

EQ TIMES X

ZIMOWE ZWIERZĄTKA

Jak przeżyć zimę bez hibernacji?

WYWIAD Z THOMASEM HISLOPEM

Poznajcie dewelopera gry "The Pale Beyond"

DIUNA: PROROCTWO

Siostro, mamy przyszłość do zaplanowania

ZAŁOGA ROZBITKÓW

Niech Arrrr będzie z tobą

INFINITY NIKKI

Nowy pozłom przebieranek

WICKED CZ. 1

Ariana to "Graj w zielone!"



Spis treści

RECENZJE – FILMY I SERIALE

Wicked cz. 1.....	4
Kraven Łowca.....	8
Wolf Man.....	10
Vaiana 2.....	12
Władca Pierścieni: Wojna Rohirrimów.....	14
Diuna: Proroctwo.....	16
Gwiezdne wojny: Załoga rozbitków.....	18

RECENZJE – GRY

Trailmakers.....	20
Bomb Rush Cyberfunk.....	22
Małpa i Miecz. Retrospektywa serii Monkey Island cz. 6: „Return to Monkey Island”.....	26
Infinity Nikki.....	32
Spirit City: Lofi Sessions.....	34
Sigh of the Abyss.....	35

RECENZJE – LITERATURA

Encyklopedia Wróżek i Elfów.....	36
----------------------------------	----

TEMAT NUMERU

The Pale Beyond.....	40
Wywiad z Thomasem Hislopem.....	44
Poznaj zimowe zwierzątka!.....	48

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

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

Witajcie, Drodzy Czytelnicy!

Pogoda za oknem, jaka jest, każdy widzi. Od dłuższego czasu nie mamy porządnej zimy, takiej bardzo białej i mroźnej – i przynajmniej biorąc pod uwagę jazdę samochodem, która jest o wiele przyjemniejsza, gdy koła porządnie trzymają się nawierzchni, nie mam powodu do narzekania. Dla tych jednak, co tęsknią za tą atmosferą, mamy trochę zimy w numerze.

Przede wszystkim Gray po raz kolejny opisała swoją topkę zwierzątek – tym razem zimowych. Szczególnie stęsknieni za mrozem mogą spojrzeć na napisane przez Tannatosa teksty o grze „The Pale Beyond” – recenzję i wywiad z autorem.

Poza tym mamy mocno filmowo-serialowy numer – od głębin kosmosu, i w naszej galaktyce, i w takiej odległej („Gwiezdne wojny: Załoga rozbitków” oraz „Diuna: Proroctwo”) po otchłanie nędzy („Kraven Łowca” i „Wojna Rohirrimów”). Do tego trochę relaksu przy lofi, trochę przebieranek z „Infinity Nikki”, trochę mrocznego romansu w „Sigh of the Abyss”...

Zapraszamy do lektury!

~Ghatorr

PS: Odwiedźcie nas w lutym na naszym stanowisku na Remconie!

Podziękowania dla [Woonborg](#)
za udostępnienie grafiki okładkowej
oraz dla Thomasa Hislopa
za dostarczenie grafik użytych na str. 40-47.

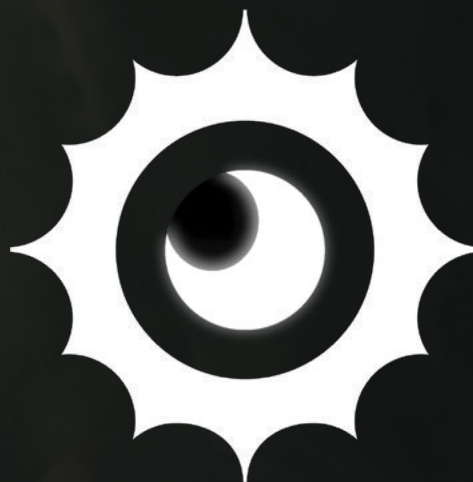
Str. 40-47 – wykorzystano grafiki
pochodzące z artbooka „The Pale Beyond”

Źródło grafiki tła dla stron:
[2-3](#), [20-21](#), [28-29](#), [34](#), [38-39](#)

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

Nasza strona
> **klik** <

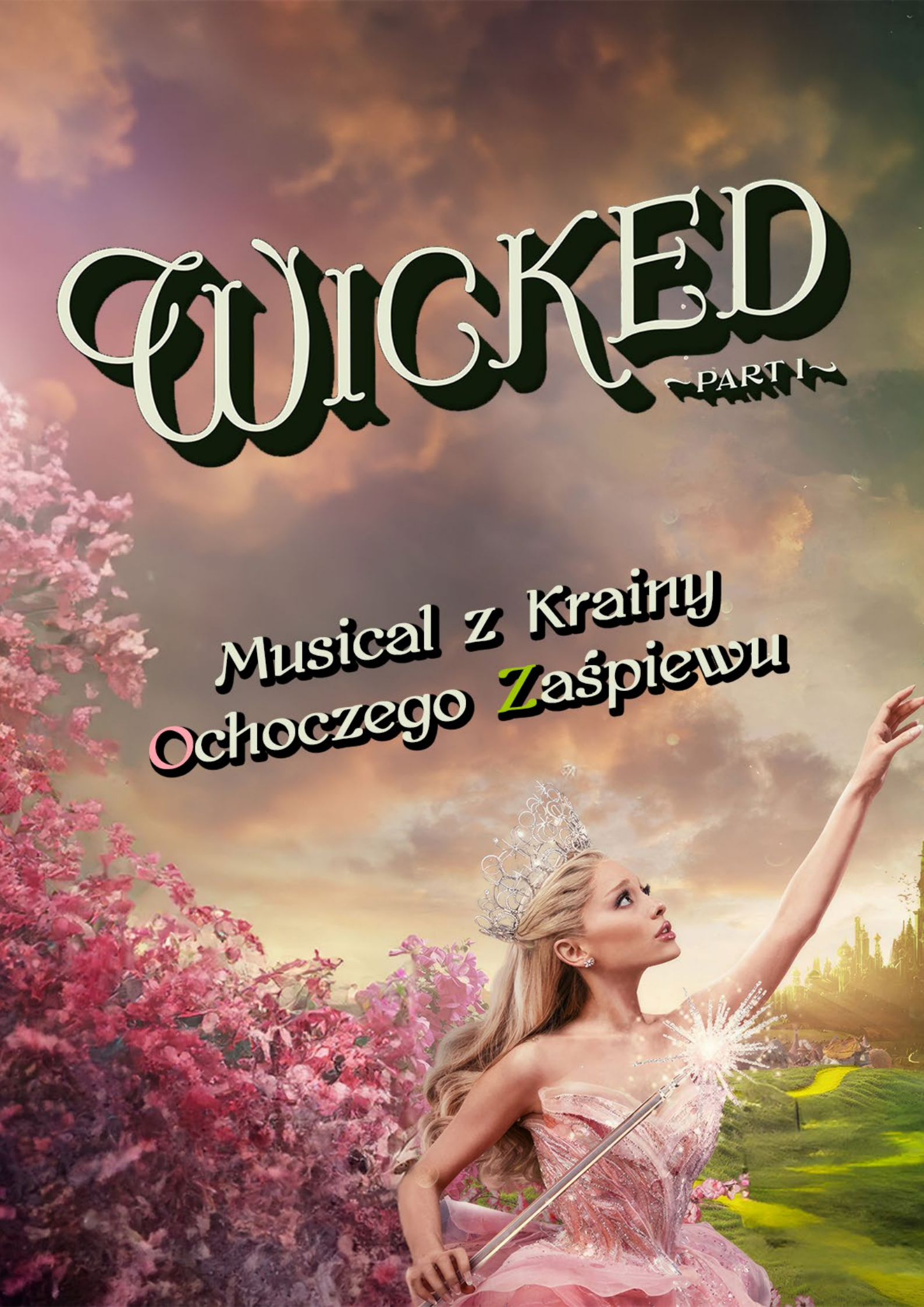
Rekrutacja i kontakt z redakcją ET: redakcja@equinoxtimes.pl



WICKED

PART I

Musical z Krainy
Ochoczego **Zaśpiewu**



STO dwadzieścia pięć lat temu, L. Frank Baum dał światu „Czarnoksiężnika z Krainy Oz”. Magia, która przyciągnęła małych i większych czytelników do lektury została przeniesiona na ekrany i deski teatrów dziesiątki razy. „Wonderful!” rzekną jedni, „Wicked” zaskrzczą inni.

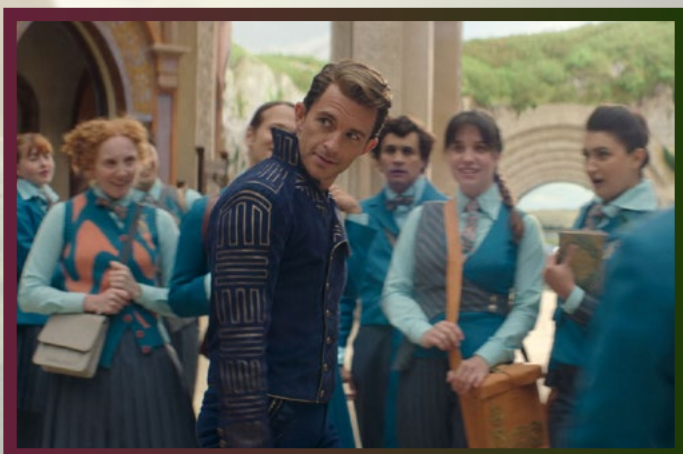
~*Hefajstos & Lailyren*

Hefajstos: I o „Wicked” właśnie dziś opowiemy, czyli podzielonej na dwie części adaptacji musicalu, która dość luźno przekłada powieść z połowy lat dziewięćdziesiątych, ta zaś z kolei opowiada inną stronę legend z Oz. Pogubiliście się? Nie martwcie się, po seansie będziecie wszystko wiedzieć śpiewająco.

I'm a witch, and I'm a witch

Lailyren: Gdy pierwszy raz usłyszałam, że powstaje filmowa adaptacja musicalu, z którego piosenki często lądowały na mojej playliście karaoke jeszcze w czasach szkolnych, byłam bardzo sceptycznie nastawiona do całego pomysłu. Jednak dla musicalowych maniaków jest to bardzo ikoniczny twór z piosenkami na bardzo wysokim poziomie. Aczkolwiek, ku mojemu bardzo pozytywnemu zaskoczeniu, pierwsza część ekranizacji tę poprzeczkę przeskakuje, robiąc potrójne salto i lądując telemarkiem! Tak powinno się przenosić sztukę z desek teatru w kinowe ramy!

Hefajstos: Ja sam miałem mieszane uczucia po zapowiedziach – nie tylko nie kojarzę samej historii i piosenek, ale też wersję „Czarnoksiężnika z Krainy Oz” z 1939 uważam za jeden ze swoich ulubionych filmów. I nawet moje zamiłowanie do musicali nie pozwalało na kredyt zaufania. Na szczęście seans udowodnił mi, że twórcy i obsada wiedzieli dobrze jak ugryźć temat i nie bali się trzymać pewnej przaśnej konwencji. Aż serce rośnie, a noga sama wybija rytm.



But, which is which?

Lailyren: Fabuła jest prosta, co w sumie bardzo pomaga w musicalowej konwencji. Film zaczyna się bardzo uroczą wstawką stylizowaną na opowieść na dobranoc i od razu wrzuca nas w ten groteskowy świat, gdzie ludność Oz śpiewa, radośnie celebrując śmierć Złej Wiedźmy z Zachodu. Co już pokazuje, z jakim rodzajem humoru będziemy mieli do czynienia przez resztę tego pięknego tworu.

Jak wiadomo z trailerów i bardzo wrzynającej się w mózg piosenki, którą bezwstydnie cytujemy w podtytułach tego artykułu, dzieło to skupia się na przyjaźni dwóch, mogłoby się wydawać bardzo różnych, kobiet. Co moim zdaniem, jest świetnie pokazane już od pierwszej piosenki przez drobne gesty i emocje na twarzy Glindy zwanej wcześniej Galindą, odgrywanej przez Arianę Grande.



Hefajstos: I tak też wsłuchujemy się w opowieść Glindy (Ariana Grande), która opowiada Munchkinom o tym, jak poznała Elphabę (Cynthia Erivo) w Akademii Shiz. Ta druga, z racji swojego nietypowego zielonego odcienia skóry (będącego efektem grzesznej miłości pod wpływem pewnego trunku) jest outsiderem. Wszystko zmienia się pewnej nocy na imprezie, której prowodyrem jest bawiduch bawidamek Fijero (Jonathan Bailey). Rywalizacja staje się więc przyjaźnią, która zostanie wystawiona na próbę, gdy zielonoskóra Elphaba zostanie zaproszona przed oblicze Wielkiego i Potężna Oza (Jeff Goldblum). Czy więzi zostaną zerwane i ile wkładu w to będzie miała pewna dziewczynka z Kansas – tego dowiemy się przy okazji drugiej części.

Zieleń czy róż?

Hefajstos: Całość utrzymana jest w pastelowych kolorach i przesadzonych designach, co pasuje idealnie. Zwłaszcza, że nikt w pełni poważnie nie traktuje całej tej historii – szaleństwo Oz objawia się przede wszystkim w nietuzinkowym podejściu. Ktoś śpiewa skacząc po murku? Ludzie wokół reagują na to żywo, a to dołączając, a to oburzając się. Spora w tym zasługa obsady, zwłaszcza głównej dwójki – chemia między nimi jest niesamowita i szczerza, co rezonuje na całość. Bailey również nie ustępuje im na krok, dając cudowną karykaturę typowego księcia z bajki.

Sporo też tu serca i nawiązań do wersji z 1939 roku, z klasycznym logiem MGM na czele. „Wicked” nie popada jednak w pułapkę nostalgii i skutecznie podąża swoją własną ścieżką (niekoniecznie żółtą i brukowaną). Unika też problemów, które trawiły niesławne „Koty” Toma Hoopera, tym samym udowadniając, że musicale wciąż mają rację bytu w dzisiejszym kinie.

Lailyren: Światotworzenie jest również na wysokim poziomie. Zwierzęta mówiące ludzkim głosem i fantastyczne krajobrazy wraz ze zmysłnymi budynkami wyglądają ładnie i dobrze spełniają funkcję przeniesienia widza do nowego, cudaczego settingu, który skutecznie odrywa od naszej zwyczajowej szarej rzeczywistości. CGI nie wrywa ze świata iluzji, co ostatnio niestety zdarza się często w większych produkcjach.

Stroje i design postaci są również przyjemnymi dla oka. Osobiście jestem fanką okularów Elphaby, które nie dość, że dodają jej uroku, to jeszcze

wpasowują się w klimat fantasy – nic, tylko kraść pomysł na kolejną postać do sesji RPG. Takich elementów jest dużo więcej. Widać, że twórcy skupili się na małych detalach i zdecydowanie pomaga to w odbiorze całości. To samo z wizualizacją magii. Generalnie bardzo przyjemny dla oka kawałek kina.

Żółtym chodnikiem po sukces

Lailyren: Jak można się domyślić po moich zachwytach powyżej, zdecydowanie polecam wybrać się na „Wicked” do kina, zarówno fanom serii, jak i zwykłym zjadaczom chleba z gatunku fantasy. Dostaniecie dużo groteskowego humoru, okraszonego bujnym słowotwórstwem (polecam nie czytać napisów w trakcie piosenek, bo trochę mijają się z oryginalną treścią) w baśniowo-pastelowej oprawie.

Zaś dla tych, których zdziwi poziom komediowy prezentowany przez Arianę w tym tworze – polecam zapoznać się z jej performancem w serialu musicalowym produkowanym dla Nickelodeon: „Victoria znaczy zwycięstwo”, gdzie wcielała się w rolę Cat. Taka mała dodatkowa polecajka.

Hefajstos: Cieszy mnie fakt, że „Wicked” mimo wszystko okazał się sukcesem. Nietuzinkowy, kolorowy, czerpiący pełnymi garściami z kina gatunkowego zapadanie Wam (wraz z piosenkami) na długo w pamięć. Pozostaje nam więc czekać na sequel, a w międzyczasie zatopić się w lekturze serii „The Wicked Years” Gregory’ego Maguire’a – oczywiście mając na uwadze, jak bardzo różni się ona od ekranizacji. Mimo wszystko, it’s gonna be po-pu-lar! **Ave!**







TWARZ TWARDZIĘŁA, SERCE LWA

KRAVEN

ŁOWCA

ZNACIE definicję szaleństwa? To robienie wciąż i wciąż tego samego z nadzieją, że coś się w końcu zmieni. I trudno nie oprzeć się wrażeniu, że obecni władarze Sony szaleńcami właśnie są, wnioskując po decyzjach korporacji w różnych strefach – zwłaszcza w przypadku filmów z uniwersum Człowieka Pajaka.

~Hefajstos

Trzy „Venomy”, z których każdy był gorszy od poprzedniego. Najbardziej filmowy film, jakim był „Morbius” oraz kuriozalne zbudowany i zagrany relikw pod postacią „Madame Web”. Mam wrażenie, że sam popadam w szaleństwo, gdy co i raz wymieniam te same tytuły. Do tej wesołej gromadki dołącza „Kraven Łowca”, spóźniony i schrzaniiony. Encore, jeszcze raz?

Przytępiony pazur, ukryty ryk

Sergei Kravinoff noszący miano Kraven Łowca (Aaron Taylor-Johnson) jest mistrzem tropienia i polowań. Uzbrojony w nadnaturalne zdolności fizyczne podróżuje po świecie, pozbywając się złych ludzi robiących krzywdę (głównie) zwierzętom, unikając przy tym nawiązywania ludzkich więzi.

Wszystko zmienia się, gdy jego przyrodni brat Dmitri (Fred Hechinger) zostaje porwany przez

okrutnego Alekseia Sytsevicha (Alessandro Nivola) zwanego Rhino – wszystko po to, by przejąć narkotykowe imperium ojca braci, Nicolaia (Russell Crowe). I tak też z pomocą dawnej znajomej Calypso (Ariana DeBose) nie-do-końca-bohater wyrusza na największy w swym życiu łów.

Zadyszka na drodze po sukces

Zdecydowanie nie można odmówić Sony konsekwencji – każdy film z ich Spider-Man Universe jest przykładem korporacyjnej kalkulacji i braku zrozumienia materiału źródłowego. „Kravena” trawia w większości te same problemy: idiotyczny i dziurawy scenariusz, kiepska gra aktorska (poza Nivolą nikt tu nawet nie próbuje) oraz bolesne CGI. Nie ma przy tym żadnej dobrej strony (chyba że chcecie popatrzeć na muskularnych facetów).

Jest to więc zakończenie godne całego przedsięwzięcia, choć ptaszki ćwierkają, że Sony jeszcze nie powiedziało ostatniego słowa. Strach pomyśleć, kogo jeszcze wyciągną z marvelowskich komiksów, by dokonać celuloidowego mordy. Kinowi masochiści zapewne się ucieszą, reszta lepiej zrobi wybierając coś ze starszych filmów na bazie komiksów. Albo nawet biorąc się za lekturę – „Kraven’s Last Hunt”, „Hunted” czy chociażby „In The Hands Of The Hunter!”, które bardziej zasługują na Wasz czas i pieniądze. **Ave!**





WOLFMAN

RAZEM Z TOBĄ

NOWY ZACZNĘ DZIŚ WOOF

W 1941 roku „Wilkołak” wytwórni Universal nawiedził kina, wpisując się na stałe do kanonu ekranowych monstrów. I choć likantropia nie jest dla ludzkości niczym nowym, wciąż udaje się w nią tchnąć nieco świeżości (mimo że nadal załatuje mokrym psem).

~Hefajstos

Film George'a Waggnera doczekał się boleśnie słabego remake'u w 2010 oraz duchowego spadkobiercy/rebootu w obecnym. Czy udało się nauczyć starego wilkołaka nowych sztuczek?

Siekiera, motyka, wilcze kły

Rok 1995. Gdzieś tam w zamglonych górach Oregonu miejscowi opowiadają o turyście, który zaginął i zachorował na „wilczą twarz”. Grady Lovell oraz jego syn Blake ruszają na polowanie, gdzie trafiają na ślad tajemniczej istoty.

Trzydzieści lat później dorosły już Blake (Christopher Abbott) mieszka z żoną Charlotte (Julia Garner) i córką Ginger w San Francisco. List potwierdzający śmierć ojca sprawia, że rusza z rodziną ciężarówką w rodzinne strony, by uporządkować jego rzeczy. Po drodze zostają zaatakowani przez monstrum, które rani mężczyznę. Rodzina znajduje schronienie w opuszczonym domu Lovellów, Blake zaczyna jednak ulegać przerażającej przemianie.

Hej, ten film nie jest zły (aż tak)

Pomysł wyjściowy był fenomenalny – body horror mierzący się z problemami rodzinnych traum oraz problemów. Niestety, reżyser Leigh Whannell wraz ze scenarzystami, Rebeccą Angelo i Corbettem Tuckiem, nie poradzili sobie z historią. Przez większość czasu nie dzieje się nic szczególnego, zegar powoli odmierza minuty i godziny, rodzina ulega podziałowi – aż do spodziewanego końca.

Plusem za to jest sam proces przemiany, ukazany jako postępująca choroba. Blake traci możliwość mowy, jego zmysły pracują inaczej (rewelacyjne przejścia!), twarz ulega zezwierzęceniu. Ostateczna forma wygląda świetnie, unikając po raz kolejny postaci dwunożnego wilka.

Jeżeli szukacie czegoś ciekawego do obejrzenia w dusznym klimacie i z ładnymi plenerami – rozważcie seans. „Wolf Man” nie jest kinem szczególnie dobrym czy odkrywczym, ale zapewni Wam sto minut solidnej rozrywki. **Ave-oooo!**



A movie poster for Disney's Vaiana 2. The background is a sunset over the ocean. A large, textured sail is on the right side. A woman with long hair, wearing a red skirt, is climbing the mast. In the distance, a large, dark, mountain-like island is visible on the horizon. The sky is a mix of orange, yellow, and purple.

Disney
VAIANA 2

DRYFUJĄC
BEZ CEŁU

BYŁ taki okres, gdy Disney dorzucał każdej animacji wątpliwej jakości sequele (nieraz więcej niż jeden). Bez polotu czy sensu służyły tylko do wyciągnięcia dodatkowej porcji gotówki. I choć proceder ten został już zaniechany (na jego miejsce wskoczyły wersje live), to z jakiegoś powodu dostaliśmy jeszcze jeden taki film.

~Hefajstos

Mowa tu oczywiście o „Vaianie 2”, czyli drugiej części dość przeciętnej animacji z 2016 roku. W korporacji pewnej myszki ktoś postanowił mocniej w markę inwestować, wszak na dzieściolecie dostaniemy film aktorski z połową obsady oryginału – a teraz, sequel.



Vaiana, kochana, nie płyń tam

Trzy lata minęły, od kiedy Vaiana (Auli'i Cravalho) i Maui (The Rock) oddali serce bogini Te Fiti. Życie na Motunui płynie powolnym rytmem, ludziom wiedzie się dobrze i nie boją się już zapuszczać poza rafę. W bohaterce jednak rwie się serce do dalszych wypraw, by odnaleźć inne plemiona. Okazja nadarza się, gdy w czasie jednej z ceremonii rażona piorunem spotyka Tautai Vasę, legendarnego nawigatora.

Ostrzega ją, że jeśli nie zjednoczy plemion porzrzucanych po oceanie przez zawistnego boga Nalu, jej rodzinną wyspę czeka zagłada. Dziewczyna wyrusza więc w kolejną podróż, zabierając ze sobą starego farmera Keke, historyka i fanboja półboga Maui: Moni oraz nietuzinkową konstruktorkę statków Loto (a także koguta i prosiaczka).

Tymczasem Maui trafia do niewoli Matangi (Awhimai Fraser), kontrolującej nietoperze podwładnej zazdrosnego boga Nalu. Jak się okazuje, to on

stoi za rozdzieleniem ludzi w obawie przed ich zjednoczoną siłą. Czy grupie uda się go powstrzymać i sprawić, że rozsiane ludy znów nawiążą kontakt?

Disney drogo liczy za wodolejstwo

„Vaiana 2” planowana była jako serial – i to boleśnie widać. Pięć odcinków zamkniętych w zaledwie stu minutach sprawia, że nikt właściwie nie ma dla siebie miejsca. Najdotkliwiej to widać w przypadku rozwoju i tak już boleśnie płaskich towarzyszy bohaterki. Fabularnie też jest to powtórka z rozrywki, doprawiona kompletnie beznadziejnymi piosenkami.

To właśnie chwytliwe kawałki były najmocniejszym elementem pierwszej części (choć Lin-Manuel Miranda nie każdemu może przypasować). O ile po latach jestem w stanie zanucić dwa-trzy kawałki, tak po wyjściu z kina po tym seansie kojarzyłem zaledwie „Get lost”.



Wizualnie to wciąż ten sam Disney – animacja jest ładna, postacie energicznie poruszają się na ekranie, a i widoczki w tle robią wrażenie. Co z tego jednak, skoro widzieliśmy to już nie tylko w poprzedniej części, ale i w kilku ostatnich filmach?

Sukces dzięki spragnionym

Dla kogo więc nowa Vaiana? Głównie dla mniejszych dzieciaków oraz absolutnych fanów jedyinki. Ci zresztą mają na co czekać, bo sceny po napisach zapowiadają dalsze losy, a i wspomniana wersja live jest w przygotowaniu – spora w tym zasługa świetnego wyniku finansowego. Spragnionych Was Disney nie zostawi. **Ave!**



THE LORD OF THE RINGS

THE WAR OF THE
ROHIRRIM

GDZIE GANDALF NIE MOŻE...

NIE ulega wątpliwości, że „Władca Pierścieni” Petera Jacksona to dzieło monumentalne i ponadczasowe, które zdefiniowały na nowo gatunek fantasy w kinie. I jak Śródziemie długie i szerokie, nie brakuje opowieści czy legend zasługujących na opowiedzenie. Trzeba tylko wiedzieć, jak.

~Hefajstos

Niestety nie wiedzą tego panowie Jeffrey Addiss i Will Matthews, mający na swych kontaktach jeden film i anulowany przez Netflix serial „Ciemny kryształ: Czas buntu”. Jak inaczej bowiem wytłumaczyć nieangażującą historię i bohaterów płaskich jak trawa po przejściu Olifantów?

Widziała orła cień

Rohan, sto osiemdziesiąt trzy lata przed wydarzeniami opisanymi we „Władcy Pierścieni”. Do Edoras, stolicy królestwa i siedziby króla Helma Młotorękiego (Brian Cox) przybywa władca Dunlendingów, Freca wraz z synem Wulfem (Luke Pasqualino) i świtą. Jego celem jest uzyskanie zgody władcy na małżeństwo Wulfa z Hérą (Gaia Wise), niepokorną córką Helma. W wyniku sprzeczki i następującego po niej pojedynku Freca ginie, młodzian zaś poprzysięga zemstę.

Kilka lat później powraca na czele armii złożonej ze zjednoczonych plemion, by jako Wielki Lord Dunlendingów przejąć władzę. Helm i mieszkańcy

jego królestwa pod naporem wrogich sił zmuszeni są do ewakuacji i schronienia w górskiej twierdzy. Najeźdźcy jednak nie spoczną i tylko Héra może ich powstrzymać.

Władca Animacji, Drużyna Ściągania

Reżyser Kenji Kamiyama i jego animatorzy obrali ryzykowną drogę. W filmie mamy więc niemal realistyczne tła i lokacje (żywce wyjęte z trylogii), z postaciami renderowanymi po motion-capture w trójwymiarze, co daje złudne wrażenie kiepskiej rotoskopii. Wrażenie nie jest najlepsze, zwłaszcza przy dość przygaszonych barwach.

Dużo gorzej jest w warstwie fabularnej. Miło, że postawiono na bohaterkę (silnych i odważnych kobiet w uniwersum Tolkiena nie brakuje), szkoda jednak, że jej osobowość – jak i pozostałych postaci – można określić jedną, góra dwiema cechami. Najgorzej wypada Wulf, który jest wręcz karykaturą antagonisty. Przez to wszystko ponad sto trzydzieści minut seansu dłuży się niemiłosiernie, zwłaszcza gdy łatwo przewidzieć, jak to wszystko się potoczy.

Najwięksi fani Śródziemia zapewne obejrzą i polubią (lub pokochają) „Wojnę Rohirrimów”, reszta przynajmniej się wyśpi. Lepiej jednak ten czas poświęcić na obejrzenie animacji Bakshiego z 1978 albo trylogii Jacksona. Albo już nawet rozwleczonemu „Hobbita”. **Ave!**



DIUNA

PROJEKT

SILNE,
NIEZALEŻNE
ZAKONNICE

PRYZNAM wprost – mój kontakt z prequelami do „Diuny” do tej pory był bolesny. Czytałem co prawda tylko trylogię o Dżihardzie Butleriańskim, ale wystarczyło to, by mnie skutecznie zrazić do pozostałych dzieł Briana Herberta i Kevina J. Andersona. W złagodzeniu mojej nieufności nie pomogło iście maszynowe tempo pisania tych książek.

~Ghatorr

Mimo tej całej wrogości „Diuna” w reżyserii Villeneuve’a na tyle przyjaźnie mnie nastawiła do całego uniwersum, że postanowiłem dać szansę nowemu serialowi, mimo że jest oparty o „Zgromadzenie żeńskie z Diuny”. Całość jest osadzona w zamierzczłej przeszłości tego świata – niedługo po wojnie z myślącymi maszynami, która pchnęła rodzaj ludzki na skraj zagłady i doprowadziła do powstania kosmiczno-feudalnego Imperium oraz wszystkich jego elementów, które zapewniły mu stabilność... i stagnację.



Fabula skupia się, oczywiście, na Bene Gesserit – zakonie, który wszelkimi środkami stara się kierować rozwojem ludzkości. Tutaj jest jeszcze względnie świeży, dopiero szukający konkretnej drogi oraz dopracowujący swoje sposoby na kontrolę... a to wszystko pod przewodnictwem dwóch kobiet ze znanego rodu Harkonnenów. Mimo tego wszystko idzie całkiem nieźle... Do momentu, gdy plany osadzenia na imperialnym tronie członkini zakonu zakłóca pojawienie się dzikiej karty – tajemniczego żołnierza, który przeżył na Diunie kontakt z czerwim i bardzo, ale to bardzo nie lubi Bene Gesserit.

Akcja gna do przodu jak szalona – mamy tu do czynienia z, jak tak na szybko liczę, co najmniej pięcioma stronami konfliktu.... W sumie to nawet sześcioma. Hm, a może siedmioma? Tak czy owak, każda ma swoje plany, spiski i wiele sposobów na wcielanie ich w życie. W każdym odcinku coś się dzieje – i to z reguły coś sporego. Tajemnica goni tajemnicę. Niestety, pierwszy sezon nie odpowiada nawet na połowę pytań, jakie może mieć widz. Seans zdecydowanie umiła świetna gra aktorska – szczególnie dobrze szło Chloe Lei, której postać pełni bardzo ważną rolę i dla fabuły, i dla uniwersum.

Jeśli serial utrzyma poziom w drugim sezonie – będę zachwycony. Na razie jednak pozostawił mnie ze sporymi oczekiwaniami, wieloma pytaniami oraz chęcią zobaczenia pierwszego sezonu jeszcze raz, by analizować detale. Lepszego komplementu dla serialu nie wymyślę.

amberexpo



REMCON



Fundacja BT

FESTIWAL REMCON 2025

21-23.02.2025

AMBEREXPO | GDAŃSK



GWIEZDNE WOJNY
ZAŁOGA ROZBITKÓW

PIRACKIM WRAKIEM PRZEZ GALAKTYKĘ

„GWIEZDNE WOJNY” za imperatorskich rządów Myszki Miki miały swoją porcję spektakularnych wpadek, od gwałtownej reakcji fanów na „Ostatniego Jedi”, po felernego „Akolitę”. Ten ostatni odbił się wyjątkowo szerokim echem po internecie i solidnie zbrukał reputację marki. Jak po czymś takim trzyma się „Załoga rozbitków”, kolejny serial z odległej galaktyki?

~Ghatorr

Jeśli chodzi o oglądalność, to już wiadomo – nie najlepiej. Już początkowe odcinki pobity negatywny rekord gwiazdnowojeński i, co prawda, podobno liczba widzów się podnosi, lecz na ostateczne wyniki będzie trzeba jeszcze poczekać. Na pewno nie pomógł brak rozgłosu – niezbyt zainwestowano w reklamę, nie wybuchły żadne skandale, historia nie dotyczy żadnego ważnego okresu, ani nawet nie ma żadnych sławnych postaci.

Aye, captain, arrr, may the force be with you

Tym razem nie dostajemy intryg politycznych, inkwizytorów biegających za ocalałymi Jedi ani nawet skrawka Vadera. „Załoga rozbitków” (będę szczerzy, wyjątkowo mało apelujący do wyobraźni tytuł) zaczyna się od ataku piratów na statek kosmiczny, ale szybko przechodzi do czegoś innego – grupki dzieci z planety At Attin (jej pierwszy występ). Ich spokojne życie pełne nauki, zabawy czy problemów rodzinnych przerywa przypadkowe

odpalenie pogrzebanego statku kosmicznego. Nie dość, że niezbyt się lubią, nie znają się na pilotowaniu, trafiają szybko na stację pełną wszelkiej maści przestępczych typów, to jeszcze gdy próbują znaleźć koordynaty domu, odkrywają, że jest on uznawany za galaktyczną legendę. Ach, do tego szybko dołącza do nich czarujący opryszek o złotym (czyżby?) sercu i tajemniczej przeszłości...



Serial atakuje widza na kilku poziomach – dla każdego coś miłego. Przede wszystkim, sama fabuła może i jest prosta, ale przez to ładnie składa się w jedną całość i jest żywo pchana do przodu. Nie ma zapychaczy (zresztą, przy ośmiu odcinkach nawet nie byłoby miejsca), akcja pędzi do przodu – czasem nawet za bardzo, ostatni odcinek mógłby być dłuższy – i co chwilę dostajemy nowe, ekscytujące postacie lub sceny. Całości smaczku dodaje kilka tajemnic – jak choćby sama At Attin, której legendarny status przykuwa uwagę zarówno większości istot w serialu, jak i widzów, a idylliczno-autorytarna otoczka pozwala snuć rozważania na temat jej prawdziwego znaczenia.

Czworo dzieci i ktoś

Nieźle wypadają też bohaterowie. Mamy tu do czynienia przede wszystkim z czwórką dzieci – żądnym przygód Wimem, jego nieco pierdołowatym, ale uroczym (jest kosmicznym słoniem) kompanem Neelem, poddaną cybernetycznej augmentacji KB oraz zdecydowaną Fern. Przyznam, że przez połowę serialu Wim zdecydowanie mnie drażnił – gdy nie było wiadomo, jak fabuła pójdzie do przodu, to można było przewidzieć, że dzieciak coś spierniczy – ale nawet on w końcu przekonał mnie do siebie. Postacie ładnie współgrają ze sobą, przekazując przy okazji kilka ważnych lekcji dla młodszych widzów.



Show jednak i tak kradnie Jod – gra go sam Jude Law, więc nie było innej opcji. Znalezione w więzieniu mężczyzna z kilkoma przydatnymi zdolnościami, kilkunastoma aliasami i nieokreślonymi planami służy jako mentor/przewodnik dla dzieciaków, sam przy tym mając okazję się nauczyć tego i owego w trakcie podróży. Jest najbardziej niedwuznaczną i fascynującą postacią, i na pewno nie obraziłbym się, jakby miał kiedyś gdzieś jeszcze się pojawić.

Nasza główna obsada to oczywiście nie jedyne interesujące postacie – ot, choćby każdy z młodocianych bohaterów ma swoich rodziców, którzy nawet coś robią (szokujące) i mają znaczenie dla fabuły. Disney postanowił zainwestować w obce gatunki, bo co chwilę przewija się nam tu jakiś kosmita – daje to miłe poczucie faktycznego obserwowania przygód w odległej, zróżnicowanej i pełnej cudów galaktyce. Moje serce szczególnie skradł Brutus, wilczy pirat, który na własną rękę (łapę?) postanawia przyjrzeć się tajemnicy At Attin i dopaść Joda, czy sowa pani astronom, Kh'ymm.

Bezpiecznie, uroczo i przyjemnie

Fani szerszego uniwersum Gwiezdných Wojen nie powinni mieć powodu do niezadowolenia – ba, na tle ostatnich dzieł, takich jak „Akolita” czy „Obi-Wan” Disney podszedł tu do tematu bezpiecznie, bez szafowania fanserwisem czy robienia nielogicznych i bolesnych rzeczy kanonowi. Ze względu na tajemniczy status At Attin i ograniczoną skalę fabuły, większość nawiązań do wydarzeń z reszty galaktyki przyjmuje formę subtelnych mrugnięć okiem. Ładnie się też wiąże z fabułą – kilka powiedzonek Joda czy istnienie w tle Nowej Republiki ma spore znaczenie dla toku wydarzeń.

Nieźły jest też humor – choć to, że ten serial utrwala istnienie niesławnego „Holiday Special” w kanonie mnie równie mocno śmieszy, jak boli. Dzieciaki, piraci i kosmici to doskonale połączenie, by wrzucić sporo zabawnych momentów, jak choćby konfrontacje niewinnych bohaterów z pirackimi opowieściami czy pełen gagów odcinek w dawnej kryjówce sławnego pirata, która przeszła delikatną renowacją.

Co prawda, przez mizerną oglądalność mam pewne obawy, czy powstanie drugi sezon – ale, na szczęście, w tym wypadku nie musi. Wszystkie ważne i rozbudowane wątki zostały już zamknięte, a kilka uchylonych na potrzeby przyszłych dzieł furtek kusi, ale nie na tyle, by zostawiać uczucie niedosytu. Dzięki temu „Załoga rozbitków” jest porządnym serialem przygodowym, który u młodszych może obudzić zainteresowanie franczyzą, a u starszych wzbudzić miłą nostalgię. Nie jest to nic przełomowego i zmieniającego losy uniwersum – ale też jest to całkiem miła odmiana przy tych wszystkich serialach i filmach próbujących grzebać w najważniejszych wydarzeniach gwiazdnej sagi.



TRAILMAKERS

PRZYBYŁEM, ZBUDOWAŁEM,
ZWYCIĘŻYŁEM!

JAKIŚ czas temu, kiedy szukałem na Game Passie jakiejś gierczki, by pograć z kolegą przez internet, padła propozycja zagrania w „Trailmakers”. Połączenie Lego i prowadzenia pojazdów? Nie trzeba było mnie dłużej namawiać. Zaparzyłem dzbanek dobrej owocowej herbatki i zobaczyłem, czym ludzie z studia Flashbulb Games zamierzają mnie oczarować.

~Wyścigowy Mimik & Kompetytywny Samael

Przetartym szlakiem

Gra zaczyna się, oczywiście, od wprowadzenia do pretekstowej fabuły, która będzie towarzyszyć nam przez całą grę. Nasz lot przez kosmos przerywa uderzająca w statek asteroida – sprawiając, że rozbijamy się na ziemi. Na szczęście, korzystając z porzrzuconego po całej mapie ładunku, który przewoziliśmy, jesteśmy w stanie zbudować raketę kosmiczną, która pozwoli nam wrócić do domu.

Dlatego też pierwszym, co robimy w grze jest budowa samochodu, który pozwoli nam szybko podróżować i zdobywać części. Bo tak naprawdę całą istotą tej gry jest po prostu zdobywanie kolejnych elementów i rozbudowa naszego pojazdu, żeby zdobyć ic jeszcze więcej. I o ile pierwsze z nich są do-

syć proste do ogarnięcia – wystarczy podjechać i je przesunąć, o tyle kolejne będą już wymagały przebudowy naszego samochodu. Na przykład, żeby pokonać metrową wyrwę, która oddziela nas od wymarzonego modułu.

Wszystkie drogi prowadzą do części

A to wszystko po to, żeby móc dalej przebudowywać nasz pojazd i zrobić z niego... amfibię. Albo inny pojazd zdolny do poruszania się po wodzie, bo to kolejne środowisko, w którym przyjdzie nam się poruszać. Kolejne, ale nie jedyne. Bo będzie czekać nas jeszcze błoto, ostre skarpy, pustynia, tereny podwodne, wulkany i, oczywiście, przestworza. Każde z nich ze swoistymi wyzwaniami i narzędziami do ich pokonania. Poszczególne tereny są raczej na tyle krótkie, żeby nie zaczęły się nudzić i zapewniać rozrywkę w postaci ciągłego ulepszania swojego pojazdu.

Ulepszeń jest oczywiście co niemiara. Różne rodzaje silników, działające ciągle, impulsowo, przegrzewające się. Klocki o wymiarach 3 na 2, 4 na 2, 2 na 2. Trójkątne, prostokątne i w innych kształtach. Koła, wyporniki, śmigła. Wszystko po to, żeby spróbować stworzyć swój wymarzony pojazd, który pokona wszystko. Nie da się, ale i tak warto próbować. Szczególnie że odpowiednio kombinując i wykorzystując kilka specyficznych cech sterowania, da się dość szybko wytworzyć konstrukcję, dzięki której mapa stanie przed nami otworem.



Zabawa w mechanika

Ale żeby ten pojazd zbudować, trzeba najpierw poradzić sobie z systemem budowania. Bo jest on niesamowicie upierdliwy. Mi bardzo przypomina on środowiska do modelowania 3D, takie jak Blender. Co sprawia, że na myszce i klawiaturze da się tym zarządzać, ale niestety, próba zbudowania czegoś na padzie jest po prostu zła. A że budować będziemy często, to polecam jednak granie z myszką i klawiaturą właśnie.

Oprócz samego budowania, cała reszta tego systemu jest naprawdę niezła. Mamy możliwość ustawienia 4 określonych pojazdów w menu szybkiego wyboru, żeby móc je dowolnie zmieniać w czasie gry. Mamy możliwość zapisania dowolnej konstrukcji, żeby móc później do niej wrócić i ulepszyć nowymi częściami. Opcje sprawdzenia wyważenia naszego pojazdu, jego aerodynamiki. Do każdej aktywowanej części możemy podpiąć inne, lub te same przyciski (i przykładowo skręcać samochodem za pomocą napędu na prawe i lewe koła). Stwierdzić, w jakim zakresie obracają się części, czy zostają obrócone i tak dalej, i tak dalej. Wydaje mi się, że głównym celem twórców było zrobienie jak najbardziej elastycznego systemu tworzenia pojazdów, co wyszło im całkiem niezle.



W grę wbudowany jest także system pojazdów społeczności, które możecie ściągnąć i z nich korzystać. Ludzie robią tam niesamowite rzeczy, nawet takie, jak zmieniający formę Optimus Prime. Mi osobiście nie przypadło to do gustu, ale na pewno znajdują się ludzie, którym się to spodoba.

Każdy potrzebuje swojego shotguna

Jest nawet możliwość gry w kooperacji, którą szczerze mogę polecić. Gra praktycznie się nie zmienia, a z drugą osobą jest o wiele prościej.

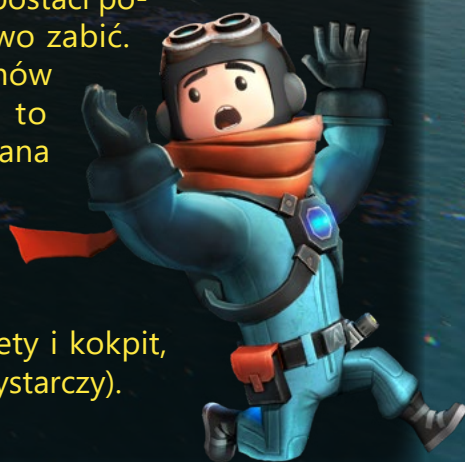
Można wymieniać się pojazdami między sobą, wspólnie zdobywać kolejne części, a także pomagać sobie nawzajem. Szczególnie, kiedy wpływacie swoją łodzią podwodną, nie możecie zmienić pojazdu, bo część wpadnie Wam do wody i najprawdopodobniej się zresetuje – wtedy prosicie drugą osobę, żeby wyciągnęła Was swoim pojazdem. A później ta część i tak wpada do wody, Wasz ziomeczek wjeżdża za nią, ale nie jest w stanie samodzielnie wyjechać, więc teraz to Waszym zadaniem jest wyciągnięcie jego.



Warto tylko pamiętać o tym, że jeżeli dana część ma być zaliczona każdej osobie, to wszyscy muszą ją oznaczyć jako aktywną. Możecie więc przywieźć część tuż pod punkt zbiorczy i zostawić, a inna osoba ją odda. Żeby nie trzeba było dwa razy zbierać.

Kończąc bieg

Czy „Trailmakers” jest w takim razie grą wartą polecenia? Jak pewnie zdążyliście już zauważyć z moich pochwał, zdecydowanie tak. Nie jest to oczywiście gra bez wad. Do tego grafika oraz ścieżka dźwiękowa są przeciętne i nie wyróżniają się w żaden sposób. System fizyki czasem świruje i muśnięcie naszej postaci potrafi ją przypadkowo zabić. Ale mimo problemów i ograniczeń, jest to czysta, nieskrępowana zabawa w robienie dzikich pojazdów, które jakimś cudem pokonają przeszkody (4 rakiety i kokpit, zaufajcie mi, tyle wystarczy).





**BOYS RUSH
OFFER FUNK**

JET SET REVIVAL

W roku 2000, czyli praktycznie ćwierćwiecze temu, na świat przyszła gra pt. „Jet Set Radio“. Była to gra o gangu buntowniczych wrotkarzy, którzy walczyli z innymi wrotkarzami, spray’ując graffiti po całym mieście i unikając przy tym coraz to bardziej uprzykrzających się stróżów prawa. Gra dostała sequel, a także zainspirowała wielu deweloperów przy tworzeniu swoich gier. Jednym z takich studiów jest Team Reptile, które wydało grę, o której właśnie czytacie, czyli „Bomb Rush Cyberfunk“.

~ Tanatos

Wandalizm z głową... albo bez?

Grę zaczynamy w więzieniu. Jak by nie patrzeć, wandalizm jest przestępstwem. Nagle zostajemy wyswobodzeni z niewoli przez współwięźnia, jednak nasza wolność jest szybko ucięta poprzez... dekapitację niezwykle ostrym winylem. Na szczęście dostajemy nową głowę (inaczej byłaby to bardzo krótka gra) i wszystko jest w porządku... w większości.



Nasi wybawcy, tytułowi Bomb Rush Crew, chcą przejąć całe miasto Nowy Amsterdam, dokonując wyczynu zwanego „All City”, pokonując wszystkie inne gangi w bitwach o teren. Na domiar złego nasza nowa cybernetyczna głowa stwarza nam problemy i dostajemy kryzysu tożsamości połączonego z surrealistycznymi wizjami, kończącymi się flashbackami. No i tutejsza policja okazuje się być wyjątkowo zawzięta, rzucając w nas wszystkim, co ma, zaczynając od zwykłych gliniarzy z pałkami policyjnymi przez snajperów z wyjątkowo długimi lufami po pełnoprawne mechy.

Gangi Nowego Amsterdamu

Nowy Amsterdam składa się z pięciu głównych dzielnic, zamieszkałych przez naszych rywali. Do tego dochodzi Millennium Square – centrum miasta, które jest swoistym hubem



gry, kryjówka naszej ekipy, gdzie możemy bezstresowo poćwiczyć oraz porozmawiać z członkami naszej grupy (która z czasem się rozrasta), no i wspomniane wcześniej surrealistyczne poziomy, rozgrywane się w głowie głównego bohatera.

Każda lokacja jest ciekawa i tętniąca życiem i sprawia wyjątkowe dla danego miejsca wy-

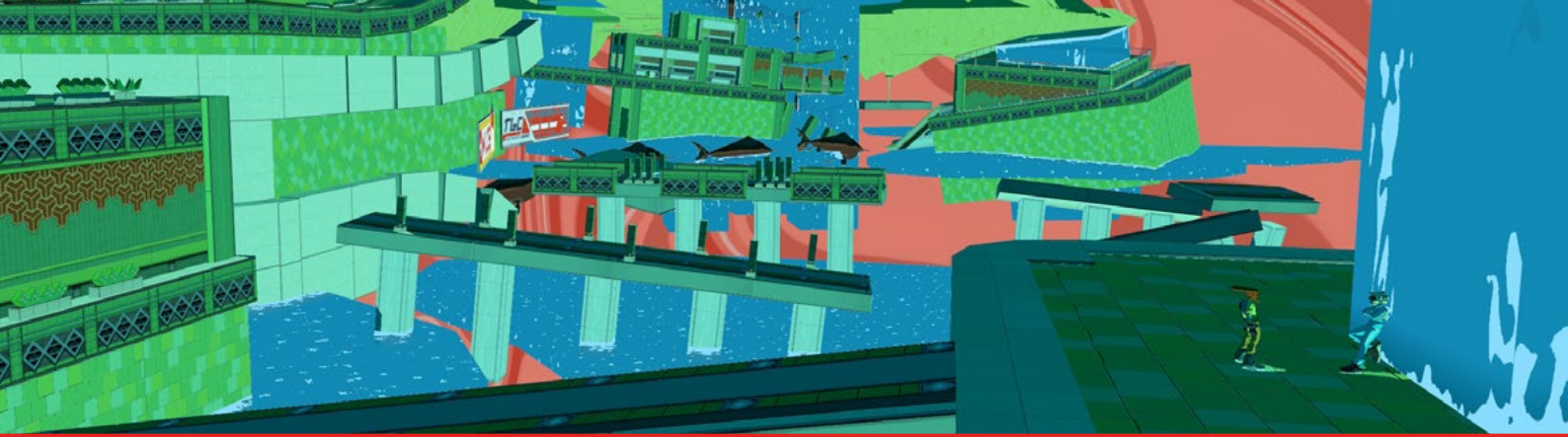
zwania. Przeciwnie nam gangi też mają swój charakter i unikatowy styl. Już na dzień dobry przywitają nas pozszywani niczym potwory Frankensteina Franki z częściami pochodzącymi od różnych dawców. Żeby było ciekawiej, to ich przywódca załatwił nam nową makówkę.

**Jet – Set, Tony
– Hawk, Dave
– Mirra**

„No dobra, ale jak się w to wszystko gra, dobrze?” – zapytacie. I odpowiem, że tak! Bardzo dobrze! Nie dość, że możemy jeździć na wrotkach, jak w Jet Set Radio, to też na deskorolce, niczym w słynnej serii gier sygnowanej nazwiskiem Tony’ego Hawka, oraz na BMX-ie, niczym w nieco mniej słynnej serii gier sygnowanej nazwiskiem Dave’a Mirry.

Wykonujemy zarąbiste tricke, łączymy je w comba, grindujemy po wszystkich poręczach, liniach wysokiego napięcia i inne torach, używamy booster packa, który działa niczym silnik odrzutowy na plecach, no i ogólnie jesteśmy zajefajni i wyglądamy przy tym cool. Nawet gdy wykonujemy krótką minigierkę podczas malowania naszego street



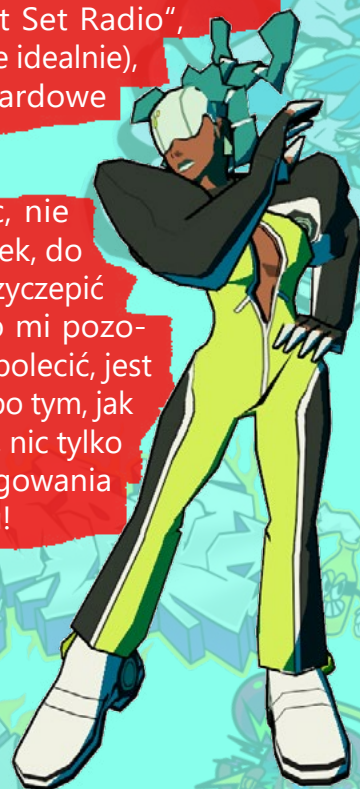


artu, to przy każdym kolejnym ruchu nasza postać wykonuje jakąś odjazdową pozę, której JoJo by się nie powstydził. Szczególnie że poziomy dają nam pole do popisu. Eksploracja też jest nagradzana różnego rodzaju znajdźkami typu nowe ubrania dla członków naszej ekipy, nowe graffiti do namazania na ścianach Nowego Amsterdamu albo kolejny utwór do naszego radia.

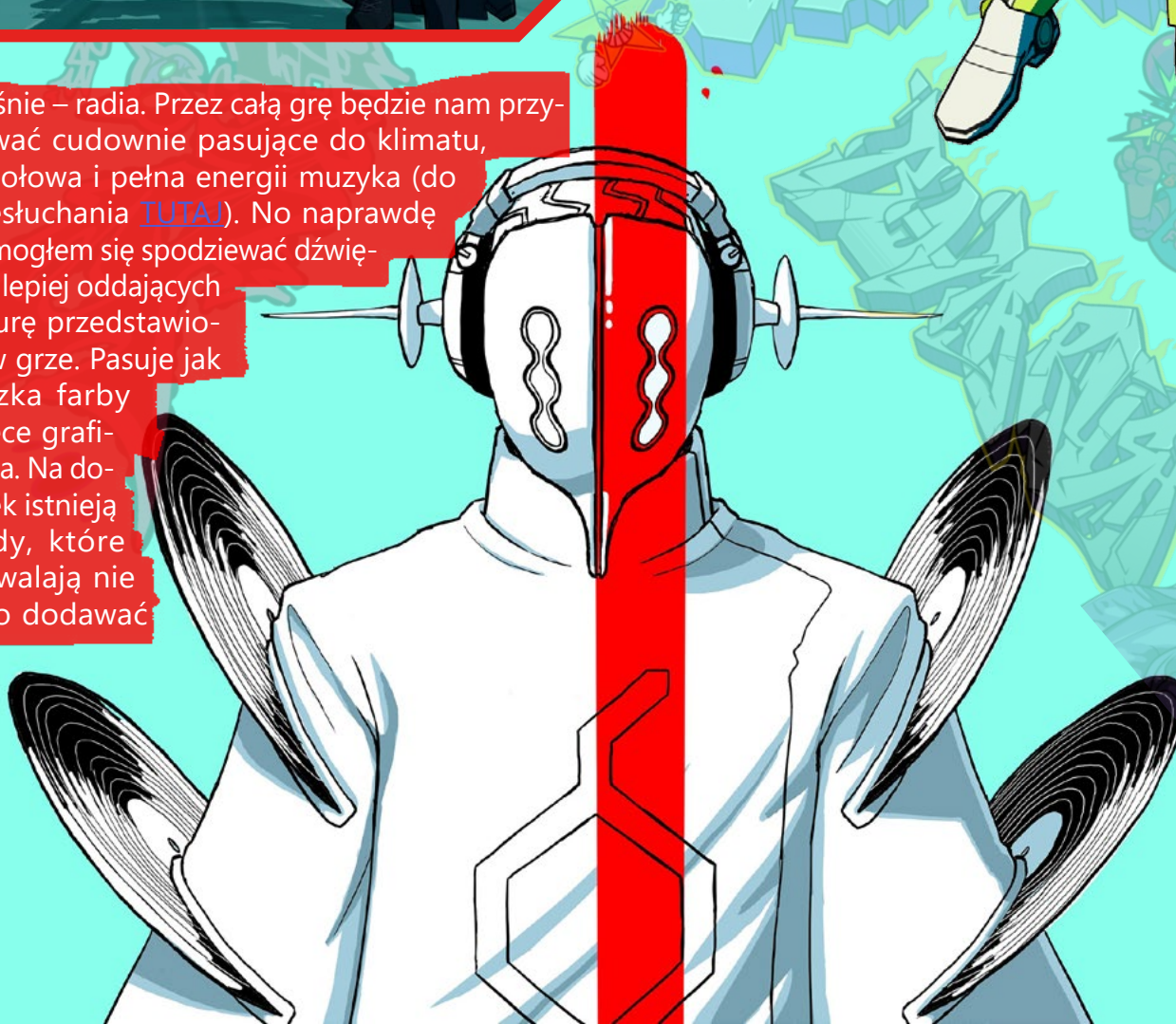


własną muzykę (choćby ze wspomnianej przeze mnie serii „Jet Set Radio”, która również tu pasuje idealnie), ale również niestandardowe postaci do gry.

Ogólnie rzecz biorąc, nie wiem, czy jest cokolwiek, do czego mógłbym się przyczepić w tej grze. Jedyne, co mi pozostaje, to ją serdecznie polecić, jest teraz tania jak barszcz po tym, jak była w Humble Choice, nic tylko brać i grać! Miłego tagowania Nowego Amsterdamu!



Właśnie – radia. Przez całą grę będzie nam przygrywać cudownie pasujące do klimatu, żywiłowa i pełna energii muzyka (do przesłuchania [TUTAJ](#)). No naprawdę nie mogłem się spodziewać dźwięków lepiej oddających kulturę przedstawioną w grze. Pasuje jak puszka farby w ręce graficjarza. Na dodatek istnieją mody, które pozwalają nie tylko dodawać



LAILYREN

ILUSTRACJA

DESIGN POSTACI

PROJEKTY
MERCHU

DESKTOP
PUBLISHING



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

Małpa i Miecz. Retrospektywa serii

MONKEY ISLAND

Cz.6 (ostatnia)

RETURN TO MONKEY ISLAND

AHOJ, kamraci! Spotykamy się po przerwie i nadeszła pora na dokończenie naszej małej serii – wciąż została nam do omówienia ostatnia przygoda Guybrusha. Muszę przyznać, że to wymuszone opóźnienie doskonale zgrywa się z treścią samej gry. Razem z protagonistą raz jeszcze powracamy więc na Małpią Wyspę™, by odkryć jej ostatnie sekrety. Przedstawiam „Return to Monkey Island™” z 2022 roku!

~Malvagio

Na czym to skończyliśmy?

Na wstępie należy wspomnieć o jeszcze jednym powrocie – po raz pierwszy od czasu „Zemsty LeChucka” przy tytule pracował ojciec serii, Ron Gilbert. To zaś, zważywszy, że gra zaczyna się dokładnie w punkcie, w którym kończyła się „Zemsta” (nie unikniemy spoilerów, ale o nich za chwilę), wskazuje, że mamy tu do czynienia z bezpośrednim sequelem. Na szczęście dla fanów wszystkich odsłon, które wyszły pomiędzy, pan Gilbert uznał ich kanoniczność... z kilkoma małymi wyjątkami. W menu głównym gry można zapoznać się z „dziennikiem przygód Guybrusha”, opisującym pokrótce wszystkie odsłony.

Muszę przyznać, że to całkiem wdzięczne rozwiązanie, pozwalające nowym graczom dowiedzieć się najważniejszych rzeczy z pominiętych tytułów, a starszym wyjadaczom odświeżyć pamięć. Przy tej okazji nie mogę nie przywołać drobnego udogodnienia już podczas samej gry – jeśli zrobiliśmy sobie dłuższą przerwę (kręcimy się wokół tego tematu, prawda?), podczas wczytywania zapisu Guybrusha, jeśli tylko wyrazimy taką chęć – streści naszą sytuację, przypominając co mieliśmy zrobić i dlaczego. Chętnie zobaczyłbym taki recap w innych grach, zwłaszcza cRPGach, w których po dłuższej nieobecności można poczuć się o wiele bardziej zagubionym.

Ostatni rejs

No dobrze, ale jaka przygoda tym razem czeka imć Threepwooda? I jak to możliwe, że gra zaczyna się tam, gdzie kończy się dwójka? Tutaj spoilerów nie uniknę, ale jeśli do tej pory jeszcze się z „Zemstą” nie zapoznaliście, to raczej nie powinny Wam przeszkadzać. Gra kończyła się sekwencją, w której Guybrush i LeChuck okazują się być dziećmi bawiącymi się w lunaparku.

Jak wspominałem we wcześniejszych wpisach, dziwaczne zakończenie nie spodobało się fanom, a problem został ostatecznie rozwiązany przez wyjaśnienie, że LeChuck rzucił na protagonistę klątwę, więżąc go w iluzji. Ron Gilbert zawsze powtarzał, że nie jest to zgodne z jego wizją i nareszcie otrzymał okazję do zaprezentowania jej.

Każde pokolenie ma własny czas

Chłopiec, którym sterujemy w prologu, to tak naprawdę Boybrush, syn protagonisty, a Chuckie to jego kolega, z którym odgrywa historie opowiedane przez ojca. Po krótkim urwisowaniu docieramy do Threepwooda Seniora, który przedstawia nam jeszcze jedną historię – tę, w której nareszcie zamknął pewien rozdział swojego życia i odkrył enigmatyczny Sekret Małpiej Wyspy™. Widać ten z „Escape from Monkey Island™” nie był właściwym – to jeden z małych wyjątków kanoniczności. Oczywiście chrapkę na łup ma również LeChuck, Guybrush rusza więc do wyścigu ze swoją nemezis.

Muszę przyznać, że to zgrabne rozwiązanie; nie tylko pozwala uznać kanoniczność pozostałych gier bez fikołków logicznych, ale jeszcze tłumaczy dziwaczność zakończenia drugiej części. Twórcy pozwolili sobie zresztą na bezpośredni komentarz, ustami Boybrusha zarzucając protagoniście nagminne puentowanie opowieści epilogami oderwanymi od rzeczywistości. Przyjęcie takich ram narracyjnych pozwala też wytłumaczyć wewnątrz gry klasyczny dla serii brak zagrożeń życia Guybrusha – skoro opowiada historię, musiał przeżyć. A jeśli logika wymagałaby jego zgonu, pozwala to zagrać kartę droczącego się z synem ojca-narratora. Proste i skuteczne. A to tylko jeden z przykładów, jak znakomicie rozłożono opowieść na narracyjnym szkielecie.



Płynność pirackiej przygody

Ale na razie przejdźmy do rozgrywki, było nie było, najważniejszego elementu gry. To oczywiście wciąż przygodówka point & click, kierująca się zakręconą, kreskówkową logiką, gdzie wszystkie problemy można rozwiązać przez klikanie na rzeczy i używanie ich na sobie. Niestety, liczących, że z Ronem Gilbertem powróci klasyczne menu czynności, czeka rozczarowanie – to już nieodwracalnie pieśń przeszłości. Ale choć tęsknota do klasycznych rozwiązań jest silna, nie można zaprzeczyć, że zmiana interfejsu znacząco przyspieszyła rozgrywkę już w poprzednich częściach. A w „Return to Monkey Island™” chyba jak w żadnym innym tytule z serii myszka w zupełności wystarcza do sterowania. Guybrush nie dość, że jest bardzo responsywny i natychmiast udaje się we wskazane miejsce, to jeszcze potrafi biegać, co jeszcze bardziej upłynnia gameplay. Z czysto mechanicznego punktu widzenia ostatnia odsłona pirackiej przygody wydaje się najwygodniejsza do... cóż, ogrywania.

Pomaga w tym też wybór poziomu trudności... choć wydaje mi się, że trudniejszy powinien tak naprawdę być bazowym, przynajmniej dla starych wyjadaczy. Nie zmusza do wytyężania wszystkich szarych komórek w poszukiwaniu absurdalnych rozwiązań – a już na pewno nie robi tego w stopniu zbliżonym do „Zemsty”. Co oczywiście nie znaczy, że nie będziemy musieli w kilku miejscach pokombinować. Niemniej uważam, że „Powrót” zaliczałby się do łatwiejszych odsłon serii. Dość paradoksalnie. A jeśli nawet zdarzy się nam utknąć, to jeśli przełknijemy dumę, będziemy mogli zawsze skorzystać z dostępnej książki podpowiedzi. Ale przecież nikt nie będzie odwoływał się do takich ostateczności, czyż nie?

Zagrajmy w to jeszcze raz!

Co ciekawe, tytuł oferuje niespotykaną jak na swój gatunek regrywalność. Swój udział mają w tym osiągnięcia do zdobywania, ale wiąże się z nimi konstrukcja gry. Choć ścieżka fabularna i zagadki zawsze pozostają takie same, podczas swojej podróży Guybrush może wykonać całe mnóstwo pobocznych zadań, drobnostek, które nie przybliżają go do Sekretu, ale wiążą się na przykład ze spełnianiem składanych obietnic. Zachęca to gracza do głębszego zanurzenia się w świecie i większe skupienie, musi wszakże nie tylko dostrzec okazję do zrobienia czegoś, ale też zapamiętać złożoną obietnicę. Zastryk dopaminy po odkryciu, że coś było możliwe i twórcy przygotowali za to nagrodę, jest zawsze przyjemny.

Na wzmiankę zasługują również pojawiające się losowo karty z pytaniami na temat serii – ich zebranie również może skłaniać do kilku podejść, jako że jest ich sporo i raczej niemożliwe będzie wygenerowanie wszystkich w trakcie jednego przejścia. A do tego znikają z naszej kolekcji po udzieleniu błędnej odpowiedzi. Znakomita atrakcja dodatkowa, świetnie, że nie uczyniono jej obowiązkową.



Więcej niż jeden powrót

Warstwa graficzna powróciła w dwuwymiar – rzecz, która zapewne nie każdemu przypadnie do gustu, zwłaszcza że styl szaty jest bardzo specyficzny. Świat i postaci przywodzą na myśl papierowe wycinanki, wszystko jest kanciaste i karykaturalnie przerysowane. To zupełnie inny kierunek, niż ten obrany przez ostatnią grę dwuwymiarową (czyli „Klątwę”) oraz tę w trójwymiarze – na tym gruncie zdecydowanie bliżej jej do „Escape” niż „Tales”. Styl jest zatem wyrazisty, w mojej opinii utrzymany w duchu pierwszych części, czym wpasowuje się

we wszechobecny motyw nostalgii. Ale to rzecz gustu, wielkogłowe postaci nie trafią do każdego. W kwestiach stricte gameplayowych wszystko jest jednak przedstawione czytelnie i przejrzystie, a graczom nie grozi uciążliwy pixel hunting.

A jak wypadają postaci i ich relacje? Guybrush może i nie jest w swojej szczytowej formie fizycznej (może wstrzymać oddech już tylko na osiem minut!), ale jako protagonista wypada bez zarzutu – w czym oczywiście ogromna zasługa niezawodnego Dominica Armato, nominowanego zresztą za tę rolę do Złotego Joysticka. Czuć od niego niegasnącą energię wiecznego marzyciela, podobnego do tego z pierwszej części gry, ale jednak starszego i bardziej doświadczonego. Współgra to oczywiście z warstwą narracyjną gry – Guybrush, tak samo, jak my (i Ron Gilbert!) powraca na Małą Wyspę™, by zamknąć pewien rozdział swojego życia. Dla każdego włącznie z graczami (jeśli pominąć remake’i pierwszych części, czekali trzynaście lat!) jest to powrót po długim czasie oraz w pewnym sensie nostalgiczna pogoń za marzeniem z dawnych lat.

Upływ czasu widać także w relacji między Guybrushem a Elaine (Alexandra Boyd). Między nimi oczywiście nic się nie popsuło, ale miłość okrzepła. Nie stanowią już takiego dynamicznego, pełnego pasji duetu, pani Threepwood zdaje się raczej dojrzałą partnerką, przyjmującą rolę nieco opiekuńczą (ale nie niańki!!) względem swojego marzycielskiego małżonka. Takie przedstawienie długiej relacji naprawdę cieszy; zrywa z popularnym w popkulturze (i szkodliwym) motywem wiecznie skłóconej pary, która jest ze sobą chyba tylko z przyzwyczajenia. To wręcz modelowy przykład ciepła; Elaine, choć dystansuje się od pogoni za Sekretem zajęta własnymi sprawami, nie powstrzymuje przed tym Guybrusha, pozwala mu popełniać błędy i jest przy nim, by go wesprzeć, gdy te go doganiają. Szkoda jedynie, że nie jest obecna odrobinę mocniej.

Przeciwnicy Potężnego Pirata

Z najistotniejszej starej kadry pozostaje już tylko LeChuck. W jego przypadku zmienił się aktor głosowy – Earl Boen przeszedł na emeryturę (niestety zmarł w 2023 roku), na jego następcę

wyznaczony został Jess Harnell. Moim zdaniem spisuje się całkiem nieźle (zwłaszcza przy zastosowanej oprawie graficznej), ale niestety od pierwszej wypowiedzi słychać, że nie jest to już ten sam LeChuck. Wydaje się bardziej kreskówkowy, wciąż groźny, ale w lżejszym wydaniu... co ciekawe, znajduje to odzwierciedlenie w samej grze, nie budzi już bowiem takiej grozy wśród pirackiej braci. Znow więc historia podkreśla upływ czasu i przygaśnięcie blasku dawnych gwiazd. Jak nigdy dotąd zarysowane zostało też, że w swej esencji nieumarły pirat niewiele różni się od Guybrusha – również jest marzycielem, mającym nieszczęście uganiania się za tymi samymi marzeniami, co jego rywal. Sama rywalizacja natomiast nabrała bardziej komediowego wydźwięku, czego największy wyraz odnajdziemy podczas wertowania dziennika LeChucka, dającym wgląd w jego perspektywę.

Warto wspomnieć jeszcze o nowych antagonistach, Kapitan Madison i jej kamratkach; młodych wilkach. Teraz to oni są pirackimi liderami, reprezentując inne wartości, niż stara gwardia – czerpią nawet z innego mistycznego źródła, porzucając voodoo na rzecz nowej, bardziej cool czarnej magii. Dla nich nie liczy się przygoda, a jedynie łup i jego wymierna wartość. Już na samym początku gry służą jako element zderzający Guybrusha z nową rzeczywistością, nie darząc szacunkiem ani jego, ani nawet LeChucka. To młodość zrywająca zupełnie ze starym, przez co stanowi doskonałe uzupełnienie opowieści o dwóch piratach przeżywających kryzys wieku średniego. A przy okazji doskonałe wprowadzenie do wszechobecnego motywu powrotu, niepokrywającego się z oczekiwaniami.

Białe plamy na pirackiej mapie

Niestety, wiele wskazuje, że tytuł nie został ukończony w pełni. W pewnym momencie przed Guybrushem otwiera się kilka dostępnych wysp, co początkowo może wzbudzić niepokojące skojarzenia z „Zemstą LeChucka” i zbyt wielką liczbą lokacji. Problem okazuje się jednak zupełnie odwrotny, ponieważ powiedziałbym, że tylko jedna z nowych wysp zasługuje na osobną mapkę. Scurvy Island, choć wydaje się posiadać kilka punktów do odwiedzenia, ma ich tak naprawdę dwa. Natomiast Terror Island – która, tak na marginesie, wygląda niesamowicie i zasługuje na swoją nazwę – posiada

kilka absolutnie pustych lokacji. Ten drugi przypadek jest szczególnie bolesny, atmosfera zdaje się wskazywać, że będziemy musieli tu spędzić dużo czasu, a tu raz-dwa i po sprawie. Nie wracamy tu nigdy więcej. Wygląda to na szaleńczy bieg ku zakończeniu, podczas gdy opowieść domaga się zwolnienia akcji.



Nie jest to niestety jedyny zarzut co do drugiej połowy gry. Kapitan Madison i jej świta, którzy zdawali się być konstruowani jako dodatkowi antagoniści (a może Prawdziwe Zagrożenie przy dowcipnym potraktowaniu antagonizmu Guybrusha i LeChucka), w pewnym momencie dosłownie... rozpylają się w powietrzu. Po prostu znikają, na scenie zostaje tylko ostatnia piratka, która zdaje się zdradziła swych towarzyszy? Ale gra tego nie pokazuje, wspomina o tym tylko dziennik przygód. Muszę przyznać, że to frapujące, biorąc pod uwagę, że do tej pory narracja była prowadzona bez zarzutu. Potencjał nowych postaci został chyba zmarnowany.

Epilog i egzystencjalne pytania

Na zakończenie... kwestia zakończenia. Muszę poświęcić mu chwilę, oczywiście będzie to sekcja spoilerowa. Wszyscy niezainteresowani już poszli? Doskonale. Zatem, Ronie Gllbiecie, dlaczego znow to zrobiłeś? Dlaczego po wybrnięciu z zakończenia „Zemsty”, postanowiłeś je powtórzyć? Tak, historia Guybrusha znow w epilogu odrywa się od rzeczywistości, znow wszystko okazuje się być parkiem rozrywki, wszystko zostaje objęte metanarracyjnym nawiasem. Choć tym razem otrzymujemy przynajmniej możliwość wyparcia i powrócenia na Karaiby, by to je uznać za rzeczywistość.

Najzabawniejsze jest to, że tym razem zakończenie wydaje się bardziej przemyślane.



Początkowo byłem nastawiony do niego o wiele bardziej negatywnie, ale podczas analizowania go na potrzeby niniejszego artykułu, doszedłem do wniosku, że współgra z całością przekazu gry. Bo powroty nigdy nie są takie, jak sobie wyobrażamy, a ten wykraczał poza świat przedstawiony. Ponieważ Guybrush wciąż pozostaje awatarem gracza i swojego twórcy i to w pewnym sensie oni ścigali Sekret. Park rozrywki reprezentuje grę, sztuczną przygodę, do nas należy jej zakończenie. Dosłownie. I ja to rozumiem, mógłbym nawet zaakceptować ten epilog bez zastrzeżeń, gdyby tylko gra nie sugerowała, że zmierza w innym, równie pasującym i ciekawym kierunku. Podczas swej gonitwy za Sekretem, Guybrusha stopniowo coraz mocniej pochłania obsesja, staje się coraz gorszy, przestają obchodzić go inni... innymi słowy, upodabnia się do LeChucka.

Co jest zresztą dodatkowo podkreślone przez odhaczanie z ulotki rekrutacyjnej kolejnych czynności, którymi powinien szczerzyć się załogant nieumarłego pirata. Wszystko wydawało się zmierzać do Guybrusha na ostatniej granicy w postaci morderstwa – czy obsesja pchnie protagonistę aż tak daleko? Czy się opamięta? Może zakończeniem będzie wyparcie się Sekretu, czegoś, czego nie był w stanie zrobić LeChuck? Nie poznamy odpowiedzi na żadne z tych pytań. A to byłoby tak piękne zwieńczenie, wcale nie tak odległe motywami od tego, do którego dążył twórca, ale zachowujące spójność świata i utrzymujące iluzję jego prawdziwości. Dlaczego, Ronie Gilbercie? Dlaczego czujesz, że MUSISZ łamać czwartą ścianę?

Koniec sekretów

Na tym kończymy naszą piracką odyseję. Czas odłożyć kapelusz, odłożyć papugę, zadumać się. Czy było warto? Dla mnie: jak najbardziej. Przeżyliśmy z Guybrushem mnóstwo niezapomnianych przygód, były wzloty i upadki. A może okaże się, że to jeszcze nie koniec? Może za parę lat znów powrócimy wszyscy na Małpią Wyspę™? Ale na razie pora zająć się innymi sprawami. Zatem, po raz ostatni...

Arrdios!



TRPG

Czyli comiesięczny Toruński Koktajl RPG

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

INFINITY ★ NIKKI

WYBIERZ
KREACJĘ
NA PODRÓŻ



NA początku grudnia 2024 roku wyszła nowa gra gacha o tytule „Infinity Nikki”. Jest to nie pierwszy tytuł z serii będącej gatunku gacha przebieranek. Fabuła toczy się wokół tytułowej bohaterki Nikki, która podróżując po świecie zwanym Miraland, zbiera stroje, które pozwolą jej na uratowanie świata.

~rain



Motywnym przewodnim rozgrywki, kontynuowanym z poprzednich tytułów, jest dobieranie strojów. Można tego dokonać pod względem czysto estetycznym podczas eksploracji. Ponadto istnieje tryb punktujący strój w danej kategorii. Tutaj, aby sprostać wszelkim wyzwaniom, potrzebna jest obszerna kolekcja, a najbardziej pożądane są pięciogwiazdkowe ubrania pozyskane w systemie gacha.

Wiele ubrań zdobywa się przez eksplorację, co pozwala na wiele ciekawych kreacji. W tym aspekcie dodatkowym znacznym atutem jest wysoki poziom jakości grafiki. Stylizacja kierunku artystycznego czerpie bardzo dużo z realizmu, zachowując kreskówkowo-bajkową estetykę. Dzięki temu stroje mogą odwzorować mnóstwo detali.



Ponadto występują stroje przeznaczone specjalnie do wykonywania niektórych czynności (np. do łowienia czy do zbierania roślin). Na pierwszy rzut oka jest to ciekawe rozwiązanie. Problem w tym, że aby zmienić niepodobający się strój, należy zbierać cały inny. A tego rodzaju alternatywne kreacje nie są dostępne bez liczenia na szczęście lub wydawania pieniędzy.

Wbrew pozorom zakres możliwości gry dorównuje współczesnym tytułom gacha. Opiera się ona na tradycyjnej eksploracji w otwartym świecie, w którym można znaleźć skrzynie i inne punkty zainteresowań, zbierać materiały, jak również po prostu walczyć z potworkami. Całości towarzyszą małe wyzwania precyzyjnego skakania i zagłębienia w różne zakamarki. Czasem można natrafić na łamigłówki urozmaicające podróż. W pewnych etapach fabularnych należy przejść liniowe poziomy dopracowane pod względem wyzwań platformowych. Ponadto miejscami dostępne są specjalne umiejętności (np. dalekie szybowanie), co pozwala na zróżnicowane doświadczenia.



System fotografii także jest nieco bogatszy niż w większości gier. Poza dostosowaniem oświetlenia i efektów możliwy jest wybór pozy. Wraz z postępami w grze wybór się powiększa. Zdjęcia mogą też służyć jako informacje dla innych graczy, gdyż możliwe jest umieszczanie ich w świecie z komentarzami.

Gierka jest dostępna na PC, PS5, Android oraz iOS. Jest to dobry tytuł nawet dla kogoś, kto nie przepada specjalnie za przebieranekami, a lubi platformówki oraz eksplorację.

SPIRIT CITY Lofi Sessions

Towarzysz
długich
wieczorów

CHWILKA relaksu przy kominku, a może nastrój porannej medytacji. „Spirit City: Lofi Sessions” nie jest grą, ale narzędziem z kategorii tzw. wspomagaczy produktywności. Całość służy do wprowadzenia magicznego nastroju w trakcie wykonywania codziennych czynności w życiu poza ekranem.

~rain

Aplikacja pozwala na umieszczenie wirtualnego awatara w pokoju wykonującego zadaną czynność (pisanie, medytacja, rysowanie itd.). Ponadto wystrój pokoju i towarzyszący nam magiczny zwierzak są do dobrania wedle nastroju. Towarzyszy należy jednak wpiery odblokować poprzez pozostawienie awatara w określonych warunkach otoczenia. Efektem końcowym jest własna kompozycja lofi girl/boy.

Grafika posiada jednolity styl, a od czasu wydania doszły sezonowe aktualizacje dekoracji. W okresie halloweenowym można dodać kociątek czy założyć kapelusz wiedźmy, natomiast zimą postawić choinkę lub założyć grubego wzorzysty sweter. System opiera się na podmianie predefiniowanych obiektów, aby stworzyć pożądany nastrój.

Minusem renderowania sceny w 3D w tle jest spadek wydajności komputera. Jedyne istniejące optymalizacje to opcje zmniejszonej skali renderowania oraz zaniżanie liczby klatek na sekundę. Oczywiście jest to pomocne, ale jakość wizualna na tym bardzo cierpi. Jak na aplikację działającą w tle, jest ona obciążająca.

Wybór muzyki pozwala zarówno na wbudowane ścieżki lofi, jak i uruchomienie ścieżki z YouTube. Dodatkowo do włączenia są efekty wizualne oraz dźwiękowe takie jak szumy czy deszcz. Narzędzia produktywności sprowadzają się do odmierzania czasu metodą pomodoro, szybkiej listy zadań, jak i notatnika wraz z pamiętnikiem. Pozwala również na śledzenie nawyków. Na chwilę obecną brakuje jednak metod eksportu danych.

Tytuł jest trudno jednoznacznie polecić. Koniec końców należy zadać sobie pytanie, czy to, co aplikacja oferuje, jest warte swojej ceny. Stanowi bowiem połączenie wielu mniejszych metod (lofi, szum, timer, notatnik/pamiętnik) dostępnych pod ręką w jednym miejscu. Wartością aplikacji jest tworzenie nastroju, co równie dobrze można zrobić poprzez uruchomienie muzyki i oddzielny system organizacji. Jest jednak coś pociągającego w specjalnej interaktywnej tapecie w funkcji tła przy codziennych czynnościach. Tytuł jest dostępny [na platformie Steam](#).





NAGŁA pobudka potrafi być nieprzyjemna. Jeśli dodatkowo towarzyszy jej amnezja, wszechobecna krew i kilka trupów leżących obok, robi się jeszcze gorzej. Jeśli dodać do tego tajemnicze, złowrogie moce to... dostajemy nową grę z gatunku Visual Novel.

~Ghatorr

Rascal Dreamworks nie są nowicjuszami, jeśli chodzi o tego typu gry – choć ich poprzednie dzieło, „After I met that catgirl, my questlist got too long!”, ma zdecydowanie inny klimat, niż ta nowa produkcja. Okultyzm, polityka, magia, stare tradycje, życie pośmiertne... Westchnienie Otchłani zawiera to wszystko i jeszcze więcej.

Piękne miasto nad morzem, cudowna renesansowa architektura, przyjemny klimat – gdyby nie złowrogie okoliczności pojawienia się tutaj naszej postaci, to byłoby na pozór sielankowo. Niestety, pod przyjemną formą kryje się brutalny świat pełen intryg, przestępstw i innych podłości. W dodatku наша bohaterka nie jest zwykłą osobą tylko Wysłanniczką Otchłani, która ma za zadanie zmienić świat... niekoniecznie na lepsze, choć też nie musimy się na to ślepo zgodzić.

Rozgrywkę urozmaicają dwie opcje – po pierwsze, nasza postać ma władzę nad kilkoma mrocznymi mocami, które wybieramy na starcie przygody, a potem możemy rozwijać. Kontrola umysłów, magia, nadnaturalna sprawność fizyczna –

wszystkie opcje są ciekawe i ładnie się prezentują w fabule. Po drugie, dialogi wybieramy zgodnie z temperamentami – mamy zawsze opcję choleryka, sangwinika, melancholika lub flegmatyka, co kształtuje nasz charakter.

W przygodzie wspiera nas szereg interesujących postaci, mniej lub bardziej zorientowanych na temat naszego mrocznego posłannictwa. Czarodziejka, złodziejka, inni Wysłannicy (gdyż nie jesteśmy jedynymi sługami Otchłani – i każdy korzysta z niej w inny sposób)... Oczywiście, mamy tu też romanse.

Początkowo ciężko mi było przyzwyczaić się do realistycznych grafik postaci, ale szybko przywykłem – i ostatecznie styl przypadł mi do gustu. Zabawę umilają świetnie dopasowane głosy (choć nie wszystko jest udźwiękowione) i muzyka. Co mogę powiedzieć? Uwielbiam takie motywy, jakie prezentuje fabuła i od razu po przejściu zacząłem nową rozgrywkę. Widać wtedy, że czasami gra jest mniej otwarta niż początkowo myślałem, ale jak bawiłem się dobrze wtedy, tak bawię się dobrze teraz.





Encyklopedia Wróżek i Elfów

Nigdy nie ufaj feyom

NIGDY nie ufaj wróżkom i innemu Pięknemu Ludkowi. Może to to wyglądać uroczo (choć niekoniecznie, sporo z nich prezentuje się jak coś wyjęte z wyjątkowo niepokojącego horroru), ale powiesz jedno słowo nie tak i skończysz... Żle. Bardzo źle. Tylko szaleniec by badał takie istoty.

~Ghatorr

W pierwszej wydanej w Polsce książce Fawcett Heather (choć nie pierwszej ogólnie – ma już trochę dzieł na koncie) taki szaleniec się znalazł. Jest nim niejaka Emily Wilde, badaczka z Wielkiej Brytanii, która przybywa na zapomnianą przez Boga i ludzi wyspę, by przyjrzeć się bliżej tamtejszemu Ludkowi – elfom, skrzatom i wszystkim tego typu istotom.

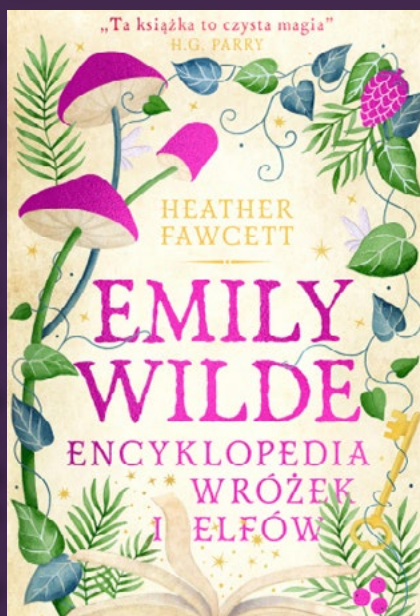
Wilde nie zna się na ludziach i to bardzo – do tego stopnia, że nie potrafi sobie załatwić solidnego mieszkania, a na sam start nastawia do siebie wrogo całą społeczność wioski, w której się zatrzymała. Do pomocy ma tylko swojego psa oraz, po pewnym czasie, kolegę po fachu – Wendella, podejrzanego acz bardzo otwartego i popularnego jegomościa, który również zajmuje się Ludkiem.

Mogłoby to prowadzić do czegoś ciekawego, ale jakoś coś tu nie wyszło. Akcja toczy się wybitnie ślamazarnie, do tego śledzimy

ją z perspektywy osoby aspołecznej i mało sympatycznej. Nie pomaga Wendell i relacja z nim – doprowadziło mnie to do dość paradoksalnego stanu, w którym zarówno go nie trawiłem, jak też życzyłem mu, by przestał marnować czas przy Wilde i spożytkował lepiej swoje fikcyjne życie. Na dobitkę świat jest tu dziwnie niedookreślony, łącznie z detalami odnośnie Ludku – często historie mające wpływ na opowieść były przytaczane dopiero, gdy były potrzebne, zaburzając i tak okropne tempo akcji.

Ostatecznie muszę przyznać, że do zakupu najbardziej zachęciła mnie okładka i kolorowe brzegi – całość prezentuje się estetycznie,

ale nie jestem pewien, czy mam ochotę na kolejne części. Te wątki, które pozostały niedomknięte niezbyt mnie zainteresowały. Jeśli ktoś chce poczytać o badaniach fantastycznych istot, to o wiele bardziej polubiłem „Historię naturalną smoków” Marie Brennan.



KIEDY WEJDZIESZ
W SZEREGI GANGU



POWINNAŚ NAUCZYĆ SIĘ
CELNIE STRZELAĆ

ZIMOWE Z



**W TAK
OKOLICZNOŚCI**

Wierzatka



**wiarych
ach przyrody**

THE
PALE
BEYOND



Na przekór blademu pustkowiu

STATEK, którym Twoja ekspedycja wyruszyła na Biegun Południowy, utkwiał na lodzie i to tylko kwestia czasu, zanim pójdzie na dno. Żeby było ciekawiej, dotychczasowy kapitan ostatnio był widziany pijany w swojej wannie, a dzisiaj zaginął wraz z częścią załogi, prowiantu i innych zapasów z szalupą ratunkową. Jako pierwszemu oficerowi to Tobie wszystko to spada na głowę w jednym z najbardziej niebezpiecznych miejsc na ziemi. Powodzenia.

~Tanatos



Gęby do wyżywienia, ciała do ogrzania i serca do rozpalenia

„The Pale Beyond” jest grą, która polega na zarządzaniu ekspedycją polarną i dostarczeniu jej, najlepiej w całości, do poprzedniej grupy, która wyruszyła w te okolice z zamiarem nie tylko uratowania ich, ale też odzyskania zapisków ich badań. Tyle przynajmniej przekazuje Ci profesor Templeton, dowódca grupy badaczy na tej wyprawie, a jednocześnie osoba, która reprezentuje Waszego

tajemniczego pracodawcę i sponsora całej przygody.

Poprzedni kapitan z kolei poza zrekrutowaniem Cię (która to działa jako skromny kreator historii naszej postaci) i wprowadzeniem Cię w to, jak działa życie na statku jako pierwszy oficer (co służy za swoisty samouczek) zgodnie ze wstępem daje w długą i idzie po arktyczne mleko.

Teraz, kiedy mamy nasz cel, jak mamy zamiar się tam dostać? I przede wszystkim przetrwać? Mamy trzy zapotrzebowania: jedzenie, paliwo i morale, nazwane tutaj decorum. Do tego dostajemy załogę złożoną z czterech kategorii: żeglarz, zwiadowca, inżynier i naukowiec. Jedzenie i paliwo uzupełniamy wrzucając odpowiednią rzecz z naszego ekwipunku w odpowiednie miejsce: miejscami są odpowiednio garnek i piec, a co do tego co tam ląduje to... w sumie to, co mamy pod ręką i co się najbardziej nadaje. Na początku są to zapasy ze statku, mamy zapuszkowane konserwy oraz węgiel. Później? Głównie lokalna fauna, lub, jeśli się nam poszczęści, drewno lub zapasy specjalne, które udało nam się w porę wyciągnąć z tonącego statku.



Coś więcej niż tylko numerek i mundur

Nasza załoga może składać się z 24 osób, z czego 16, którym możemy dać rozkazy. Reszta ludzi to przywódcy poszczególnych kategorii załogi oraz cywile. Z każdym z nich mamy okazję przynajmniej raz porozmawiać, każdy ma zdjęcie, imię i nazwisko oraz jest unikatowy. Dużą wagę przyłożono do detali każdego załoganta, szczególnie specjalistów: Ich mundury nie tylko podkreślają ich funkcję w ekspedycji, ale również zdradzają coś więcej o ich pochodzeniu.



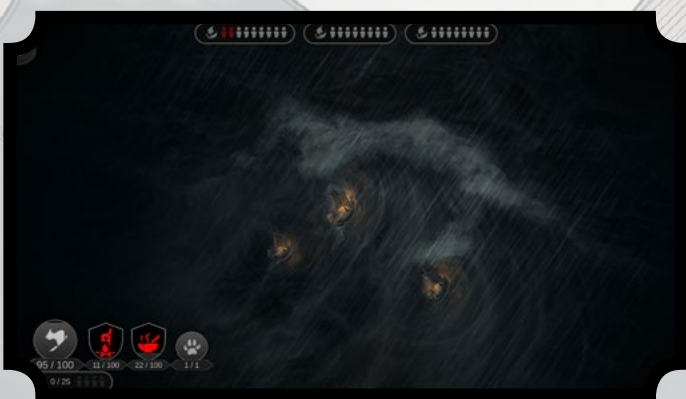
Kolejną rzeczą związaną z dowódcami grup, skoro już przy nich jesteśmy, jest ich lojalność wobec Ciebie bądź poprzedniego kapitana lub ich samych. Podczas wyborów podejmowanych w ciągu rozgrywki, będzie trzeba wybierać między interesami dwóch różnych grup, bądź interesem jednej z grup a dobrem ogółu. Te decyzje będą miały wpływ na to jak bardzo nas oni „lubią”, co z czasem może się zmienić w pełnoprawną lojalność. Różni przywódcy mają różną „granice”, czyli punkt, od którego będą w stanie Ci w pełni zaufać. Nie jest to tylko pusty wskaźnik, a odgrywa on dużą rolę podczas kluczowych wydarzeń w grze, więc warto balansować po tym ludzkim polu minowym.

Personel ekspedycji to zresztą nie tylko kolejne surowce do twojej dyspozycji, co tydzień (gra rozgrywa się w tygodniowych interwałach) przyjmujemy do swojej kajuty naszych podopiecznych, którzy mają do nas prośby, zwracają uwagę na problemy bądź informują nas o rzadkich w tych okolicach łutach szczęścia. Tutaj, poprzez te eventy mamy okazję kształtować nasze decorum, podejmując ważne dla całego przedsięwzięcia decyzje. Poza tym, odsyłając każdego z nich do bardziej niebezpiecznych zadań, mogą się nabawić obrażeń czy odmrożeń, które jeśli się nimi w porę nie zajmiemy, będą śmiertelne w skutkach.



również nabawić szkorbutu, jeśli wpiery będą wygłodniali przez niedostateczne (lub zepsute) racje żywnościowe, co również może doprowadzić do ich śmierci. Poza tym oczywiście dochodzą śmierć z braku zapasów oraz bunt, do którego można doprowadzić przez niepodtrzymywanie decorum.

Wszystko to sprawia, że gra się ostrożnie, zwykle nie podejmując niepotrzebnego ryzyka, co najwyżej to wykalkulowane, z którego możemy dużo zyskać i gdy mamy zasoby, by zniwelować jego konsekwencje. Oczywiście im dalej w las, tym więcej drzew, czy w tym przypadku im dłużej na tym białym pustkowiu, tym trudniej, jako że temperatury spadają, a pożywienie coraz ciężiej pozyskać, do czego dochodzą dodatkowe utrudnienia. Sprawa to, że doprowadzenie całej załogi do końca wyprawy jest bardzo satysfakcjonujące.



Pustki nie obchodzi, że tu jesteś

Gra od początku daje Ci do zrozumienia, że możesz łatwo sknocić sobie wyprawę, jeśli nie będziesz ostrożny lub jeśli podejmiesz zbyt ryzykowne decyzje. Już na początku gry kiedy zostajesz kapitanem, z powodu Twojej decyzji wszyscy mogą zginąć zostając za długo na kruszącym się pod naciskiem napierającego lodu statku.

Poza wymienionymi wcześniej dolegliwościami nasza załoga może się



Okrutne piętko

Żeby nie było tak całkiem smutno, gra ma naprawdę przepiękną warstwę audiowizualną. Muzykę można znaleźć [TUTAJ](#). Idealnie oddaje ona zarówno ciężkie warunki, jak i sytuacje, z jakimi przyjdzie się nam zmierzyć, ciężkie wybory, jakich przyjdzie nam dokonać, ale też momenty nadziei i zachwytu. Pod względem efektów dźwiękowych również jest solidnie. Jedyne, do czego można by się przyzłościć to dźwięki, które wybrzmiewają pod koniec tygodnia, gdy ktoś z załogi nabawi się jednego

z nieprzyjemnych statusów. A i tu myślę, że problem leży nie w samych dźwiękach, a w fakcie, że za każdym razem słyszymy tych dźwięków 3-8 pod rząd, co potrafi być nieco drażniące. Rozumiem, że gra chce przedstawić każdego załoganta indywidualnie, żeby miało to większą wagę, ale zamiast tego jest wręcz przeciwnie.



Co się natomiast tyczy warstwy wizualnej, to prawdziwa uczta dla oczu. Arktyczne krajobrazy są przepięknie przedstawione, każda scena, każdy obóz jest niezwykle klimatyczny, paradoksalnie tętniący życiem na środku białej pustki. Jak już wspominałem niezwykle dużą uwagę poświęcono naszej załodze. Nasi specjaliści będą mieli ubrania, których kolor i styl odpowiada ubraniom ich przywódcy (Inżynierowie noszą czarny, utylitarny uniform z goglami na twarzy a naukowcy półformalne niebieskie płaszcze), co pozwoli z łatwością nawigować i na pierwszy rzut oka kierować odpowiednich ludzi do odpowiednich zadań. Na dodatek każdy, w szczególności liderzy poszczególnych grup, są odpowiednio rozwinięci i dopracowani z osobowościami, które nie zawsze ze sobą współgrają (i Twoja w tym głowa, żeby współgrały), a które się świetnie przelewają na ich mowę ciała i ubiór.

Foczki, pieski, pingwinki i słoniki morskie

Ok, czas wspomnieć o jeszcze jednym specjalnym zasobie i mechanice, o której wcześniej tylko napomknąłem. Konkretnie wyprawy zwiadowcze, polowania i psy zaprzęgowe, które tym właśnie zasobem są. Psów mamy określoną ilość każdego tygodnia i do każdej wyprawy zwiadowczej lub polowania potrzebujemy kilku psów i odpowiednio jednego zwiadowcy lub kilku



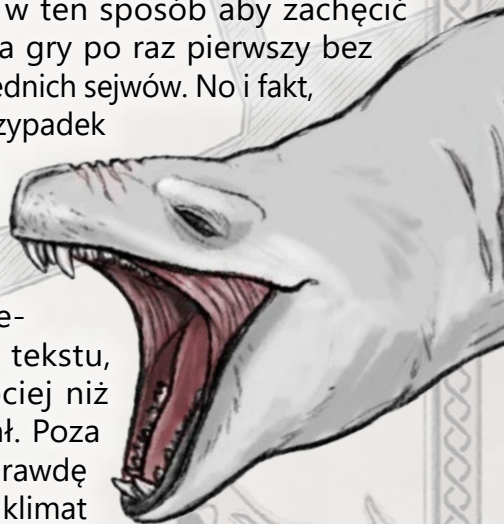
dowolnych członków załogi. Czasem natrafiamy również na różne zjawiska, do których możemy wysłać naszych badaczy, by zyskać trochę decorum oraz notatek z badań, które mogą się nam przydać później.

Różnego rodzaju zwierzęta nadają się lepiej do różnych rzeczy, choć większość zarówno dobrze pasuje do potrawki, jak i w piecu jako paliwo. Polujemy tu na dwa rodzaje pingwinów, dwa rodzaje fok, słonie morskie oraz możemy złowić też wyjątkowo paskudnej jakości ryby, które natomiast możemy użyć, by nakarmić psy i wyruszyć na więcej wypraw. Poza wysyłaniem zwiadowców możemy użyć notatek, aby odkryć źródło tych zwierząt. Część z nich ma swoje zapadające w pamięć, unikatowe wydarzenia, podczas których, jak i podczas całej gry, będziemy musieli dokonywać czasem trudnych wyborów.



Pochłonięty przez białą otchłań

Podsumowując, gra jest naprawdę wciągająca i angażująca, jednym z niewielu zarzutów, jakie wobec niej mam jest nietypowy system zapisu gry, aczkolwiek rozumiem, że mógł być on zaimplementowany w ten sposób aby zachęcić graczy do przejścia gry po raz pierwszy bez wczytywania poprzednich sekwencji. No i fakt, że czasem przez przypadek przeklikałem dialog lub wybrałem jakąś opcję dialogową, kiedy tylko chciałem przyspieszyć scrollowanie tekstu, bo czytałem szybciej niż tekst się pojawiał. Poza tym gra jest naprawdę warta ogrania, klimat walki o przetrwanie w prawdziwie morderczym środowisku przypomina trochę „Frostpunk”, tylko że bardziej realny i autentyczny. Miłego eee... niezamarznięcia na śmierć!



Wywiad z Thomasem Hislopem deweloperem gry

THE PALE BEYOND



WCZEŚNIEJ w numerze miałem przyjemność zrecenzować grę „The Pale Beyond”. Zupelnym przypadkiem udało mi się też złapać jednego z twórców tej niecodziennej gry, aby zdradził nam co nieco zza lodowatych kulis nie tylko tworzenia tej gry, ale też tworzenia gier ogólnie oraz parę innych, luźnych ciekawostek. Z przyjemnością zapraszam naszego gościa z Irlandii Północnej!

~Tanatos

Tanatos: Jeszcze raz dziękuję za zgodę na wywiad. Czy mógłbyś zacząć od powiedzenia naszym Czytelnikom co nieco o sobie i swoim zespole?

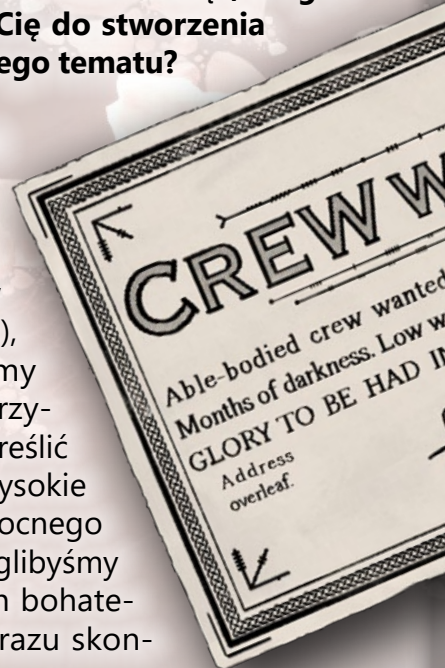
Thomas Hislop: Ahoj! Jestem Thomas, byłem dyrektorem kreatywnym przy „The Pale Beyond” i nadchodzących projektach, o których nie mogę jeszcze mówić. Konkretniej, jestem projektantem narracji (pisarzem, który potrafi programować i robi wszystko, co związane z fabułą w grach) i szeroko pojętym twórcą gier.

Zanim zająłem się grami, byłem dramaturgiem w Belfaście i pracowałem jako przewodnik turystyczny w autobusach. Poza pracą w zespole Pale, zajmuję się również narracją w grach jako freelancer, ostatnio przy grze stworzonej w Belfaście, „CROWDED. FOLLOWED.” (już dostępna!).

T: Wyprawy antarktyczne nie są zbyt powszechne w grach wideo lub, szczerze mówiąc, w ogóle. Co zainspirowało Cię do stworzenia gry skupionej wokół tego tematu?

T.H: Poza uznaniem Antarktyki jako stosunkowo niezbadanej przestrzeni w grach (co zmieniło się od czasów Pale’a, są nas dziesiątki!), początkowo szukaliśmy miejsca akcji, które sprzyjałoby natychmiast nakreślić atrakcyjną narrację i wysokie stawki w rozgrywce; mocnego szlaku, przez który moglibyśmy przeprowadzić naszych bohaterów, który nie był od razu skoncentrowany na walce.

Jednak po naszych badaniach o arktycznych wyprawach – natychmiast zakochaliśmy się w skarbnicy opowiadań, historii i relacji z tamtego okresu [tj. początku XX wieku, okolice Imperialnej Wyprawy Transantarktycznej, przyp. redakcji ET]. Byliśmy również mile zaskoczeni tym, jak wiele lokalnych historii z Belfastu oraz Irlandii i Wielkiej Brytanii ma swoje korzenie w tych wyprawach. Odkryliśmy, że znajdujemy się w cudownie rzadkiej sytuacji, w której nie tylko chcemy opowiedzieć tego rodzaju historię, ale także jesteśmy specjalnie



przygotowani kulturowo, aby być zespołem, który nada jej osobisty charakter.

T: Czy to była twoja pierwsza gra, czy też miałeś wcześniejsze doświadczenia, takie jak game jamy lub prywatne projekty?

T.H: Tworzę gry od prawie 10 lat, ale z pewnością jest to moja pierwsza gra na taką skalę, która została ukończona, a na pewno moja pierwsza opublikowana gra (naszym wydawcą jest Fellow Traveller, byli niesamowitymi opiekunami podczas całego procesu rozwoju).

Moja praca przed „The Pale Beyond” polegała głównie na mniejszych projektach, grach typu game jam i paru pracach uniwersyteckich (studiowałem informatykę na Queens University w Belfaście, jednocześnie bawiąc się w dramaturgii).

Nadal uważam, że moim szczytem kreatywności była bijatyka stworzona na potrzeby game jamu, w której grasz jako Jack i Rose na końcu „Titanica”, walcząc o swoje miejsce na tym kawałku drewna.

T: Z jakiego silnika gry korzystaliście i co skłoniło Was do takiego wyboru?

T.H: Nasz tech stack to Unity, z Fmod dla audio, C# dla głównej pracy deweloperskiej i narracyjnym językiem programowania o nazwie Ink (opracowanym i otwartym przez legendy z Inkle studios). Opracowaliśmy własną implementację Unity-Ink, która była techniczną podstawą tego, co udało nam się osiągnąć w Pale.

Jestem zawsze pod wrażeniem społeczności Inkle i tego, co John Ingold i Joe Humphreys zapewnili niezależnej scenie narracyjnej za darmo. To prawdziwe legendy, które zasługują na większe wsparcie na Patreonie.

T: Uważam, że jednym z największych atutów gry jest zróżnicowana obsada postaci. Co było

największym wyzwaniem przy ich projektowaniu? Czy masz wśród nich swojego ulubieńca?

T.H: W ich projekcie była ogromna ilość informacji, które chcieliśmy przekazać. Jess i Katie, które zaprojektowały i dostarczyły dużą ilość pełnoekranowych oraz izometrycznych ilustracji postaci w grze, wykonały tutaj świetną robotę. Chcieliśmy, by gracz już na pierwszy rzut oka wiedział, do której podfrakcji ekspedycji należy każda z postaci, a także by był w stanie pewnie ocenić emocjonalne reakcje postaci na decyzje gracza, aby system lojalności w grze był sprawiedliwy oraz intuicyjny.

Wielu członków obsady zostało zainspirowanych prawdziwymi odkrywcami i zostało zaprojektowanych w grupach lub parach jako fascynujące archetypy, które mogły się od siebie odbijać. Wiele z tekstów napisanych przez mnie oraz Erica zostało przepisanych i rozwiniętych wraz z grafiką postaci w miarę postępów, więc wydawało się, że była między nimi nawet pewnego rodzaju synchronizacja.

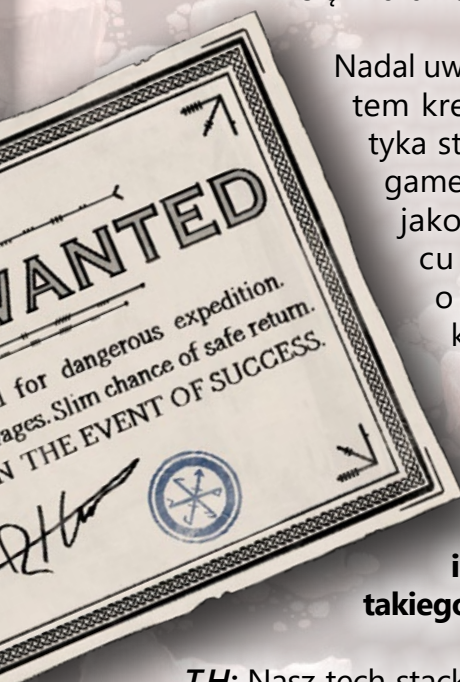
Gdybym miał wybrać osobistego faworyta, Templeton, Cordell i kapitan Hunt byli moimi ulubieńcami, ale zawsze będę miał słabość do braci Stoke, a także państwa Glossy z zespołu naukowego.

T: Rozumiem, że Wasz zespół przeprowadził research w celu zwiększenia autentyczności i immersji gry. Czy możesz podzielić się kilkoma przykładami tych badań i które z nich według Ciebie się wyróżniły?

T.H: Dobrze zbadana prawda zawsze okazywała się dziwniejsza i bardziej przekonująca niż to, co początkowo wymyśliła nasza wyobraźnia. Największy wpływ wywarła na nas opowieść Alfreda Langsinga z 1950 roku o Imperialnej Wyprawie Transantarktycznej z Ernestem Shackletonem.

Tak właśnie wiele z bardziej złożonych i emocjonalnie trudnych momentów w grze zostało zaczerpniętych prosto z prawdziwych, osobistych relacji jej świadków. Jeśli ktokolwiek, kto zagra w „The Pale Beyond”, poczuje się jakkolwiek zainteresowany, by zagłębić się w niektóre historie i poszukać informacji o nich samemu, osobiście uznałbym to za wielki sukces.

T: Nie zdradzając żadnych spoilerów, stworzyliście w swojej grze kilka mocnych momentów.



Jak udało Ci się zrównoważyć powagę i znaczenie sytuacji, zapewniając jednocześnie wciągającą rozgrywkę? Co było najtrudniejsze w tworzeniu tych momentów?

T.H.: Dźwięk, zbieranie informacji i podejście do nich z pewną szczerą wrażliwością jako twórcy. Dołożyliśmy wszelkich starań, aby upewnić się, że pozostajemy wierni niektórym udokumentowanym momentom z prawdziwego świata. Prawdopodobnie najtrudniejszym aspektem było upewnienie się, że członkowie zespołu deweloperskiego nie będą zbyt nieszczęśliwi pracując bezpośrednio nad tymi momentami. To delikatna równowaga, którą myślę, że udało nam się osiągnąć w niektórych momentach i mam nadzieję, że będziemy to nadal doskonalić jako studio w przyszłych projektach.

T: Słyszałem, że podczas prac nad grą studio było znane pod trzema różnymi nazwami. Jaki jest tego powód i jak długo trwała produkcja?

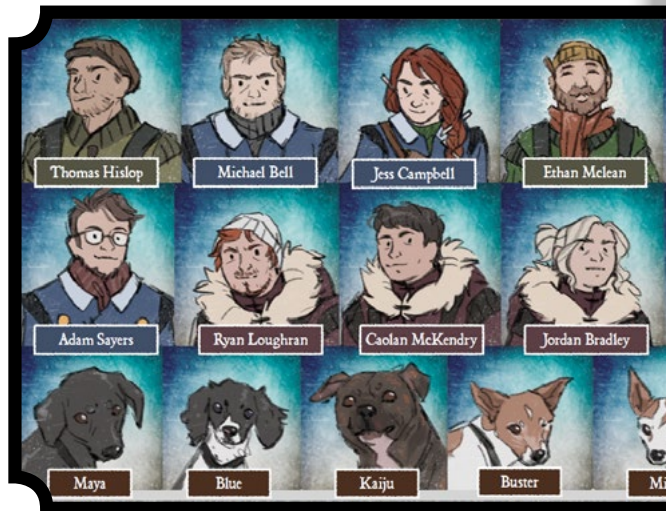
T.H.: Tak, pierwotnie nazywaliśmy się Coffee Box Games, kiedy pierwotnym planem było tworzenie mniejszych gier mobilnych (w czasach, gdy istniał rynek gier premium, bez darmowych gier i zanim istniały takie serwisy jak Apple Arcade). Podczas tworzenia Pale zmieniliśmy nazwę, aby odzwierciedlić obecny stan rzeczy, a teraz, kiedy studio ma już własną tożsamość po wydaniu „The Pale Beyond” zmieniamy nazwę ponownie, ale więcej na ten temat jeszcze w tym roku.

T: Jak to jest być twórcą gier? Jakie są według Ciebie najlepsze i najgorsze aspekty tej roli?

T.H.: Nie bez powodu jestem całkiem łysy od 20 roku życia.

Najlepszym aspektem dla mnie osobiście jest współpraca i wspólna podróż z zespołem, który mieliśmy szczęście zbudować. Istnieje nieodłączne środowisko szacunku i koleżeństwa. Nadal lubię tworzyć mniejsze projekty poboczne jako solowy deweloper, ale jest coś w grupie utalentowanych ludzi, którzy spotykają się, aby stworzyć coś, co jest znacznie większe niż suma jego części, czego nie da się podrobić.

Bardziej stresującymi aspektami są często praktyczne realia prowadzenia studia. Niestety, jedzenie kosztuje, ludzie muszą być opłacani na



czas i czuć się bezpiecznie w swoich rolach. Równowaga między pracą a utrzymaniem bezpieczeństwa studia jest zawsze wyzwaniem.

T: Jeśli dobrze pamiętam, twoje studio jest dość małe i niezależne. Ile osób było zaangażowanych w tworzenie gry i jakie to uczucie pracować w tak zgranym zespole?

T.H.: Obecnie nasz zespół liczy 8 osób, a od czasu premiery „The Pale Beyond” dołączył do niego jeden członek (Shane, który stworzył „CROWDED. FOLLOWED.”).

Poza naszym zespołem mamy szczęście otrzymywać wsparcie zarówno od naszego wydawcy, jak i Northern Ireland Screen, którzy byli niezwykle pomocni w ciągu ostatnich kilku lat.

T: Czy masz jakieś porady dla początkujących twórców gier?

T.H.: Poszukaj lokalnych społeczności deweloperów, dołączaj do game jamów, choćby online, jeśli musisz. Zaakceptuj, że kilka pierwszych rzeczy, które zrobisz, może być do bani, ale oswojenie się z porażką, bycie podekscytowanym progresem i nauką opłaca się w ciężkich momentach. Nigdy nie było lepszego czasu, aby nauczyć się podstaw designu i tworzenia gier.

Kreatywnie, moją największą radą poza rozwijaniem podstaw swojego rzemiosła, szczególnie w obecnym ekosystemie, jest czytanie i prowadzenie dziennika. Poszerzanie swojej diety medialnej i horyzontów artystycznych poza medium, w którym pracujesz, sprawi, że twoje pomysły będą świeże i unikniesz ograniczania się do bycia pochodną innych gier.

Rozwijanie umiejętności komunikacyjnych i czytania ze zrozumieniem poprzez regularne czytanie



(beletrystyki i literatury faktu) oraz prowadzenie dziennika sprawi, że będzie Ci się generalnie łatwiej komunikować i formułować opinie. W świecie LLM, takich jak ChatGPT, jest o wiele więcej pułapek i skrótów, których powinieneś unikać, a które ludzie będą próbować Ci sprzedać. Ostatecznie musisz zakochać się w nauce do końca swojej kariery i w akcie tworzenia rzeczy, a nie ich kończenia.

T: Teraz kilka ostatnich pytań. Pochodząc z Irlandii Północnej, co najbardziej cenisz w swojej ojczyźnie?

T.H: Aw, jest tego tak wiele, ale przede wszystkim ludzi, których to miejsce wychowuje. Przeprowadziłem się tutaj, gdy byłem bardzo młody i z pewnością nie miałbym takiej kariery i możliwości, jakie miałem, gdyby mnie tutaj nie było – przez kulturę, która się tu rozwinęła. Tutejsza scena gier jest wciąż bardzo młoda i naprawdę zaczyna nabierać rozpędu. Życie tutaj w tym momencie jest ekscytujące.

Okazuje się, że wszystko, co trzeba zrobić, aby zrewolucjonizować swoją tożsamość kulturową po latach wojny domowej, to wyprodukować niezły program telewizyjny o smokach, a następnie spartolić zakończenie. Pamiętam, jak pracowałem w branży turystycznej na początku 2010 roku, Belfast naprawdę nabiera własnego charakteru i jest tu mnóstwo utalentowanych i zycziwych ludzi, którzy chcą dołożyć swoją cegiełkę, nie tracąc przy tym tego, co czyni tę część świata wyjątkową.

Transport publiczny jest za to do kitu, ale to się poprawia.

T: Kiedy rozmawialiśmy wcześniej, wspomniałeś o wizycie w Polsce. Gdzie byłeś i jakie były Twoje wrażenia z tego kraju?

T.H: Byłem głównie w Krakowie, podczas zwyczajnej wizyty turystycznej, ale tym, co w szczególności zapamiętałem, była hawajska restauracja, w której kelner namierzył mnie i mojego przyjaciela, po czym zaprosił nas do „tajnego” baru za rogiem, który brzmiał wyjątkowo podejrzanie. Zaryzykowałem, zadzwoniłem brzęczykiem i znalazłem się na schodach w dół, aby znaleźć małe drzwi, które przywoziły na myśl „Alicję w Krainie Czarów”, pod którymi musieliśmy się przeczołgać. Na drugim końcu znajdował się niesamowity podziemny bar ze świetną obsługą i przemiłymi ludźmi. Dopiero pod koniec kelner ujawnił, że jest również właścicielem tego miejsca. Świetny projekt poziomu w prawdziwym świecie.

T: Czy masz jakieś ulubione książki, filmy lub gry?

T.H: Książki:

„I’m starting to worry about this black box of doom” Jasona Pargina, cokolwiek od Philipa K. Dicka, „Obcy” od Alberta Camusa, Wyprawa „Endurance” Alfreda Lansinga, „Siedem filarów mądrości” T.E. Lawrence oraz „Every Tool’s a Hammer” autorstwa Adama Savage’a.

Filmy i TV:

„Garth Marengi’s Darkplace”, „Sukcesja”, „Scavengers Reign”, „Spotkania na krańcach świata” oraz „Utopia” (2013).

Gry:

„Stephen’s Sausage Roll”, „Noita”, „Oddworld: Abe’s Exoddus” (PS1), „Timesplitters 2”, „Papers, Please”, „Return of the Obra Dinn”, „Portal 1&2”/„The Orange Box”, „Hitman 2: Silent Assassin” „Braid” i „The Witness”

T: I wreszcie, jakie jest Twoje stanowisko w sprawie ananasa na pizzy?

T.H: Żaden dodatek/pomysł nie jest z natury dobry lub zły, wszystko zależy od wykonania. Wszystko zależy od ananasa i kontekstu reszty pizzy. Najlepsza pizza, jaką jadłem, miała na sobie gruszkę, orzechy włoskie, kozi ser i rukolę. Brzmi dziwnie, ale w moich ustach miało to sens.



Poznaj zimowe zwierzątka!

DALEKIE, pokryte lodem i śniegiem krainy, jakimi są Arktyka i Antarktyda, mają w sobie coś, co przyciąga wielu podróżników i przyrodników. Zimne krainy pogrążone w mroku przez pół roku i pozbawione znajomej nam roślinności. A jednak nawet w tych trudnych warunkach znajdziemy menażerię istot, które nazywają te nieprzychylnie życiu ziemie „domem”. Zwierzęta zamieszkujące koło podbiegunowe i inne zimne części naszej planety fascynowały mnie od kiedy tylko pamiętam, więc skoro już trafił się taki temat numeru, to z wielką przyjemnością podzielę się tą pasją! Oto losowy zbiór ciekawostek o zwierzętach, które muszą sobie radzić z największymi mrozami.

~Gray Picture

Zanim przejdziemy do właściwych zwierzątek, chcę tylko podzielić się tym, jak bardzo bawią mnie nazwy Arktyka i Antarktyda. Bo ta pierwsza jest nazwana od konstelacji Wielkiej Niedźwiedzicy, ale też są tam niedźwiedzie polarne, a ta druga to w zasadzie „przeciwieństwo Arktyki”, bo jest na południu, ale też zupełnie przypadkiem nie ma niedźwiedzi. Bawi mnie to bardziej niż powinno.

Niedźwiedź polarny

A jak już o śnieżnych misiach... Kocham niedźwiedzie polarne, to bardzo fascynujące zwierzęta. Niedźwiedź polarny jest największym obecnie żyjącym lądowym drapieżnikiem, samce mogą ważyć nawet 800 kg, więc no, kawał miśka. Zwierzę to jest doskonale przystosowane do życia w trudnych, arktycznych warunkach. Przykłady? Najlepszym jest według mnie jego futro. Bo wiadomo, trzeba się chronić przed chłodem. Grube, ciepłutkie futerko jest w tym doskonałą pomocą.

Ale co zaskakujące, włosy niedźwiedzia polarnego wcale nie są białe, jakby mogło się wydawać. Są półprzezroczyste. Natomiast skóra zwierzęcia jest czarna. Jest to absolutnie genialny mechanizm ewolucyjny, dzięki któremu te niedźwiedzie mogą jednocześnie korzystać z dodatkowego ciepła, jakie zapewnia ciemna skóra lepiej pochłaniająca promienie słoneczne, jak i dobrego kamuflażu, za sprawą tego, że ich futro wydaje się białe.

Jednak to nie jedyne doskonałe przystosowanie tych misiów. Ich łacińska nazwa „Ursus maritimus” w dosłownym tłumaczeniu oznacza morskiego niedźwiedzia, a to dlatego, że żyjąc na dryfujących kawałkach lodu musiały one wyrobić sobie doskonałe umiejętności pływackie. Dlatego mają np. dość małą głowę i zadziwiająco opływowy kształt. Jedno badanie nawet twierdzi, że niedźwiedź polarny może płynąć 3 dni bez przerwy. Jako że ja umiem przepłynąć tylko jedną długość basenu, uważam to za co najmniej dość imponujące. Dodatkowo warto zaznaczyć, że o ile zwykle, występujące u nas niedźwiedzie brunatne muszą iść w spanko na zimę, to niedźwiedzie polarne nie hibernują! Wyjątkiem od tego są ciężarne samice, które rodzą młode i spędzają z nimi ich pierwsze miesiące w wykopanym przez nich legowisku. W końcu lodowe pustkowia to ciężkie miejsce do życia dla małych (około 600-gramowych, co ma być odpowiednikiem dużego szczura albo nie za dużej świnki morskiej) i ślepych misiów.

Z życiem na lodzie wiąże się jeszcze jedna nietypowa cecha tych niedźwiedzi. Większość zwierząt boi się gwałtownych, głośnych dźwięków, ale nie niedźwiedzie polarne. Dlaczego? Bo odłamujące się kawały lodu są głośne. Bardzo głośne. Oprócz tego to bardzo inteligentne zwierzęta.



Podobno są w stanie ocenić, czy foka nadal używa danego otworu do wychodzenia na taflę kry na podstawie tego, czy ma świeże ślady lodu. Niestety, te dwie cechy mogą wywoływać konflikty na linii ludzie-niedźwiedzie, zwłaszcza że w związku ze zmniejszającymi się pokładami lodu Arktyki niedźwiedzie polarne zmuszone są migrować na południe, coraz częściej wchodząc na zamieszkałe przez ludzi tereny.

Pingwin cesarski

Dobra, mogłabym jeszcze długo mówić o niedźwiedziach polarnych, ale myślę, że najwyższy czas przejść do innych zwierząt. A chyba nie ma bardziej ikonicznych zwierząt krainy śniegu i lodu niż pingwiny. Co jest dość ciekawe, biorąc pod uwagę fakt, że ptaki te nie żyją tylko na Antarktydzie. M.in. pingwin mały, żółtooki czy grzebieniasty zamieszkują Nową Zelandię, pingwin przyławkowy – Afrykę, a pingwin Humboldta czy magellański Amerykę Południową. Jest nawet jeden gatunek pingwina, mianowicie pingwin równikowy, którego można spotkać na północnej półkuli! A konkretnie to na wyspach Galapagos, więc to ledwo półkula północna, ale wciąż.

Pingwin cesarski to największy gatunek pingwina, może ważyć nawet 45 kg. I 130 cm wzrostu. Zawsze bawi mnie w pingwinach, że postanowiły napluć w twarz (dziób?) swoim ewolucyjnym przodkom i zupełnie pozbyć się umiejętności latania. Co najmniej niewdzięczne, przynajmniej w mojej opinii. I okay, na Antarktydzie nie ma za dużo powodów do latania, ale nadal.



Zamiast tego potrafią doskonale pływać i mogą nurkować na ogromne głębokości, nawet do 500 metrów. Mogą też spędzić pod wodą nawet 20 minut. Żeby zdobyć takie niesamowite umiejętności musiały wykształcić parę ciekawych przystosowań. Pierwsze z brzegu – w przeciwieństwie do innych ptaków, nie mają pustych przestrzeni w kościach, które normalnie mają zmniejszać wagę zwierzęcia ułatwiając lot, jednak w przypadku pingwinów ich obecność byłaby dość dużym zagrożeniem w związku ze zmianami ciśnienia w czasie nurkowania. Potrafią też zmniejszać zużycie tlenu w czasie nurkowania, m.in. dzięki temu, że ich serce zaczyna wtedy bić bardzo wolno, nawet tylko 15-20 uderzeń na minutę. I to wszystko po to, żeby łapać ryby w zimnej wodzie, brrr.

A jak już o zimnie, brrr. Z jakiegoś powodu pingwiny cesarskie mają swój okres lęgowy dosłownie w środku antarktycznej zimy. Może jest za tym jakaś tajemnicza pingwinia mądrość. Samice znoszą jedno jajo, które muszą ostrożnie przekazać samcowi, bo to jego zadaniem będzie jego wysiadanie. To przekazanie (potencjalnego) potomka jest bardzo wrażliwym procesem, ponieważ jak się jajo przypadkiem odturla, to może się źle skończyć, bo przy panującej tam temperaturze po minucie jajko może zamarznąć. Po tym matka zostawia swojego partnera w kolonii lęgowej i zmierza do morza, na dwumiesięczną podróż, by zdobyć pożywienie. I jest to kawał podróży, bo pingwiny cesarskie mają swoje kolonie lęgowe nawet ponad 100 km od krawędzi wody. Mnie osobiście bardzo bawi wizja pingwina, który taką odległość przebywa tym śmiesznym pingwinim

tuptaniem. Samce w tym czasie czekają i zajmują się inkubacją jaj. Trzymają się blisko siebie, bo temperatura może wynosić nawet minus 40 stopni, a do tego wieje zimnem i złem. Ciekawe jest to, że pingwiny są spoko ziomkami, bo zmieniają się miejscami, żeby nie było, że jeden wylosował krótką słomkę i mu kuper marznie na brzegu grupy przez dwa miesiące.

Pisklę zwykle wykluwa się na kilka dni przed powrotem samicy, więc samiec karmi je wtedy ptasim mleczkiem. Ale nie słodyczami, których fenomenu niezbyt rozumiem, lecz wydzieliną ze specjalnego gruczołu. Trochę fujka. Potem samica wraca i może nakarmić swoje dziecko częściowo strawionymi rybami. Bardzo fujka. Wtedy to samiec oddaje partnerce pisklę, a sam zmierza do morza po pokarm. Ptaki zmieniają się tak jeszcze parę razy, a jak się doda na szybko te setki kilometrów, to opieka nad małym pingwinkiem cesarskim wydaje się bardzo męcząca.

Orka

Ktoś mógłby powiedzieć, że orki być może nie powinny się znaleźć w artykule o zwierzętach polarnych, skoro ich zasięg obejmuje, w dużym uproszczeniu, „w zasadzie wszędzie”. Zamiast tego mogłabym napisać o innych waleniach, jak białuchy czy wal grenlandzki, który jest najdłużej żyjącym ssakiem. Niektóre osobniki oceniono na 130, 170 czy nawet 210 lat. A z badań genetycznych szacuje się, że mogłyby żyć nawet ponad 250. Więc czemu orki? Bo też je można spotkać w wodach za kołami podbiegunowymi, a ja bardzo kocham orki.

Główny powód jest bardzo konkretny: orki mają babcie i to absolutnie urocze. W zasadzie prawie wszystkie samice ssaków, poza ludźmi i orkami (i paroma innymi waleniami) zachowują zdolność rozrodu do praktycznie końca swojego życia. Jednak nie orki, panie orki na starość mają menopauzę. A że stada orki są matriarchalne, to takie wiekowe orki zajmują się przewodzeniem stada i uczeniem młodszych pokoleń tego, jak być orką. Przekazują im swoją życiową, babciną wiedzę jak łapać tuńczyki i lepić pierogi (no, może to ostatnie to nie).

Orki to bardzo społeczne zwierzęta. Stada orki, zwykle złożone z 3 lub 4 pokoleń, są ze sobą mocno związane. Natomiast spokrewnione sta-

da tworzą klany. Poszczególne klany mają charakterystyczne dla siebie sposoby wokalizacji, przekazywane z pokolenia na pokolenie. Można to w zasadzie dialektami nazwać.

Jak już mówiłam, orki mają bardzo szeroki zasięg występowania. Wstępują wśród nich poszczególne podgrupy, które w zależności od tego, kogo się zapytać, nazywa się ekotypami, podgatunkami, a obecnie toczy się dyskusja, czy nie powinny być to osobne gatunki. Ekotypy bardzo różnią się od siebie sposobem zachowania, rodzajem pożywienia czy strukturą społeczną. Na przykład tylko wśród orki występujących w północnym Pacyfiku dzieli się je na trzy grupy: osiadłe, wędrownie i szelfowe. Te ostatnie żyją na otwartych wodach, żywią się dużymi rybami, a ich zwyczaje są dość słabo poznane. Natomiast zarówno orki osiadłe, jak i wędrownie żyją bliżej brzegu, generalnie na tym samym obszarze, jednak unikają siebie i bardzo różnią się zachowaniem.

Orki osiadłe żywią się głównie łososiem i żyją w dużych, ściśle związanych grupach. Mają bardzo rozbudowane wokalizacje i myślę że można powiedzieć – są dość gadatliwe. Natomiast główne pożywienie orki wędrownych stanowią inne ssaki morskie, takie jak foki czy morświny. W związku z tym są one znacznie bardziej „milczące”, ich wokalizacje są mniej złożone, bo w końcu ich potencjalny posiłek też może mieć zdolność echolokacji. Ich grupy są ze sobą mniej związane.

Mogłabym jeszcze długo mówić o zwierzątkach, jednak myślę, że to już dużo słów, ale za to zachęcam do zostawienia w komentarzu ciekawostki o swoim ulubionym zimowym zwierzątku!



