się na koniec poprzedniego; albo zawierał oba wyścigi; albo – co pasowałoby najbardziej do całokształtu – został tu zrobiony film z tego starcia. Mamy tu wyścig Takumiego i Shinjiego, obu kierujących 86 – już gdzieś widziałam podobne starcie. Wyścig między chłopakami byłby zdecydowanie bardziej „wow”, gdyby nie to rozwleczenie na 4 odcinki, którego się tu dopuszczono. Graficznie i jakościowo zostajemy w klimacie poprzedniego sezonu, stąd poczyniony zabieg sztucznego wydłużenia serii boli – mniej, jeżeli ogląda się ciągiem. Jednak finałowe zagranie „Rage your dream” uderza po całej historii, jak nic innego.

Wynik starcia, jak i wszelkie niedomówienia, których w tekście jest co niemiara – pozostawiam do własnego poznania Wam, Czytelnicy i – sądząc po temacie numeru – fani motoryzacji. To jednak nie wszystko, co ma do zaoferowania szeroki świat samochodów w popkulturze. Za rogiem także wygląda ku nam spin off „Initial D”, czyli „MF Ghost”... Ciąg dalszy nastąpi!





湾岸
MIDNIGHT

SZYBKA JAZDA
PRZEZ AUTOSTRADĘ

GDYBYM rzuciła odważne stwierdzenie, że nie da się zrobić nudnego tworu popkultury o szybkich samochodach, to o cokolwiek bym się założyła – już bym tego nie miała. Z bólem serca przyznaję, że szybkie samochody to za mało, żeby zrobić dobry serial...

~Magda B

„Wangan Midnight” to serial trwający zaledwie 26 odcinków tylko jednego sezonu. Można go swobodnie znaleźć nawet w serwisie [YouTube](#) z polskimi napisami. Opowiada o Akio Asakurze, który – zamiast szkołą – namiętnie interesuje się samochodami i lokalną autostradą. Tytułowa Wangan to najdłuższa prosta trasa w kraju, na której trwa wieczny wyścig o miano tego najszybszego (cóż za zaskoczenie). Nie tylko naszego Akio ciągnie na szczyt, z którego próbuje zdetronizować BlackBirda... Ponadto zdobycie owianego złą sławą Piekelnego Z (Nissana Fairlady Z S30) też nie ułatwia zadania, choć jest spełnieniem marzeń chłopaka. Jak zakończy się ta rywalizacja kierowców i możliwości ich aut?

Podlej benzyną, trzeba to spalić!

Ten artykuł powstaje w zasadzie tylko po to, by dać upust wewnętrznej frustracji, która towarzyszyła mi przez znaczną większość seansu „Wangan Midnight”. Frustracji i zawodu, gdyż serial reklamuje często hasło „dla fanów Initial D” i jako ta fanka czułam się wręcz oszukana. Spodziewałam się tu emocji, wyścigów, technicznych ciekawostek, a dostałam sklejoną na ropę ‘mhroczną’ historię o tym, kto szybciej nie rozwali się na autostradzie. Ktoś to spróbował podlać trochę jakimś „czary mary, nawiedzone auto i mechanik z piekła rodem”, żeby... albo zakryć mankamenty serii, albo spróbować nadać w ten sposób emocji, ale coś po drodze poszło nie tak.

Początkowo dawałam serii kredyt zaufania, bo czołówka czy audiowizualia stały na przyzwoitym poziomie. Ponadto auta nieźle się prezentowały, a historia ładnie zarysowywała. Jednak moja frustracja narosła, gdy Piekielny Z dostał paranormalne zdolności – żałowałam, że oboje z kierowcą nie zginęli w wypadku, gdyż potem było tylko gorzej. Fabuła zaczęła się sypać, pojawiały się wątki, które nie miały odniesienia do głównej stawki serii, a wyścigi... oglądało się przez palce – trochę dlatego, żeby nie widzieć tej paćki, jaka by z nich normalnie została, a trochę dlatego, żeby nie zasnąć.



Bardzo szybko, bardzo prosto, uważaj!

Dopiero końcówka serii miała posmak tego, po co tam przyszedłam, gdy rozpoczęły się techniczne dyskusje mające mieć realny wpływ na wyścig... A zakładałam, że miał to też robić segment programu samochodowego, który prowadziła Reina. Do całości dochodzi jeszcze problem, jaki mamy jako Europa z „zasuwaniem po autostradzie”, przy licznych doniesieniach o wypadkach czy konkretnych markach niechlubnie królujących w szybkiej jeździe – co daje bardziej pokaz lekkomyślności, gdy bohaterowie ścigają się pośród tylu cywilów. Historia skupia się bardzo wokół ludzi, stąd o tym też się myśli.

Odnoszę wrażenie, że dało się zrobić z tego coś dobrego. Chciałabym w to bardzo wierzyć, ale ktoś wybitnie nie zastanowił się, jak te elementy miały zadziałać, tylko je dał i wierzył, że jakoś uda się powtórzyć legendę. Niestety, ale nie. Oglądanie tego było jak jazda za kimś, kto jedzie minimalnie za wolno, żeby za nim swobodnie jechać, ale i minimalnie za szybko, żeby można było legalnie wyprzedzić. Bardzo szybko zalało oczekiwania, jakie stawia reklama i hasło „Initial D”. Polecam obejrzeć, by wyciągnąć własne wnioski i mieć na liście serial z samochodami, ale nie odpowiadam za wysoki wskaźnik frustracji i brak driftu.

Initial D:

“It’s not the car, it’s the driver”



Wangan Midnight:

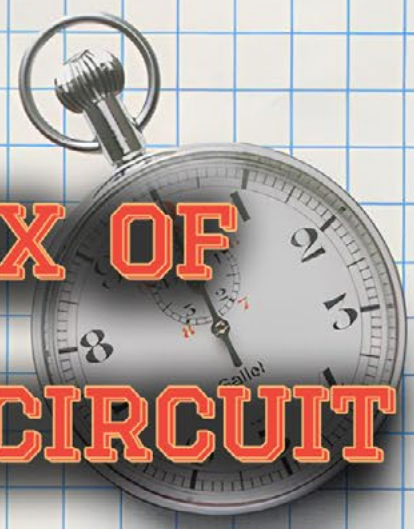
“It’s not the driver, it’s the car”



POLE POSITION™



GRAND PRIX OF ELECTRONIC CIRCUIT



LUDZKOŚĆ ma to do siebie, że lubi rozbudowywać i łączyć swoje wynalazki. Wynalezienie koła pomogło stworzyć wozy. Te z (dłuższym) czasem zmieniały się w samochody, które zaczęto wykorzystywać w rywalizacjach sportowych. Komputeryzacja i narodziny branży gier wideo dały nam gatunek ścigalek.

~Hefajstos

I choć dzisiaj samochodowych tytułów bez liku, to kilka z nich zapisało się w historii branży złotymi literami, stając się niejako przykładem rozwiązań, które trzeba implementować. Jedną z nich jest „Pole Position” od japońskiego studia Namco, które na początku lat osiemdziesiątych zostawiło konkurencję daleko w tyle.

Prepare to qualify!

Jest rok 1982. Do japońskich i amerykańskich salonów arcade trafia niezwykle automat z grą „Pole Position”. Niezwykłość ta polegała na architekturze maszyny do gier – łączyła ona bowiem klasyczną elektronikę z częściami mechanicznymi służącymi za kontrolery. W przypadku „Pole Position” były to kierownica, dźwignia skrzyni biegów oraz pedały gazu i hamulca (ten drugi tylko w specjalnej, zabudowanej wersji automatu).

Za garść drobnych gracze stawali się kierowcami bolidu Formuły 1, który to bierze udział w wyścigu na słynnym torze Fuji Speedway w Japonii. Zanim jednak przyjdzie nam zmierzyć się z innymi zawodowcami (sterowanymi przez grę), musimy przejść kwalifikacje – nasz czas oraz punkty zaważą o pozycji startowej.

Maszyna szybko stała się pożeraczem monet, nic więc dziwnego, że producent kuł żelazo, póki gorące i zlecił szereg portów na ówczesnych przedstawicielach domowej rozrywki elektronicznej.

3... 2... 1... a nawet więcej bitów

Tak też w 1983 gra zadebiutowała na legendarnej Atari 2600, Atari 5200, VIC-20, Vectrex oraz na Commodore 64, zaś na ZX Spectrum, BBC Micro i TI-99/4A rok później. Poszczególne wersje różniły się od siebie ze względu na specyfikę architektury oraz możliwości techniczne, sedno rozrywki pozostawało jednak to samo. Jeden tor, szereg przeciwników, wyścig o czas i punkty.

To jednak nie wszystko, albowiem gra powracała na nasze ekrany jeszcze kilkakrotnie. W 1988 na Intellivision (co zaskakujące) oraz na komputery osobiste wyposażone w MS-DOS (co nie zaskakuje wcale). Również kolejna generacja konsol dostała swoją wersję w ramach kompilacji Namco Museum w 1999 na PlayStation oraz Nintendo 64 (oraz rok później na jeszcze wtedy żyjącym Dreamcaście i w 2001 na GBA). Ostatnią wersję gracze dostali w roku 2004 w ramach specjalnego zestawu gry telewizyjnej „Ms. Pacman 5 in 1 Plug And Play”.



Na ekranie jest ściganie

To jednak nie wszystko, gra bowiem doczekała się serialu animowanego wyprodukowanego przez DIC Enterprises oraz MK Company. W ramach trzynastu odcinków mogliśmy obserwować przygody rodziny Darrettów, kaskaderów i detektywów. Luźno oparta o popularną markę i jakościowo dość średnia seria szybko została anulowana oraz zapomniana.

Sama gra doczekała się również sequela i to już w roku 1983. Do dyspozycji graczy oddano aż cztery tory – powracające Fuji Speedway, Test (przypominający tor Indianapolis Motor Speedway), Seaside (bazujące na trasie Long Beach z 1982) oraz Suzuka Circuit. Tak jak w przypadku oryginału, tak i tu mieliśmy do czynienia z ogromnym sukcesem komercyjnym, zaś gra doczekała się własnych portów.

Jeśli więc macie możliwość (oraz chęć) – sięgajcie śmiało. „Pole Position” to tytuł, który warto znać, choćby i z kilku okrażeń. *Ave, go!*





NIECH pierwszy rzuci kamieniem ten, kto choć raz w swoim życiu nie odpalił ściganki. A teraz, skoro wszystkie kamienie są bezpieczne – nie ma czasu na wyjaśnienia, wsiadaj! Udajmy się w podróż ciągłych wyścigów, jazdy z nieprzyzwoitą prędkością (bez potrzeby tankowania, alleluja), kolejnych wyścigów, rozbijania się, ucieczki przed policją i przesiadania się od samochodu do samochodu. Obudźcie w sobie „Potrzebę Szybkości: Bardzo Pożądaną”.

~Magda B

Seria „Need for Speed” od Electronic Arts to potężna lista pozycji (wydawanych od 1994 roku aż do 2022), każda oferująca szybkość, super samochody i jeszcze więcej szybkości. Wystarczy tylko odpalić ulubiony tytuł i na długie godziny zanurzyć się w świecie wyścigów ulicznych, uciekania przed policją, a wszystko po to, by dotrzeć na szczyt prestiżowej listy z tytułem „najszybszy”.

Spośród tej mnogości podtytułów, na tapet dziś chwytam „Need for Speed: Most Wanted”, który to przez wielu uznawany jest za niepisany klasyk całej serii (i często jest tu także mowa o „NFS: Underground”, zależy kogo zapytacie). Sama właśnie najwięcej do czynienia miałam z wersją „Bardzo Pożądaną”. I kiedy już myślałam, że mogę spokojnie podejść do polemiki z fanami, tak napotkałam ścianę w postaci: „ale o wersji z którego roku mówimy?”.



JAK IECI, SZPANNERZE?

„Need for Speed: Most Wanted” oryginalnie zadebiutował w roku 2005. Gra była oparta o fabułę – przyjeżdżamy do miasta Rockport, gdzie nasze zadanie polegało głównie na tym, by odzyskać nieuczciwie nam odebrane BMW M3 GT-R. Auto tracimy na początku przygody i by znów je zdobyć, potrzebujemy pokonać piętnaście osób z Czarnej Listy, na której szczycie czeka Razor, czyli menda, złodziej, oszust... tak, o czym to ja? Przygoda bazowo opiera się o wyścigi, ale zaskoczyło mnie to, że poznajemy też całą szeroką historię kierowców, z którymi się mierzymy czy mamy mocno zarysowany wątek rywalizacji z lokalną policją. No i jest Mia oraz jej garaż – dzięki ci, „Most Wanted”, za Mię.

Gra ma mocny styl wczesnych lat 2000., najbardziej kojarzący mi się z „Pimp my Ride”. Mamy ostre dźwięki, tak samo z muzyką, jaskrawość, adekwatną do czasów nieco już przestarzałą grafikę, ulicznego lektora. W czasie przygody obowiązkowe jest przekraczanie prędkości, branie udziału w pomniejszych wyścigach, osiąganie kamieni milowych czy jazda – dużo jazdy. Są to questy, aby odblokować wyścig z kolejnym kierowcą z listy. Poziom wzrasta, robi się coraz trudniej, bez tuningu się nie obejdzie...

IF YOU CAN FIND THEM
YOU CAN DRIVE THEM

W roku 2012 otrzymujemy odświeżoną wersję tego samego tytułu, ale... znacząco odbiega ona od tego, co poznaliśmy w pierwotnej części sagi. Naszym miastem dzikich wyścigów ponad prawem jest Fairhaven City. Celem naszego głównego bohatera jest przesiadanie się od auta do auta (co jedno to nowsze i bardziej cool), branie udziału w wyścigach z innymi i... niby nadal chcemy się dostać na szczyt listy (tym razem nazwanej „Most Wanted”), ale otoczka fabularna zdaje się być płaska i nijaka względem oryginału. Wszelkie aktywności zdają się tu opcjonalne i niewiele pcha nas, by podejmować wyzwania. Zawsze można cieszyć się z szybkiej jazdy szybkimi, drogimi pojazdami – wtedy trochę tak z nudy wchodzimy w interakcję z otoczeniem.

W rozgrywce pierwsze skrzypce grają właśnie samochody, miasto pełne jest samochodów, ścigamy się także z samochodami... Ale za nimi zasadniczo nikt nie siedzi. Goniłwy z policją pozostawiam do własnej oceny, czy są prostsze, czy nie – utrudnieniem tutaj jest chyba fakt, że nie znalazłam jak dotąd miejsc, do których by za mną nie pojechali. Tuning naszego pojazdu to zdobywane w wyścigach ulepszenia, a wizualia edytuje przejazd przez warsztaty. I kolejny, być może upierdliwy aspekt – wszechobecne znajdzki w postaci billboardów, przez które się przejeżdża w myśl zasady „rozedź je wszystkie”.

Dopóki nie odkryłam oryginalnego „Need for Speed: Most Wanted”, to uznawałam posiadaną przez siebie wersję za całkiem super grę. Dla mnie stanowiła wyzwanie, prezentowała się przyjemnie dla oka i zapewniała długi czas rozgrywki przy kawalkach podbijających naszą potrzebę prędkości.

Można było korzystać z szerokiego wyboru aut – co kto lubi i co komu akurat w rączki wpadnie. Dopiero patrząc na przeskok i masę różnic, jakie istnieją między pierwowzorem a późniejszą wersją widzę, że są to zupełnie dwie odrębne gry – dziwi mnie osobiście zbieżność tytułów.

REMASTER CZY NIE
- OTO JEST PYTANIE?

Mimo wyraźnego zestarzenia się stylistyki gry, „Potrzeba Szybkości: Bardzo Pożądana” z roku 2005 daje znacznie większą motywację, by ścigać naszych oponentów i stać się nr 1 Czarnej Listy. Zarysowana wyraźnie ścieżka fabularna jest mocnym atutem tytułu, co czyni z gry wyścigowej konkretną przygodę – nawet, jeśli auta z niej to współcześnie niekoniecznie definicja „luksusu”. Playlista dostępna w przygodzie zawiera wiele utworów, które niejednej osobie zrobiły dzieciństwo. Tak też się złożyło, że „Need For Speed” wychodziło w okolicy premier „Szybkich i wściekłych” (lub odwrotnie, jak kto woli). Sporo spośród fanów serii zasiadało w euforii po filmowych seansach za kierownicą wirtualnej bryki i „wzium brum wrum stutututu” po trasach.

Podsumowanie może być w tym przypadku jedno – rabini mieli rację, zdania są podzielone. Najważniejszym aspektem, który powinien być brany pod uwagę przy ocenie to: czy gra sprawiła mi frajdę? Jeżeli siadamy z myślą „chcę szybko i legalnie móc się pościgać”, to obie propozycje spełniają ten warunek i można przy nich poczuć adrenalinę przez ładnych kilka godzin jazdy. Lecz gdyby stwierdzać, która z gier zapadła bardziej w pamięć i o której można powiedzieć coś więcej, to oryginalny tytuł zdecydowanie ma tutaj czym się pochwalić. A jak to wyglądało w Waszym przypadku? Chętnie się skonfrontuję z innymi spojrzeniami na NFS.



TrackMania Nations

FOR EVER

CO SIĘ POŚCIGAŁEM,
TO MOJE!



NIEJEDEN amator wyścigów chciałby poczuć się jak Kubica i usiąść za sterami bolidu (nie... Nie chodzi o rower Pana Pawła). Okazuje się, że jest to możliwe! Nie musicie nawet wychodzić ze swojej piwnicy, albowiem te niezapomniane wrażenia dostarczy Wam Wasz komputerek.

~Zdzichów Dwóch

Dzwonicie i pytacie o bolida?

Może i nie mam na imię Paweł, ale chętnie odpowiem Wam na to pytanie. Gra, o której właśnie czytacie, ma już swoje lata. Sam pamiętam, że płynnie chodziła nawet na starym PC-cie, oferując przy tym nienajgorszą grafikę. Została wydana w 2008 roku i jak już każdy może się domyślić – powinna działać nawet na kalkulatorze. Ponadto jest całkowicie darmowa, więc każdy, kto posiada konto Steam, może sobie w nią zagrać. Co oprócz tego? Gra ma bardzo wiele do zaoferowania: tryb jedno- i wieloosobowy, edytor map, studio wideo do obróbki filmów oraz warsztat malarski do modyfikowania wyglądu pojazdów. Z tych dwóch ostatnich opcji nie korzystałem, gdyż nie czułem takiej potrzeby. Natomiast kojarzę, że gra miała jeszcze inne funkcje, lecz nie były na tyle dla mnie atrakcyjne, aby o nich wspomnieć.

Kij z tą kierownicą, dawaj!

W tej grze można bardzo dobrze bawić się bez dostępu do internetu. W trybie jednoosobowym mamy do przejścia sporą liczbę mapek – na [stronie sklepu](#) z grą mówią, że jest ich aż 65.



Jakby tego było mało – wraz z zaliczaniem tych mapek rośnie poziom trudności. Osobiście nie byłem w stanie przejść wszystkiego, gdyż z czasem robi się naprawdę ciężko, a faza na „TrackManię” jakoś zdążyła mi minąć. Jednakże są i tacy, którzy nie spoczną, póki nie przejdą wszystkich tras i będą mieli całą kampanię w złotych medalach. Zamiast tego wolałem pobawić się w kreatorze map i zbudować jakiś epicki i ciekawy tor do pokonania. Często wraz z bratem budowaliśmy sobie nawzajem jakieś trasy i patrzyliśmy, kto był bardziej kreatywny. Pod tym kątem gra jest całkiem ciekawą piaskownicą, w której można stracić poczucie czasu.

Ała, jak mnie wszystko boli!

Gdy ma się ochotę porywalizować z innymi graczami – odpala się tryb multi, wchodzi na serwer, który posiada trochę graczy i... Tutaj już się można czasem rozczarować.

Przeważnie powinno być to ciekawe doświadczenie, gdzie próbuje się lecieć za tłumem w kierunku celu, lecz nie zawsze ten cel jest dla nas osiągalny – w szczególności dla tych, którzy nie byli w stanie przejść kampanii. Oprócz tego, że na serwerach spotkamy w większości wprawionych graczy (którzy w mikrosekundę znikną Ci za pierwszym zakrętem), to mapy społeczności, na których jest nam dane grać, raczej nie przypadną do gustu. W skrócie – na większości map nie będzie nam dane dojechać do mety, gdyż naszym bolidem musimy wykonać (dosłownie) parkour. Nowicjusz po czymś takim może się zrazić do trybu, ale nie zawsze musi tak być. Nie skupiając się na fakcie, że szanse na podium są dla nas bardzo niewielkie, to grając w trybie on-line można się naprawdę dobrze bawić.

Ogólnie sędzę, że „TrackManię” powinien kojarzyć każdy fan gier wyścigowych. Jedni mogą się tutaj spełnić pod względem bicia kolejnych rekordów czasowych na bogatej „palecie” mapek, drudzy mogą w kreatywny sposób tworzyć ciekawe mapy, a jeszcze inni mogą dążyć do bycia PRO’sem – jak ci, którzy grają na trybie wieloosobowym. Gra ma bardzo fajny klimat, który na pewno bardzo warto poznać.

ToonCar

Mario Kart dzieciństwa

BĘDĄC małym grzdylem, chyba nie było dla mnie lepszej gierki wyścigowej, niż właśnie „ToonCar”. Szczególnie, gdy miałem z kim grać – można było nie raz pośmiać się i powyzywać na botach (które potrafiły strasznie irytować swoimi dźwiękami).
~Zdzichów Dwóch



Do startu, gotowi... Start!

Przy każdym uruchomieniu gry zawsze wita nas Pan Gaduła. Mógł być na tyle irytujący, że twórcy dodali opcję wyłączenia jego dialogów, jednak bez niego to raczej nie byłoby już to samo. Gra oferuje nam różnorodne postacie, kilka modeli aut, oraz ciekawe trasy do ścigania. Jest też tryb mistrzostw, który zawiera różne tryby wyścigowe, ale wymaga zdobycia odpowiednich licencji. Jednak, co najważniejsze – można było grać nawet w cztery osoby na jednym komputerze.

Sprawdźmy Twoje umiejętności...

Podczas wyścigów, najwięcej frajdy dawało zbieranie skrzynek ze znakiem zapytania, które – tak jak w grze „Mario Kart” – losowały nam wihajster. Można było zdobyć takie rzeczy, jak: jeden z trzech rodzajów dopalaczy, minę (która wygląda jak jakieś ciasto-sombrero), rakietę rozwalającą przeciwników, chmurkę burzową, pole ochronne, klucz do naprawy

i inne przedmioty urozmaicające nam rywalizację. W tej grze nie dało się nudzić, gdy sprawiało się cierpienie konkurencji.

Ostatnie okrążenie!

Aby przejść przygodę w trybie jednoosobowym, trzeba było zdobyć wszystkie trzy licencje. W głównej mierze polegały one na robieniu okrążeń i strącaniu pachotków. Początek jest w miarę łatwy, ale później czas jest tak wyliczony, że na jednym podejściu nie da się tego ukończyć. Po wszystkim możemy brać udział w mistrzostwach i przechodzić jeden tryb po drugim oraz cieszyć się dostępem do wszystkich elementów gry (np. innymi modelami autek).

Choć ciężko jest odpalić tę grę na nowszych komputerach, to mam nadzieję, że w przyszłości ktoś zrobi remaster tej ściganki. Sądzę, że Pan Gaduła nie tylko mi zrobił dzieciństwo swoim nadpobudliwym komentowaniem, a tryb wieloosobowy był nie raz męczony przez rywalizujących między sobą członków rodziny. Gra definitywnie zasługuje na jakieś odświeżenie.



TRPG

Czyli comiesięczny Toruński Koktajl RPG

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

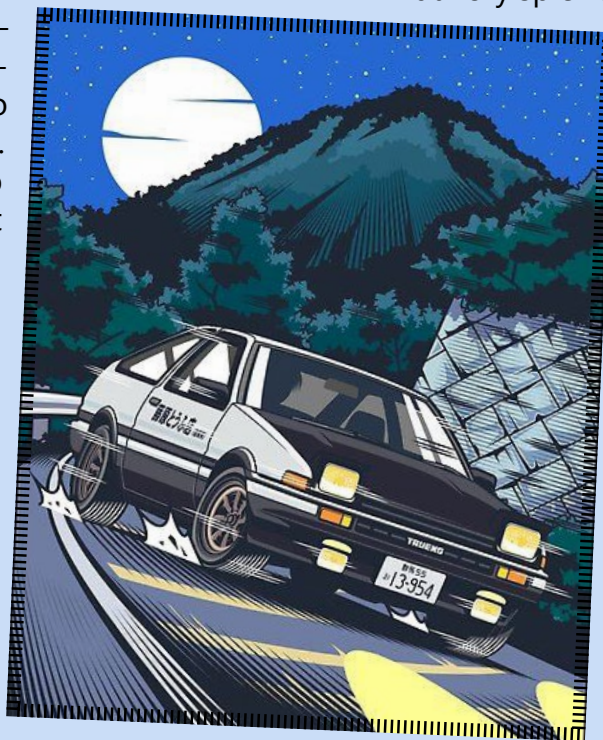


PRZEGLĄD EUROBEAT MIXÓW
RADIO W AUCIE TEŻ
MOŻE BYĆ SZYBKIE

ZA jedno naprawdę powinnam studiować – obudziły we mnie zamiłowanie do motoryzacji w aspekcie technicznym. Pasjonacką miłość do samochodów i zapachu benzyny podtrzymało zapoznanie się z serią Initial D. Ale w moim sercu już zawsze grać będzie eurobeat, niezależnie czy jadę autem, śmigam na rolkach, czy tylko szybko siedzę. Algorytm mnie w tej pasji wsparł, gdy raz za razem chłonęłam kolejne piosenki – jest ich tak dużo, że wybranie pojedynczych faworytów do jednej tylko listy rankingowej graniczy z cudem. Ale od czego są składanki przygotowane na każde okazje...

~Magda B

Eurobeat trudno przedstawić słowami – gdyż jego definicje nie oddają tego, co rozbrzmiewa z głośników. W Europie jest określany jako podgatunek „italo disco” lat 80., w Japonii zaś zadomowił się na dobre, przemianował i przetrwał próbę czasu. Określany jako „wesoły, rytmiczny i szybki” zdobył serca fanów „Initial D”. W polskich realiach – wszystkich sympatyków Poloneza i „Wakacyjnego romansu”, co wskazuje na jeszcze jeden element szczególnie muzyki – wielu eurobeat kojarzy się właśnie z wakacjami. A jak jest w rzeczywistości?



Cool vibrations...

Przegląd ten ma na celu wskazanie kilku absolutnie subiektywnie wybranych składanek „Eurobeat mix for...” i poddanie ich krótkiej recenzji. Kryteria opierać się będą o dobór grafiki (istotne przy wybieraniu playlisty do odtworzenia), tytuł (kolejny ważny punkt selekcji), wskazanie mocniejszych kawałków wplecionych do miksu – co finalnie daje nam odpowiedź, czy składanka wywiązała się z „obietnicy”, jaką sugerował tytuł. Każda z playlist ma w opisie sygnatury czasowe, by móc przeskakiwać między utworami, co jest przyjemne do nawigowania i by odszukać sobie utwór, który wpadnie w ucho. Przygotujcie dobre słuchawki, dostęp do internetu, dawno odkładane przez

brak motywacji zadanie i pod żadnym pozorem nie wsiadajcie do auta, to niebezpieczne!

💔 Non-stop Eurobeat Mix for Lonely Drivers Drifting Alone 💔

Kobiety przychodzą do naszego życia nieoczekiwanie i równie niespodziewanie z niego odchodzą. Kobieta była i cyk, zostaje tylko „była”. Na osłodę playlista dla serc złamanych – i zaczynamy mocnym kawałkiem, czyli „Won’t Fall Apart” od Jagera, po którym już nigdy nie zatęsknicie za ex! Ja nigdy byleż nie miałam, a czuję się, jakby poszła w świat i bardzo dobrze! I tak oto cała składanka idzie z tym przesłaniem – choć kolejne utwory śpiewa głównie żeńska część sceny

Super Eurobeat. Na uwagę zasługuje ładne przejście między „Luna” a „Heartbreaker”. Tematyka utworów podtrzymuje zawód miłosny i przekuwa go w energetyczny szal. Znajdzie się też coś dla fanów Abby. Mocna playlista, klasyczna Leslie Parrish, mocne wejście „Remorse” i beat tańczący wokół odjeżdżającego ku księżycowej nocy samochodu. Zdecydowane polecanko!

**SUPER EUROBEAT MIX
(Best Music for
Tofu Delivery)**

To jest mix będący kompilacją klasyczków – biało-czarna Panda Trueno w drifcie i utwory tak charakterystyczne dla serii Initial D, jak tylko się da. Nie ma więc innej możliwości, kawałkiem otwierającym jest „Deja Vu”. Składanka idealna dla osób, które mają pierwsze maratony za sobą, jak i dla tych, którzy dawno z serią się nie widzieli – każdego ładnie posmyra wydechem po serduchu. Jest dużo energii, dużo wesołości i jazda przy tych nutach zdecydowanie mogłaby mimowolnie skłaniać, aby docisnąć gaz do podłogi. Jest tu mój osobisty faworyt muzyczny, czyli „Night of Fire” – pierwszy kontakt z Initial D i eurobeatem zarazem. Każdy kolejny utwór z ostrym przejściem podkreśla poziom ekscytacji z odsłuchiwanie kolejnego, rozpoznanego utworu. Nie musicie wozić tofu, by pojechać z tą falą nostalgii, w końcu jesteśmy „Forever Young”!

Super eurobeat MIX for racer girls, who dropped fat na- avigator and became professional

Czy kodeks ściganta wyklucza, jakoby tym ścigantem mogła być dziewczyna? Nie i to jest w tym wszystkim najlepsze! Ku chwale dwóch żeńskich pionierek z Usui, którym to zawdzięczamy tytuł mixu i możemy cieszyć się świetnie skrojoną składanką pod kobiece marzenia o wyścigach. Rozpoczynamy energetycznie i z klasą, a dalej jest tylko lepiej. Ciekawostką wartą odnotowania jest fakt, że dwie piosenki tu zawarte są śpiewane przez głosy Mako i Sayuki oryginalnie występujące w pierwszym sezonie „Initial D” – w remasterze, z którego pochodzi miniatura tylko się pokazały. Większość utworów wykonywana jest przez żeńskie głosy, każdy wnoszący swój unikalny ładunek emocjonalny, choć tak samo żywiołowy. Playlistę wieńczy „Too cool to fall in love”, jako swoiste podsumowanie. Mix to mój osobisty faworyt, którzy szczerze polecam odsłuchać.

EUROBEAT MIX for Even More Last Minute Studying

Kto nigdy nie odpalił sobie długiej składanki do nauki lub projektów na zajęcia, niech pierwszy rzuci się pod koła najbliższego Nissana Skyline GT-R! Macie mało motywacji, niedobór czasu, brak pomysłu? Składanka Last Minute kłania się. Wita nas komiksowa grafika i „Back on the Rocks” będące niepisany hymnem NightKids. Mix, który przygotowano, ma wykrzesać z nas maksimum naszego potencjału głęboko skrywanego w sercu i głowie... a najlepiej właśnie z głowy. Do tego będzie potrzebna mieszanka „Power” GO2, „No one sleep in Tokyo” Edo Boys, „Fire in the night” Kena Martina i posypane obficie „Gas gas gas” Manuela – w końcu noc jeszcze młoda, ale czasu ubywa... Gdy dobiegnie końca, poinformuje nas o tym „Black Ufo”, gdzie tempo osiąga maksimum, a my driftujemy po krawędziach kosmosu naszej wiedzy...



EUROBEAT MIX FOR GLOWING IN THE DARK!

Eleganckie wdzianko i pierwsze beaty utworu sprawią, że nawet w niepierwszej młodości aucie pocujemy się niczym James Bond w nieprzyzwoicie drogiej furze, jadąc na podbój nocnych tras. Wkraczamy „Case Closed” w odświeżony mix remasterów, któremu przewodzą anime panie, dworek nocą i gwiazda ilustracji, czarna Mazda. Niektóre kawałki mają to do siebie, że słuchane na współczesnym sprzęcie zdają się trochę „płytkie” w wydźwięku – tej składance to niegroźne, zadbane o to. Tutejsza paleta muzyczna ma w sobie sporo nowości, jeśli chodzi o zawartość względem poprzednio omawianych mixów – tu nie zawiewa

nostalgicznie. Pojawia się sporo naleciałości z innych stylów muzycznych czy remixów, ale nadal jest pełno energii i dużo uderzeń. Gwiazda na tej drodze jest jedna i jaśnieje tylko głośniej z każdym kolejnym kawałkiem. Mamy „Mission Impossible”, mamy „City of Angels”, są też „Hot Vampires” i „Japanese Girls” – do wyboru, do koloru. Nikt inny tak pięknie nie zakończy tej przygody, jak zrobił to Ken Blast.

SUPER EUROBEAT Maximix for Spen- ding Another Valen- tine's Day Alone

Każdy fan serii wie, że ściganci nie potrzebują dziewczyn – choć gdy zdarzy się okazja, to na pewno warto by było ją mieć. Jeśli jednak podtrzymujecie tradycję, oto składanka dla Was – wsiądźmy do auta, ustawmy radio i jedziemy na samotne drifty po okolicy. Tu kolejne nostalgiczniejsze nuty, z tendencją do bycia tymi bardziej podkreślającymi nasz status związkowy. Rozważmy sobie istotę „miłości” na przykładzie „Manifold Love” – banger, jeśli chodzi o mix, do usług niezawodny „Dr. Love”, „Minimal Love” na każde „Heartbeat” naszego samotnego serca – czyż nie brzmi to jak „Ideal Valentine”? Jedyny mankament playlisty to usunięty przez Avex utwór z całości mixu, który zostawia nas z dziurą przypominającą o tej prawdziwej w duszy samotnego ściganta...

NOWY SINGIEL



IN FALLIBLE FOOLS



CZTEROKOŁOWA SZYBKA PIĄTKA



JAK długo istnieje kino, tak długo na ekranach przewijają się samochody – i jest to fakt niezaprzeczalny. Na ogół będące tylko elementem świata, czasem wysuwają się na pierwszy plan, stając się bohaterami, antagonistami czy też katalizatorami. Zapnijcie więc pasy, przygotujcie przekąski i wyruszcie z nami w krótką podróż po co ciekawszych tytułach.

~Hefajstos



5. Szybki jak błyskawica / Days of Thunder (1990)

Nic tak nie krzyczy „amerykańska motoryzacja” jak NASCAR. Szybkość, adrenalina, kilkadziesiąt kółek – a do tego historia rywalizacji dwóch kierowców (Tom Cruise i Michael Rooker), która przeradza się w przyjaźń.

4. Mistrz kierownicy ucieka / Smokey and the Bandit (1977)

Bandyta (Burt Reynolds) zakłada się, że w ciągu zaledwie 28 godzin przewiezie ładunek z Teksasu do Atlanty. Po drodze porywa Carrie (Sally Field), niedoszłą pannę młodą, a w ślad za młodymi rusza Szeryf Smokey (Jackie Gleason) – niedoszły teść.





3. Samochód / The Car (1977)

Sielankę prowincjonalnego miasteczka Santa Ynez przerywa tajemniczy czarny samochód. Nie wiadomo, kto nim kieruje; nie wiadomo, jaki ma cel – ważne jest to, że sieje grozę i terror wśród mieszkańców. Szeryf Wade Parent (James Brolin) staje więc do nierównej walki.

2. Grand Prix (1966)

Szanująca się lista musi zawierać coś z Formuły 1, więc mamy tu klasyczny obraz Johna Frankenheimera. Czterech zaprzyjaźnionych kierowców F1 walczy między sobą o mistrzostwo świata. Każdym z nich kierują inne pobudki, a tory wyścigowe stają się areną, na której stoczą walkę na śmierć i życie.



1. Kierowca / The Driver (1978)

Tytułowy bohater (Ryan O'Neal) to bezimienny mistrz kierownicy. Za odpowiednią cenę skradzionym samochodem pomoże przewieźć przestępców w bezpieczne rejony. Pewien zaciekły detektyw (Bruce Dern) rusza w ślad za nim, przekonany o tym, że uda mu się go złapać.

BONUS: The Hire (2001-2002)

„The Hire” to seria ośmiu filmów krótkometrażowych od BMW, przemyślanych jako sprytna reklama samochodów tej marki. Bezimienny Kierowca (Clive Owen) zatrudniany jest do zadań wymagających niezwykłych umiejętności. Wyreżyserowane przez mistrzów kina (m.in. wspomniany wcześniej Frankheimer, Guy Ritchie, John Woo, a nawet Wong Kar-Wai) stanowią perfekcyjny mariaż X Muzy z reklamą.



