

EQUIINOX TIMES

JASKINIOWCY

Popkultura kamienia łupanego

FLINTSTONOWIE NA NES-A

Kiedy łupaliśmy w osiem bitów

FAR CRY PRIMAL

Definicja pierwotnego szaleństwa

CYBERPUNK'77 - KOMIKSY

Życie na krawędzi strony

TUNIC

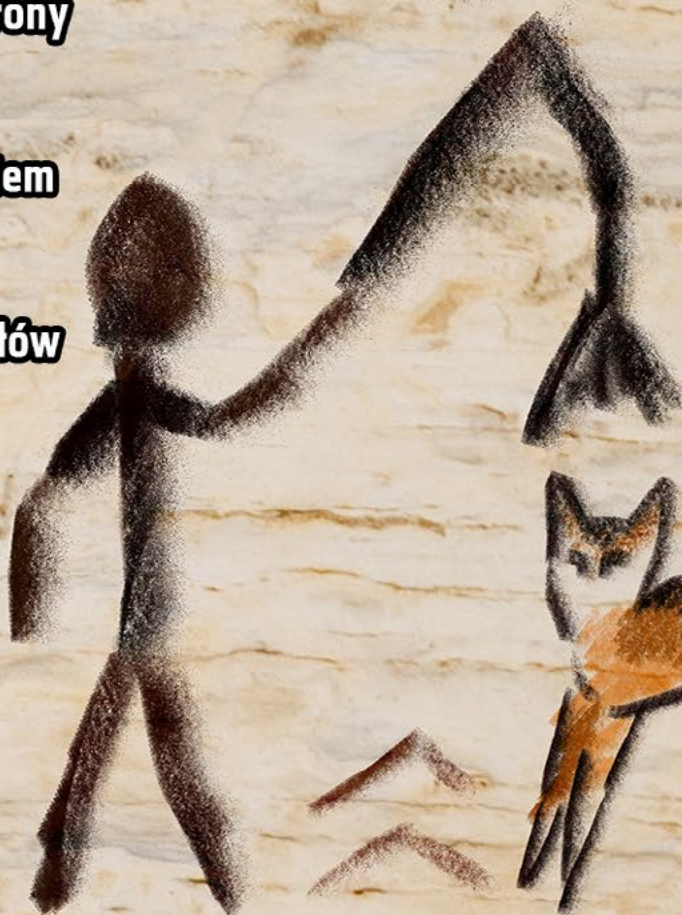
Gdyby Zelda była liskiem

FLOW

Zachwyć, że aż brak słów

REMCON 2025

Nadmorska relacja



Spis treści

RECENZJE – FILMY I SERIALE

Nosferatu.....	4
Kapitan Ameryka: Nowy Wspaniały Świat.....	6
Sonic 3: Szybki jak błyskawica.....	8
Knuckles.....	9
Flow.....	10
Mufasa – Król Lew.....	12

RECENZJE – GRY

Untitled Goose Game.....	14
Rusty's Retirement.....	16
Tunic.....	18
Steam Next Fest – luty 2025.....	22
Świat Dysku RPG – starter.....	26

RECENZJE – LITERATURA

Komiksy ze świata „Cyberpunk 2077”.....	30
The Academy's Undercover Professor.....	36
Kanan. Ostatni padawan.....	37
Pozimowa polecajka książkowa.....	39

PUBLICYSTYKA

Relacja z Remconu 2025.....	42
-----------------------------	----

TEMAT NUMERU

Epoka piksela łupanego. „Flintstonowie” na NES-a.....	46
Populous: The Beginning.....	50
Far Cry Primal.....	52
From Dust.....	56

Naczelną czasopisma i szef działu DTP: Lailyren
Szef działu korekty: Solaris
Szef działu redakcyjnego: Ghatorr
Redaktorzy: Hefajstos, Malvagio, Samael & Mimik, rain
Korekta: Magda B, Midday Shine, SoulsTornado
Opracowanie graficzno–techniczne: 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!

Przy obecnej sytuacji na rynku mieszkaniowym to nic, tylko pozazdrościć naszym odległym przodkom - znajdowali sobie jaskinię i byli zadowoleni, zwłaszcza jeśli w środku nie było nic groźniejszego od nich. W tym numerze, jak widać po uroczej okładce, można trochę zerknąć na te dawne czasy.

"Flintstonowie", "Far Cry", "Populous", "From Dust" - z jaskiniowcami widzimy się głównie w komputerze. Do tego jeszcze - dla urozmaicenia - przygody wesołego liska w "Tunic", zdecydowanie odmienne klimaty w cyberpunkowych komiksach, trochę kotów w postaci recenzji "Flow" oraz "Mufasy"... Jest, co czytać.

Miłej lektury!

~Ghatorr

Pragniemy również z dumą poinformować o naszych nadchodzących patronatach medialnych. Na tę chwilę będziecie mogli spotkać naszą reprezentację podczas Śląskich Dni Fantastyki (Chorzów, 5-6.04), Bykonu (Bydgoszcz, 5-6.04), Genshinmeeta (Kraków, 10.05), Gliwickiej Konferencji RPG (Gliwice 21.06) oraz Festiwalu Elysium (Warszawa, 5-6.07). Serdecznie zachęcamy do dołączenia i przybicia piątki!

~Lailyren

Grafika na okładkę wykonana przez [Lailyren](#).

Str. 52-55 – wykorzystano grafiki pochodzące ze [strongy archiwum gry](#).

Źródło grafiki tła dla stron:
[13](#), [37](#), [57](#).

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

Nasza strona
>klik<

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



Coś zimnego na ząb

nosferatu

ZNACIE to uczucie? Leżycie w łóżku, czekając na sen lub też zapadając w jego objęcia. Spokój nocy jednak nie nadchodzi – zamiast tego czujecie chłód i narastającą grozę. Czy to demon? Wampir? Nie – to po prostu remake.
~Hefajstos

„Dracula” Brama Stokera to (nie)bohater w popkulturze właściwie już nieśmiertelny, powracający mimo kolejnych kołków w sercu i kolejnego pokolenia Belmontów z biczami. W swoim pierwszym (a właściwie drugim, bo utracony węgierski „The Death of Dracula” z 1921 był jego faktycznym debiutem) kinowym występie z 1922 roku autorstwa F. W. Murnaua znany był pod imieniem Orlok – Nosferatu. I pod taką nazwą doczekał się nie jednego, ale dwóch remake’ów – w 1979 roku autorstwa Wenera Herzoga oraz w 2024 w reżyserii Roberta Eggersa.

Przyjdź do mnie, Nocy

XIX wiek, niemieckie miasteczko Wisburg. Pracujący dla Pana Knocka (Simon McBurney) Thomas Hutter (Nicholas Hoult) dostaje polecenie wyjazdu w karpackie góry Transylwanii, by spotkać się tam z Hrabią Orlokiem (Bill Skarsgård). Arystokrata chce nabyć nieruchomość w ich miasteczku, by w spokoju dożyć swych dni. Trawiona koszmarami Ellen (Lily-Rose Depp), żona Thomasa prosi go, by ten zrezygnował z podróży. Wiedziony chęcią zysku i polepszenia bytu mężczyzna ignoruje jej prośby i rusza w drogę, zostawiając ukochaną u przyjaciół (Aaron Taylor-Johnson i Emma Corrin).

Mimo licznych problemów i nieprzychylności lokalnych mieszkańców, Thomas dociera do zamku Orloka, gdzie spotyka się z dość chłodnym przyjęciem. Hrabia podpisuje umowę kupna, jak się jednak okazuje coś łączy go z Ellen. Jego przybycie do Wisburga wpłynie nie tylko na relację małżeństwa, ale także na samo miasto i jego mieszkańców, przynosząc grozę i śmierć.

W przeciwieństwie do swoich poprzedników, Eggers stawia postać kobiecą na pierwszy plan, dając jej do odegrania rolę większą niż ofiara poświęcenia. Ellen, która w pewnym sensie jest odpowiedzialna za zgubę miasta, ma też w rękach broń zdolną zniszczyć krwiopicę i uwolnić świat od zła.

Schlop schlop schlop

Największymi problemami są tu tempo oraz nierówne dawkowanie grozy. Paradoksalnie przy dłuższym czasie trwania (132 minuty, gdzie poprzednie wersje miały kolejno 60-90 oraz 106 minut) dzieje się mniej w samych relacjach Thomas-Ellen-Orlok. Nacisk na dodatkowe postacie, w tym popadającego w szaleństwo Hardinga i niepewnego swej krucjaty von Franza (jak zawsze świetny Willem Dafoe) tym bardziej wybijają widza z rytmu.

Inaczej wygląda to w przypadku tytułowego Nosferatu. W tej wersji w miejsce szczerzej aparycji i swoistej nieziemskości mamy kozacki wąs i barbarzyńską wyniosłość. Skarsgård na ekranie wypada fenomenalnie, szkoda tylko, że jest go tak mało. Wampirzy puryści mogą jednak kręcić nosem na takie zmiany – krwiopicja wszak musi się prezentować odpowiednio.

Całość spowita jest zimnym filtrem, który wyraźnie szkodzi. Oryginał był w stanie ująć grozę mimo białoczarnej technologii, Herzog rozumiał, jak ważny dla mroku jest kontrast ze światłem i kolorami. Ciężko o niepewność i strach, gdy całość wygląda jak pocztówka z taniego horroru.

Do ostatniej kropli

Z jednej strony mamy więc wszystkie elementy na właściwych miejscach – świetną pracę obsady (z parą Depp-Hoult na czele), muzykę, wizualia. Z drugiej jednak strony – wyraźnie reżyser nie mógł odnaleźć się w konwencji pod siebie, efektem czego jest obraz dość nierówny. Być może fani twórczości Amerykanina będą zachwyceni, reszta musi zdecydować, czy wybrać się do kina, czy też poczekać na streaming. Ja osobiście wolę odświeżyć sobie oryginał lub pierwszy remake.
Ave!





MARVEL STUDIOS

KAPITAN AMERYKA

NOWY WSPANIAŁY ŚWIAT

ZDECYDOWANIE NA TARCZY

W Panteonie marvelowskich herosów i heroin wiele gwiazd świeci światłem mocniejszym od innych. Jedną z nich jest niewątpliwie Kapitan Ameryka, który w swym komiksowym żywocie był mianem dla gromadki postaci. W swej filmowej inkarnacji Cap również dokonał przekazania pałeczki... to jest, tarczy.

~Hefajstos

Tak też po wielkim finale "Avengers: Endgame" oraz w ramach konkluzji serialowego "The Falcon and the Winter Soldier" nowym posiadaczem tego imienia został Sam Wilson (Anthony Mackie), wcześniej zwany Falconem. Brzemie to jednak ciężkie, o czym przekonali się wszyscy – bohaterowie, widzowie oraz twórcy.

A jak Adamantium, C jak Celestial

Oto wielki moment w historii Stanów Zjednoczonych: wielokrotnie odznaczony generał Thaddeus „Thunderbolt” Ross (Harrison Ford, zastępujący Williama Hurta) zostaje prezydentem. Podpierając się hasłem „Jedności” przekonuje ludzkość o tym, że tylko razem zdołają odeprzeć kolejne potencjalne zagrożenia z kosmosu.

Pięć miesięcy później Sam wraz z nowym Falconem, Joaquinem Torrese (Danny Ramirez) biorą udział w akcji odbicia zakładników i przejęcia ukradzionego przez terrorystyczną organizację ŻMIJA japońskiego adamantium. W nagrodę prezydent zaprasza ich wraz z Isaiahem Bradley’em (świetny Carl Lumbly) do Białego Domu na prezentację planu dotyczącego wydobywania tego niezwykłego metalu z ciała Celestiala (pamiętacie „Eternals”?). Iżajasz wraz z grupą żołnierzy dokonuje zamachu, przez co trafia do więzienia.

Doprowadza to do ponownego ochłodzenia relacji Cap-Potus. Odsunięty od sprawy Sam podejmuje więc własne śledztwo, by oczyścić imię przyjaciela – po piętach depczą mu jednak pracująca dla Rossa ex-Czarna Wdowa, Ruth Bat-Seraph (Shira Haas) oraz tajemniczy Lider.

Marvel wyraźnie próbuje odtworzyć tu sukces "Zimowego Żołnierza", niestety bezskutecznie. Intryga jest prosta i rozwodniona, postaciom brakuje chemii, leży również choreografia walk. Kolejne wydarzenia mają miejsce tylko po to, by widzowie dostali upragniony (i boleśnie krótki) finał.



Poleciał, niczym Ikar

Mowa oczywiście o Czerwonym Hulku, na którym to opierano w dużej mierze kampanię reklamową filmu. Niemalże wszystkie sceny z jego udziałem pojawiły się w zwiastunach i materiałach promocyjnych, przez co finałowy twist stracił jakąkolwiek moc. Nie pomaga również CGI – Ford Red wygląda momentami jak ludzik z ciastoliny.

Nie on tu jednak gra główne skrzypce antagonisty, a wspomniany wyżej Lider. Ci, którzy widzieli pierwsze filmy MCU (lub znają komiksy) z pewnością domyślają się, kim jest. Dość powiedzieć, że jego intrygi są słabe i nużące, on sam zaś szybko wypada z pamięci. Nie lepiej jest z dowódcą ŻMIJ Sidewinderem (Giancarlo Esposito), który jest kolejnym typecastem tego znakomitego aktora i równie dobrze mogłoby go w filmie nie być.

Całości wyraźnie ciąży ciągle zmiany scenariusza, dokrętki i poprawki. Przez niemal dwie godziny Sam narzeka na brzemie bycia Kapitanem Ameryką i to, czy jest godny, Ross próbuje nie wybuchnąć, a reszta próbuje mieć swoje pięć minut na ekranie. Niezbyt angażujące dla obsady, tym bardziej dla widzów.

Prawdopodobieństwo sukcesu: 30 procent

Miłośnicy tasiemca Wielkiej Myszkii seans zapewne mają za sobą, reszta robi lepiej czekając na rychłą premierę filmu Disney+. Na horyzoncie zaś widać kolejne dwie produkcje studia, zapowiadające się dużo lepiej – oby one ze starcia z box officem wróciły z tarczą. **Ave!**





**SZYBCIEJ, JEŻU!
GNAJ! GNAJ!**

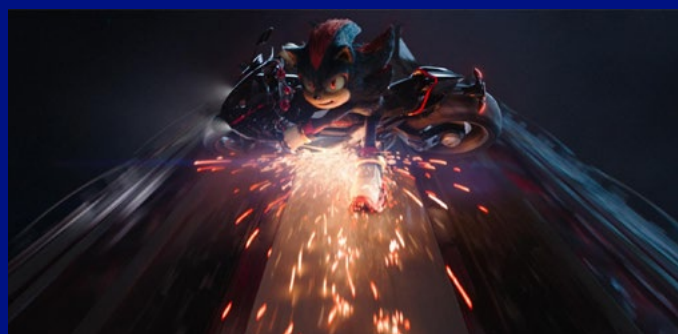
NIEMAL sześć lat temu Paramount wypuściło zwiastun pierwszego aktorskiego filmu z Sonicem, na którym to dość osobliwa istota jeżyła widzom włosy na głowie. Szczęśliwie (lub nie) twórcy dość szybko zafundowali maskotce Segi redesign, co w znacznej mierze przyczyniło się do sukcesu pierwszej części.

~Hefajstos

Dziś zaś to małe filmowe uniwersum liczy sobie trzy filmy i miniserial, oferując fanom przyjemną familijną porcję rozrywki. I choć nie są to dzieła wybitne, czuć wyraźnie miłość autorów do marki – dzięki temu nawet nietypowe decyzje okazują się być trafne.

Taś taś? Meep meep?

W Green Hill Zo.. Town sielanka – Tom i Maddie Wachowski (James Marsden i Tika Sumpter) wiodą szczęśliwe życie wychowując trójkę przybranych dzieciaków: Sonica (Ben Schwartz), Tailsa (Colleen O'Shaughnessey) oraz Knuclesa (Idris Elba).



Tymczasem gdzieś u wybrzeży Japonii w tajnej placówce G.U.N., w efekcie ataku hackerskiego uwolniony zostaje Shadow (Keanu Reeves), czarny jeź z niezwykłymi mocami. Trójka futrzaków zostaje poproszona przez Dowódcę G.U.N. o interwencję – przegrywają oni jednak starcie z Shadowem.

Zmusza to bohaterów do szukania pomocy u ukrywającego się doktora Ivo Robotnika (Jim Carrey). Nietypowy sojusz prowadzi ich do opuszczonej placówki G.U.N., gdzie zmierzą się z przeszłością, która zaważy na przyszłości świata.

Wait, „laser” is an acronym?

Co tu dużo mówić – dostaliśmy więcej tego samego. I w sumie dobrze, że Paramount nie idzie w ślady Segi, próbując co i rusz na nowo wymyślać Sonica. Wciąż wszystko opiera się na prostej rozrywce i szybkich furrasach, z potężnym vibem produkcji Nickelodeonu. Fani Carreya powinni być w siódmym niebie, wszak dostają tutaj podwójną dawkę mistrza komedii.

Zaskakująco dobrze działa Keanu Reeves w roli Shadowa – pomysł szalony i odważny, ale optymalny. Jeszcze lepiej brzmi w tandemie z Idrisem Elbą – i chociażby dla tego warto obejrzeć film z oryginalnymi głosami. W kinach jeszcze na seanse traficie, choć głównie z dubbingiem – ale zawsze można odpalić drugi raz na VOD. Najlepiej ze standardową prędkością 1x. **Ave!**

**TRZYMAJ GARDE,
KOLCZATKI PIĘŚCI TWARDE**



OD swojego filmowego debiutu w „Sonic 2: Szybki jak błyskawica” w 2022 roku, Knuckles cieszy się sporą popularnością. W oczekiwaniu na kolejną część i chcąc pozwolić mu się zaaklimatyzować na Ziemi, Paramount stworzyło mu miniserię.

~Hefajstos

Ta jednak okazała się tworem dość specyficznym, albowiem bardziej skupia się na Wadzie Whipple, niezgrabnym przyjacielu i współpracowniku Toma Wachowskiego. W tym momencie zapewne każdy widzi, w czym tkwi problem.

Pow! Pow! Pow!

Po wygranej walce z Robotnikiem i odzyskaniu Master Emerald, kolczatka Knuckles (Idris Elba) ma problem z przystosowaniem się do życia bez celu. Gdy nawiedza go duch Wodza Pachacamac (Christopher Lloyd), postanawia iść za jego radą i wytrenować kogoś na kolejnego wojownika kolczatek. Wybór pada na Wade'a (Adam Pally), który szykuje się do wielkiego turnieju w kręgle.

Panowie wyruszają więc do Reno w Nevadzie, ich tropem zaś podąża para skorumpowanych agentów G.U.N. – Willoughby (Ellie Taylor) oraz Mason (Kid Cudi). Uzbrojeni w technologię zdolną przeciwstawić się futrzakowi, próbują go przechwycić na rzecz tajemniczego Kupca (Rory McCann).

I to w zasadzie tyle – poza kilkoma scenami walk i całkiem zgrabnego humoru z udziałem Knucklesa skupiać się będziemy na Whipple'u i jego rozterkach. Nie byłoby to takie złe, gdyby serial nosił inny tytuł. Sam humor serii w większości nie powala i wywołuje bardziej uśmiech z politowania niż faktyczny śmiech. Wyjątek stanowi odcinek czwarty bawiący się w tanią rock operę oraz zarysowany grubą krechą Mason.

The Flames of Disaster

Jeśli mało Wam Sonica i ferajny, a świat uniwersum pokochaliście – sięgnijcie śmiało. Wizualnie nie odstaje od filmów, wciąż dostajemy znajome twarze i głosy, a i lekkości mu nie brak. Po prostu bierzcie pod uwagę, że od nadmiaru każdy może się rozchorować. **Ave!**



Flow

Ktoś dobry pomysł miau

W animacjach dla małych i dużych kocich postaci dostatek. Mają swoje filmy, seriale, shortsy oraz antologie, często też mówią do nas głosami znanych i (mniej lub bardziej) lubianych. Dawno jednak nie pojawiła się kocia persona tak bliska swej naturze, jak ta z "Flow".

~Hefajstos

Animacja ta autorstwa łotewskiego reżysera Gintsa Zilbalodisa wyprodukowana wspólnymi siłami Łotwy, Francji i Belgii z wykorzystaniem darmowego oprogramowania Blender opowiada historię w sposób nietypowy dla gatunku – bez słów. Tak, nie myli Was wzrok, w filmie nie pada ani jedno słowo (za to sporo tu miauknięć, szczeknięć i pisków).

Ci, którzy zostaną po nas

Gdzieś w przyszłości, w której nie ma już ludzi żyje pewien kociak o ciemnoszarym futrze. Czas spędza na wędrówkach i spaniu – wszak taka natura. Wszystko się zmienia, gdy poziom lokalnych wód zaczyna się gwałtownie podnosić, co wymusza ogólną migrację. Początkowo odporne kocie opuszcza dom i trafia do żaglówki okupowanej przez kapibarę.

Z czasem dołącza do nich gromadka innych zwierzków: zafascynowany błyskotkami lemur, przyjacielski labrador (odseparowany od swej sfory) oraz ptak z rodziny sekretarzy. Ta osobliwa grupa płynie poprzez pozostałości naszej cywilizacji, obserwując świat pochłaniany przez żywioł.

Wraz z nimi płyniemy my, obserwując to osobliwe kino drogi i rozmyślając nad naszym losem. Razem z kociakiem i resztą tego zgromadzenia fauny uczymy się pewnych życiowych lekcji (lub też je sobie powtarzamy, jeżeli na karku mamy trochę więcej wiosen). Zdradzać więcej nie chcę, bo i lepiej samemu poświęcić czas.

Łapką i ogonkiem

"Flow" jest więc nie tylko dowodem na to, że animacja jako medium wciąż ma wiele do pokazania, ale również dowodem siły darmowego oprogramowania, jakim jest Blender. Ci, którzy pamiętają dawne shortsy na silniku, takie jak "Elephant dream", "Spring", "Big buck bunny" czy "Sintel" zapewne uronią łezkę – magia wciąż jest tu żywa. Tym bardziej cieszy więc fakt, że dzieło Zilbalodisa zostało docenione. Pozostaje mieć nadzieję, że jeszcze nie raz wzbudzi zaskoczenie i poruszy nasze serca. **Miau!**



LAILYREN

ILUSTRACJA

DESIGN POSTACI

PROJEKTY
MERCHU

DESKTOP
PUBLISHING



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



MUFASA

KRÓL LEW

TAKSYDERMIA BEZ ISKRY

DAWNO, dawno temu (bo jeszcze w ubiegłym wieku) Disney dał światu „Króla Lwa”. Opowieść ta z miejsca zdobyła serca widzów, stając się tym samym klasyką klasycznych animacji studia. Czas nieubłaganie podąża jednak do przodu, a że przy okazji jest pieniądzem, to i lew wciąż szczerzyć musi kły – nawet jeśli zdążył już wylinieć.

~Hefajstos

Doczekaliśmy się więc sequeli, spin-offów oraz wersji live (w której „live” w zasadzie brak, ale kto by się przejmował – zyski przekroczyły półtora miliarda amerykańskiej waluty). I to właśnie ta ostatnia pozycja doczekała się kolejnej części, która to wyjątkowo przeniesie nas w przeszłość, do czasów młodości tytułowego Mufasy.

Jestem silny jak lew, lew, lew, lew



Lwia Skąła huczy! Oto bowiem Simba i Nala spodziewają się kolejnego potomka. Z tego też powodu ich pierwородna latorośl Kiara musi czekać wraz z Timonem i Pumbą (których nie mogło zabraknąć) pod opieką Rafikiego. Ten zaś, by umilić im czas, opowiada historię o poprzednim wielki królu (Iwie).

Mały Mufasa żyje z rodzicami na trawionych suszą ziemiach, gdzie marzy o Milele – mitycznej krainie, w której niczego nie brakuje. Upragniony deszcz spada w końcu, przynosząc ze sobą powódź, która porywa malca i znosi daleko w głąb kontynentu. Tym sposobem trafia on na terytorium rządzone przez Obasiego i Eshe. Tam zaprzyjaźnia się z ich synem Taką, co z czasem przeradza się w braterską więź.

Pozorna sielanka nie trwa jednak wiecznie – w wyniku ataku stada białych lwów pod wodzą okrutnego Kiroza przyszywani bracia muszą uciekać, by ocalić własne skóry. Po drodze trafiają na dzielącą ich los lwicę Sarabi, jej asystenta Zazu oraz Rafikiego, który jest na drodze do Milele. Grupa tworzy więc własne stado i rusza w poszukiwaniu mitycznego celu, czując wciąż na karkach oddech Kiroza.

Umiem zmarszczyć też brew, brew, brew, brew

Jeżeli wydaje Wam się, że to typowa historia „idą z punktu A do punktu B”, to macie rację. Nie byłoby w tym niczego złego, gdyby twórcy mieli na podróż zwierzyńca jakikolwiek pomysł – niestety, obrano drogę po linii najmniejszego oporu. Z miejsca wiadomo, jak potoczą się ich losy; kto co zrobi lub powie; kto wygra, a kto przegra. Nawet jak na standardy prequeli, jest źle.

Nie pomaga również fakt, że główny antagonista jest tu kompletnie zbędny i służy tylko prostemu pchnięciu fabuły na tory kierujące się ku pierwszej części. Kiroś nie ma w sobie żadnej znaczącej cechy poza tym, że jest biały i mówi głosem Madsa Mikkelsena. Być może lepiej by było, gdyby historia skupiała się tylko na braciach i narastającym między nimi konflikcie.

Wizualnie, jak można się domyślić, jest nierówno. Z jednej strony to Disney, który nie boi się wyłożyć pieniędzy na efekty – z drugiej jednak mimika jest tak szczątkowa, że ciężko powiedzieć, co właściwie bohaterowie czują (aktorzy głosowi nie zawsze są w stanie to oddać). Kuriozalność tego rozwiązania sprawia, że mamy flashbacki ze zdjęć śpiewających piosenki dzięki magii AI.



Mufasa es who kasa?

Nowy „Król Lew” jest tworem swoich czasów: niepotrzebnym, nieprzemyślanym i niechlujnym. Podąża tandetną modą, która powinna już dawno temu umrzeć, boi się nowych rozwiązań („Flow” i „Bambi. Opowieść leśna” udowadniają, że można opowiedzieć historię zwierzaków bez dialogów) i niestety zarabia na tyle dobrze, by uznać siebie za sukces. Tym samym więc Disney będzie dalej nam wmawiał, że ten wypchany lew wciąż ryczy sam z siebie, a życia w nim za dwóch. **Ave!**



Untitled Goose Game

by House House



Jeśli zamierzasz wprowadzać chaos, to rób to ze zdwojoną siłą,



„UNTITLED Goose Game” to niezależna produkcja stworzona przez australijski zespół House House i wydana przez Panic Inc. Premiera miała miejsce w marcu 2019 roku, a gra szybko zdobyła dużą popularność. Co ciekawe, twórcy nie spoczęli na laurach i postanowili wzbogacić grę o darmową aktualizację, która dodała tryb multiplayer.

~honk Mimik & honk Samael

Twórcy gry sięgnęli po nietypowy koncept – stworzyli relaksującą, pełną humoru produkcję, w której celem jest robienie psikusów. Główną postacią jest gęś (lub dwie gęsi w trybie wieloosobowym), co świetnie wpisuje się w ten zamysł. Gęsi, które kojarzą się z hałasem i zamieszaniem, doskonale oddają charakter rozgrywki, której celem jest wprowadzanie chaosu i zabawy.

Jak to wygląda?

Minimalistyczna fabuła i ograniczona liczba interakcji dają graczowi dużą swobodę. Przeszkadzanie mieszkańcom wioski, kradzież przedmiotów czy różne figle stanowią esencję gry, a wszystko to odbywa się w otoczeniu uroczej, ręcznie rysowanej grafiki. Gra została ciepło przyjęta, a twórcy udowodnili, że niewielki zespół może stworzyć coś, co zdobywa ogromną popularność. „Untitled Goose Game” zdobyło liczne nagrody, w tym BAFTA Games Award oraz NAVGTR, wyróżniając się w ta-

kich kategoriach jak design, grafika, soundtrack i całościowe wykonanie.

Akcja gry toczy się w małej angielskiej wiosce, a naszym zadaniem jest uprzykrzanie życia jej mieszkańcom. Świat gry jest otwarty, a interakcje z przedmiotami i postaciami – różnorodne. Gracze otrzymują listę zadań do wykonania, które mogą realizować w dowolnej kolejności. Wiele z nich polega na zakłócaniu codziennych czynności postaci, takich jak kradzież przedmiotów, przeszkadzanie w pracy czy wywoływanie frustracji, na przykład zmuszając ludzi do zakupu swoich własnych rzeczy w sklepie.

A jak się w to gra?

Jako gęś możemy podnosić przedmioty, schylać się, machać skrzydłami i, oczywiście, gęgać! Sterowanie jest nieco toporne, szczególnie na myszce i klawiaturze, ale gra pozostaje w pełni grywalna. Możliwość gęgania i rozkładania skrzydeł dodaje grywalności i wpływa na immersję.

Minimalistyczna oprawa audiowizualna „Untitled Goose Game” jest jednym z kluczowych elementów przyciągających graczy. Grafika jest prosta,



wręcz schematyczna, ale to właśnie w tej prostocie tkwi jej urok. Postacie i obiekty mają wyraziste kształty, które są łatwe do rozpoznania, a paleta kolorów jest żywa i ciepła, co nadaje grze niemal bajkowy charakter. Dzięki temu grafika świetnie wspiera humorystyczny ton produkcji, dodając jej lekkości i sprawiając, że każda psotna akcja gęsi staje się jeszcze zabawniejsza. Oprócz grafiki, wyjątkowy klimat dopełnia oryginalny soundtrack. Choć składa się z prostych motywów, doskonale wpasowuje się w rytm rozgrywki. Zakończenie gry, choć nie przełomowe fabularnie, idealnie pasuje do ogólnej atmosfery gry – jest zaskakujące, ale jednocześnie satysfakcjonujące, stanowiąc świetne podsumowanie przygód psotnej gęsi.



A co tu się robi?

Podstawowe zadania można ukończyć w około 2-3 godziny, ale pełne przejście gry, wraz z dodatkowymi wyzwaniem, zajmie około 6 godzin. Początkowe cele są stosunkowo łatwe, ale z czasem trudność rośnie. Choć większość misji jest prosta, niektóre mogą sprawić sporo frustracji, ponieważ są znacznie trudniejsze, niż się początkowo wydaje. Po ukończeniu gry gracze otrzymują nowe listy zadań – jedną z ograniczeniem czasowym, a drugą z trudniejszymi wersjami podstawowych wyzwań. Z jednej strony to świetny sposób na wydłużenie zabawy, z drugiej – powtarzanie tych samych czynności może stać się nieco nużące, zwłaszcza że niektóre zadania są sztucznie utrudnione.

To można grać w parze?

Gra oferuje także tryb multiplayer, który ma swoje plusy i minusy. Humorystyczny charakter

gry sprawia, że wspólne robienie psikusów jest bardzo zabawne. Problemem jest jednak to, że „Untitled Goose Game” zostało zaprojektowane z myślą o jednym graczu, co sprawia, że jedna osoba często czeka, podczas gdy druga wykonuje daną czynność. Dodatkowo niektóre mechaniki, zaprojektowane z myślą o trybie jednoosobowym, stają się trudniejsze do zauważenia w trybie multiplayer. Kolejnym problemem jest stały kąt kamery, przez co jeśli jedna osoba zostanie wyrzucona z danego miejsca, druga może mieć trudności z poruszaniem się, gdyż będzie poza zasięgiem widoku.

To w końcu tak czy nie?

Czy warto zagrać? Raczej tak. „Untitled Goose Game” to zabawna, oryginalna gra, która mimo swojej krótkości i ograniczonej grywalności w trybie multiplayer, doskonale nadaje się na przyjemny wieczór. Brak skomplikowanej fabuły, epickich bitew czy dramatycznych zwrotów akcji rekompensują prostota, humor i swoboda w rozgrywce, które sprawiają, że gra wciąga. Choć gra skierowana jest głównie do pojedynczego gracza, tryb multiplayer daje dodatkową wartość — mimo że nie jest to rozwiązanie idealne, wspólna zabawa w robienie chaosu jest bardzo satysfakcjonująca, zwłaszcza gdy obie osoby potrafią się śmiać z własnych, nieudanych prób i eksperymentów. Jeśli szukasz gry, która pozwoli Ci odpocząć od bardziej wymagających tytułów, a jednocześnie zapewni dużo śmiechu i satysfakcji, z pewnością warto dać tej grze szansę. A jeśli lubisz wprowadzić trochę chaosu do codzienności, „Untitled Goose Game” jest dla Ciebie. Miłego uprzykrzania życia mieszkańcom wioski! **HONK HONK!**



RUSTY'S

RETIREMENT



FANTAZJA własnego kawałka ziemi w grach jest już powszechnie znana. A co jeżeli nie można rzucić wszystkiego i pojechać na farmę lub chociaż oddać się w pełni tej fantazji? Na ratunek przybywa "Rusty's Retirement". Jako nisko angażujący farming simulator odbywający się w jedynie części ekranu.

~rain

Rozgrywka wywodzi się z gier gatunku idle takich jak „Cookie Clicker”. Podstawą jest okazjonalna interakcja z elementami interaktywnymi, a zasoby są pozyskiwane poprzez pozostawienie aplikacji w spokoju przez pewien czas. Całość doświadczenia dzieje się w dolnej (lub bocznej) części ekranu. W tym małym świecie postacie żyją sobie swoim życiem, doglądając coraz to większej farmy. Wprowadzenie nowych elementów – czy to dekoracyjnych, czy to sprzyjających gromadzeniu zasobów – wymaga ingerencji gracza.

Graficznie gra opiera się na stylu pixel art. Swoją farmę można budować w sześciu rodzajach otoczeń kolejno odblokowywanych. Teren z minimalną ilością przeszkód jest pierwszy, jednakże daje to najmniej ciekawy estetycznie świat. Zaletą tej drogi zdecydowanie jest wydajność. Szczególnie, jeżeli

druga aktywność jest zasobożerna dla komputera, wszystko działa płynnie. Całość jest czytelna nawet w mniejszej skali brzegu ekranu.

Jak na grę, którą w większości się ignoruje, występuje w niej wiele ścieżek progresji. Nie tylko zarządza się plonami, ale też jagodami i zwierzętami. Momentami wydaje się to przytłaczające. Jednakże, oprócz zbierania statystyk, nic nie jest sugerowane jako konieczne. Można dbać o metryki albo optymalne upakowanie terenu, ale też można je ignorować i dochodzić powoli do własnego celu.

Głównym problemem tej gierki jest odnalezienie grupy docelowej odbiorców. Wyróżnia się ona możliwością istnienia w jednej trzeciej ekranu i robienia czegokolwiek poza tym. Stawia to podstawowe pytanie: jaka aktywność jest pożądana w pozostałych dwóch trzecich. Z jednej strony pełni rolę animowanej tapety, z drugiej strony jest ona kultywowana poprzez regularną interakcję.

Całościowo, jest to oryginalny i godny uwagi pomysł na grę. Miejscami bywa trochę jednak zbyt wciągająca, jak na bycie zapychaczem ekranu. Wyciągnięcie satysfakcji wymaga wyrobienia sobie odpowiedniego stylu i podejścia do gry. Mimo to posiada swój urok.





ŚLĄSKIE DNI FANTASTYKI

5-6.04.2025 CHORZÓW



*III Liceum Ogólnokształcące
im. Stefana Batorego w Chorzowie*

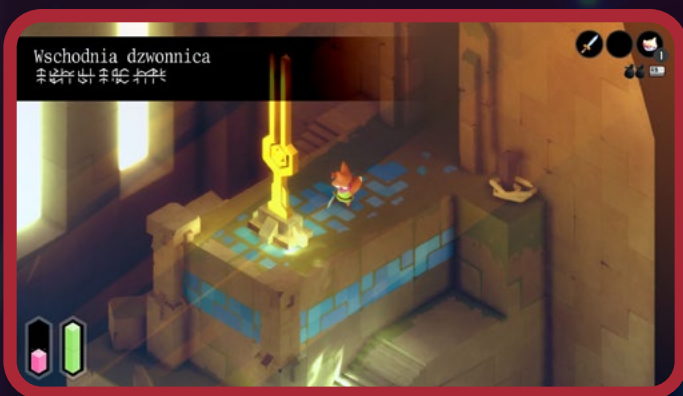
Dziedzictwo Herosów

OLIMPU

*Organizatorem jest Śląski Klub Fantastyki
więcej informacji na sdf.org.pl*

CIAO TUTTI! Myślę, że po zakończeniu maratonu Monkey Island™ nam wszystkim przyda się nieco więcej akcji i bardziej dynamicznej rozgrywki. Z tego też względu postanowiłem sięgnąć po tytuł, w którym wcielamy się w młodego i dzielnego, walczącego mieczem i milczącego protagonistę w zielonym wdzianku. A przy tym obdarzonego puszystą rudą kitą. Zaraz, co? Łapcie kontrolery w dłoń, przedstawiam wydaną w 2022 roku grę „Tunic”!

~Malvagio



Prawdziwy samouczek

W tym miejscu zazwyczaj przedstawiam pokrótce zarys fabularny. Otóż w grze wcielamy się w odważnego Liska i ruszamy na przygodę. I to w zasadzie wszystko, co można w tym zakresie powiedzieć. Nie znaczy to, że gra nie posiada absolutnie żadnej historii; po prostu nie tylko nie zostaje nam ona przedstawiona wprost, ale ma też w gruncie rzeczy niewielkie znaczenie dla poczynań gracza. Warstwa gameplayowa jest całkowicie autonomiczna względem samej opowieści. Gra posiada dwa zakończenia i oba można poznać bez choćby liźnięcia całego ukrytego w grze lore. A poznać się je da, choć wymagać to będzie niezwykłego samozaparćia ze strony graczy.

Ale po kolei. „Tunic” postawiło sobie za cel ponowne przywołanie bardzo oldschoolowego grania, które niemal niczego nie tłumaczyło graczowi, lecz pozwalało, a wręcz zachęcało go do odkrywania wszystkiego samodzielnie. Po prostu nie traktowało go jak idioty wymagającego prowadzenia za rączkę – i to samo robi „Tunic”. Twórcy doskonale zdawali sobie sprawę, że grupa docelowa ich tytułu nie będzie miała problemów z rozgryzieniem podstawowych mechanik i pierwszych kroków – nie jest to przecież przypadek, że opis ze wstępu dałoby się dopasować do serii „Legend of Zelda”.

Zamiast Linka mamy Liska, ale założenia pozostały te same, gra stanowi wypełniony nawiązaniem list miłosny skierowany do fanów klasycznych odstón. Sądzę jednak, że nawet zupełnie nowi gracze nie mieliby problemów z domyśleniem się, że ogromna zamknięta świątynia jest ważna i trzeba będzie znaleźć sposób na jej otwarcie albo że trzy postumenty będą wymagać odnalezienia trzech specjalnych kluczy.

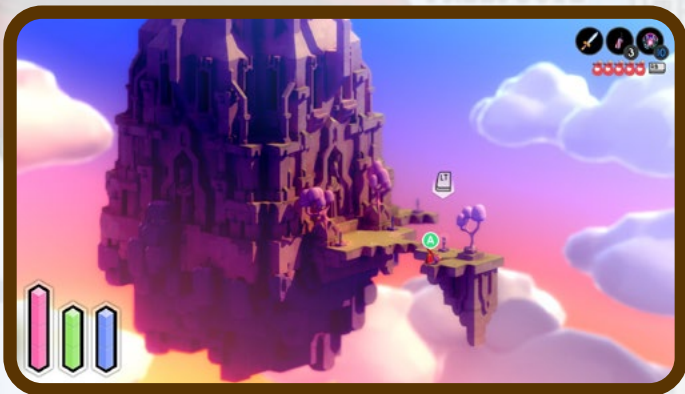
Użyj Instrukcji, Lisku!

Nie myślcie jednak, że twórcy pozostawili nas bez żadnych wskazówek – te można (a wręcz trzeba) znaleźć w pięknie ilustrowanej instrukcji załączonej w grze. Zaraz, nie powinno być „do gry”? Otóż nie, cały myk polega na tym, że znajduje się ona wewnątrz świata – i musimy ją samodzielnie skompletować, odnajdując porzucane po świecie kartki. Każda z nich może odkryć przed nami jakąś mechanikę, z której nie zdawaliśmy sobie dotąd sprawy albo zawierać podpowiedź co do naszych dalszych poczynań. Nawet wtedy informacje w większości nie są nam podawane wprost, znaczna część instrukcji jest bowiem zapisana nieznanym alfabetem (w tym właśnie znakomita większość stron poświęconych tłu fabularnemu). Odcyfrowanie go jest możliwe, ale niekonieczne – z kilku słów i kontekstowych obrazków jesteśmy w stanie domyślić się oczekiwania gry względem nas.



Muszę przyznać, że takie rozwiązanie sprawdza się znakomicie – choć nie wykluczam, że przemawia przeze mnie gracz starej już daty. „Tunic” nie tylko skłania gracza do odkrywania wszystkiego na własną rękę, ale też przywołuje doświadczenie lat dawno już minionych. Czasów, gdy gracz często nie miał początkowo pojęcia, jak grać, i dochodził do tego metodą prób i błędów, bo nawet jeśli posiadał instrukcję (u nas to akurat byłaby rzadkość), to była zapisana w jakimś dziwnym języku

i najwyżej kilka słów było zrozumiałych... brzmi znajomo, prawda? Należy przy tym podkreślić, że „Tunic” dostarcza na szczęście wysokiego poziomu rozgrywki. Gdyby skupiała się jedynie na uchwyceniu tego efemerycznego wrażenia, nie przyciągnęłaby do siebie graczy.



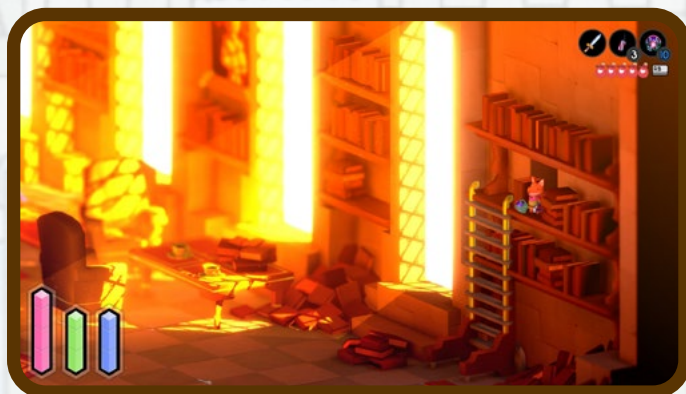
Przy takim pomysle na grę cała konstrukcja może się oczywiście zawalić pod wpływem korzystania z Internetu w poszukiwaniu łatwych odpowiedzi. Można, oczywiście, to zrobić, ale jaki wtedy w ogóle jest sens uruchamiania tego tytułu? To poczucie samodzielnej eksploracji jest kluczowym elementem doświadczenia ogrywania. Na szczęście mała społeczność, jaka wytworzyła się wokół niego, zdaje sobie z tego wszystkiego sprawę – z tego, co zaobserwowałem, gracze na pytania o pomoc nie udzielają odpowiedzi wprost, a zamiast tego podsuwają jedynie sugestie czy drobne wskazówki. Nie jest to, co prawda, element gry jako takiej, ale myślę, że warto o tym wspomnieć, bowiem nie każdy tytuł zdobywa takie oddanie. „Tunic” się to udało, gracze chętnie poddali się wizji artystycznej twórców, a nawet postanowili poprowadzić ją dalej. Podjęli, cóż, grę, która została im zaofiarowana. Przygodom liska bezbłędnie udało się zemulować retro wymianę doświadczeń i pod tym kątem zasługują na najwyższe uznanie.

Chodzi Lisek koło drogi

Nacisk wyraźnie położony jest na eksplorację – walka stanowi tylko jej część, formę przeszkody, istotną, ale nie będącą esencją rozgrywki. To tłumaczy niewielką liczbę bossów, z których dwóch zostaje zresztą później zdegradowanych do poziomu przeciwnika elitarnego czy minibossa. Pozostali są, na szczęście, wystarczająco wyraziści, by zaangażować gracza; każdy wymaga też nieco innego podejścia, pozwalając eksperymentować taktycznie. A eksperymenty mogą okazać się po-

trzebne, zwłaszcza przy bossie finałowym, który jest całkiem wymagającym przeciwnikiem.

Miało być jednak o eksploracji. A jest co eksplorować, „Tunic” pełne jest bowiem zakamarków, w które Lisek może wetknąć nos. Gra sprytnie wykorzystuje ograniczenia rzutu izometrycznego, używając ich do ukrywania sekretów – kamerą nie da się obracać, elementy otoczenia potrafią więc zasłaniać ścieżki, które w innym wypadku byłyby doskonale widoczne. Gracze nie są jednak zmuszani do bezsensownego, ciągłego lizania ścian. Projekt poziomów jest na tyle dobry (lub klasyczny – jaki szanujący się awanturnik nie zajrzy za wodospad?), że każe nam podejrzewać istnienie jakiegoś przejścia. Pozostaje tylko je znaleźć i zgnać skarby – a i tych przygotowano niemałą różnorodność, poczynając po prostu od pieniędzy do wydania w sklepie, przez wszelkiego rodzaju przedmioty jednorazowego użytku, a kończąc na magicznych kartach modyfikujących Liska (na przykład zmieniających jego napoje lecznicze w eliksiry many). Oczywiście do ich działania też będziemy musieli dojść samodzielnie.



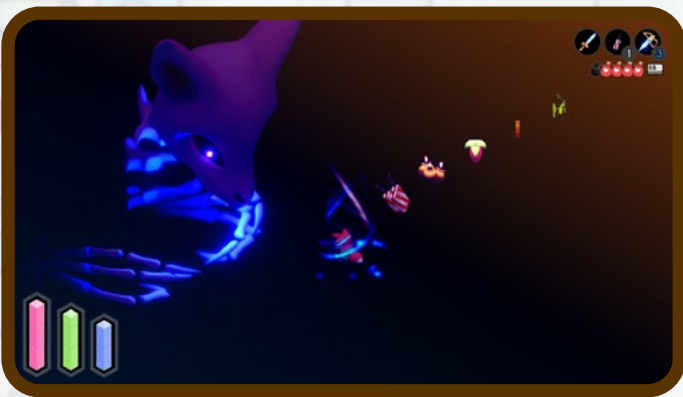
Jak z obrazka

Warstwa audiowizualna jest obłędna i jeśli tu przesadzam, to jedynie odrobinę. Mniej może pod kątem dźwiękowym (choć kompozycje muzyczne naprawdę potrafią wprowadzić w liryczny nastrój), ale graficznie jest się czym zachwycać, zwłaszcza gdy w grę wchodzi element oświetlenia. „Tunic” świetnie operuje zarówno światłem, jak i cieniem, co szczególnie widać podczas rozświetlania latarnią ciemnych przejść. Świat przemierzany przez Liska jest piękny i już to samo w sobie zachęca do przemierzania go. W połączeniu z paletą barw i dźwiękami nazwałbym go takim... przytulnym. Po angielsku byłoby to „cozy”. To właściwie w pewnym sensie tytuł eskapistyczny, ale w takim dobrym znaczeniu, bo choć rozgrywka jest niespieszna

i relaksująca, nie jest też prostacka i wymaga konkretnego wkładu i skupienia od gracza. Nie mogę też nie wspomnieć raz jeszcze o ilustracjach z instrukcji, nawiązujących stylistycznie do „Legend of Zelda” – na nich również można zawiesić oko.

Niby miecz, a jednak topór

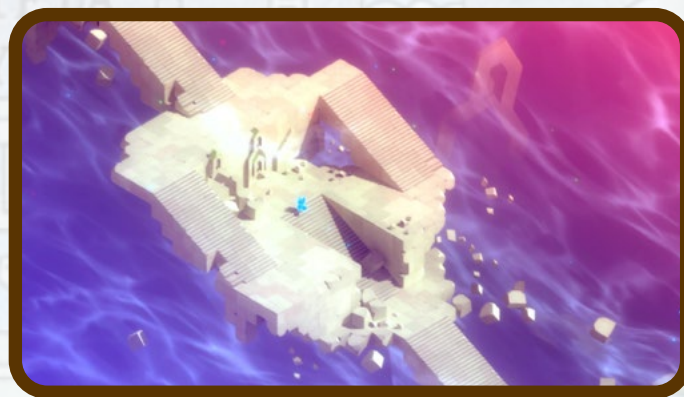
Choć chciałbym, nie mogę grze wyłączyć kadzić. Walka, w którą często będziemy musieli się wdawać, jest niestety straszliwie toporna. Zapomnijcie o rozbudowanych ruchach czy kombinacjach ciosów. Aby namierzyć przeciwnika, musimy cały czas trzymać wciśnięty stosowny przycisk, a bez niego trafianie wrogów jest znacznie utrudnione. Zresztą nawet przy namierzaniu widok izometryczny potrafi spłatać nam figla, przez którego źle wymierzmy odległość i spudłujemy. A to zapewne wystawi nas na cios. Nasz lisek potrafi parować ciosy tarczą, ale jest to manewr tak trudny do wykonania, że bardziej opłaca opierać się na unikach i zwykłym bloku. Zwłaszcza że większość przeciwników i tak nie wymaga do pokonania wielu ciosów. Sytuacji nie ratuje do końca system Nowej Gry+, ponieważ wciąż rozbija się on o wspomnianą już toporność.



Na plus zasługuje jednak mnogość przedmiotów, które można w trakcie starć wykorzystywać – zarówno korzystających z naszej many, jak i zużywalnych. Do szybkiego używania możemy przygotować trzy, w co wlicza się też nasza główna broń. Co ciekawe, nic nie stoi na przeszkodzie, byśmy zastąpili ją jednym z przedmiotów. Na dłuższą metę nie jest to szczególnie rozsądne, ale przy konkretnych sytuacjach może ułatwić uporanie się z jakimś cięższym fragmentem.

Tu pojawia się małe zastrzeżenie z mojej strony, ponieważ przy całej tej mnogości, niewiele odnajdziemy nietypowych zastosowań, które mogłyby otwierać nowe ścieżki podczas eksploracji. A prze-

cież zamrażający przeciwników sztylet, czy mroźne bomby aż prosiłyby się o możliwość tworzenia lodowych platform na wodzie; niekoniecznie od razu w każdym akwencie, ale choć w kilku wybranych miejscach. Magiczna różdżka o możliwość trafienia w określony punkt. Nie znaczy to, że eksploracja jest zła, po prostu odniosłem wrażenie, że twórcy nie zbadali wszystkich kierunków, które mogli. Nie wykorzystali pełni stworzonego przez siebie potencjału.



Nie wszystko Soulsy, co się świeci

Przyznam, że trochę nie rozumiem, dlaczego ludzie nazywają ten tytuł soulslikiem. Nie dajcie się zwieść, enigmatyczna historia i zostawianie po sobie duszka, po którego trzeba wrócić, to zdecydowanie zbyt mało. Zwłaszcza gdy za tą enigmatycznością stoi konkretny cel artystyczny, niemający z tym gatunkiem nic wspólnego. W Soulsach większy nacisk położony jest na wymagającą walkę i liczne starcia z bossami – „Tunic” odstaje tutaj zarówno na płaszczyźnie ich liczebności, jak i trudności starć. Jeśli już nazywać przygody liska jakimś likiem, to tylko i wyłącznie z przedrostkiem „zelda”.

Reasumując, „Tunic” to mały, bardzo przyjemny tytuł, a dla fanów pierwszych gier z serii „Legend of Zelda” rzekłbym, że pozycja właściwie obowiązkowa. Przygody liska to swego rodzaju podróż sentymentalna, nostalgiczny powrót do starych czasów, gdy do dobrej zabawy wystarczyło jedynie ogólne pojęcie, co robimy i dlaczego. I zawsze mogliśmy zajrzeć do pięknie ilustrowanej instrukcji w poszukiwaniu wskazówki. 7/10. Tylko naprawdę, nie nastawiajcie się na soulslike’a, bo wtedy jedynie się rozczarujecie.

Adios!

Kolejny Zimowy



PO raz kolejny, kiedy Steam Next wzywa, naszym obowiązkiem jest choćby zajrzeć czy pojawiło się tam coś ciekawego. No i tak, coś interesującego w rzeczy samej się znalazło. Oto kilka tytułów z kolejnej, lutowej edycji Steam Next Fest!

~*Tanatos & Samael*



Am I Nima

Symulator dziecka trzymanego przez swoją matkę w piwnicy. Tylko czy my jesteśmy na pewno jej córką? I czy to na pewno nasza matka? Musimy do tego dojść, składając nasze myśli do kupy. Dosłownie – łącząc odpowiednie słowa, które latają nam po głowie tworzy się leksykon słów, które możemy użyć w konwersacjach z naszą mamą. Bardzo ciekawy koncept, który kojarzy mi się ze starą grą „Alchemy”, gdzie łącząc poszczególne elementy tworzyło się coraz to bardziej skomplikowane rzeczy. „Alchemy”, tylko jako horror psychologiczny.

Everhood 2

Kontynuacja filozoficzno–psychodelicznej gry rytmicznej RPG. Wcielamy się w duszę wyruszającą w nieznaną. Chyba. Szczerze mówiąc sam nie jestem pewien, biorąc pod uwagę, że demo nie jest zbyt długie. Wiem natomiast, że spotykamy i kopujemy rytmicznie dupsko Rasputinowi, jesteśmy ratowani przez jakiegoś podejrzanego kruka i jesteśmy molestowani przez homunkulusy, które desperacko chcą być ludźmi. Nie rozumiem, ale fajne, kolorowe i przyjemnie się gra.



White Knuckle



Symulator wspinaczki... Z tym, że nie wspinamy się po górach czy ścianach wspinaczkowych, a po brudnych, brutalistycznych ścianach z cementu jakiegoś podziemnego kompleksu badawczego, zajmującego się abominacjami, o których się nie śniło fizjologom. Jedną z takich kreatur jest stale podnosząca się szara masa, która absorbuje wszystko, co stanie jej na drodze, w tym Ciebie. Także łap się czego popadnie, rzucaj pręty, zbieraj złote karaluchy i broń się przed dziwactwami w desperackiej próbie ucieczki.

Promise Mascot Agency

Jesteś w Yakuzie, oficjalnie nie żyjesz, a twoja szefowa odsyła Cię do zapyziałej dziury, gdzie masz zarobić kasę, którą jej wisisz. W tym celu oddaje Ci w opiekę upadłą agencję maskotek, w której spotkasz Pinky – twoją prawą rękę w tym biznesie... Czy może palec, bo Pinky to maskotka w kształcie uciętego palca z uroczą twarzą i głosem. Pomoże Ci postawić ten biznes na nogi, zatrudnić nowe maskotki (np. wiecznie płaczące tofu) i może nawet tchnąć życie w to miasto duchów. A wszystko to jeżdżąc po mieście w swojej przyczepie z Pinky na tyle.



Wanderstop

Jesteś nieustraszoną wojowniczką i przez lata byłaś niepokonana... Aż do dzisiaj. Przegrałaś. Kilukrotnie. Wnioskując, że sama nie dasz rady, wyruszasz do swojej mistrzyni, żeby Ci pomogła. Jednak... po drodze wszystko zaczyna Ci dziwnie ciążyć. Wreszcie padasz na ziemię. Budzisz się na ławce koło wielkiego gościa, który oferuje łyk herbaty. Którą musisz zebrać, wysuszyć i zaparzyć. Oferuje też spokojną pracę, aż nie odzyskasz siły, by ruszyć w dalszą drogę, na co niechętnie przystajesz. Witaj, nieustraszona... parzycielko herbaty?

Run TavernQuest

W czasach, gdy grafika komputerowa była nieistniejąca w grach komputerowych (tak, były takie czasy, nie zmyślam) gry obsługiwało się wpisując komendy, w zamian dostając opis tego, co się aktualnie dzieje. Tekstowe gry przygodowe, bo o nich mowa, są tematem tej gry, gdzie grając w takową stajemy za sterami... gry? Nie my piszemy komendy, tylko Steve. My za to możemy wybrać to, jakie opcje będzie miał lub jakie konsekwencje będą miały jego akcje. A że Steve nie jest najbystrzejszym graczem, czeka nas nie lada wyzwanie, aby doprowadzić go do zakończenia.





HASTE: Broken Worlds

Wstawaj! Biegij! Nie ma czasu na wyjaśnienia, świat dookoła się rozpada, z tobą włącznie, jeśli się nie pospieszysz. I lepiej ląduj jak Adam Małysz w szczytowej formie i unikaj różnej maści przeszkód, bo inaczej czeka na ciebie pustka. Ogólnie gra przypomina najfajniejszą mechanikę w grze „Tribes”, czyli surfowanie antygravitacyjne, bo tutaj prędkość napędza się w podobny sposób i całe flow jest zbliżone. No i są bossowie co jakiś czas. „Subway Surfers” z mapą jak w „Cult of the Lamb”/„Inscription” i prędkością jak w „Sonicu”.

Reignbreaker

Określenie tej gry klonem „Hadesa” nie oddałoby jej sprawiedliwości. Mimo, że walka, ekonomia i koncept są takie same, „Reignbreaker” odróżnia się jednak od swojej inspiracji. Świat, w którym jesteśmy antagonistką i buntujemy się przeciwko Królowej Kluczy, przypomina szaloną wersję „Alicji z Krainy Czarów”. Grafika to połączenie punkowej, barwnej estetyki z pointylistycznym średniowieczem, a muzyka wchodzi w o wiele cięższe tony. Warto sięgnąć, szczególnie jeżeli ma się ochotę na więcej „Hadesa”.



Rogue Loops

Zyskaj więcej życia, ale wszyscy wrogowie są niewrażliwi na pierwszy twój cios czy może zyskaj umiejętność ciskania piorunami, ale wielka, niewrażliwa macka będzie Cię atakować co kilka sekund? To tylko jeden z wielu podobnych wyborów, ponieważ podzielona na kilka części mapa pamięta, co wybrałeś poprzednio i każda kolejna decyzja sprawia, że przeciwnicy w danym segmencie są coraz trudniejsi. Spróbuj więc nie stworzyć połączenia, którego nie będziesz w stanie pokonać w tej wypełnionej akcją, unikami i bardzo sporadycznym leczeniem grze, inspirowanej „Hadesem”.

Monster Train 2

Druga część jedynej na rynku turowej gry tower defense. Więcej tego samego oraz rozszerzenie gry o nowe elementy, takie jak różne typy serca Pyre, karty ekwipunku czy pokoje naszego pociągu. Dodatkowo, po kolejnych rozgrywkach wchodzi również warstwa fabularna, która może okazać się nie pretekstowa. Szykuje się kolejny mocny deckbuildingowy roguelike. Jedynym problemem może być poziom trudności, który jest na początku w demie dosyć niski. W każdym razie, widzimy się wspólnie na peronie, by wyruszyć przegnać Tytanów z nieba, piekła i każdego innego miejsca!



ZESPÓŁ SZKÓŁ MECHANICZNYCH NR 1
ŚWIĘTEJ TRÓJCY 37, 85-224 BYDGOSZCZ
WYŻSZA SZKOŁA GOSPODARKI
GARBARY 2, 85-229 BYDGOSZCZ



WANTED
\$7000000000



Bykon

BYDGOSKI KONWENT MULTIFANDOMOWY

5-6 KWIETNIA 2025

BYKON.PL



 @BYKONKONWENT

 @KONWENTBYKON

 @BYKON_KONWENT

KSIĄŻKI z uniwersum Świata Dysku towarzyszą mi od około ósmego roku życia, kiedy to po raz pierwszy natknąłem się na „Na glinianych nogach” w szkolnej bibliotece. Wtedy uznałem je za dziwne, ale fascynujące fantasy – w końcu cztery słonie stojące na skorupie gigantycznego żółwia płynącego przez kosmos to nie jest coś, co spotyka się na co dzień (chyba że żyjecie na Dysku). Przez lata wracałem do tej serii, aż w końcu dwa lata temu postanowiłem przeczytać cały cykl od nowa. I wiecie co? To wciąż działa jak magia, choć nie tak oczywista jak ta z Niewidocznego Uniwersytetu.

~Samael

Kiedy więc usłyszałem, że powstaje zbiórka na system RPG osadzony w tym świecie moje zdziwienie było porównywalne do reakcji Rincewinda na widok porządnie wykonanej pracy. Nie tylko dlatego, że dzięki Copernicus Corporation dostaniemy podręcznik po polsku w tempie, które mogłoby zastąpić nawet Urząd Pocztowy. Przede wszystkim zaskoczyło mnie, że ktoś uznał ten pomysł za dobry. W końcu Świat Dysku to nie tylko miejsce, gdzie magia jest tak gęsta, że można ją kroić nożem, ale też przestrzeń pełna absurdu humoru, filozoficznych podtekstów i postaci, które potrafią wywołać uśmiech nawet u Śmierci (a ten, jak wiadomo, nie słynie z poczucia humoru).



Miałem napisać to na jedną stronę

Po opublikowaniu startera z niekłamanym zapałem otworzyłem dostępnego PDF-a. Pierwsze wrażenia? Bardzo pozytywne, niczym humor Morta po znalezieniu praktyk. Do tłumaczenia podręcznika został zaproszony Piotr W. Cholewa, czyli oryginalny tłumacz książek sir Terry'ego Pratchetta. Jak dla mnie, to gwarancja wysokiego poziomu polskiej wersji, co niejednokrotnie zostało udowodnione na kartach powieści z cyklu Świata Dysku. Widać, że reszta ekipy pracującej nad podręcznikiem również jest zapalonymi fanami tego uniwersum. Cały tekst jest wypełniony smaczkami z książek, cytatami oraz ikonicznymi dla serii przypisami, które – niczym te pióra samego Patrycjusza – potrafią rozbawić do łez.

Świat Dysku



Czy stworzenie tak proste, jak droga do...

I naprawdę chciałbym na tym skończyć, pozostawiając wszystkich w dobrych humorach. Niestety, im bardziej zagłębiam się w ten starter, tym bardziej przypomina mi to próbę zrozumienia logiki Magrat Garlick po wypiciu eliksiru zbyt wiele razy. Zaczniemy więc od początku: dla kogo właściwie jest ten starter?

Na pewno dla kogoś, kto jest dobrze zaznajomiony ze Światem Dysku. Ilość nawiązań jest tak duża, że ktoś niezorientowany może poczuć się jak Cohen Barbarzyńca w sklepie z porcelaną. Co gorsza, niektóre z tych odniesień wpływają na zrozumienie zasad gry, ponieważ klimatyczne przykłady często zastępują klarowne wyjaśnienia. Trochę jak nauka na Niewidocznym Uniwersytecie – ciekawa, ale niekoniecznie praktyczna.

Świat gry umieszczony jest w bardzo konkretnym punkcie linii czasowej, co mocno wpływa na sytuację w Ankh-Morpork. Dodatkowo, oprócz opisów lokacji w przygodzie, brakuje praktycznego opisu świata, który pozwoliłby nam tchnąć w niego życie. Dostajemy metaforyczną mapę Ankh-Morpork bez klucza do zrozumienia, dlaczego ulica Złodziei jest akurat tam, gdzie jest, i dlaczego zawsze śmierdzi.

Może więc starter jest przeznaczony dla fanów Patrycjusza Vetinariego, którzy chcieliby rozpocząć swoją przygodę z RPGami? Hmm, w sumie też nie. Sekcja tłumacząca, czym są gry RPG, jest potrak-

skę RPG



System jest kontynentu przeciwwagi?

towana po łebkach, niczym próba wyjaśnienia zasady działania L-przestrzeni przez Bibliotekarza („Uuk?”). System konsekwencji również wymaga pewnej wprawy w posługiwaniu się RPG-owymi mechanikami. Dodatkowo niektóre nawiązania i żarty zrozumieją tylko ci, którzy mieli już styczność z grami fabularnymi. W efekcie grupa docelowa startera zawęża się do RPG-owców, którzy jednocześnie są fanami Świata Dysku. Wyobraźcie sobie, ile osób mogłoby się zakochać w RPG-ach, gdyby starter był bardziej przystępny – to tak, jakby dać każdemu szansę na zostanie bohaterem, a nie tylko tym, którzy już wiedzą, jak trzymać miecz (lub kostkę do gry).



Jakim cudem jest tu tyle tekstu

Co zadziwiające, u Modiphiusa (oryginalnego wydawcy) system ten nie korzysta z dobrze znanej mechaniki 2d20. Zamiast tego stworzono specjalnie

dla niego mechanikę o nazwie Narrativum. Postacie w tym systemie opisane są cechami powiązаныmi z konkretnymi kategoriami, takimi jak Organizacja czy Przeszłość. Rincewinda opisałibyśmy przez pryzmat jego tchórzostwa i przypadkowych osiągnięć.

Przy wykonywaniu testu gracz próbuje przekonać Mistrza Gry (MG), że zasługuje na wyższy bonus, odwołując się do posiadanych cech. To jak próba wytłumaczenia się przed Patrycjuszem – im lepszy argument, tym większa szansa na sukces. MG przyznaje graczowi jedną z kości: k4, k6, k10 lub k12, a następnie przeprowadza się test przeciwstawny z kością k7A. Jeśli gracz wyrzuci więcej lub zremisuje, osiąga swój cel. Jeśli zremisuje lub wypadnie gorzej, ponosi konsekwencje jak po odwiedzeniu Załatanego Bębna. Gracze mogą wydawać punkty szczęścia, aby obniżyć poziom konsekwencji lub pomóc towarzyszowi w niezdanym teście. Przychyłość Pani może zmienić świat.



Z jakiegoś powodu, uznano za ważne zawarcie również zasad testów grupowych, które rozwiązano w najbardziej naturalny sposób, jaki można było. W przypadku testów, gdzie liczy się najwyższy wynik, to liczy się, uwaga, najwyższy wynik. Analogicznie, w przypadku testów gdzie jedna porażka może wszystko zawalić, wystarczy mieć jedną porażkę by się nie udało. Dodatkową zasadą jest Szansa jedna na milion, w której plany bezbrzeżnie absurdalne, śmieszne czy genialne powinny być nagrodzone automatycznym sukcesem. Fajnie, że dano taką możliwość, chociaż jak dla mnie powinny sprawdzać się w 9 przypadkach na 10.

Kiedyś się opanuje, to już 3 strony tekstu

Moje finalne odczucia względem mechaniki są niestety dosyć negatywne. Fakt, że MG uznaniowo przydziela kostki, którymi rzucają gracze, może łatwo prowadzić do nadużyć. To trochę jak powierzenie Straży Miejskiej w Ankh-Morpork komuś, kto

nie rozumie, że „ktoś musi pilnować tych, którzy pilnują”. Gracze, którzy będą próbowali przekonywać MG podczas testów, dołożą tylko Jajko na Twardo do całego zamieszania (dla niezaznajomionych – polecam artykuł Furiatha na temat syndromu Smażenia Jajek).

Zarządzanie konsekwencjami wymaga całkiem dobrego ogarnięcia, i obawiam się, że większość MG będzie z niego korzystać okazjonalnie, niczym Rincewind z magii. Brakuje mi też jakiegoś systemu konfrontacji, który pozwoliłby sensowniej przeprowadzać dłuższe konflikty. Jak inaczej przeprowadzić wojnę pomiędzy Klatchem a Ankh–Morpork.

Dodatkowo najsilniejszym punktem prozy sir Terry'ego Pratchetta jest satyra. A że mechanika powinna wspierać klimat gry, to niestety ten aspekt został całkowicie pominięty. To tak, jakby zorganizować przyjęcie urodzinowe dla Śmierci i zapomnieć o torcie. Czy wiem, jak można byłoby to zrobić? Nie. Dlatego nie prowadzę gry w Świecie Dysku

No cóż, może ktoś to jednak przeczyta

Na samym końcu startera dostajemy przygodę zatytułowaną „Poszło z dymem”, w której gracze wcielają się w dzielnych (lub przynajmniej próbujących wyglądać na dzielnych) przedstawicieli straży, rozwiązujących sprawę włamania do Słonecznego Schroniska lady Ramkin. Choć główny motyw fabularny nie wyróżnia się niczym szczególnym, sama przygoda jest solidnie napisana i naprawdę dobrze skonstruowana.

Opiera się na siedmiu lokacjach, z których każda zawiera szczegółowe informacje o tym, co się w niej wydarzyło, jakie postaci można tam spotkać, jakie ślady odkryć oraz jakie mogą być konsekwencje decyzji graczy. Co więcej, nie jest to przygoda liniowa – gracze mają pełną swobodę w wyborze kolejnego tropu, co doskonale oddaje charakter pracy straży miejskiej. W końcu, jak mawiał kometant Vimes, „Prawdziwe dochodzenie polega na tym, że idziesz za śladem, dopóki ktoś nie powie ci, żebyś przestał. Albo dopóki cię nie zabiją”.



Wśród postaci pobocznych można dostrzec wyraźne, pratchettowskie motywy – barwne, lekko absurdalne osobowości, które aż proszą się o to, by wykorzystać je w pełni podczas sesji. Niestety, brakuje mi w głównym wątku tej satyryczno–groteskowej iskry, która uczyniłaby całość bardziej w duchu Świata Dysku. Może odrobina biurokratycznego chaosu w stylu Urzędu Patrycjusza? Albo złoczyńca, który nie do końca rozumie, że jest złoczyńcą – po prostu jego biznesplan objął nieco zbyt kreatywne podejście do cudzej własności?

Serio, Starter jest prawie krótszy niż to, przeczytajcie go

Nie jestem do końca przekonany do zakupu systemu po przeczytaniu startera do Świata Dysku. Wspaniały język oraz ciekawa przygoda to zdecydowane atuty, ale nie są w stanie zagłuszyć moich wątpliwości dotyczących mechaniki i trudności w tworzeniu własnych scenariuszy. System wydaje się wymagać sporo pracy od Mistrza Gry, a w starterze brakuje konkretnego opisu świata – co może być problemem, jeśli ktoś nie zna książek Pratchetta na pamięć (a przynajmniej nie prowadzi ich w formie oprawionej w ludzką skórę).

Jeśli jesteście fanami Pratchetta i macie doświadczenie z grammi fabularnymi, warto sięgnąć po starter i wyrobić sobie własne zdanie. W innym przypadku obawiam się, że możecie mieć problemy z sensownym rozegranie sesji, chyba że macie pod ręką kogoś, kto potrafi improwizować jak sam Patrycjusz Vetinari w obliczu nagłej rewolucji.

No i najważniejsze – nie ma Bibliotekarza do wyboru! Uuk!

TERRY PRATCHETT'S
DISCWORLD
ADVENTURES IN ANKH-MORPORK

GLIWICKA KONFERENCJA RPG

DATA: 21 CZERWCA 2025

**MIEJSCE: MŁODZIEŻOWY DOM KULTURY
W GLIWICACH, UL. BARLICKIEGO 3**

GODZ: 10:00-19:00

CENA: ZA DARMO

PLANOWANE ATRAKCJE:

- **POZYTYWNE ZAKRĘCENI LUDZIE**
- **WYKŁADY**
- **WARSZTATY**
- **PANELE DYSKUSYJNE**



KOMIKSY ZE ŚWIATA

CYBERPUNK

2077

**A HAPPY ENDING?
FOR FOLKS LIKE US?**



MIMO pewnych problemów na starcie, **Cyberpunk 2077** okazał się hitem i świetną grą. Nic dziwnego, że powstaje wokół niego całe kulturowe środowisko – gra fabularna **Cyberpunk RED** świetnie sobie radzi, z płatnymi i darmowymi dodatkami; „Edgerunners” podbiło serca widzów na całym świecie; wyszła też książka („Bez przypadku”), a ostatnio na rynek wpada całkiem sporo komiksów – tak dokładnie to siedem.

~Ghatorr

Kocham Night City – tak jak można kochać matkę, która zostawiła cię tuż po porodzie na progu sierocińca, po czym pojawiła się kilkanaście lat później, by naciągnąć cię na kasę na paczkę fajek. Nic więc dziwnego, że gdy tylko zauważyłem w Empiku komiksy z charakterystyczną żółtą okładką, od razu zacząłem je kupować.



Trauma Team

Pierwszy na linię frontu poszedł tomik o Trauma Team. Słowem wyjaśnienia – w Night City, jak to w cyberpunkowej kapitalistycznej dystopii, która nie jest Piekłem tylko dlatego, że jest tam za zimno, opieka zdrowotna nie jest najwyższych lotów... Chyba że ma się kasę. Wtedy jest najwyższych lotów, i to dosłownie – jak coś ci się stanie, to po chwili w pojeździe powietrznym spadnie twój prywatny oddział uzbrojonych lekarzy.

Jest to zdecydowanie najprostszy ze wszystkich komiksów z tej serii – ba, wręcz banalny. Obser-

wujemy losy Nadii, członkini Trauma, która wraca do służby po tym, jak jej poprzedni zespół został wybity w trakcie akcji ratunkowej. Wszystko byłoby okej, gdyby nie to, że jej pierwsza misja po przymusowej przerwie od pracy to ocalenie gościa, który wyróżnął jej kolegów.

Obrazki są całkiem niezłe, akcja jest szybka, trup ściele się gęsto – ale całość cierpi na tym banalnym tle fabularnym. Samo istnienie Trauma Team jest wyrazem głębi patologii w Night City, zadanie pytania „czy warto ratować TAKIEGO pacjenta” nic tu nie pogłębia. Potem robi się nieco lepiej...



Gdzie jest Johnny

Ten komiks toczy się sporo czasu przed grą – niedługo po tym, jak wesoła banda Johnny'ego Silverhanda dokonała jednego z największych ataków terrorystycznych w Ameryce, wysadzając atomówką wieżę Arasaki. Tym razem naszym bohaterem jest dziennikarz, Wallace, który stara się walczyć z korporacjami i apatycznym nastawieniem współobywateli. Nie radzi sobie z tym zbyt dobrze, ale jest na tyle kompetentny, by pewna gwiazda pop wynajęła go do znalezienia ciała Johnny'ego...

Widać postęp względem Trauma – przynajmniej w kwestii fabuły. Skomplikowane zlecenie okazuje się mieć swoje drugie i trzecie dno, mamy tutaj pokazane niewdzięczną pracę dziennikarza... Zabawnie się też prezentuje kilka smaczków, jak choćby taki jeden gang.

Gorzej za to wypadają rysunki – prostota bywa zaletą, ale nie w tym wypadku, zwłaszcza gdy mowa o tłach – oraz zgodność z kanonem. Night City nie jest miłym miejscem do życia, ale w przedstawionym w komiksie momencie jest świeżo po eksplozji nuklearnej i powinno wyglądać jeszcze gorzej. Tymczasem prezentuje się nieomal (z dużym naciskiem na to słowo) przyjemnie.



Twój głos

No, i tutaj się zaczyna ostra jazda. Zwykły gość z obsługi metra ratuje tajemniczą najemniczkę i wplątuje się tym samym w poważne problemy – choćby takie, że kobieta mu się podoba, a próbując dowiedzieć się o niej czegoś więcej, wkopuje się w dług. Na szczęście jest taka drobna robota, którą może zrobić, by go pokryć...

Medyczo-etyczne problemy w „Trauma Team” dałoby się zaprezentować bez latających pojazdów czy wszczepów. W „Gdzie jest Johnny” cyberpunkowa otoczka też jest minimalna. Tutaj jednak mamy przygodę, której nie da się oderwać od gatunku, w którym powstała – wszystko jest mocno osadzone zarówno w świecie, jak i w jego technologii i społeczeństwie. Zakończenie też jest do bólu cyberpunkowe. Dzieje się tu wiele, mogłoby się wręcz wydawać, że panuje czasami chaos, ale całość elegancko się spina.

Najsilniejszą stroną tego komiksu jest jednak jego oprawa graficzna. Styl jest po prostu boski, każda strona to artystyczna uczta – stylizowane

postacie, oszczędne korzystanie z palety barw... Danilej Żeżelj i Krzysztof Ostrowski potrafili wydobyc z czerni i bieli więcej stylu i atmosfery niż Giannis Milonogiannis ze wszystkich kolorów w „Gdzie jest Johnny”.



Słowo honoru

Co jest ważniejszego w życiu od rodziny? Może honor. Wiecie, co się dzieje, gdy honor i rodzina zderzają się z rzeczywistością Night City? Nawet jeśli nie, to dowiecie się, gdy tylko przeczytacie „Słowo honoru”. Zaczyna się niewinnie – młoda najemniczka, Orion, dostaje nowe zlecenie. Jej starzy rodzice, kulawy weteran Militechu, Arno, oraz kelnerka w przydrożnej restauracji, Teresa, niekoniecznie są zadowoleni, ale pomagają jej, jak mogą. Wszystko jednak zmienia się, gdy ktoś Orionę wypłaszczają – jej matka od razu wyjmując ze skrytki starą broń i rusza do miasta wyrównać rachunki.

Gdy miesza się gangi, więzy krwi, związki miłosne i zawodowe oraz całą stertę tajemnic, to dostajemy mieszankę wybuchową. Obserwujemy zemstę Teresy z kilku perspektyw – czasem do głosu dochodzi ona sama, czasami byli współpracownicy Oriony, zastanawiający się, kto i czemu rozbija się po Night City, i kilka innych postaci – i, ponownie, wszystko się elegancko łączy.

Od strony technicznej też jest bez większych zarzutów – co najwyżej miałem problemy z odróżnieniem kilku postaci, ale poza tym artyści

dali z siebie wszystko, by każda zmarszczka na czole Teresy i każda plama w Night City były jak najdoskonalsze.



Sny wielkiego miasta

W grze pada pytanie, czy chcemy umrzeć w glorii i chwale, czy może spokojnie, ze starości, śmierdząc urną i będąc nikiem. "Sny wielkiego miasta" skupiają się na tym pytaniu – podchodząc do niego jednak inaczej niż „Cyberpunk 2077”. Przede wszystkim mamy tu nie V, naszą drogą maszynę do zabijania, a dwójkę podrzędnych złodziejasków. Ona chce zostać najemniczą elitą, on chce spokojnego życia. Czego chce Night City? Tego, co zwykle.

Jest to najkrótszy komiks w serii, ale wystarczyło to do przekazania historii – akcja toczy się szybko, tak jak życia głównych bohaterów. Nie mamy tu wiele wydarzeń, ale więcej nie trzeba było. Wchodzimy, wychodzimy, szybka piłka, łatwa kasa, co może pójść nie tak? Warto to przeczytać, choćby po to, by zobaczyć, jak bardzo źle mogą pójść marzenia w Night City. Do tego mamy też wstęp do głównego tematu kolejnego tomu – sporą rolę braindance'ów.

Za to kreska... No cóż, jest czytelnie, choć wszystko wygląda krzywo i/lub prosto. Może się to nawet podobać, choć na pewno nie wrócę do niego dla wartości artystycznej.



Blackout

Chyba najradośniejsza i najoptymistyczniejsza opowieść w tej serii – co nie znaczy, że będziemy tu mieli happy ending, w którym wszyscy chwycą się za rączki i zaśpiewają Kumbayę, co to, to nie. W Night City nigdy nie ma tak prosto i ładnie...

Może to być zaskakujące, bo mamy tu komiks skupiony bardzo wrednej tematyce – braindance'om, czyli technologii, która pozwala na zapisanie, zmodyfikowanie i odtworzenie czyichś wspomnień... często w celach rozrywkowych. Po co lecieć na Hawaje, skoro możesz to przeżyć we własnym domu? A może chcesz sprawdzić, jak się czuje umierający człowiek? O, a co powiecie na zbieranie kukurydzy? Niekoniecznie pasjonujące, ale hej, w Night City spokojne życie na wsi może mieć powab.

Arturo, nasz bohater, jest technikiem, który naprawia awarie braindance'ów. Jego czułe serduszko wplątuje go jednak w tarapaty, gdy podmienia nagranie więziom skazanym na wielokrotne przeżywanie śmierci na coś miłszego. Zostaje wywalony z pracy z olbrzymim długiem, ale ma świetne zdolności techniczne, kilku dobrych kumpi oraz garść soczystych informacji, które nazbierał, chodząc po mieście i naprawiając rzeczy. Szybko w jego głowie układa się plan, jak naprawić swój mizerny stan finansowy – albo, w skrócie, mamy tu heist komiks. Zbiórka ekipy, praca nad planem, wyegzekwowanie go. Klasyka.

Lekturę trochę utrudnia to, że niektóre pokazane sytuacje okazują się być zmyłkami – przerobionymi wspomnieniami lub marzeniami, ale doskonale pasuje to do treści. W kilku miejscach nawet na kadrach pojawia się znak stopu lub kontynuowania w pięknym przykładzie łączenia treści ze stylem. Wspominałem, że komiks jest radosny – i oprawa graficzna w pełni to wspiera. Jest, jak na Night City, kolorowo, ładnie – a przy tym autorzy nie bali się poeksperymentować w kilku miejscach. Ogólnie, jest super.



XOXO

Dochodzimy do końca listy komiksów cyberpunkowych – i do opowieści miłosnej. Nie byle jakiej, bo dotyczącej członka gangu Maelstorm. Nie wiecie, co to za typki? To goście, którzy postanowili wymienić sobie jak najwięcej ciała na plastik i chrom. Głowy, które zamiast twarzy mają tylko wizjery, dwieście kilo wagi, ale tylko dziesięć z tego to mięso, ogólnie robienie z siebie cyborga, na którego widok zwykły człowiek woła mamę.

Nie jest to typ człowieka, którego wyobrażamy sobie w romansie. Spokojnie, to uczucie na miarę Night City – brutalne, brudne, i na widok którego psychiatra zaśpiewałby wysoką sumę za leczenie. Śledzimy losy Scara – maelstormowca, który w trakcie napadu poznaje kogoś specjalnego. My za to poznajemy jego – całkiem nieźle i dogłębnie. Sama fabuła jest prosta, ale jest tak cudownie opakowana, że chce się to czytać, i to niejednym razem.

Pomaga w tym oprawa. Obrazki są jak z narkotykowej wizji – albo koszmaru. Może i tego, i tego naraz. Jest to też chyba najbrutalniejszy komiks ze wszystkich – a to wysoko zawieszona poprzeczka. Palce lizać, mówię wam. Preem!

Wrong city, wrong people

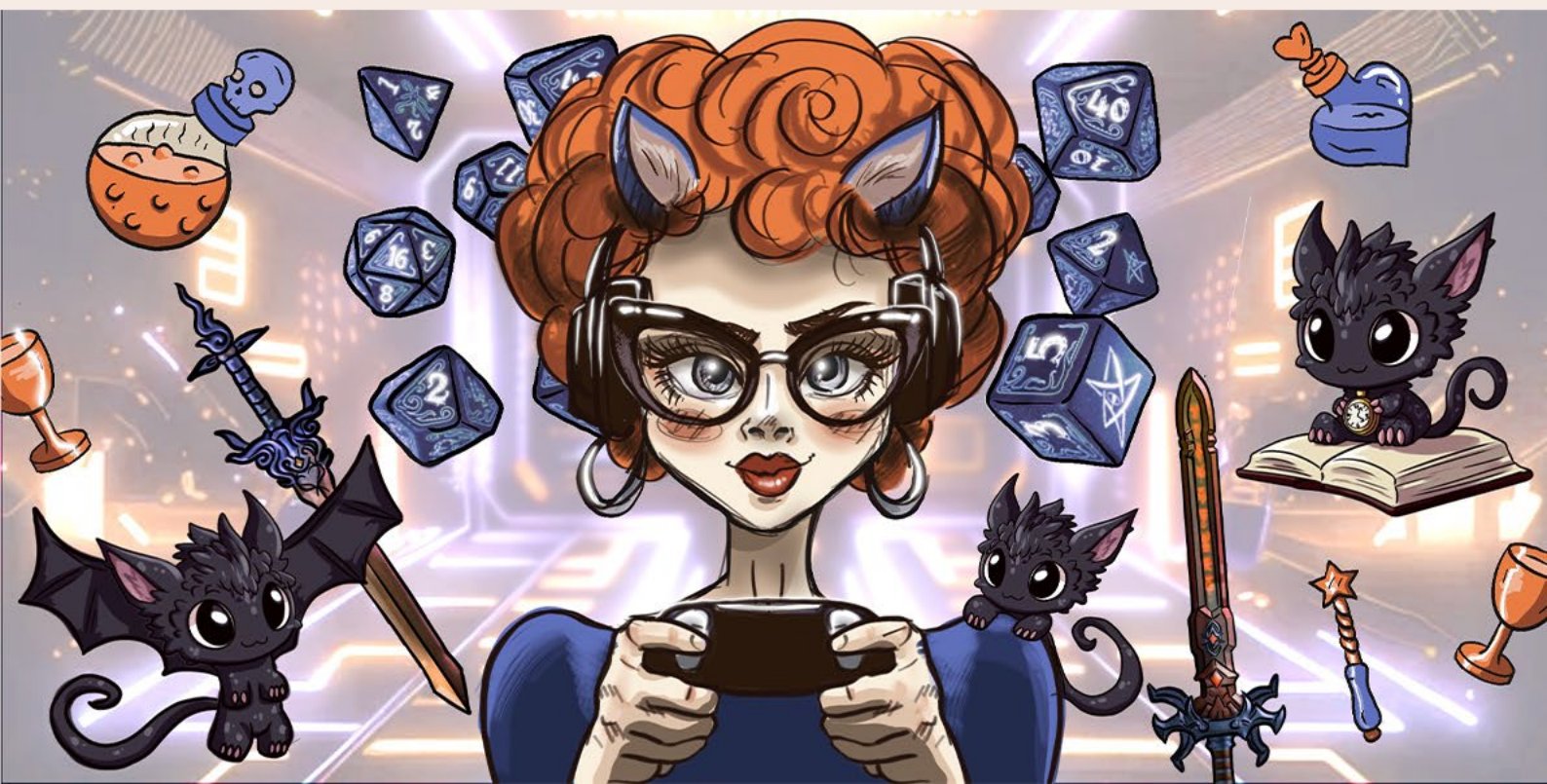
Siedem historii, siedem komiksów, lepszych, gorszych – fan Cyberpunka powinien zgarnąć wszystkie, bo nie ma tu żadnej wybitnej słabizny. Nawet jeśli ktoś nie jest szczególnie przywiązany do tego uniwersum, to na pewno nie zaszkodzi mu zerknięcie na co najmniej połowę z tych historii. Osobiście liczę, że tendencja wzrostowa się utrzyma, powstaną kolejne tomy i każdy jeszcze bardziej zabełta mi w mózgu. A do tego czasu pozostaje jeszcze raz ruszyć grę, przejrzeć „Edgerunnersów” i przysiąc do kampanii Cyberpunk RED. See ya’ later, chooms.

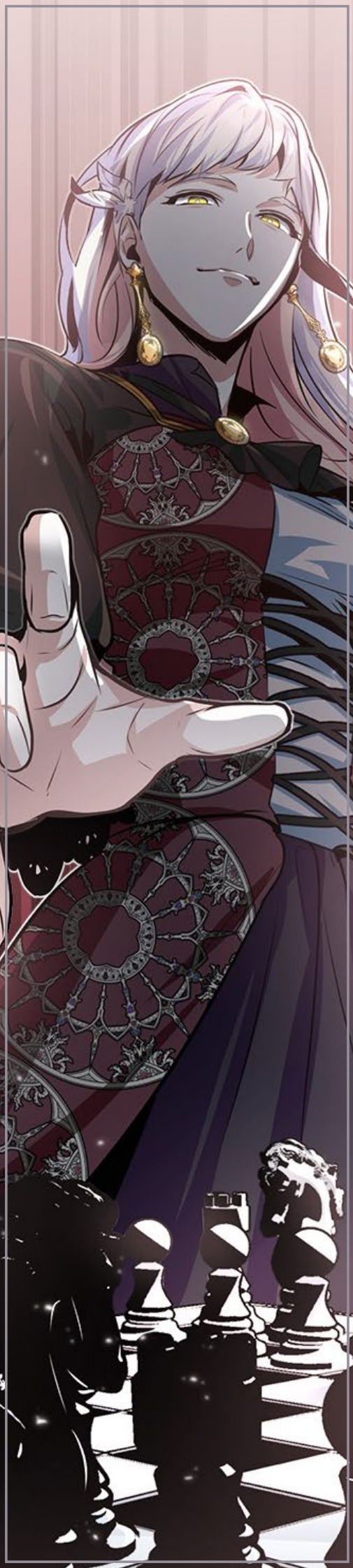


FESTIWAL KSIĄŻEK, GIER I FIKCJI WSZELKIEJ

ELYSIUM

5-6 LIPCA
EXPO XXI
WARSZAWA





The Academy's Undercover Professor

WSIAĆ do pociągu i wysiąć jako nowy człowiek. Lub przynajmniej być tak potraktowanym. W tej sytuacji znajduje się główny bohater webtoona „The Academy's Undercover Professor”. Historia jest gatunku fantasy w magicznym świecie z nutką steampunku. Bohaterowie uczestniczą w systemie magicznej edukacji, a w międzyczasie różne siły spiskują, aby zakłócić spokój akademickiego życia.

~rain

Zarys fabularny skupia się na człowieku z innego świata, który już po wielu przeżyciach i częstych zmianach tożsamości zostaje wkręcony w zostanie profesorem magii. Problemem jednak jest, że działa w imieniu zmarłej osoby, którą spotkał w pociągu, a zarządzeniem losu musiał się pod nią podszyc. Ponadto dochodzi temat tajemnego społeczeństwa, które teraz bohater również musi oszukać, rzekomo będąc jego członkiem.

Miejscami można zapomnieć, że teoretycznie główny bohater nie jest z tego świata — wątki fabularne nie są tym powiązane. Background bohatera pozwala jedynie na używanie magii w inny sposób — bazujący na wiedzy o naukach ścisłych, a nie jego wrodzonej umiejętności. Buduje to ciekawą dynamikę mocy postaci, w której połączenie dużego poziomu umiejętności z przeciętną mocą skutkuje w skrajnych wahaniach możliwości reakcji na sytuację. Ponadto buduje to efektywność roli nauczyciela, jak i budowania kontaktów z resztą postaci.

Świat jest bogaty w szczegóły grup o różnych interesach. Za tym idzie różnorodność postaci i punktów widzenia. Webtoon często skacze między bohaterami drugoplanowo-

wymi, stopniowo rozwijając ich wątki fabularne. Miejscami potrafi być to chaotyczne, ale buduje też poczucie żywego świata.

Grafika trzyma wysoki poziom w każdym rozdziale. Styl sam w sobie nie jest aspektem wyróżniającym się, ale całość jest dopracowana i współgra ze sobą. Oświetlenie oddaje głębię postaci, a otoczenia nie sprawiają nadmiernego wrażenia oderwania od pierwszego planu. Momentami jest zauważalne wykorzystanie modeli 3d np. stoły, lampy, ale nie odstaje to wizualnie od reszty.

Webtoon zdecydowanie wie, jak pociągnąć do kontynuacji czytania. Z marcową premierą trzeciego sezonu, co tydzień wychodzą nowe epizody. Jest to w miarę unikatowy tytuł, który ma w sobie coś niecodziennego do zaoferowania.



STAR WARS

KANAN

THE LAST PADAWAN

Rozkaz 66 boli całe życie

CZĘSTO widzę w internecie narzekanie, że w nowym kanonie Gwiezdných Wojen jest za dużo Jedi po pamiętnych wydarzeniach z trzeciej części filmowej sagi. Matematyka jest jednak bezlitosna – nawet gdyby Rozkaz 66 udał się w 99%, zostawia to sporo ocalałych ofiar, na które musieliby polować Inkwizytorzy. Jedną z nich był Caleb Dume, znany też jako Kanan Jarrus.

~Ghatorr

Serial „Rebelianci” na początku niezbyt mi się spodobał – prosta fabuła, dzieciak z procą świetlną, no co to ma być? Szybko jednak zaczął się rozwijać, obrastać w wątki, dorzucać ciekawe postacie – każda postać ze statku „Duch” dostała okazję, by się wykazać, a ostatecznie całość dostarczyła paliwa na dalszy rozwój w „Ahsoc”. Scenarzyści jednak nie muszą iść do przodu, aby stworzyć coś ciekawego z tymi bohaterami – mogli się też cofnąć w czasie. Kanan, Jedi należący do rebelianckiej komórki na Lothal, pasował do tego idealnie.

Chronologia mocno skacze – główna akcja toczy się gdzieś w okresie pierwszych sezonów „Rebeliantów” i opowiada o (zdawałoby się) prostej misji

zaopatrzeniowej, w której bierze udział załoga „Ducha”. Sęk w tym, że to na tej planecie Kanana za młodu zastał Rozkaz 66 – większość komiksu zajmują wspomnienia Jedi, nie zawsze ułożone po kolei.

Bądźmy poważni – historia młodego rycerza, który w przeciągu minut traci wszystko, przeistacza się w zbiega i uczy tego, jak przetrwać byłaby trudna do zepsucia... I twórcom komiksu się to nie udało. Mamy tu porządną przygodę, pełną wzlotów i upadków, którą śledzi się z przyjemnością – i to nawet ze świadomością, że tytułowy bohater z tego wszystkiego wyjdzie. Ma na to wpływ porządna obsada postaci drugoplanowych – nawet jeśli wiemy, że Kanan przeżyje, to przy jego towarzyszach i wrogach już tej pewności nie mamy.



Komiksowi trochę zajęło dostanie się do Polski – na Zachodzie wyszedł już w 2015 roku – ale nawet po dekadzie jest bardzo przyjemną lekturą. Dla naszej wygody wszystkie dwanaście części wydano w jednym, porządnym tomie. Ładne ilustracje, cierpienie młodego Jedi, działanie na granicy (albo i za nią) imperialnego prawa – czego chcieć więcej?

REKRUTACJA OTWARTA

ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

redakcja@equinoxtimes.pl



ZA DARMO



CZYTAJ, UDOSTĘPNIJ,
WSPÓŁPRACUJ LUB DOŁĄCZ



*Pozimowa polecajka
książkowa*

ZIMA się kończy, a wraz z nią (mam nadzieję mroźnie i ciemne dni. A jak lepiej można pożegnać zimową aurę, niż poprzez owinięcie się kocykiem niczym ludzkie burrito i w asyście gorącej herbatki zostawiać zimę za każdą przewracaną stroną. Dlatego też przygotowałam tę recenzjo-polecijkę, ponieważ nie może zabraknąć tytułów do czytania!

~Gray Picture

„Las powieszonych lisów” – Arto Paasilinna

Mimo że żegnamy zimę, to i tak zacznę ten artykuł właśnie od książki w zimowych klimatach, takiej jak „Las powieszonych lisów” autorstwa fińskiego pisarza Arto Paasilinna. Pisarza tego można kojarzyć z jego bardziej popularnej książki, mianowicie „Rokiem zająca” (którą mogę szczerze polecić). Ta powieść przenosi czytelnika do niewielkiej chatki, daleko na północy Skandynawii i przedstawia losy dość nietypowej ekipy. Mamy Oiva Juntunena – złodzieja, który ukrywa się w głęsi przed swoim byłym współnikiem, ponieważ nie ma zamiaru dzielić się z nim skradzionym przed laty złotem. Towarzyszy mu major Remes, alkoholik na rocznym urlopie od swojej zmierzającej donikąd kariery wojskowej. No i jeszcze połowicznie oswojone lisiątko (wiecie, że innym słowem na małego liska jest niedolisek? niestety tłumacz tego nie wiedział, a to jedno z moich ulubionych słów).

Książka ta jest pełna absurdalnego humoru, a postacie, mimo bycia w zasadzie szujami (oprócz lisicy, zwierzątko nie zrobiło nic złego), łatwo dają się lubić. Ciekawie czyta się o tym, w jaki sposób rozwija się relacja pomiędzy tymi towarzyszami z przypadku, od niechęci i kłamstw do prawdziwej męskiej komitywy. A to wszystko w bardzo malowniczej lapońskiej scenerii. Lekka, przyjemna i nie za długa książka.



„Księgarnie i kościopył” – Travis Baldree

A jak już o powieściach „lekkich, przyjemnych i nie za długich”, to po krótko tak można opisać „Księgarnie i kościopył” Trávisa Baldree. Główną bohaterkę tej książki, orczycę Viv, czytelnicy mieli okazję poznać już w innym dziele spod pióra tego autora, a mianowicie w „Legendach i latte”. Jednak w mojej opinii znajomość tej drugiej nie jest wymagana, żeby przeczytać „Księgarnie i kościopył”. Powieść ta jest prequelem opowiadającym o wcześniejszym etapie życia Viv: za paręnaście lat właścicielki dobrze prosperującej kawiarni, a obecnie młodej poszukiwaczki przygód. Jednak w swojej pierwszej przygodzie orczyca odniosła całkiem dotkliwą ranę nogi, w wyniku czego musi zostać z tyłu i dochodzić do zdrowia, w czasie gdy jej nowa drużyna prowadzi pościg za nekromantką.

Viv nie pozostało nic innego, jak kurować się i czekać w wyjątkowo sennej nadmorskiej mieścinie, gdzie nuda zmęczyła ją tak bardzo, że weszła do podupadającej księgarni. Mimo że nie należało to do jej zwyczajów, dała się przekonać na przeczytanie książki. A potem kolejnej i kolejnej. Przy okazji zaprzyjaźnia się też z właścicielką sklepu z książkami i postanawia pomóc jej nieco odbudować interes.

„Księgarnie i kościopył” to bardzo cozy fantasy. Nie jest to lektura wysokich lotów, ale czasem ma się ochotę na coś lekkiego i uroczonego.

„Rozejrzyj się! Fascynujący świat polskiej przyrody” – Dariusz Dziektarz

Wyobraź sobie, że leżysz niespokojnie w środku nocy, ponieważ nie dają ci spać suchoty albo inna średniowieczna choroba. Pomiędzy nagłymi napadami kaszlu jest niesamowicie cicho, wszyscy inni domownicy spokojnie śpią. Jednak nagle słyszysz cichutkie stuk-stuk. Czy to tylko twoja podsycana chorobą wyobraźnia czy może sama śmierć już powoli do ciebie zmierza... Tak naprawdę to tylko tykotek,

niewielki chrząszcz, który żyje w ścianach twojej drewnianej chaty (w końcu to średniowiecze) i próbuje tymi dźwiękami przyzwać samicę.

No dobra, to był może przydługi wstęp... „Rozejrzyj się” to zbiór historii i ciekawostek o niepozornych polskich zwierzętach, głównie owadach i innych małych żyjątkach, które mogą normalnie umknąć naszej uwadze, takich jak wspomniany wyżej tykaczek, niepozorny rybik cukrowy, ukryty wśród książek zaleszczotek oraz wiele, wiele innych! Jest to bardzo ciekawa lektura, która w prosty i przyjemny sposób przybliży świat ciekawych istotek na co dzień ukrytych w naszych lasach, polach i domach. Nawet jak ja uznaję się za wyjątkowego zwierzoluba, to książka ta była pełna nowych dla mnie informacji!

„Moja przyjaciółka śmierć. Kulisy zawodu grabarza” – Robert „Grabarz” Konieczny, Maria Mazurek

Kolejny polski akcent na tej liście! Tym razem „Moja przyjaciółka śmierć”. Książka ta jest zapisem rozmowy, w której kulisy swojego niecodziennego zawodu odsłania grabarz Robert Konieczny. Znajdzie się tu odpowiedzi na wiele pytań związanych ze śmiercią i przygotowaniem zmarłego do pogrzebu, które często pojawiają się ludziom, ale zwykle nie ma się komu ich zadać. Jak wygląda przygotowanie ciała do pogrzebu? Czy to prawda, że żeby ubrać zmarłego łamie mu się kończyny (spoiler, nie). Książka ta to opowieść nie tylko o śmierci i o codziennej pracy ze zmarłymi, ale także o tym, jak praca jako grabarz zmienia podejście do życia.

Jest to bardzo króciutka pozycja, zaledwie 240 stron, ale mimo poruszania tematu śmierci dość lekka. To szczerza opowieść o zawodzie grabarza, jednocześnie pełna humoru na równi z szacunkiem do zmarłych i wrażliwością wobec ich rodzin. Dobra pozycja na wieczór.

„Miałam tak wiele” – Trude Marstein

Polecam ją kończę wracając do powieści skandynawskich. „Miałam tak wiele” to powieść, która zabierze czytelnika na podróż przez ponad pięć dekad życia głównej bohaterki. W kronice jej codzienności możemy poznawać Monikę kolejno (albo nie do końca kolejno, bo opowieść prowadzona jest trochę anachronicznie, gdzie czasem przeszłość przeplata się z przyszłością czy teraźniejszością) jako trzynastoletnią dziewczynkę, dwudziestolatkę wkraczającą w dorosłość i mającą romans ze starszym profesorem (trochę fujka – przypis Gray), trzydziestolatkę wychowującą córkę z partnerem, czterdziestolatkę po rozstaniu, a w końcu pięćdziesięciolatkę, która w swoim odbiciu w lustrze dostrzega własną matkę.

„Miałam tak wiele” to opowieść o szukaniu sensu w życiu, jakiegoś celu, spełnienia. Jednocześnie przepełniona jest uczuciem, że wszystko jest ulotne, że zawsze coś nam unika. Zawiera przemyślenia, czy podjęto się właściwe decyzje i jak żyć z ich konsekwencjami.

Jest to dość długa książka, ma około 600 stron, a akcja dzieje się w niej powoli. Na bohaterkę można się irytować nie jeden raz, choć myślę, że to celowy zabieg. Zdecydowanie nie jest to pozycja dla każdego, ale jeśli lubi się takie melancholijne powieści, to mogę śmiało polecić „Miałam tak wiele”.





FESTIWAL REMCON 2025 RELACJA

**LET'S PLAY
WITH COSPLAY!**

“TEMPUS fugit” rzucił Agent 007 w stronę Ernsta Stavro Blofelda w pamiętnej scenie ze “Spectre”. I my również odczuwamy ten nieubłagany przepływ czasu – ledwo byliśmy w Gdańsku na konwencji, a tu już kolejna edycja? Jakże to tak?!

~Gray & Hefajstos

Tak też pod koniec lutego tego roku odbyła się już siódma (acz druga w AMBEREXPO) edycja imprezy poświęconej popkulturze wszelakiej. Przez trzy dni przemierzaliśmy ogromną halę ciesząc oczy małymi i dużymi dziełami sztuki, nosy zapachami delikcji, a uszy ośmiobitowym plumkaniem ze strefy retro.



To tu, to tam

Znów całość została podzielona na strefy: handlową, gastro, gier i zabaw, odpoczynku i relaksu oraz retro. Tym razem wynajęto nieco więcej miejsca z hali sąsiadującej, co pozwoliło nie tylko na lepsze rozplanowanie całości, ale ułatwiło przepływ tłumnie odwiedzających.



Tym samym łatwiej było przemieszczać się pomiędzy stoiskami, które wręcz ugięły się pod ciężarem merchu. Naklejki, piny, magnesy, maskotki, zakładki, rzeczy dziergane oraz z gliny, druki 3D, kubki, smakołyki i plakaty. Naszym faworytem zdecydowanie były małe gliniane grzybki oraz piękny talerz z Jajkoniem.



Głodni mogli skusić się na corndoga, ramen, frytki japońskie (z majonezem rodem z “Gintamy”), taiyaki i bubble wafle, a wszystko to popić matchą lub boba tea. Po wszystkim dla relaksu warto było udać się do części z grami – planszówki i bitewniaki, “Guitar Hero”, gry rytmiczne, bijatyki, a nawet VR. Tych, którzy piksele wolą liczyć na palcach zapewne przyciągnęło pierwsze piętro, na którym rozłożono sporo wiekowego sprzętu. Mieliśmy nawet okazję rozegrać mały turniej w “Quake 3” po LANie – aż człowiekowi łezka w oku się kręci.

Uczta dla zmysłów

Na konwentach nie mogło zabraknąć oczywiście cosplayerów, a Ci po raz kolejny zachwycali efektami swojej ciężkiej pracy. Jak zawsze dominowały postacie z anime (w tym roku z “DanDaDan” oraz “Zapisków Zielarki”) i Genshin Impact, nie brakło jednak postaci z filmów czy seriali. Całość zwieńczył obowiązkowy konkurs – emocje aż kipiały.

Miłośnicy zdobywania wiedzy mogli wziąć udział w szeregu interesujących prelekcji i prezentacji – a było w czym wybierać. Cosplay, anime, Touhou Project, kino, kuchnia, a nawet kultura internetowa.

Rekordowa frekwencja, niesamowita atmosfera, przepyszne smakołyki oraz klimat Gdańska złożyły się na niezwykle popkulturowe przeżycie, które zdecydowanie trzeba powtórzyć. Albo zasmakować po raz pierwszy, jeżeli nie mieliście jeszcze okazji. Wszak do lutego czasu coraz mniej.





JASKIN
POPKULTURA KAM



LOWCY

MIENIA ZUPANEGO

FLINTSTONOWIE NA NES-A

Epoka piksela i upanego

CIAO TUTTI! Co jakiś czas wypada napisać artykuł pod temat numeru, więc proszę, oto jest. Pamiętacie taki prehistoryczny już serial animowany o jaskiniowcach? A wiedzieliście, że doczekał się dwóch gier na NESa, w które mogliśmy pograć na swoim Pegasusie? No to już wiecie. Przedstawiam Wam stworzone przez Taito „The Flintstones: Rescue of Dino & Hoppy” oraz sequel, „Surprise at the Dinosaur’s Peak”.

~malvagio

Jaskiniowy, odlotowy ród

Obie pozycje to klasyczne dla tej konsoli platformówki. Przyjdzie nam w nich wcielić się we Freda Flintstone’a ruszającego na dwie wyprawy ratunkowe; w pierwszej części będzie musiał odbić domowe pupile porwane w odległą przyszłość przez nikczemnego Doktora Butlera, w drugiej natomiast ocalić przed erupcją wulkanu latorośl tak swoją, jak i swojego przyjaciela Barneya. Który, przy okazji, aktywnie wesprze go w tej drugiej wyprawie. Tak prezentują się fabuły – w dużym skrócie, ale nie ma co się dłużej nad nimi rozwodzić. W tego typu grach i tak stanowią tylko pretekst

do kicania po kolejnych platformach. Najważniejszy jest gameplay.



A ten wypada całkiem solidnie. Przy czym nie są to tytuły dla miłośników prędkości – Fred nie potrafi biegać, odpada tu więc jakakolwiek mechanika pędu i jego wpływu na długość skoków. Umie za to zawisać i podciągać się na krawędziach większości platform. Rozgrywka jest bardziej powolna i metodyczna (przynajmniej w porównaniu z choćby „Super Mario Bros.”) zwłaszcza biorąc pod uwagę, że do mierzenia się z przeciwnikami używamy głównie maczugi o ograniczonym zasięgu (ale za to

ładownalnej sile ataku). Jakikolwiek kontakt z wrogiem kończy się utratą zdrowia, ale na szczęście nie życia (nie od razu) – obie gry posiadają system HP, które można rozwinąć i uleczyć stosownymi znajdźkami.



Castle-cave-ania

Gorzej, że rzeczony kontakt odrzuca naszego jaskiniowca do tyłu, zupełnie jak w serii Castlevania. Dostyc adekwatnie, bo w grze mamy nawet bossa-wampira. Upadek w przepaść oczywiście automatycznie pozbawia nas życia i to jeden z elementów, który czyni grę ponadprzeciętnie wymagającą. O oberwanie nie jest wcale trudno, jeśli dysponujemy tylko maczugą, a hitbox Freda jest niestety dość spory. Boli to przy niektórych bossach, bo choć razem z odrzutem pojawia się chwila nieśmiertelności, może się zdarzyć, że nie zdążymy opuścić obszaru zagrożenia i stracimy kolejne serduszek. Być może lądując w przepaści.

Sequel naprawia tę niewygodę – wciąż tracimy na chwilę kontrolę nad postacią, wciąż otrzymujemy chwilę nieśmiertelności, ale tym razem nie zostajemy odrzuceni do tyłu. Nie muszę chyba mówić, jak uprzyjemnia to sterowanie, choć nie da się ukryć, że jednocześnie zmniejsza to poziom trudności. Ale czy odrzut można nazwać dobrym sposobem na jego zwiększenie? Nie powiedziałbym, to raczej źródło irytacji, zwłaszcza

że w przeciwieństwie do Castlevanii, tutaj ciężko o uzasadnienie tego wewnątrz świata gry. Klan Belmontów to w końcu zwykli ludzie mierzący się z nienaturalnymi monstrami, a Flintstonowie to krzepcy jaskiniowcy. Nie powinni dawać tak sobą miotać. Inna sprawa, że sequel ułatwia grę zbyt mocno, szastając dodatkowymi życiami niemal tak mocno, jak „Super Mario Bros. 3”.

Prehistoryczne pałowanie

Podejście do przeciwników zmieniło się pomiędzy częściami, powiedziałbym, że na niekorzyść drugiej. W pierwszej większość zostawiała po sobie specjalne monety, służące jako amunicja do broni dodatkowych i specjalnych zdolności (o nich za chwilę). Wprowadzało to drobny aspekt ekonomiczny i możliwość farmienia, tym łatwiejszego, że gra nie posiada limitu czasowego. W sequelu przeciwnicy są już tylko zwykłymi przeszkodami do dzielenia pałką, ponieważ specjalnych zdolności już nie ma, a bronie dodatkowe mają teraz swój pasek energii, który regeneruje się samoistnie. Niby jest to wygodne, z drugiej strony splota to w jakimś stopniu grę, no i uważam, że gracz powinien się raczej zachęcać do aktywności niż biernego oczekiwania.

Wspomniane specjalne zdolności to Skok, Lot oraz Pływanie, o które Fred może poprosić przyjaciela-kosmitę, Wielkiego Gazoo. Nie wnikajmy głębiej w lore serialu. Pozwalają one łatwiej pokonywać poziomy, aby je zdobyć, musimy wygrać opcjonalną (i prościutką, ale stanowiącą całkiem miły przerywnik od platformowania) minigrę w koszykówkę 1 na 1. Potencjał zdolności nie został w mojej opinii w pełni wykorzystany, co widać zwłaszcza po Pływaniu, które możemy wykorzystać tylko na jednej planszy – choć przyznaję, że bardzo ułatwia jej najtrudniejszy fragment. Najprzydatniejszy wydaje

się Lot, pozwala bowiem uratować się z przepaści, jeśli tylko mamy dość monet – każde machnięcie skrzydłami uszczupla nasze konto, nie jest to więc tanie. Ale na szczęście możemy farmić...

Przyjaciel z sąsiedztwa

Jak wspomniałem, w sequelu Freda wspomaga Barney. Posługuje się procą, co pozwala mu zachowywać bezpieczny dystans od przeciwników, a jako że jest lżejszy od swojego przyjaciela, potrafi przechodzić po specjalnych belkach; brakuje mu jednak krzepy do mocnych uderzeń i podciągania się na zwyczajnych platformach. W odróżnieniu od choćby „Tiny Toon Adventures” możemy w każdej chwili przetaczać się między jaskiniowcami, co – przynajmniej w teorii – powinno zaoferować graczowi dwa różne sposoby rozgrywki.

W praktyce Barneya ciężko uznać za alternatywę – jego pozbawiona możliwości ładowanych ataków proca w porównaniu z maczugą Freda zadaje śmiesznie małe obrażenia, których zachowywanie dystansu nie rekompensuje. Sytuację ratuje nieco kilka dobrze przemyślanych sekretów wykorzystujących zmienianie postaci, ale w ostatecznym rozrachunku na Barneya przetaczać się będziemy tylko w miejscach, które jedynie on może pokonać. Brakuje mu tutaj jakiegoś dodatkowego atutu ze sfery mobilności, czy choćby cząstkowego wzmocnienia ataków, potencjał mechaniki nie został w pełni wykorzystany. Ale nie wykluczam, że dla młodszych graczy atakowanie z bezpiecznego dystansu może być wystarczająco atrakcyjną opcją.

Jaskiniowe malowidła, prehistoryczne rytmy

W warstwie audiowizualnej na graczy raczej nie czekają fajerwerki – zwłaszcza audio, obie części nie

posiadają zbyt wielu motywów muzycznych. Na pochwałę zasługuje część pierwsza za wykorzystanie melodii z czołówki serialu nie tylko na ekranie startowym, ale też mapie świata; wybrzmiewa tam o wiele lepiej niż nijaki, zbyt spokojny motyw z części drugiej. Wypadający zresztą dziwnie na tle innych, bardzo energicznych. Co się tyczy grafiki, tutaj żadna z gier nie zawodzi – w obu przypadkach mamy tu do czynienia z bardzo kreskówkową oprawą, dobrze oddającą serial, choć paleta barw z pierwszego tytułu wydaje się lepiej pasować; jest jaśniejsza, żywsza. Sprite’y są ładnie wykonane i animowane, warto przy tym nadmienić, że te z „Surprise” są bardziej szczegółowe, a finałowy boss to prawdziwy majstersztyk. Tego zresztą należałoby oczekiwać od jednej z ostatnich gier na NES-a, prawda?



Koniec końców obie gry są do siebie całkiem podobne jakościowo – nic nadzwyczajnego, ale też nic złego, w obu przypadkach solidne 6/10. Gdzie jedna traci, tam zyskuje druga i vice versa. Fani serialu mogą doliczyć tu dodatkowy punkt. Jeśli któryś z tytułów wpadnie Wam kiedyś w ręce, grajcie śmiało, polecam. I na tym skończymy dzisiaj nasze zajęcia z retromancji.

yabba-dabba-dios!

Mizukon

zachodniopomorski konwent m&a

25-27.07.2025



POPVLOVS

THE BEGINNING



Szamanka w drodze
do boskości

NA początku była ciemność, a potem w ciemności pojawiła się MANA! Takimi słowami wita nas w intrze nasza główna bohaterka – Szamanka. Wybrana do czynienia rzeczy wielkich lub by zginęła próbując – twoja w tym głowa, żeby jej się udało. Chwyć więc za kostur, kieruj tymi, którzy padają Ci do stóp albo zmiażdż tych, którzy Ci się przeciwstawiają w tej grze studia Bullfrog, twórców „Dungeon Keepera”!

~Tanatos

Piorunem go, tornadem i na końcu jeszcze wulkan!

Ok, zacznijmy od najfajniejszego elementu rozgrywki w „Populous: The Beginning”, czyli czarów naszej szamanki (i w sumie wrogich szamanek też, ale lepiej, jak to my ich używamy). Zaczynamy skromnie od słabej kuli ognia, która wybucha u celu i może co najwyżej kogoś odepchnąć (choćby do wody, która jest dla wszystkich śmiertelna) i z czasem zdobywamy coraz to potężniejsze narzędzia do mordowania czy panowania nad światem.



Jednym z pierwszych jest piorun, który zabija każdą jednostkę i potrafi podpalać budynki sprawiając, że stają się bezużyteczne (i podpalając każdego, kto się w środku znajdował). Później zdobywamy takie zaklęcia, jak bagno (które zabija każdego, kto weń wejdzie), deszcz ognia czy w końcu – niszczycielski i potężny wulkan, który nie tylko niszczy wszystko, co znajdowało się w jego miejscu (sprawiając, że budynki pękają w szwach), ale też gorącą lawą pali wszystko i wszystkich na swojej drodze, zostawiając po sobie ziemię niezdatną do dalszego budowania.

Nawróć, wyszkol, wyślij do boju

Będąc przy budowaniu. Nie samą magią człowiek żyje, a i szamanka to nie jest jednoosobowa armia –

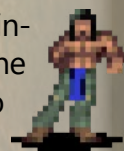
wbrew pozorom nie jest jakoś zabójczo wytrzymała. No i zaklęcia też nie naładują się same. Dlatego będziemy potrzebować wyznawców. Od podstawowych śmiałków – budowniczych, którzy również zamieszkują i yyy... populują chaty, co generuje nam manę i mamy więcej śmiałków, którzy mogą zostać przeszkoleni na różne jednostki: przez wojowników i kapłanów konwertujących wroga jednostki 'wołolo style', przez szpiegów, którzy są niewidoczni dla wrogów i mogą sabotować budynki, po ogniomistrzów rzucających ze swych rąk kulami ognia.

Ale żeby mieć dostęp do tego katalogu jednostek, jak i wspomnianych wcześniej czarów, musimy je najpierw wykraść ze świątyni wiedzy – modląc się przy niej. Gdy to zrobimy, nowo pozyskany schemat budynku wyskoczy na pierwszy plan, pokazując cały model budowli, po to, żeby wskoczyć nam zgrabnie do menu budowania. Pomysłowa animacja, niby mała rzecz, a od dziecka mi się podobała. Poza świątyniami, do których modlić się może tylko nasza szamanka, są jeszcze totemy, które zmieniają coś w świecie gry i kamienne głowy, które dają nam czary jednorazowego użytku. Wszystko sensownie poukładane w kampanii na 25 misji.

Domki ze słomy i...

No dobra, czas na warstwę audiowizualną. Nie oszukujmy się, jest to gra z roku 1998, nie będzie wyglądać pięknie. Domyślnie bez wrappera gra odpali się najwyżej w szalonej rozdzielczości 800x600, gdzie tekstury są rozmazane, geometria świata jest bardzo prosta, a wszystkie jednostki to sprite'y... A jednak wszystko wygląda spójnie, zachowując w ten sposób konkretną estetykę. No i niektóre efekty, nie ważne jak prymitywne według dzisiejszych standardów, wciąż potrafią ucieszyć. Jeśli chodzi o dźwięki, to jest jak najbardziej przyjemnie. Ambientowa, tribalowa muzyka w tle nadaje klimatu, jednostki mówią po swoim plemiennym języku, a kiedy dzieje się akcja, to wszystko należycie brzmi.

Czy grę polecam? Jak najbardziej, choć znalezienie polskiej wersji może być ciężkie (chyba że się poszuka w odpowiednim archiwum), a osobiście nie wyobrażam sobie tej gry bez polskiego dubbingu w intrze. No i uwaga na wyżej wspomniane problemy z wysoką rozdzielczością. Jeśli to Was jednak nie odstrasza, to zapraszam. Miłego zostawiania bóstwem!





TYGRYSEM SZABŁOZĘBNYM
PRZEZ ŚWIAT!

FARCRY[®] PRIMAL

CZASEM tak jest, że po tygodniach śledzenia mamutów i odseparowania jednego z nich od stada, los rzuca Ci w twarz tygrysa szablozębnego, który wybija większość z twojej grupy myśliwych, a sam ledwo uchodzisz z życiem. Jednak nie ma tego złego, co by na dobre nie wyszło, bo okazuje się, że trafiasz do krainy Oros, gdzie ponoć żyją twoi pobratymcy z klanu Łindzia. Gorzej, że szybko się przekonujesz, iż jednak trafiłeś z deszczu pod rynnę, bo Łindzia w Oros są porzbijani, a pierwszym twoim sojusznikiem jest dziewczyna z naszymi z uszu. Uroki życia jaskiniowca.

~Tanatos



Liście, patyki, łój i skóra (a czasem nawet kupa)

Oczywiście każda z tych postaci potrzebuje chaty, która musi być zbudowana i może też zostać ulepszona, co daje nam czasem dostęp do dodatkowych bonusów. I w sumie tu będzie dobry czas, by wspomnieć o systemie craftingu, polowania i zbieractwa do niego potrzebnego. Kraina Oros wypełniona jest po brzegi różnego rodzaju fauną i florą, którą można pozyskać dla dobra wioski (i siebie). Poza wcześniej wspomnianymi chatami odblokowującymi nam umiejętności i czasem nowe przedmioty, możemy również tworzyć przeróżne ulepszenia. Głównie dla naszego arsenału, ale jest też parę innych unikatowych ulepszeń. W końcu wspomnianych surowców można użyć również do wytwarzania „amunicji”. Każdą z dostępnych broni możemy nieść więcej niż jedną przy sobie, każdą możemy rzucić (bądź strzelić w przypadku strzał) w przeciwnika, a i każda po kilku-kilkunastu uderzeniach się rozpada. Na początku mnie to nieco frustrowało, ale z czasem się



Zbieranie Łindzia, by zrobić wioska

Jak wspomniałem we wstępie, nasze plemię, Łindzia, jest rozbite i początkowo naszym zadaniem będzie ratowanie, bądź zwyczajnie znajdowanie i sprowadzanie do nowo powstającej wioski, naszych współplemieńców, w szczególności uzdolnionych w tym czy innym fachu. Jednym z pierwszych mieszkańców jest szaman, ale są też np. łowczynie i wojownik. Nie tylko sprawiają oni, że nasza wioska się powiększa, ale też pomagają nam odblokować nowe umiejętności. No i każdy z nich ma unikatowy sposób na przywitanie się z nami. Szaman na przykład pozwala nam nauczyć się komunikować ze zwierzętami i je oswajać, a niektóre z nich możemy nawet dosiąść! Jeśli chcieliście pojeździć na tygrysie szablozębnym i rzucać z niego palące się włócznie we wrogów, to tutaj macie ku temu okazję. Ale najpierw musimy się napić jakiegoś bliżej nieokreślonego paskudztwa, które ma w sobie przynajmniej jakąś krew nieznanego pochodzenia. Po czym mamy taką jazdę, że padamy nieprzytomni i mamy wizje. Które, szczerze mówiąc, są całkiem fajne i ciekawe, więc polecam.



przyzwyczaiłem. W miarę. Sprawiało to chociaż, że nie używało się w kółko tej samej broni, co urozmaicało rozgrywkę i czyniło walkę bardziej organiczną.



Kije, zastrzone kije, latające zastrzone kije

A będąc już przy broni. Z głównych mamy maczugi, łuki i włócznie, a z rzucanych mamy trzy rodzaje noży i trzy rodzaje bomb. Różne rodzaje noży i bomb odkrywamy w trakcie rozgrywki ucząc się ich od naszych wrogów, więc nie będę dużo o tym pisał. Włócznie mamy tylko jeden rodzaj, ale możemy je ulepszyć wiele razy i zadają duże obrażenia, szczególnie jak się nimi rzuca, jednak nie możemy nieść ich zbyt wiele. Maczug mamy dwa rodzaje: jedno- i dwuręczne – są one nieco wolniejsze, ale można nimi zaatakować większą ilość przeciwników na raz. No i są jeszcze trzy rodzaje łuków, ale nie można, z oczywistych powodów, walczyć nimi wręcz.



Wszystkie bronie można podpalić, aby nie tylko zadawać większe obrażenia i podpalać wrogów, ale też podpalać wszystko dookoła. Niektóre zwierzęta boją się ognia i będą nas unikać, jeśli będziemy mieli podpaloną broń ze sobą. No i można za pomocą ognia tworzyć niezłe zasadz-

ki czy pozbyć się rogów alarmowych w obozach przeciwników rozsianych po całej mapie.

Oros, Łindzia, Udam i Izila

A skoro o przeciwnikach mowa. Zaczniemy może od bardziej naturalnych, czyli różnej maści zwierzątek, bo jest ich co nieco. Zaczynając od roślinożernych zwierząt, jak króliki czy jelenie, przez nieco większe włochate nosorożce i mamuty (które możemy ujeżdżać i miażdżyć nimi naszych wrogów!), kilka rodzajów ptaków, aż po różnej maści drapieżniki, jak wielkie koty, wilki czy niedźwiedzie. Jak już wspominałem, część z nich będzie można nawet okiełznać i – oczywiście – każde z oswojonych zwierząt można pogłaskać!

Lokalna fauna to nie jest jednak nasze główne zagrożenie w krainie Oros. Plemieniu Łindzia zagrażają dwa inne plemiona: kanibalistyczni Udam zamieszkujący mroźną północ, którzy jedzą naszych współplemieńców w nadziei, że ich to uzdrowi, oraz piromańscy rolnicy Izila, którzy porywają naszych współplemieńców jako darmową siłę roboczą. Niestety, Łindzia z Oros to nie tacy twardziele jak Takkar (główny bohater), więc musimy zrobić całą robotę za nich co nieco ich ogarnąć.

Robimy to głównie poprzez przechodzenie misji pobocznych, ale również odbijając z rąk wrogich plemion obozy i strażnice. O ile strażnice są niewielkie, zwykle nie więcej niż 4–5 wrogów, po zabicu których musimy rozpalić wielkie ognisko strażnicze, tak obozy są nieco bardziej zaludnione i lepiej pilnowane. Przemierzając mapę zawsze możemy natrafić na naszych współplemieńców w opałach, którym możemy ruszyć na ratunek i przyłączyć do wioski. Poza tym mapa jest wypełniona różnej maści aktywnościami pobocznymi, dającymi mniejsze lub większe bonusy oraz, jak na Ubi przystało, całą masę znajdziek do znalezienia. Osobiście dwoma ostatnimi nawet się nie przejmowałem, jako że były to typowe dla gier tego studia zapchajdziury do ich otwartych światów, żeby licznik godzin się zgadzał.



Rzeki szum, ptaków śpiew, prajęzyk gdzieś zza drzew

No dobra, czas porozmawiać o warstwie audio-wizualnej. Zacznę od audio, bo jest o czym mówić. I pominię muzykę, i dźwięki podsumowując je, że są dobre i ogólnie pozwalają się wczuć w bycie jaskiniowcem. Co natomiast wyróżnia „Far Cry Primal”, to jego... język. Otóż postaci zamiast mówić po angielsku czy mieć polski dubbing mówią w specjalnie stworzonym na potrzeby gry języku Łindzia (czy Wenja, jak oficjalnie został nazywany). Skonstruowany, żeby brzmiał jak pra-praindoeuropejski, wszystkie postaci mówią do nas w tym właśnie języku.

Na dodatek każde plemię mówi inną jego odmianą. O ile Łindzia i Udam mówią siostrzanymi dialektami, tak dialekt bardziej zaawansowanych Iziła przypomina bliżej wspomniany wcześniej praindoeuropejski. Język ma całą funkcjonalną gramatykę i w ogóle, bardzo ciekawa rzecz, naprawdę pozwala się wczuć w bycie ugabuga jaskiniowcem.

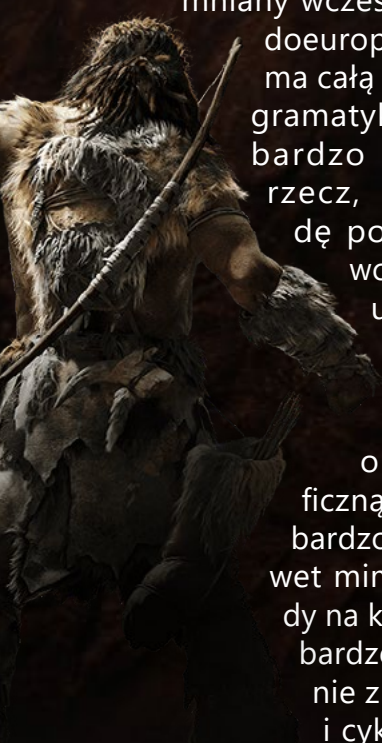
Jeśli chodzi o warstwę graficzną, to gra wygląda bardzo przyjemnie, nawet mimo prawie dekadę na karku. Widoczki są bardzo ładne, szczególnie z tym, jak pogoda i cykl dnia oraz nocy

działa w tej grze. Zwierczaki wyglądają bardzo futrzaście i aż chce się je pogłaskać i dobrze, że można, a brak konceptu przestrzeni osobistej u postaci w przerywnikach filmowych uwypukla



dzikość tych ludzi. No i oczywiście nie tylko to, postaci są dobrze zaprojektowane i zapadające w pamięć (nawet ta jedna postać z nienaturalnie amerykańskim akcentem, która była wkurzająca, ale przez jej głupotę można chociaż pooglądać, jak dostaje bęcki raz za razem).

Podsumowując, „Far Cry Primal” jest świetnym symulatorem jaskiniowca i bardzo ciekawym doświadczeniem, które – mimo wysiłków, by uczynić z niej kolejną ubi-grę z otwartym światem zawałoną niepotrzebnym badziewiem – jest naprawdę przyjemne, jeśli się te badziewia zwyczajnie zignoruje. Miłego ujeżdżania tygrysów szablozębnych!





FROM
DUST™

...i w proch się obrócisz

DRUGA gra Ubisoftu pod rząd w tym numerze, cztery lata starsza od „Far Cry Primal” i dużo prostsza. Na tyle, że przez długi czas czułem się, jakbym grał w demo technologiczne, a nie grę dużego studia. Ale po kolei.

~Tanatos

Mając świat w garści

Jakiś czas po zbastardyzowaniu marki, jaką jest „Rayman” przez zrobienie z niej płytkiej gry imprezowej z ubisoftowym ekwiwalentem minionków, odpowiedzialne za to studio, czyli Ubisoft Montpellier stworzyło grę. Grę z całkiem ciekawym konceptem, w której jako bóstwo (czy raczej Tchnienie/Oddech/Breath) i za pomocą boskich mocy manipulowania światem tej produkcji pomagamy naszym wyznawcom budować wioski i przetrwać wszelkie przeciwności losu, jakie rzuci w nich matka natura. Mocno czuć, że jest inspirowana kolejną serią gier, której ostatnia część została opisana w tym numerze, czyli „Populous”, a szczególnie pierwszymi dwoma jej częściami, gdzie odgrywaliśmy nieco mniej bezpośrednią rolę. Tak i tutaj – nie kierujemy naszymi podopiecznymi bezpośrednio, a co najwyżej możemy im kazać wejść w interakcję z jednym z artefaktów zostawionych przez przedwiecznych, takich jak totemy umożliwiające budowanie wioski, kamienie wiedzy pozwalające na ich ochronę przed konkretnym żywiołem czy wreszcie artefakty, które są w tej grze opcjonalnymi znajdźkami.

No dobra, ale jak się w to gra? Sterujemy za pomocą myszki wspomniany wcześniej Oddech, który manifestuje się w postaci kulki i zbieramy różne rzeczy z krajobrazu, przekształcając go odpowiednio. A to robimy za pomocą piasku nowy mostek, a to za pomocą lawy, która zastyga w kamień, zmieniamy bieg rzeki, która ten piasek by zwyczajnie z czasem zmyła... Czasem też używamy jednego z trzech specjalnych drzew (wodne, ogniste i wybuchowe), aby pomóc sobie z niesfornymi żywiołami. Aż tyle i tylko tyle. Na szczęście gra jest na tyle krótka, że ta mechanika

nudzi się równie szybko, co gra kończy, więc jeśli komuś mało wrażeń, jest też tryb wyzwania. Ten tryb ma nieco sensowniejszy poziom trudności, bo kampania jest śmiesznie prosta.

Z pustego i Salomon nie naleje

Żeby nie było – nie mówię, że gra jest zła, po prostu mimo ciekawego silnika fizycznego jest ona wciąż dość... cóż... skromna. Jednak jakby nie patrzeć, studio Montpellier do czasu, gdy „From Dust” było stworzone, to spadło z głównego oddziału do małego studia robiącego drobne gierki (w porównaniu z sąsiednimi studiami w Montrealu czy później też Toronto). Gierki jak „Rayman Origins”, „Valiant Heart” czy ostatnio „Prince of Persia: The Lost Crown”. Potrafię więc sobie wyobrazić, jak ciekawsze i zmniejszające powtarzalność rozgrywki mechaniki zostały wycięte przez cięcia kosztów, dedlajny i fakt, że gra nie była głównym priorytetem wydawniczym Ubi.

Pod względem audiowizualnym... cóż, grafika jest nieco nierówna, bo o ile symulacja wszystkich materiałów zwykle działa tak, jak powinna i jest całkiem imponująca czy ciekawa jak na swój czas, tak czasem nie działa, jak powinna, przez co się krzaczy. Plus, niektóre modele wyglądają dość biednie. Co do audio, ponownie jest to mieszanka, bynajmniej nie krakowska. O ile muzyka i wiele dźwięków stoją przyzwoicie, tak głos narratora, bardzo często powtarzające się wołania o pomoc naszych wyznawców, a nawet dmuchający jak w brzmiały niczym wuwuzele instrumenty mieszkańcy wioski z częstotliwością co pół minuty – potrafią zirytować.

Podsumowując, czy polecam „From Dust”? Cóż, biorąc pod uwagę, że jest dostępna w keyshopach za grosze, to jeśli nie macie nic lepszego do roboty i chcecie pobawić się piaskiem, wodą oraz lawą w wirtualnej piaskownicy, to mogliście trafić gorzej. Miłego stawiania babek z piasku!



