

Equinox TIMES

KASYNO ZAWSZE WYGRYWA

Igranie z fortuną w popkulturze

BALATRO

Joker Jokerowi Jokerem

BUCKSHOT ROULETTE

Stawki dużego kalibru

DEATH PARADE

Na końcu drogi jest bar...

BYKON 2025

Było okrutnie fajnie!

ŚDF 2025 + WYWIAD

Chorzów Olimpem Polski

DEVIL MAY CRY

Który to krąg Piekła, Netflix?

IGLICA

Rewolucja w RPGach



Spis treści

RECENZJE – FILMY I SERIALE

Ghosts.....	4
Mickey 17.....	6
Śnieżka.....	8
Devil May Cry.....	10

RECENZJE – GRY

Beyond The Edge Of Owlsgard.....	12
The Bazaar.....	14
Mouthwashing.....	18
Iglica – Miasto musi upaść.....	20

RECENZJE – LITERATURA

Język Smoków.....	24
-------------------	----

PUBLICYSTYKA

Relacja z Bykonu.....	26
Relacja ze Śląskich Dni Fantastyki.....	28
Fabula a gameplay.....	34

TEMAT NUMERU

Death Parade.....	40
Buckshot Roulette.....	42
Balatro.....	44
The World is Money and Power.....	48
Zwierzęta które pogrywają z losem.....	50

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

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

Witajcie, Czytelnicy!

Po małej przerwie świątecznej wracamy do Was z kolejnym numerem naszego projektu! Tym razem pochylił się nieco bardziej nad twórcami kultury zawierającymi nawiązania do klasycznych gier wyjętych rodem z kasyna!

Od recenzji prawdziwego fenomenu gier karcianych, jakim jest „Balatro”, przez klimatyczne anime z ciekawym twistem, czyli „Death Parade”, aż po omówienie zwierzątek, które igrają z losem. I wiele więcej!

Poza tym podzieliliśmy się z Wami naszymi wrażeniami z tegorocznych edycji Bykonu oraz Śląskich Dni Fantastyki, a ponadto przeprowadziliśmy też wywiad z członkami Śląskiego Klubu Fantastyki, który od wielu lat organizuje ŚDF-y w Chorzowie! Porozmawialiśmy sobie trochę o ich doświadczeniach z konwentami od kuchni, więc zachęcamy do czytania.

Dużo się ostatnio u nas dzieje. Z dumą zapowiadam, że w nadchodzącym czasie członków naszej redakcji będziecie mogli spotkać na Genshinmeecie (Kraków, 10.05), Gliwickiej Konferencji RPG (Gliwice 21.06), Festiwalu Elysium (Warszawa, 5-6.07) oraz Mizukonie (Przeclaw, 25-27.07) - a szykuje się jeszcze więcej ciekawych wydarzeń! Serdecznie zachęcamy do dołączenia i tradycyjnego przybicia piątki!

~Lailyren

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

Źródło czcionki do recenzji: [Balatro](#)

Źródło grafiki tła dla stron: [44-45, 46-47](#).

Źródło grafik w ramach do recenzji: [Iglica](#)

Autorka baneru do recenzji Mouthwashing: [Mintaii](#)

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

Nasza strona
>klik<

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



Ghosts

Upiornie dobra zabawa



PEWNEGO dnia dowiadujesz się, że dostałeś w spadku po dalekiej krewnej wielką, choć wymagającą odnowienia posiadłość na wsi. Podejmujesz jedyną słuszną decyzję, jaką jest rzucenie pracy w Nowym Jorku i przerobienie nowo odziedziczoną rezydencję w B&B. Ale potem podczas oglądania domu spadasz ze schodów, przez co przez chwilę jesteś martwy, a gdy potem do niej wracasz, okazuje się, że widzisz duchy. I że w twoim nowym domu i przyszłym biznesie mieszka cała ich zgraja. Brzmi ciekawie? Właśnie tak przedstawia się zarys fabuły serialu „Ghosts” („Duchy”).

~Gray Picture

„Ghosts” to amerykański serial, który jest adaptacją brytyjskiego sitcomu o tym samym tytule. Swoją drogą, nadal to robimy, nowe adaptacje seriali? Myślałam, że to umarło już jakiś czas temu (może nie licząc polskiej wersji „The Office”, które do dziś wydaje się dziwną anomalią w ładzie wszechświata). Ale wracając do tematu, tak jak mówiłam we wstępie, serial „Ghosts” opowiada o Sam (Rose McIver, którą można kojarzyć także z „iZombie”, który jest jedną z moich ulubionych komedii, a przynajmniej jego pierwsze sezony), która oprócz rezydencji na wsi zyskała zdolność widzenia duchów. Teraz ma na głowie rozwiązywanie problemów zmarłych – problemów od „czy możesz zmienić kanał w telewizji” do „czy możesz rozwiązać tajemnice mojego morderstwa”.

Największą zaletą tego tytułu jest niezwykle kolorowa i przerysowana gama postaci–duchów. Rezydencję zamieszkuje cała grupa nieumarłych. Jest tu więc brutalny (ale z miękką stroną) wiking czy cyniczny rdzenny mieszkaniec Ameryki. Bardzo zabawna jest przodkini Sam, żywiąca ogromny sentyment do wartości jej czasów (takich jak praca dzieci, kokaina

dostępna w spożywczym i nienawiść do Irlandczyków). Ciekawą postacią jest też śpiewaczka z czasów prohibicji, która chciałaby się dowiedzieć, kto stoi za jej morderstwem. Bardzo rozczałający są wesola i zagubiona hipiska oraz miły drużynowy, który zmarł przebity strzałą młodej harcerki. Jest też finance bro, który umarł bez spodni, więc teraz wszyscy muszą przez to cierpieć. A specjalne miejsce w moim serduszu ma ukryty w szafie (tej metaforycznej, gejowej, bo czuję, że trzeba to uściślić w przypadku duchów) żołnierz z czasów wojny o niepodległość USA, zakochany w innym duchu, który w tej wojnie stał po stronie Wielkiej Brytanii. Dość powtarzalnym żartem, jednak zwykle śmiesznym, jest to, że Jay (mąż Sam) nie widzi duchów, więc często stoi sobie obok i patrzy, jak Sam rozmawia z duchami.

Jak na razie widziałam tylko dwa pierwsze sezony z obecnych czterech, ale obejrzałam je praktycznie ciągiem, bo tak się wciągnęłam. Odcinki są krótkie, bo trwają tylko te dwadzieścia minut z kawałkiem, więc są idealnej długości, żeby obejrzeć je do obiadu (albo żeby potem puścić „no, może jeszcze jeden”, a następnie tak jeszcze pięć razy). „Ghosts” to przyjemny, lekki serial. Najwięcej rozrywki przynosi obserwacja interakcji pomiędzy duchami z bardzo różnych okresów historii i o równie różnych charakterach, co prowadzi do zabawnych sytuacji czy wymian zdań. Po dwóch sezonach nadal dobrze się bawię, choć jakbym miała trochę ponarzekać, to na to, że postacie są dość przerysowane i takie dość jednowymiarowe, a żarty często się powtarzają.

Mogę polecić serial „Ghosts” każdemu, kto ma ochotę na lekką, przyjemną komedię. Wyczekujcie kontynuacji tego artykułu, jak już skończę amerykańską wersję i wezmę się za brytyjską!



Hey Mickey you're so fine,
you're so fine you're gonna die



MICKEY 17

CZASEM, gdy w życiu kompletnie nam się nie układa, nasze myśli skłaniają się ku jednemu rozwiązaniu: ucieczce. Zmiana miasta czy nawet kraju może pozwolić na nowy start, z fundamentami w postaci życiowych doświadczeń. A co gdyby można było uciec na inną planetę?

~Hefajstos

To właśnie jest podstawą najnowszego dzieła Joon-ho Bonga (oscarowy „Parasite”, „Okja” czy gatunkowo zbliżony „Snowpiercer”). Jego „Mickey 17” jest satyrycznym komentarzem na obecne czasy, stworzonym z miks gatunków i świetnej obsady. Nie każdy jednak da radę to przełknąć.



Drukarka, ostateczna granica

Nie tak odległa przyszłość roku 2054. Mickey Barnes (Robert Pattinson) nie ma w życiu lekko. Gdy wraz z przyjacielem Timo (Steven Yeun) popada w długi u niebezpiecznego gangstera, postanawia dostać się na statek zmierzający na planetę Nilfheim w celu jej zasiedlenia. Bezmyślnie wybiera posadę „Wymienialnego”, człowieka który ma umierać dla nauki, by następnie zostać ponownie wydrukowanym na bazie wykonanego wcześniej skanu (oraz kopii pamięci na dysku w designie cegły).

Zarówno zadania, jak i sama podróż okazują się być dość nieprzyjemne, zwłaszcza że wyprawie przewodzi charyzmatyczny i do bólu zepsuty miliarder Hieronymous Marshall (Mark Ruffalo) i jego zafiksowana na punkcie sosów żona Ylfa (Toni Collette). Ukojenie nasz bohater znajduje w ramionach strażniczki Nashy (Naomi Ackie).

Sprawy komplikują się, gdy na Nilfheim Mickey wpada w macki kosmitów, przez co zostaje uznany za zmarłego. Kiedy udaje mu się uwolnić i wrócić do bazy,

czeka na niego przykra niespodzianka pod postacią Mickey’ego 18. Multiplikacja to nie rewelacja, a poważne przestępstwo karane kompletną kasacją – tym samym panowie muszą znaleźć rozwiązanie tej trudnej sytuacji.

Grubszą kreskę zrób

Całość jest więc poprawnym kinem science-fiction, które ma ambicję na bycie czymś więcej. Nie udało jej się jednak spełnić, przynajmniej nie do końca – „Mickey 17” cierpi bowiem na szereg problemów. Postacie wyraźnie podzielone są na dobrych i złych, co spłyca przekaz. Sam moralny komentarz wbijany jest nam do głowy młotkiem, nie skłaniając do refleksji. Brakuje również zagłębienia się w samą technologię back-upów i kopiowania ludzi (ot, da się i tyle).

Dużo lepiej obraz wypada na poziomie obsady. Robert Pattinson jako tytułowy Mickey (a raczej, cała gromadka) jest fenomenalny. Każda kolejna kopia jest na swój sposób inna, z własnymi ambicjami i słabościami. Wszystko to gustownie spina jego narracja z offu, wzorowana na „Fargo”. Równie świetny jest Ruffalo jako karykatura charyzmatycznego miliardera showmana – kto widział „Biedne istoty” wie, czego się spodziewać.

Dalsze plany również zapadną Wam w pamięć – czy to zabójcza Nasha, oderwana od rzeczywistości Ylfa, czy też śliski jak węgorz Timo. Każda z tych postaci ma w sobie sporo życia i dobrze wpasowuje się w ramy przedstawionego świata.

Brak filamentu, za to z sukcesem

Wizualnie Joon-ho Bong prezentuje nam surowe kino gatunkowe, lżejsze od wspomnianego „Snowpiercera”. Scenografia i efekty robią wrażenie, zaś przypominające istotę z „Okji” kosmiczne poczwary wpisują się w konwencję.

Jeżeli więc macie możliwość, sięgnijcie śmiało. Mimo swoich mankamentów, „Mickey 17” jest porządnym kawałkiem science-fiction, przy którym miło spędzić dwie godziny z hakiem. I kto wie, może skłoni Was to do zmian we własnym życiu? **Ave!**



A vibrant, magical forest scene featuring Snow White in her iconic blue and yellow dress, kneeling and holding a small blue bird. She is surrounded by forest animals: a white deer, a large stag with a bird on its antler, two rabbits, and two squirrels. In the background, a small wooden cottage with a thatched roof is nestled among trees. The scene is bathed in warm, golden light with glowing particles floating in the air.

DZIESIĄTA MUZO,
POWIEDZ PRZECIE...

SNOWWHITE

...CO jest najważniejszą animacją Disneya w tym świecie? Choć ile osób, tyle opinii, fakt pozostaje faktem – „Królewna Śnieżka i siedmiu krasnoludków” z roku 1937 zmieniła oblicze kina, dzięki czemu utorowała korporacji Walta drogę do nieśmiertelności. Zgodnie z obecnym trendem, wersja aktorska powstać wreszcie musiała. I pozostawiła po sobie smak zatrutego jabłka.

~Hefajstos

Na reżyserskim stołku zasiadł więc Marc Webb (obie części „Niesamowitego Spider-Mana” Sony), który wraz ze scenarzystką Erin Cressidą Wilson próbował nadać baśni nową jakość. Niestety, zamiast przyjemnego deseru wyszedł klops najgorszego sortu.

Hej-ho, hej-ho! Do kina by się szło!

Gdzieś tam w królestwie zamieszkałym przez ludzi dobrych, cnotliwych i prawych rodzi się księżniczka. Miało to miejsce podczas śnieżycy, stąd też nadano jej imię Śnieżka (dość zgrabna zmiana pod latynoskie korzenie głównej aktorki). Dziewczynka dorastała w spokoju i szczęściu, ucząc się od rodziców tego, jak być dobrym człowiekiem o czystym sercu – w dużej mierze piekąc poddanym nieprzyzwoite wręcz ilości szarlotki.

Sielanka nie trwa jednak długo, bowiem – zgodnie z prawidłami świata Disneya – dobra królowa zapada na tajemniczą chorobę i umiera. Zrozpaczony król znajduje ukojenie w ramionach pięknej przybyszki (Gal Gadot), która okazuje się być doszczętnie złą kobietą. Wysyła męża na pewną śmierć, przejmuje królestwo i wprowadza rządy żelaznej (acz odzianej w klejnoty) ręki. Zmusza też swoją pasierbicę do sprzątania zamku (samej jednej).

W takich warunkach Śnieżka wyrasta na Rachel Zegler, której uroda zaczyna zagrażać Złej Królowej. Ta wysyła ją do sadu jabłkowego wraz z Myśliwym, który ma za zadanie zgładzić dziewczę. Nie mogąc zmusić się do tak haniebnego czynu, ten każe jej uciekać i nie wracać. Śnieżka trafia ostatecznie do chaty zamieszkałej przez siedmiu krasnali, dzięki którym wejdzie na ścieżkę do odzyskania królestwa.

Z kotła AI smakołyk ten

Jest tu kilka zmian, które na papierze brzmią całkiem dobrze. Śnieżka nie jest już łatwowiernym dzieckiem, ale młodą kobietą, która próbuje odnaleźć siebie w niesprzyjającym świecie. Nie ratuje jej też

książe, za to nawiązuje współpracę z pewnym banitą Jonathanem (Andrew Burnap). Szkoda jednak, że Disney stanął w rozkroku, wyraźnie bojąc się zmian i kolejnej fali niezadowolenia widowni.

Aktorsko jest bardzo nierówno. Rachel Zegler robi, co może, ale nie jest w stanie udźwignąć grania na green screenach, zwłaszcza bez odpowiedniego prowadzenia ze strony reżysera. Błyszczą za to w scenach musicalowych (zwłaszcza w nowej odsłonie „Whistle While You Work”!). Reszta obsady sprawuje się na ogół poprawnie, choć nie zapada w pamięć.

To jest, poza Gal Gadot, która jest wręcz hipnotyzująco zła. Nieudolnie próbuje pokazać zepsucie za pomocą gestów i mimiki, fatalnie wypowiada swoje kwestie, zaś w partiach wokalnych brzmi, jakby pierwszy raz brała udział w karaoke. Jestem pod wrażeniem, że w kinie takiego formatu dostajemy występ na poziomie „The Room” czy „Trolli 2”.

Ogryzek zmiany

Cała „Śnieżka” przypomina bardziej bezduszny twór wypluty przez AI niż pełnoprawne kino. Dialogi brzmią źle, CGI jest boleśnie widoczne i niezwykle nużące (krasnale wiodą tu prym okropieństwa), całości zaś brak kompletnie życia i uczucia. To chyba pierwszy raz, gdy Disney nie osiągnął poziomu „znośne”. I jeśli wierzyć pogłoskom, korporacja ma wstrzymać się od produkcji kolejnych filmów.

Przy obecnych cenach biletów lepiej zrobicie czekając, aż film trafi na platformę Disney+. Wyjdzie zdecydowanie taniej, a i zawsze można zrobić przerwę na spacer. I choć niektórzy twierdzą, że dzieciakom się podoba, ja nie mogę tego potwierdzić. Na sali przy okazji weekendu otwarcia byłem sam jeden. Tak, jak ocena „Śnieżki” **Ave!**



DEVIL MAY CRY

Strzelające diabełki

JAK powiedział Bob Ross, „Nie popełniamy błędów, to tylko szczęśliwe wypadki”. Jednym z takich wypadków była pierwotna wersja „Resident Evil 4”, w której horror zastąpiony miał być akcją i stylem. CAPCOM odrzucił ten scenariusz, jednak pomysł był na tyle interesujący, że postanowiono go przerobić na nowy tytuł. Tak oto powstał „Devil May Cry”.

~SoulsTornado

Jeśli ktoś nie miał okazji zapoznać się z grami z tej serii (a warto) – wcielamy się w łowcę demonów o imieniu Dante, który próbuje odeprzeć najazdy Piekła na naszą stronę rzeczywistości. Robi to oczywiście z gracją i nienaganną techniką. Franczyza doczekała się między innymi pięciu głównych części (plus jednego remake’u, o którym przy fanach serii lepiej nie wspominać), kilku mang i opowiadań, a także anime z 2007 roku.

Biorąc pod uwagę, że animacja ta miała dość poważne problemy, wieści o kolejnej próbie przeniesienia świata DMC do nieinteraktywnego medium nie napawały mnie optymizmem. Informacja, że projektem zająć ma się Adi Shankar („Castlevania”, „Captain Laserhawk”), również nie do końca pomagała – chociaż uważam jego produkcje ogółem za dobre, to mają swoje bolączki. No ale, nadszedł dzień premiery serialu na Netflixie, 8 odcinków po 30 minut, nie zostało więc nic innego, jak posmakować zaserwowanych lodów truskawkowych. **Recenzja zawiera spoilery.**

Spardańskie wychowanie

Dwa tysiące lat temu Piekło i Ziemia były ze sobą splątane. Mundus, władca demonów, zapragnął zapanować również nad drugim wymiarem, lecz jego rycerz, Sparda, zbuntował się i zerwał połączenie między rzeczywistościami. Jednakże diabelski wpływ na Ziemię nie został kompletnie wyeliminowany, pozwalając pomniejszym demonom na przechodzenie na drugą stronę.



Wracając do teraźniejszości, spotykamy młodego, obdarzonego nadludzkimi mocami łowcę demonów, Dantego. Nie zna ojca, a po rodzinie, zamordowanej przez złe siły, został mu tylko naszyjnik. Sam nie wie, skąd wzięły się jego umiejętności, lecz będzie musiał stawić czoła historii, gdy zainteresuje się nim króliczy demon. Napotka również na swojej drodze tajemniczą Mary Arkham, porucznik oddziału specjalnego DARKCOM do zwalczania wysłanników Piekła.

Jeśli ktoś zna fabułę serii, może się zorientować, że serial dzieje się przed gramami. Twórcy dość mocno korzystają z tego, że poruszają się w obszarze niekanonicznym i nieeksplorowanym przez główne części franczyzy, co jest jednocześnie zaletą animacji, jak i jej wadą. Główna część obsady jest znana fanom, najważniejsze punkty linii czasowej również zostały zachowane, choć pewne elementy uległy zmianie.

SSStylish!

Sceny akcji w produkcjach Shankara zazwyczaj trzymają wysoki poziom, tu nie jest inaczej. Walki są ładne, płynne, dobrze poprowadzone. Czuć w nich klimat, który jest kwintesencją rozgrywki w serii, choć brakuje w nich trochę stylu i znanych z rozgrywki kombosów. Demony są animowane za pomocą CGI, jednak nie przeszkadza to za bardzo, a wręcz podkreśla fakt, że nie są z tego świata. Dodatkowo część ich designów jest wyciągnięta prosto z gier. Animacja ogólnie jest w porządku – czasem niestety widać cięcia w budżecie, ale nie są one zwykle aż tak rażące. Trzeba też wspomnieć o odcinku 6., który wybija się oprawą. Muzyka, poza utworami na licencji, całkiem dobrze pasuje do serialu.

Poprawnie oddano również Dantego. Po pierwszym odcinku miałem obawy, w którą stronę rozwinięty zostanie jego charakter. Na szczęście potem dostajemy zabawnego, „czadowego” i stylowego protagonistę, który jednocześnie ma bardziej emocjonalną stronę. Momenty, w których serial skupia się na naszym bohaterze, są mocną stroną tego tytułu – niestety, trochę ich mało. Jak o postaciach mowa, Królik jest przyzwoitym antagonistą. Dość prostym, niczego nowego tu nie zobaczymy, ale wystarczająco charyzmatycznym, by jego obecność przyciągała uwagę.

Musimy porozmawiać o równoległych wymiarach

Chyba najgorszym aspektem fabuły, a niestety kiepskich aspektów nie brakuje, była próba pseudonaukowego wytłumaczenia elementów fantastycznych. Gry tego nie potrzebowały, serial również. Splątane wymiary, ewolucja demonów z ludzi w piekielnych warunkach, amulet wysyłający sygnał blokujący portale, wyjaśniamy magię fizyką kwantową. Science fantasy po prostu do tego świata przedstawionego nie pasuje i czuć, że zostało wstawione na siłę.

Postać Lady/Mary została niestety dość mocno wykrzywiona. W grach nie była może najmilszą osobą, szczególnie na początku, lecz tutaj bardzo ciężko ją polubić. Jest arogancka i nieprzyjemna, dodatkowo rzuca bluzgami co trzecie zdanie. Ma też bardzo dużo czasu antenowego, co uwydatnia te wady. Pozostali członkowie jej oddziału są w większości nijacy, jednowymiarowi i służą jako mięso armatnie. Poza tym uważam, że cały wątek (nazwijmy go okołopolitycznym) z DARKCOM, rządem USA i demonami–uchodźcami jest po prostu niesmaczny. Pomijając fakt, że powstanie Spardy było w grach wyjątkowe przez to, że tylko pojedynczy mieszkańcy Piekła byli w stanie wyprzeć się swojej destruktywnej natury, to próba wplecenia prawdziwej wojny i problemów migracyjnych do historii o gościu z dużym mieczem najzwyczajniej nie pasuje. Nawet zrobione subtelnie byłoby to nie na miejscu, a scenarzyści tutaj subtelność wyrzucili przez okno.

Jak już narzekam, muzyka na licencji nie domaga. Samo „Rollin’” w openingu nie jest najgorsze, chociaż zgrzyta ze zwyczajowym soundtrackiem gier, ale część utworów po prostu nie pasuje. Remixy piosenek z gier również pozostawiają sporo do życzenia. Z drugiej strony (znowu), odcinek 6., mimo że fabularnie mam z nim duże problemy, warstwy muzycznej używa przyzwoicie, więc nie rozumiem, czemu nie można było postarać się przy reszcie sezonu. Przynajmniej „Guerrila Radio” było w porządku.

Łza w kącie oka

Sezon kończy się oczywistym, fatalnym plot twistem oraz wizytą dobrze znanej z serii postaci. Mimo tego, że narzekania było więcej niż chwalenia, mimo tego lądowania po nierównym locie na twarz, nie mogę powiedzieć, że się bardzo męczyłem przy oglądaniu i jestem ciekawy, co przyniesie kolejny sezon (oby poprawę). Jeśli nie przykładacie dużej wagi do lore DMC, istnieją znacznie gorsze sposoby na spędzenie czterech godzin.





USUŃ plaster z gumowej kaczki żeby spuścić z niej powietrze, przyjrzyj się jej dokładnie, solidnie ją nadmuchaj, dołóż zacisk i sznurek – voila, w efekcie otrzymujesz doskonałej jakości wędkę do kluczy. Jak tu nie kochać gier przygodowych?

~Ghatorr

Kickstarter pozwolił rozkwitnąć nostalgii tysięcy ludzi na całym świecie. Remake'i starych gier, kontynuacje, duchowi następcy – w wypadku „Beyond the Edge of Owlsgard” mamy do czynienia z tym ostatnim. To laurka dla starych przygodówek LucasArts i Sierra... tylko czy ten gatunek zestarzał się jak wino, czy jak mleko?

W grze śledzimy perypetie Finna – młodego jelenia, który odwiedza swoich rodziców i odkrywa, że ich chatka jest zrujnowana, a oni przepadli. Co gorsza, dowiaduje się, że w okolicy zginęło bez śladu więcej zwierząt, o co podejrzewane są wilki – a potem wpada na dziwną, metalową bestię...

Fabula rozwija się w interesujący sposób – po drodze wrzucając trochę lekcji o przyjaźni, rasizmie, ekologii i innych tego typu kwestiach. W kilku miejscach zarzuca gracza informacjami, ale śledziłem ją i tak z przyjemnością. Spory wpływ na

to miała obsada – sympatyczna, interesująca i prezentująca sporo charakteru. Szczególnie polubiłem małą, silną sówkę o imieniu Gwen, która dołącza do Finna. Pomaga też humor (wpłyńcie we mgłę, a usłyszycie coś zabawnego, polecam).

Zagadki, całe szczęście, prezentują się całkiem czytelnie – nie ma tu żadnych szaleństw, chyba najwięcej problemów miałem z wykombinowaniem, że ślady w ziemi można „podnieść” – by dostać trochę błotka ze śladem zapachu. W porównaniu do niektórych przygodówek wypada to wręcz prosto.

Interfejs nawiązuje do starego SCUMM – mamy kilka komend, np. „pchnij”, „użyj”, „powiedz” – co czasami przekłada się na więcej klikania, ale owoцуje dodatkowymi komentarzami Finna. Grafika jest prosta, ale czytelna. Co mnie zaskoczyło, często można tu umrzeć.

Gra zapewnia kilka godzin świetnej rozrywki – jeśli lubisz przygodówki, kolorowe zwierzątka albo nostalgiczne wypady, to serdecznie polecam.

PS – zapewniam, że przykład ze wstępu nie jest tylko moją dziwną wizją z niewyspania, a prawdziwą „zagadką” ze skądinąd świetnego „The Longest Journey”.



GENSHIN-MEET.COM

GM

The Song of Akañala

**KRAKOWSKI
GENSHIN MEET
10.05.2025**

**ZAPRASZAMY FANÓW GRY GENSIN IMPACT,
ORAZ WSZYSTKICH KTÓRZY LUBIĄ DOBRĄ ZABAWĘ
NA DZIEŃ PEŁEN WRAŻEŃ!**

**CZEKAJĄ NA WAS
PRELEKCJE
KONKURSY
WARSZTATY
GRY MUZYCZNE
STOISKA
MINI-KONCERT
I WIELE INNYCH ATRAKCJI!**



Zapraszamy na Multiwymiarowy Bazar!

THE BAZAR

WITAJCIE, podróżnicy! Mam wrażenie, że od wieków czekałem na ten moment. Otwarcie „The Bazaar”, czyli miejsca, o którym szeptano w najdalszych zakątkach multiwersum – dla mnie to chyba najważniejsza premiera tego roku. Chociaż... czy na pewno?

~sprytna Mimik i gospodarny Samael

Czas płynie tu dziwnie. Pamiętam, jak w listopadzie 2024 roku tylko nieliczni, którzy wsparli budowę tego miejsca specjalnym pakietem, mogli przekroczyć jego progi podczas zamkniętej bety. Dla wszystkich bramy uchyliły się szerzej w marcu 2025 podczas otwartej bety. Teraz, w kwietniu 2025, gdy kreślę te słowa, „The Bazaar” oficjalnie wystartował w wersji 1.0. Wiele się zmieniło od pierwszych dni, gdy tylko nieśmiało zaglądaliśmy do środka, więc spodziewajcie się wspomnień z tamtych, nieco bardziej chaotycznych czasów.

Sama idea tego miejsca zrodziła się dawno temu, ufundowana przez entuzjastów na platformie zwanej Kickstarter. Przez sześć długich lat architekci i konstruktorzy pracowali nad jego stworzeniem. Pierwotny plan był ambitny – miał to być cyfrowy odpowiednik legendarnej gry karcianej Dominion, ale z możliwościami, które wykraczałyby poza ograniczenia fizycznej plan-szy. Co jednak wyłoniło się z pyłu konstrukcyjnego? Zaskakujący, tętniący życiem, ale i nieco nieokiełznany autobattler. Zapraszam Was do środka, rozejrzyjmy się razem.

Zgiełk, Okazje i Niebezpieczeństwa

Wyobraźcie sobie miejsce, gdzie czas płynie inaczej. Dzień w „The Bazaar” trwa tylko sześć godzin. W każdej godzinie stajecie przed wyborem: odwiedzić jednego z licznych, ekscentrycznych handlarzy oferujących swoje towary czy może zbadać jedno z dwóch tajemniczych wydarzeń, które właśnie pojawiły się na uboczu głównego traktu? To nie jest spokojny targ – to strategiczna gra o przetrwanie. Co pół dnia staniecie do walki – naprzemiennie albo z dzikim wytworem bazaru lub z innym, podobnym do Was odwiedzającym.

Celem Waszej wizyty jest zdobycie renomy – musicie pokonać dziesięciu innych odwiedzających w bezpośrednich starciach. Ale uważajcie! Porażka kosztuje Was prestiż, cenną walutę reputacji w tym miejscu. Im dłużej tu jesteście, tym więcej prestiżu tracicie po przegranej. Jeśli Wasza reputacja spadnie do zera, a przegracie jeszcze jedną walkę, zostaniecie bezceremonialnie wyrzuceni z Bazaru.

Kluczem do sukcesu jest umiejętne żonglowanie przedmiotami. Musicie tworzyć potężne kombinacje artefaktów, które wzajemnie napędzają swoje moce. To niczym alchemia – odpowiednie połączenie może zwielokrotnić Waszą siłę. Ale skąd brać te skarby? Często zdobędziecie je pokonując dziwaczne istoty i potwory, które również zalęgły się w zakamarkach Bazaru. Uważajcie,

bo taki łup potrafi całkowicie odmienić Waszą strategię, wzmacniając Was nie do poznania!

Oczywiście, jak na każdym bazarze, pieniądź odgrywa kluczową rolę. Codziennie rano otrzymujecie sakiewkę monet, której wielkość zależy od Waszego „przychodu” – swoistej miary Waszej ekonomicznej zaradności. Zarządzajcie nią mądrze, bo handlarze nie są zbyt szczerzy – sprzedając im niepotrzebne przedmioty odzyskacie tylko połowę ich wartości.

Na razie możecie eksplorować Bazar wcielając się w jedną z czterech dostępnych postaci, a kolejne dwie już czekają w kolejce, by dołączyć do tego zgiełku. Niezależnie od tego, czy chcesz wcielić się w robota wyzwoliciela, nieśmiertelnego alchemika czy szukającą wolności piratkę, na Bazarze każdy znajdzie coś dla siebie.

Cień Chciwości nad Stoiskami?

Ach, pieniądze... Muszę tu poświęcić chwilę na kwestię, która przez długi czas rzucała cień na „The Bazaar” – jego model biznesowy, czy jak kto woli, „mikroopłaty”. Pierwotnie planowałem cały rozdział o tym, jak chciwość niemal zrujnowała to miejsce, szczególnie podczas burzliwego przejścia z zamkniętej do otwartej bety. Widzieliśmy już wizje koszarne, gdzie za najlepsze towary trzeba by płacić prawdziwą fortuną.

Jednak po fali krytyki, odejściu wielu rozczarowanych klientów i głośnym sprzeciwie wpływowych youtuberów, zarządcy Bazaru poszli po

rozum do głowy. W wersji 1.0 system monetyzacji znów uległ zmianie. Teraz skupia się głównie na oferowaniu szybszego dostępu do nowych paczek przedmiotów, możliwości wcześniejszego zatrudnienia nowych postaci oraz na sprzedaży kosmetycznych ozdób.

Czy to koniec problemów? Niekoniecznie. Cała ta saga pokazuje pewne niedoświadczenie ekipy zarządzającej „The Bazaar”. Nie ma pewności, jakie pomysły przyjdą im do głowy w przyszłości. Zwłaszcza, że ich obecne działania też bywają... dziwne. Wyobraźcie sobie, że zasady działania niektórych magicznych artefaktów zmieniają się bez żadnego ogłoszenia! Nie ma publicznych obwieszczeń, a przedmioty potrafią zmienić swoje właściwości dosłownie z godziny na godzinę. Wracacie po krótkiej przerwie na herbatę, a Wasza misternie skonstruowana synergia po prostu przestaje działać. To frustrujące i podkopuje zaufanie.

Pułapki i Niedogodności Czyhające na Odwiedzających

Zmiana specjalizacji, próba podążenia nową ścieżką rozwoju (szczególnie jeśli wybraliście Pygmaliona), bywa tu niezwykle trudna, nawet jeśli Wasza sakiewka pęka w szwach od złota. Gdy znajdziecie artefakt sugerujący nową strategię, musicie go trzymać w swoim plecaku – którego pojemność jest, rzecz jasna, ograniczona – i liczyć na łut szczęścia, że szybko traficie na kolejne pasujące elementy. Szans na znalezienie konkretnych rzeczy jest niewiele. Brakuje tu elastyczności





znanej z innych miejsc (jak TFT), gdzie przy dobrej ekonomii można było całkowicie przemodelować swój ekwipunek i taktykę w ciągu jednej tury. Często stoiska nie pozwolą elastycznie zmienić wybraną ścieżkę.

Jak często zdarzyło Wam się przemierzać stragany wiedząc, że brakuje Wam tylko jednego przedmiotu, by Wasza kombinacja stała się legendarnie potężna? Ta frustracja jest tu na porządku dziennym. Czasem wymiana jednego, pozornie podobnego artefaktu na inny tej samej klasy, potrafi trzykrotnie zwiększyć Waszą siłę bojową. Bliskość potęgi i niemożność jej osiągnięcia bywa bolesna.

Nad przyszłością Bazaru wisi też pewna groźba. Zarządcy planują regularnie dodawać nowe „kontenery z towarami” (paczki przedmiotów) w kolejnych sezonach. Choć różnorodność brzmi kusząco, spowoduje to coraz większe „rozwodnienie” dostępnej puli artefaktów. Znalazienie konkretnego, potrzebnego przedmiotu stanie się jeszcze trudniejsze. W pewnym momencie może to stać się poważnym problemem, zamieniając poszukiwanie synergii w loterię. Co prawda możliwość wymuszenia konkretnej kombinacji przedmiotów też nie powinna być wtedy możliwa, to zbyt często okazuje się, że potrzebnego Wam stoiska nie ma wcale, mimo że zachodzicie do dzielnicy handlowej co godzinę.

Na koniec, czysto techniczne niedogodności. Niektóre interakcje i animacje w „The Bazaar” są nieznośnie powolne, a jego architekci (developerzy) uparcie odmawiają ich przyspieszenia.

Interfejs użytkownika bywa kapryśny – czasem trzeba kilkukrotnie naciskać przyciski, by zadziałały. Do tego dochodzą problemy z połączeniem – w godzinach szczytu, gdy Bazar tętni życiem, nierzadko zdarza się, że zostajecie nagle wyrzuceni z powrotem do menu głównego.

Miejsce Fascynujące, Lecz Wymagające Cierpliwości (I Poprawek)

Nie da się ukryć – „The Bazaar” ma w sobie magnetyzm. Potrafi wciągnąć na długie godziny swoim unikalnym klimatem, wyzwaniem strategicznym i dreszczykiem emocji związanym ze znajdowaniem potężnych kombinacji. To miejsce, do którego chce się wracać.

Jednak nie można ignorować jego problemów. Od niestabilności zasad i potencjalnych przyszłych kontrowersji monetizacyjnych, przez frustrujące mechaniki rozgrywki, aż po techniczne niedociągnięcia. „The Bazaar” stoi na rozdrożu.

Jeśli jego twórcy i zarządcy nie wsłuchają się w głosy odwiedzających, jeśli nie ustąpią w kwestiach, które psują doświadczenie (jak powolne animacje czy brak przejrzystości zmian), to przyszłość tego fascynującego miejsca może stanąć pod znakiem zapytania. Potencjał jest ogromny, ale wymaga oszlifowania i mądrego prowadzenia. Oby „The Bazaar” nie podzielił losu wielu innych obiecujących, lecz źle zarządzanych przedsięwzięć. Na razie jednak – zapraszam do środka, spotkajmy się na głównym placu!



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



I HOPE THIS HURTS.



MOUTHWASHING

A GAME BY
WRONG ORGAN

KOKPIT statku. System ostrzega przed potencjalną kolizją z asteroidą, jedyne, co trzeba zrobić, to skalibrować kurs w lewo. Korygujesz go w prawo. Ostrzeżenie zrobiło się bardziej poważne, system informuje o autopilocie, który próbuje skorygować tor lotu. Sięgasz po awaryjny klucz kapitański i wyłączasz automat. Ostrzeżenia zmieniają się w ogłuszający alarm, a kokpit skąpany jest w czerwieni, lejącej się z ekranów.

~Tanatos

I have no mouth and I must rinse

„Mouthwashing” jest krótką grą poruszającą ważne i ciężkie tematy. Głównie o odpowiedzialności (i bynajmniej o tym, że polega na wstawaniu rano), ale też o zazdrości, bezpieczeństwie i przywództwie. Jeśli wstęp sprawił, że zadajecie sobie pytania, o co chodzi i dlaczego ktoś ustawiłby kurs kolizyjny na asteroidę – uwierzcie mi, też miałem takie pytania, kiedy musiałem te rzeczy na samym początku zrobić, a podczas trzygodzinnej rozgrywki krok po kroku zostawały one w coraz większym stopniu wyjaśnione. Od razu zaznaczam, że nie będę (a przynajmniej bardzo się postaram) spoilować gry, poza tym, co można zobaczyć w demie (które ogrywałem rok temu podczas Next Festu i o którym wspominałem pokrótce w numerze 73).



Zaczynając więc od podstaw. Frachtowiec kosmiczny firmy Pony Express „Tulpar”, poza cennym ładunkiem, przewozi 5 pasażerów: Curly’ego – kapitana, Jimmy’ego – pierwszego oficera, Anyę – medyczkę pokładową oraz Swansea i Daisuke – inżyniera i jego praktykanta dorzuconego mu na ostatnią chwilę. My wcielamy się głównie w tego drugiego, z flashbackami zwykle z perspektywy tego pierwszego. Jak możecie się łatwo domyśleć, konsekwencją akcji ze wstępu była katastrofa statku i o ile nikt nie umarł, tak Curly... cóż... powiedzieć, że nie wygląda za dobrze, to dość spore niedopowiedzenie.



Płonący teatr w kosmosie

No dobra, to co sprawia, że „Płukanie Ust” jest tak fascynujące, że mimo tak krótkiego czasu przejścia, nie żałuję ani grosza na tę grę wydanego? Wykonanie. Mimo, a może wręcz dzięki niewielkiemu grywalnemu obszarowi, obejmującemu zaledwie 6 pokoiów (wliczając w to korytarze jako jeden pokój) fabuła rozgrywa się jak swoisty teatr. Mała liczba miejsc oznacza, że szybko się zapoznajemy z ich rozkładem i bezproblemowo nawigujemy po „Tulparze”, a niewielka ilość postaci sprawia, że szybko się do nich przywiązujemy, szczególnie że są dobrze napisani i ciekawi. I przede wszystkim ludzcy i z wadami.

I to też sprawia, że kiedy wszystko się sypie, a to, do czego przywykliśmy, nagle się zmienia i wszystko idzie w bardzo, bardzo złym kierunku wraz z kolejnymi minutami gry, jest to dużo bardziej odczuwalne. Bo nie można od tego uciec. Bo zawsze jest blisko. A kiedy podczas wielu paranoicznych wizji dobrze znany rozkład zdaje się ciągnąć w nieskończoność i gdy maskotka firmy – konik Polly – zaczyna z nami rozmawiać i próbuje nam uświadomić to, jak bardzo wszystko poszło źle, jest to dużo bardziej surrealne i przerażające.

Krótko o warstwie audiowizualnej. Gra utrzymana jest w estetyce inspirowaną PS1, która, szczerze mówiąc, dobrze tu pasuje, a i została wykonana bardzo przyzwoicie. Często są używane też efekty takie jak datamoshing, które zostały wykorzystane świetnie. Pod względem dźwiękowym również jest kapitalnie, zarówno muzyka, jak i sound design, który podkreśla klimat odpowiednich scen, a dźwięki, które towarzyszą zmianom rozdziału, brzmią jak błąd systemowy, co jest straszne samo w sobie. Czy polecam grę? Absolutnie. Za cenę biletu do teatru dostajemy interaktywny spektakl, opowiadający ciekawą historię z dużą dozą strachu i niepokoju, eksplorujący chore aspekty ludzkiej natury. Miłego krojenia ciasta!

IGLICA

MIASTO MUSI UPAŚĆ

WALCZĄC O DROWIĄ WOLNOŚĆ

Ł>†Ń±△Ź≈



DLA jednych terroryści, dla drugich bojownicy o wolność, jeszcze dla kogoś banda szaleńców zaburzających i tak trudne życie – oto członkowie Służby. Mają tylko jeden cel, do którego prowadzi daleka droga – wyzwolenie swojego domu spod okupacji. Miasto musi upaść.

~Ghatorr

Siekiera, motyka, kości, smerfy...

Niektóre systemy RPG próbują swoimi zasadami i światem ogarnąć jak największy kawałek świata. Można wpaść na całe systemy uniwersalne, które pozwalają na granie w przygody zarówno w kosmosie, jak i na froncie II wojny światowej (Genesys) albo bardzo ogólne zbiory zasad dla fantasy które łatwo modyfikować (klasycznie D&D). „Iglica” taka nie jest – ona wie, co chce robić, i skupia się tylko na tym.

Tytułowa Iglica to olbrzymie, pionowe miasto – górujące nad krajobrazem starożytna struktura, w której przez wieki rządziły drowy, przeklęte elfy, które cierpią od dotyku słońca. Na ich nieszczęście przez te ziemie przetoczyła się machina wojenna wysokich elfów, co zakończyło się przejściem przez nie pełnej kontroli nad miastem. Teraz celem postaci graczy jest obalenie okupacyjnych rządów.



Dorzną nas wysokie elfy

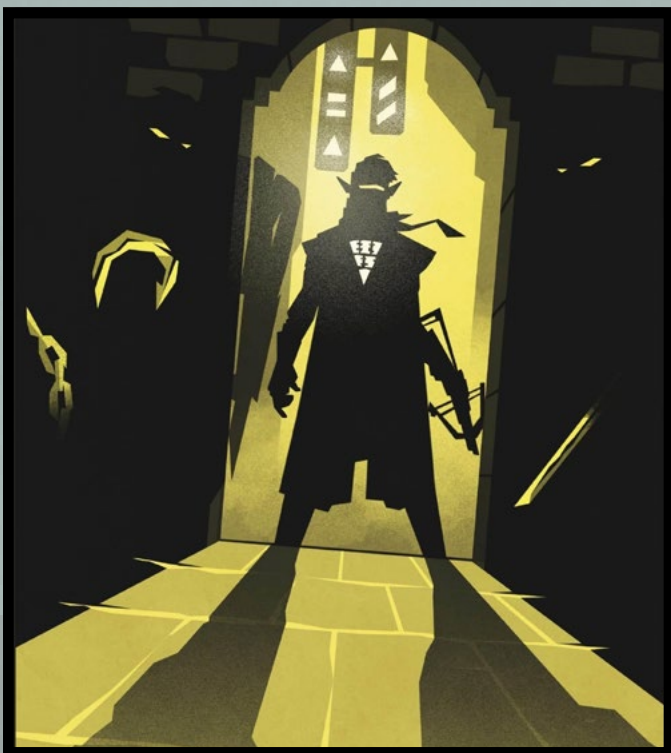
Od razu spodobał mi się system rzutów – rzucałyśmy co najmniej jedną kością dziesięciościenną, i im wyższy wynik, tym lepiej dla nas. Mamy tu aż pięć możliwych wyników: od pełnej porażki, przez sukces z komplikacjami, aż po krytyczny sukces. Nasze szanse rosną, jeśli postać robi coś, na czym się zna, jeśli działa w znajomym środowisku (czyli domenie) albo jeśli w grę wchodzi jeszcze dodatkowy czynnik – maksymalnie cztery kości. Na przykład, jeśli zrobiliśmy drowkę–kapłankę mającą dryg do skradania się, to przy próbie bezszelestnego przemknięcia przez naszą świątynię rzucimy trzema kośćmi.



Nieudane wyniki rzutów oznaczają otrzymanie stresu. Pod tym prostym słowem kryje się istne bogactwo efektów – mamy bowiem aż pięć odporności, które mogą oberwać. Mowa tu o cieniu (jak dobrze zakonspirowani jesteśmy), krwi (kwestie cielesne), reputacji (nasza pozycja), srebrze (ciężar naszej kiesy) i umyśle – na przykład, jeśli nie wyjdzie nam skok i zlecimy dwa piętra w dół, mistrz gry zapewne dołoży nam stresu we krwi, a zostawienie za sobą świadka oznacza kilka punktów stresu w cieniu. Można dostać dodatkowe pola odporności – pancerze, zapasy pieniędzy, etc. – ale nigdy nie możemy czuć się bezpieczni. Co więcej, stres może skończyć się następstwami – spalenie naszej kryjówki, nędba, złamanie nogi... potępienie przez społeczność może zakończyć naszą rewolucyjną działalność równie skutecznie jak strzał w głowę.

Siekiera, motyka, postać, pająka jad...

Jak widać system jest prosty i niebezpieczny – ale na szczęście nasze postacie mają sporo opcji, by zaszkodzić wysokim elfom. Przede wszystkim każdy drow ma za sobą obowiązkową pańszczyznę, w trakcie której nabył szeregu przydatnych umiejętności i znajomości. Gdy już skończył ze służeniem swoim oprawcom, mógł się skupić na bardziej interesującym zajęciu – mamy do wyboru całkiem sporo klas postaci, od rycerza (choć bardzo niezwykłego – o tym niżej), przez idola, a kończąc na akuszerce czy samozwańczym obrońcy sprawiedliwości. Z klasami postaci wiąże się ekwipunek, dodatkowe cechy, kilka więzi z NPC-ami oraz zdolności i rozwinięcia – szczególnie te ostatnie przykuwają uwagę.



Czego my tu nie mamy! Występują one w trzech rodzajach – niskie, średnie i wysokie, i odpowiednio różnią się mocą. Idol może zaczynać, po prostu ruszając się z niezwykłą gracją, a skończyć ze zdolnością „prawda jest pięknem” – dzięki czemu sugestia zawarta w jego ostatnim dziele staje się prawdziwa. Co najlepsze, nie jesteśmy ograniczeni tylko do rozwinięć z naszej klasy początkowej – możemy dobierać również z innych (o ile istnieje uzasadnienie fabularne), a jeśli w trakcie gry nasz drow dołączy do jednej z wielu pomniejszych frakcji lub sekt, to istnieje spora szansa, że w rozdziale o dodatkowych rozwinięciach dopisano im wiele opcji. Dzięki temu znajomości i sojusze zawierane przez gracza nabierają większej wagi.

Sam system zdobywania punktów rozwinięć jest dość prosty. Gdy nasze działania coś zmieniają w Iglicy – niekoniecznie na lepsze – to dostajemy opcję dobrania rozszerzenia. Oczywiście, by wziąć wysokie, to musieliśmy zrobić coś wyjątkowo spektakularnego...

Ale dziwny jest ten świat!

Zdolności postaci są ciekawe, system rzucania kośćmi potrafi dać w kość – ale to trochę za mało, by przykuć uwagę na dłużej. „Iglica” jednak wyróżnia się dziwną naturą przedstawionego świata. Sam opis z góry może brzmieć dość standardowo – ot, coś co można by oddać choćby w „Dungeons & Dragons”...

A potem zaczynamy czytać o klasie postaci „akuszerka” – drowach, które mają pajęcze cechy i dbają o jaja przedstawicieli swojego gatunku. Widzimy opisy elfiej dekadencji, która przejawia się m.in. absolutnym odrzucaniem czegoś takiego jak „piękno natury”, przez co noszą maski, by nie pokazywać twarzy, a w ich ogrodach każdy kwiat musi być oddzielnie kierowany przez ogrodnika w odpowiednią formę.



Wpadamy na mniej lub bardziej ważne ciekawostki, które jednak budują klimat – jak choćby grupę elfich wróżbitów, która wróży z astrolabium, bo uznali

nocne niebo za nieestetyczne (i te wróżby im wychodzą!) czy zdegenerowane zakony rycerskie, które gnieźdzą się w knajpach i są właściwie bandami chuliganów z mieczami. Na kampusie praktycznie toczy się wojna rozpętana przez żadnego zemsty wykładowcę, który w wyniku głupiego dowcipu studentów wykladał w piżamie. W jednej z kadzi hodowlanych żyje potwór. Każdy element świata przedstawionego jest w jakiś sposób niesamowity, dziwny albo przynajmniej przypominający o okrucieństwach chce, jakie mają tu miejsce.



Niestety, nie ma tu zbyt dużo ilustracji – ale te które się pojawiają, są stworzone w prostym, acz wyrazistym stylu, kojarzącym się z uproszczonymi wizerunkami z plakatów propagandowych. Ostre linie, oszczędne operowanie kolorami, rozbudowana symbolika – bardzo ułatwiają wejście w klimat.

Niesamowitości świata dodaje to, że wiele rzeczy jest po prostu niedopowiedzianych albo tylko zasugerowanych – samych teorii, czym naprawdę jest Iglica, jest z tuzin. Zostawia to mistrzowi gry olbrzymie pole do popisu – o ile, oczywiście, będzie chciał wypełnić te puste lub zamazane miejsca w historii. W końcu czasami lepiej zostawić coś niedopowiedzianego.

W imieniu Drowii podziemnej...

W pierwszej chwili struktura podręcznika mnie zdziwiła – opis świata jest rozbity na kilka rozdziałów. Dopiero po przyjrzeniu zorientowałem się, że zostało to podzielone na dzielnice i frakcje konkretnych domen – czyli, przypomnę, bardzo ważne dla naszych postaci elementy, których znajomość może dać graczowi przy rzucie dodatkową kość. Niektóre rzeczy mogą być jednak przez to trudne do znalezienia – choćby definicja nielegalnej broni (ważna rzecz, biorąc pod uwagę opresyjną naturę reżimu).

Do „Iglicy” powstał też szereg dodatków – od sporej „Straty”, oferującej nowe klasy postaci czy minikampanie, przez zeszytówki skupiające się na konkretnych elementach świata. Sam na razie mam tylko książeczkę o maskach – ale jestem z niej w pełni usatysfakcjonowany. Nie ma to jak lustrzana maska dla sług – po co wysokie elfy mają patrzeć na drowie twarze, skoro mogą zamiast tego widzieć swoje odbicie? Istnieje też pokrewny system, „Serce – miasto poniżej”, opowiadający o dziwnym, potężnym artefakcie zagrzebanym pod Iglicą.

Chyba mój największy problem z tą grą to niewielka liczba przykładów – klimat i system są bardzo specyficzne, więc każda pomoc jest na wagę złota. Tymczasem brakuje tu choćby przykładowej kampanii albo scenariusza. Całość jest jednak na tyle fascynująca, że uważam, że warto się przełamać i spróbować – a w najgorszym wypadku dokupić „Stratę”, która faktycznie ma minikampanie. Może to trochę kosztuje – ale drowia wolność jest bezcenna!



Język Smoków

Smoki nie gęsi

GDY przeczytałem, że „Język smoków” ma łączyć ze sobą klimaty „Fourth Wing” i „Babel, czyli o konieczności przemocy” to już wiedziałem, by spodziewać się najgorszego. Lingwistyka, smoki, alternatywna Brytania – tyle rzeczy, które mogły pójść nie tak!

~Ghatorr

Vivian ma problem – chciała trafić do dobrej uczelni, ale w dniu, gdy miała to osiągnąć jej rodzina zostaje aresztowana za knucie spisku przeciwko rządowi Wielkiej Brytanii. Próbując im pomóc i z pomocą smoka sama dokonuje aktu zdrady, przez co wpada w jeszcze głębsze tarapaty. Na szczęście, jej zdolności językowe dają jej szansę na odkupienie win – ma tylko odkryć dla rządu sekret smoczego języka.

Może brzmi to jak wstęp do czegoś skomplikowanego, ale tak nie jest. Próby zrozumienia tajnej mowy smoków nie nastawiają bohaterki na zbyt wiele niebezpieczeństw, a próby ubrania tego w konflikt moralny cierpią przez niedostatki świata.

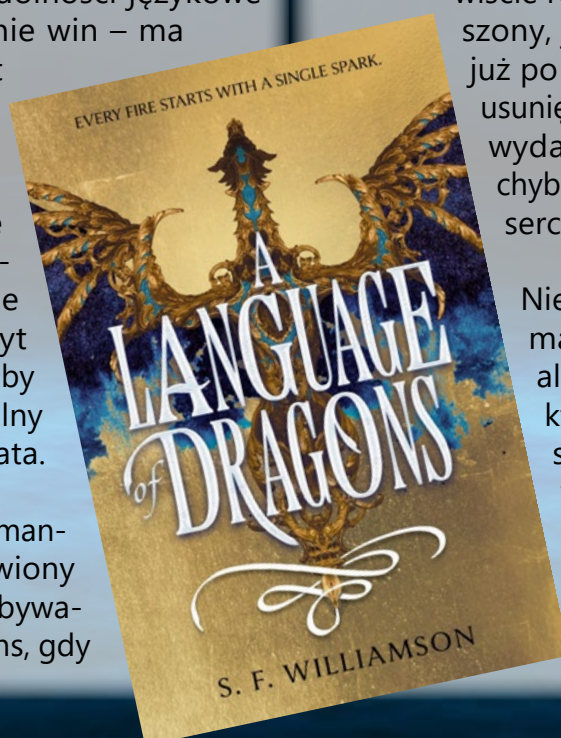
Może za wiele oczekuję po romantasy YA – ale świat przedstawiony jest koszmarny. Smoki jako obywatele drugiej kategorii tracą sens, gdy

pamięta się, że są w stanie hurtowo palić ludzi. Antagoniści są tak głupi w swoim złostwie, że cierpiała na tym fabuła. Do tego system kastowy w Brytanii? Serio?

Interesującym aspektem była wątpliwa moralność głównej bohaterki – choć wszelkie motywy pragmatyzmu, konformizmu etc. są ostatecznie rozwiązane w rozczarowujący sposób. Do tego – co najgorsze – najciekawsze i najodważniejsze rzeczy, jakich Vivian dokonuje zrobiła albo przed akcją książki, albo na jej pierwszych stronach.

Jak przystało na romantasy, musiał być też oczywiście romans – ale wydaje się wymuszony, jakby autorka go dopisywała już po nakreśleniu całej fabuły. Jego usunięcie niewiele by zmieniło w toku wydarzeń. Najciekawszy jest tutaj chyba tylko wybór profesji wybranka serca Vivian.

Nie jest to książka zła – po prostu marnuje większość potencjału, ale nie robi tego w sposób, od którego chciałoby się rwać włosy z głowy. W pewnym sensie to nawet gorzej – przebrnięcie przez to jest męczące, a potem o wszystkim się zapomina. Przynajmniej okładka ładna...



FESTIWAL KSIĄŻEK, GIER I FIKCJI WSZELKIEJ

ELYSIUM

**5-6 LIPCA
EXPO XXI
WARSZAWA**





NIE TYLKO DLA TYCH, CO Z BYKA SPADLI



W dniach 5 oraz 6 kwietnia w Bydgoszczy odbył się multifandomowy konwent o nazwie „Bykon”. Dzięki uprzejmości organizatorów miałem okazję wziąć w nim udział i zaprezentować redakcję EQT na tym wydarzeniu. Jak było? O tym w poniższej relacji.

~Enter

Na początek ponownie chciałbym podziękować organizatorom za możliwość współpracy oraz za szansę na rozwinięcie naszego baneru – to zawsze przyjemność móc dołączyć do takiego wydarzenia o tak uniklanym klimacie oraz pełnego konwentowej magii. Wydarzenie klasycznie odbyło się w Zespole Szkół Mechanicznych, przed którym od rana gromadziła się spora kolejka – niestraszne jej było przełamanie passy ciepłych dni i stosunkowo chłodny poranek. Podziwiam za wytrwałości!

Prelekcje oraz wszelkiego rodzaju atrakcje to podstawa takich wydarzeń, a te wypełniły cały program „Bykonu”, dzięki czemu każdy znalazłby coś dla siebie, niezależnie od swoich zainteresowań.



Gry planszowe, quizy, warsztaty – czy to „anime”, „Star Wars”, czy „jak poprawnie futro”. Nie raz stanąłem przed dylematem, którą salę odwiedzić – najlepiej byłoby móc być w dwóch salach naraz, by jednocześnie ogarnąć obsługę maszyny do szycia czy sprawdzić się z wiedzy na temat świata Fallouta. Cóż... wydawało mi się, że w miarę kojarzę ten świat. Tak... wydawało mi się.





Mimo wszystko połączone siły pozwoliły wywalczyć trzecie miejsce. Poza osiągniętym wynikiem, z przyjemnością było poznać autora kanału o tym postnuklearnym uniwersum oraz przekazać mu naklejki ET.

Ponieważ w głównym budynku nie mogłem znaleźć części z autorami książek, niepowstrzymany zajrzałem do części wystawców, którzy znajdowali się w osobnym budynku. Z pewnością należy wspomnieć o tłoku – znacznym tłoku, który z początku, mogłoby się wydawać, wynikał z pierwszej fali zainteresowanych nowym merchem – w końcu to pierwszy dzień, w dodatku jeszcze przed południem. W miarę zwiedzania stoisk można było znaleźć winowajcę. Alejki wydawały się zbyt wąskie – szerokość na dwie osoby, która zapewne sprawdzała się przy pustej sali, tak przy większej liczbie zwiedzających już nie dawało to rady. Praktycznie nie dało się wyminąć zainteresowanych jakimś stoiskiem ze względu na idących z naprzeciwka, stąd najlepszą opcją było płynąć z prądem i podzielać zainteresowanie stoiskiem,



przy którym akurat się zatrzymało. Myślę, że to chyba jedyna rzecz, co do której miałbym zastrzeżenia.

Nie mogłem się spodziewać, iż z danego rozgardiaszu uratuje mnie sam sobowtór prezydenta, który w swojej charakterystycznej, czerwonej czapeczce MAGA wyrwał mnie i posadził przy jednym ze stolików koło podobnie „porwanych”. W ręce dostałem kartę postaci nieznanego mi systemu, kości, a Mistrz po krótkim wprowadzeniu zaczął snuć opowieść w świecie, którego jeszcze nie znałem.

Stąd też, poza zaprezentowaniem naszego magazynu, miałem możliwość zagrać przygodę w systemie Dragonbane, która, choć stosunkowo prosta, okazała się nad wyraz śmiertelna. Szczęśliwie, drużynowy mag dzierżący hełm smoczego generała zdołał wydostać się z krypty, gdy reszta drużyny zatrzymała jednego z upiórów. Dragonbane sprawdził się dobrze i jestem ciekaw, jakby podołał przy dłuższej przygodzie, w której pełniej pokazałby potencjał tego systemu.



Bykon kolejny raz pokazał, że jest wydarzeniem z duszą. Mnogość atrakcji i tak świetna atmosfera, że warto tu wracać. Mam nadzieję, że i w przyszłym roku będziemy mogli się tam spotkać.



W opowieściach i mitach o herosach oraz heroinach często przewija się motyw podróży. A to trzeba coś odnaleźć, a to ubić poczwarę, innym razem znowu spróbować przeciwstawić się fatum. Los dziennikarski bywa zbliżony, przynajmniej jeżeli chodzi o wychodzenie z domu.

~Hefajstos, Lailyren & Magda B.

Ostatnim razem byliśmy nad morzem, tym razem przenosimy się na drugi koniec Polski - do Chorzowa na Górnym Śląsku. To tu po raz szósty odbyły się Śląskie Dni Fantastyki, zorganizowane przez Śląski Klub Fantastyki. I uwierzcie nam, takiej zabawy pozazdrościłby cały olimpijski panteon.

Szkolne mury świadkiem cudów

Konwent odbył się w chorzowskim III Liceum Ogólnokształcącym im. Stefana Batorego, co pozwoliło nam na odrobinę wspominek z naszych młodzieńczych lat. Rozłożone na trzech piętrach stoiska wypełnione naklejkami, zakładkami, przypinkami, kostkami, świeczkami i uroczym rękodziełem zachęcały do drobnych zakupów. Nie zabrakło również autorek i autorów promujących własne dzieła (zarówno debiutantów, jak i doświadczonych wyjadaczy) oraz stoisk z mangami. Na spragnionych wiedzy czekały także sale prelekcyjne, pracownie warsztatowe czy sale tematyczne z ciastkami na drogę.

Nie samymi zakupami człowiek żyje, dlatego dla odwiedzających przygotowano iście heroiczną wyprawę po grę konwentową. Śmiałkowicie musieli zmierzyć się z potworem w labiryncie fauna, stanąć w szranki z mitycznym wojownikiem - potomkiem innego mitologicznego wojownika, odnaleźć kilka garści złotych jabłek, nakarmić wściekłe gorgony oraz pomóc w odnalezieniu kawałka złotego runa na ubranie. Po zadaniach, których nie powstydziłby się wykonać sam Herakles, można było posilić się ramenem, makaronem i japońskimi frytkami, by mieć odwagę stanąć przed Wyrocznią.



Druga strona Olimpu

Konwenty to nie tylko zabawa i miłe spędzanie dnia, ale również ogrom pracy ze strony organizatorów i wolontariuszy. Mieliśmy okazję porozmawiać z przedstawicielami tej grupy na temat kulis przygotowywania wydarzenia tego typu.

W ramach naszego wywiadu rozmawialiśmy z Kamilą Blaszką, Dorotą "Des" Łanuszewską oraz Krzysztofem Kisiel.

Hefajstos: To już szósty rok, gdy Śląskie Dni Fantastyki się odbywają. Skąd pomysł na taki konwent i jak to się wszystko zaczęło?

Dorota Łanuszewska: Mogę powiedzieć Wam, jak to się wszystko zaczęło. A zaczęło się od sławetnych słów naszej poprzedniej Pani Prezes, która powiedziała: "Marzy mi się nasz własny konwent...".

H: Tak, właśnie - jesteście przedstawicielami Śląskiego Klubu Fantastyki, który mieści się w Katowicach. I działacie już od...?



DŁ: Czterdziestu sześciu lat? Tak.

H: Czyli trochę czasu faktycznie minęło, zanim doszłście do pomysłu o konwencie.

DŁ: Znaczący nie, poprzednio też robiliśmy konwenty, tylko inne. Akurat Śląski Klub Fantastyki bardzo często robił konwenty w przeszłości, bo zaczynaliśmy od Silconu w latach dziewięćdziesiątych, potem był Polcon, który też robiliśmy dwa (tj. dwie edycje, przyp. redakcji). Bo wiecie, Polcon to konwent "przenośny" kiedyś był. Potem robiliśmy Asucony - to z kolei konwent mangowy, dwudziestolecie było przed pandemią. No a potem zaczęliśmy właśnie robić ŚDFy.

H: Czyli zaczęło się, tak jak mówiłaś, od pomysłu poprzedniej Pani Prezes. I jak przebiegła realizacja pierwszej edycji Śląskich Dni Fantastyki?

DŁ: Właściwie podobnie jak obecnie, bo mieliśmy już całkiem zmontowaną ekipę, każdy wiedział też, czym się zajmie. Jedyne co, no to wtedy faktycznie sto procent składu ekipy było z ŚKFu. Obecnie

mamy już coraz więcej nowych ludzi, którzy chcą robić z nami te konwenty.

H: Rozwijając poprzednie pytanie: jak znaleźliście się w fandomie/ w fandomach? Od czego rozpoczęła się Wasza przygoda z popkulturą, z fantastyką, science-fiction, mangą i anime?

Krzysztof Kisiel: Najłatwiej na konwenty dostać się poprzez znajomych, którzy już na nie jeżdżą. Wydaje mi się, że większość z nas tak się tu znalazła, bo raczej się nie robi tego ze słupu ogłoszeniowego - chociaż takie reklamy też są.

H: Jakiś plakat się pojawia i człowiek uznaje, że się wybierze.

KK: Tak. Ja akurat zostałem zaproszony przez znajomych, przyjechałem. Nie jestem pewien czy nawet jednym z pierwszych konwentów nie były ŚDFy 2019 chyba.

DŁ: O, fajnie.

KK: Więc to pierwszy konwent, na którym byłem, wtedy jeszcze jako uczestnik.

Kamila Blaszk: A ja przyjechałam, żeby rozwijać swoją pasję mangi i anime. Na swój pierwszy konwent wybrałam się sama i to był Pyrkon 2019. Nie miałam grupki znajomych, ale napawałam się tą atmosferą, tą konekcją i tymi ludźmi. To było niesamowite i ciągle uważam to za tak samo niesamowite.

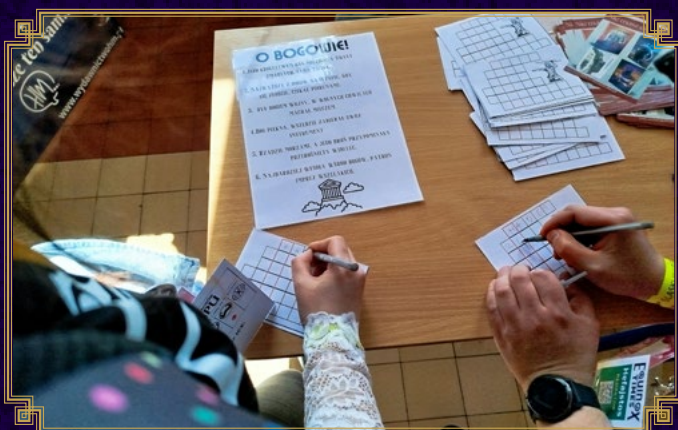


DŁ: No ja powiem troszkę inaczej, ponieważ ja zaczęłam swoją przygodę z konwentami od robienia konwentów.

H: Tak od drugiej strony. (śmiech)

DŁ: Wcześniej usłyszałam o ŚKFie na jednym z targów książek. Na nich, kiedy jeszcze poprzednia Pani Prezes robiła wywiad z jakimś autorem, powiedziała: "Zapraszamy do Śląskiego Klubu Fantastyki, mamy tam planszówki, RPGi i inne rzeczy". I ja tak sobie pomyślałam: "O, RPGi! A ja właśnie nie mam z kim grać. To pójdę."

KB: Znalezienie grupy faktycznie bywa ciężkie.



H: Dokładnie. Wracając do konwentu: dlaczego właśnie taka lokalizacja? Jak dogadujecie się z dyrekcją szkoły? Wiadomo, że jest to szkoła, w dodatku w trakcie trwania roku szkolnego - co prawda w weekend, ale jednak.

DŁ: Dlaczego akurat ta szkoła? Dlatego, że kiedy próbowaliśmy znaleźć szkołę podczas organizacji pierwszej edycji w Katowicach, to się okazywało, że albo są one wieczorówkami, albo mają wygórowane ceny w czasie roku szkolnego, więc niestety nie znaleźliśmy możliwości, żeby w Katowicach robić konwent. A ponieważ jeden z naszych ówczesnych organizatorów był tu akurat absolwentem i miał dobre kontakty z Dyrektorką (teraz jest tu Pan Dyrektor), to zapytaliśmy, czy można i oni byli bardzo chętni do współpracy. Zresztą, tutaj jest koło teatralne, więc oni są przyzwyczajeni do dużych grup w czasie innym niż szkolny.

H: A jest to też inicjatywa zachęcająca uczniów i młodzież do udziału. Dobrze. Czy planujecie albo myślicie o jakiejś większej lokalizacji w przyszłości, czy jednak podoba Wam się idea, by ŚDFy były mniejszą i bardziej kameralną imprezą?

KK: Ten budynek tak naprawdę mamy go udostępnionego w połowie. Jeżeli więc chodzi o rozwój, to możemy się spokojnie rozwijać tutaj. A w przyszłości, jeśli będzie potrzeba rozwijać się dalej, to będziemy szukać.

H: Jasne. Jak z kolei wygląda sprawa z samą organizacją? Macie kogoś poza członkami Śląskiego Klubu Fantastyki - (Dorota) wspominałaś, że tak - i jak wygląda sprawa z wolontariuszami?

DŁ: Tak, w tym roku na przykład mieliśmy wyjątkowo dużo zgłoszeń, aż nie spodziewałam się, że będzie ich faktycznie aż tyle. Więc tak, ludzie chętnie się zgłaszają, wolontariusze dlatego, żeby przyjść robić z nami konwent. No i nowi organizatorzy, tak jak już wspominałam, też coraz częściej do nas dołączają, że też chcą działać.

KB: Są chęci.

DŁ: Obecnie mamy pół na pół - połowa składu jest z ŚKFu, a połowa to organizatorzy zewnętrzni.

KK: Dokładnie tak.

H: Z konwentami jak z życiem - różnie bywa. Poza tą całą przyjemną i przyjazną atmosferą są również problemy. Jak to wygląda od Waszej strony? Czy jest coś, co sprawia Wam wyjątkowy kłopot? Biurokracja, księgowości, jakieś niesnaski?

KK: Zazwyczaj największym problemem już na



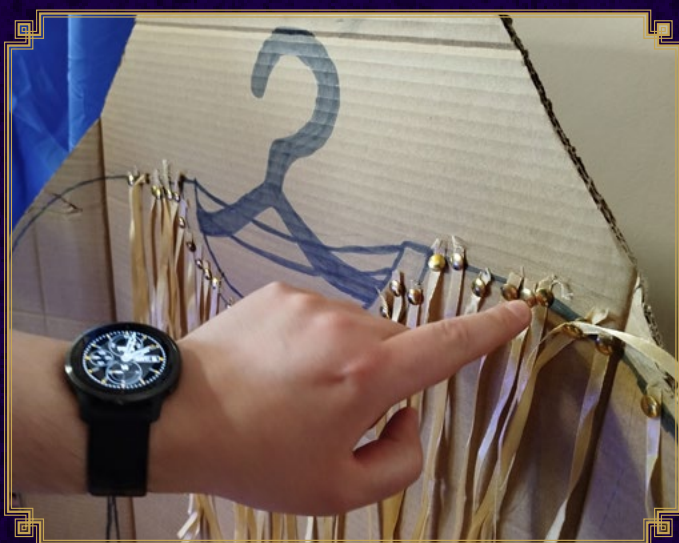
terenie wydarzenia jest komunikacja. Wynika to z faktu, że każdy jest zajęty. Np. aktualnie rozmawia, rozwiązuje jeden konkretny problem - dzwoniąc do takiej osoby istnieje ta możliwość, że można się nie dodzwonić. Rozwiązań jest wiele: zazwyczaj konwenty stosują krótkofalówki. My akurat tutaj na tej edycji ich nie mamy.

DŁ: Mamy dwie!

KK: Tak, jednak nie mamy ich dla całej organizacji. Głównie służby porządkowe tego typu rozwiązania używają. Staramy się jednak działać i żeby Ci orgowie wiedzieli, aby wejść co jakiś czas do tej orgówki (pokoju organizacji, przyp. redakcji) i mieć gdzieś przy sobie telefon. Bardzo przyjemnym narzędziem jest tutaj Discord.

Wszyscy: Tak, zgadzamy się.

KK: Jeżeli chodzi o Discorda to mamy dwa serwery: jeden jest do połączenia z wolontariuszami, a drugi jest właśnie typowo organizacyjny, gdzie to narzędzie bardzo ułatwia różne sprawy.



H: Czyli opcja kontaktu zawsze pozostaje. (Do Kamili i Doroty) Coś z Waszej strony chciałbyście dodać?

DŁ: Ja mogę powiedzieć, że odkąd robię te konwenty, a robię je już siedem lat, gdzie jednego nie było z powodu pandemii (obecny ŚDF to edycja szósta, stąd dopowiedzenie, przyp. redakcji) - przesłałam chyba już przez wszystkie działy jako organizator. Jedynym działem, którego jednak się nie podejmuję do tej pory są media, bo jakoś nie czuję się w tym i Facebook mnie przerasta. (śmiech)

H: Tak, znam ten ból.

KB: Jakież takie nieporozumienia, jeśli występują, to się rozwiązuje zawsze rozmową. Mam wrażenie, że na przestrzeni miesięcy, przez które organizujemy wszelkie możliwe pliki czy kontakty, czy piszemy maile - to takie nieporozumienia się pojawiają, ale zawsze się je rozwiąże.



H: Rozumiem. Integralną częścią konwentów, w tym właśnie ŚDFów, są goście i prelegenci. Jak wygląda proces selekcji takich osób? Kontaktujecie się z ludźmi, których chcecie zaprosić czy też oni się zgłaszają do Was z chęcią wystawienia się?

KK: Z gośćmi to zależy. Są ludzie, którzy wiadomo - zgłaszają się sami, jak na przykład pisarze, którzy mają mniej lub więcej swoich książek i szukają tutaj reklamy poprzez zrobienie punktów programu oraz możliwość wystawienia się. Są też tacy goście, których zapraszamy sami. W skali takich osób wiadomo, że większe ryby nie zgłaszają się same (śmiech). Więc jest tu potrzebna osoba, która to wszystko spina i dużo telefonuje, dużo rozmawia, żeby Ci goście byli jak najlepsi. Wiadomo, że też staramy się dać ludziom miejsce do rozwoju - pisarzom, którzy potrzebują przestrzeni, w której mogą pokazać swoją sztukę i brać udział w panelach dyskusyjnych z innymi pisarzami. Staramy się być na to otwarci.

H: Tutaj rozwijając to pytanie: czy spotkania się wcześniej z gośćmi i prelegentami w celu zapoznania się i omówienia planu? Czy zdarza się częściej, że po uzgodnieniu szczegółów oni pojawiają się tu czy dzień wcześniej, czy nawet w dniu konwentu?



DŁ: Jeśli chodzi o prelegentów, to oni najczęściej sami się do nas zgłaszają. W tym roku do części prelegentów my pisaliśmy - głównie do tych, którzy byli w zeszłym roku - z zapytaniem, czy chcieliby przyjść znowu, bo podobały nam się ich prelekcje. Jeżeli chodzi o spotkanie się z takimi prelegentami, to o ile nie spotykamy się z nimi na innych konwentach, to raczej nie organizujemy specjalnych spotkań. Z gośćmi zazwyczaj jest tak samo, tzn. o ile spotykamy się z nimi prywatnie, bo część po prostu jest naszymi znajomymi, to nie robimy też wcześniejszych spotkań. Obecnie wszystko raczej odbywa się internetowo.



H: Czy poza ŚDF organizujecie albo pomagacie przy innych konwentach bądź imprezach? Albo czy są jakieś konwenty i imprezy, na które chętnie uczęszczacie jako goście lub prelegenci?

KB: Jako prelegenci na przykład nie. Jako wystawcy też nie. Natomiast ja na przykład pracuję jeszcze przy NANIConie, który odbywa się właśnie tutaj na Śląsku.

H: O, właśnie byliśmy na nim w zeszłym roku, mieliśmy okazję stworzyć stamtąd relację.

KB: Bardzo się cieszę! To jest też właśnie takie przyjemne miejsce pod kątem atmosfery i pod kątem orgówki w ogóle. Akurat przy NANIConie

mam wrażenie, że ludzie kojarzą ten konwent po tym, że wśród organizatorów panuje charakterystyczna, memiczna atmosfera. To jest zdecydowanie duży plus.

Naczelną ET: Tak, również mieliśmy takie wrażenie (śmiech).

KB: Również pracuję przy innych wydarzeniach. ŚFD akurat organizuję od zeszłego roku. W tym roku wprowadziliśmy wiele zmian, z czego jestem bardzo dumna. No i mam wrażenie, że uczestnicy mogą to zobaczyć w tym roku już na żywo, na własne oczy.

KK: Dokładnie.

H: Też będziemy chodzić, zaglądać i relacjonować.

KB: Proszę, proszę o feedback stanowczo (śmiech).

H: Gdyby ktoś chciał zorganizować tego typu imprezę, jakie by były Wasze rady?

DŁ: Komunikacja, komunikacja i jeszcze raz komunikacja!

KB: Myślę, że jak ktoś faktycznie ma już na oku jakąś imprezę, to może spokojnie zagadać do tamtejszego organizatora z pytaniem, czy może na przykład nie potrzebują pomocy. To jest najbardziej bezpośrednia i najszybsza droga, żeby dostać się do takiej orgówki, oczywiście, jeśli się tego chce. Dobrze jest mieć przygotowane swoje CV konwentowe, tak to określe. No i listę funkcji, jaką już się pełniło - czy to jako wolontariusz, czy jako zastępca organizatora, czy jak już się działało jako organizator, to funkcje pełnione jako organizator. Z właśnie tak przygotowaną listą podbijamy do wybranego organizatora innego eventu. Mówimy: "Tutaj mam swoje CV, chcę robić tu i tu. Co wy na to?".

H: I wtedy jest albo zgoda, albo "znajdziemy coś innego".

KB: Na przykład. Ale oczywiście trzeba do tego podejść też z taką rezerwą, że to jest bardziej propozycja z naszej strony. Że chcemy pomóc. Są też inne sposoby, aby dostać się na organizatora takiej imprezy, na przykład niektóre konwenty organizują cały proces rekrutacyjny. Mamy formularz, mamy rozmowy, mamy zadania rekrutacyjne. Tak robi

np. Ikarii. Na tej zasadzie robimy również kilka innych konwentów, z tego co kojarzę.

DŁ: Hm, na Pyrkonie tak jest na pewno.

KB: Jest to bardzo fajna zabawa, którą serdecznie polecam.



H: Myślę, że na koniec nasze tradycyjne i nietuzinkowe pytanie zwińczające wywiady. Zadawaliśmy je już zarówno autorom i autorkom książek, jak i twórcom gier. Jaki jest Wasz pogląd na pizzę z ananasem?

KB: Ja uwielbiam. Ale tylko i wyłącznie kiedy ananas jest z puszki, a nie świeży.

H: Okej.

KB: Dobrze, dobrze.

DŁ: Ja jestem tolerancyjna i jak mi dają, to jem. Ale jak mam zamawiać, to wolę jednak bez.

KK: To jest bardzo zależne pytanie - jak za darmo...

H: Za darmo to i ocet słodki, wiadomo.

(śmiech)

KK: Tak! Ale jakbym miał kupować, to bym nie kupił.

DŁ: A to jest ciekawe, gdyż nie dalej jak dzisiaj rano usłyszałam zupełnie odwrotną opinię. Że jak ananas świeży to tak, ale jak z puszki to nie.

KB: Nie znam człowieka!

DŁ: Znasz!

(śmiech)

H: U nas w redakcji zdania są podzielone. Ale że nasza Naczelną uwielbia, to wszyscy muszą uwielbiać.

DŁ: Ja mam pytanie - kiedy będą opublikowane jakieś badania z Waszej strony na ten temat?

H: Trzeba będzie nad tym pomyśleć, mamy bardzo dużo danych. Można zrobić graf w kształcie pizzy.

KK: Dziewięciu na dziesięciu organizatorów poleca pizzę z ananasem

(śmiech)

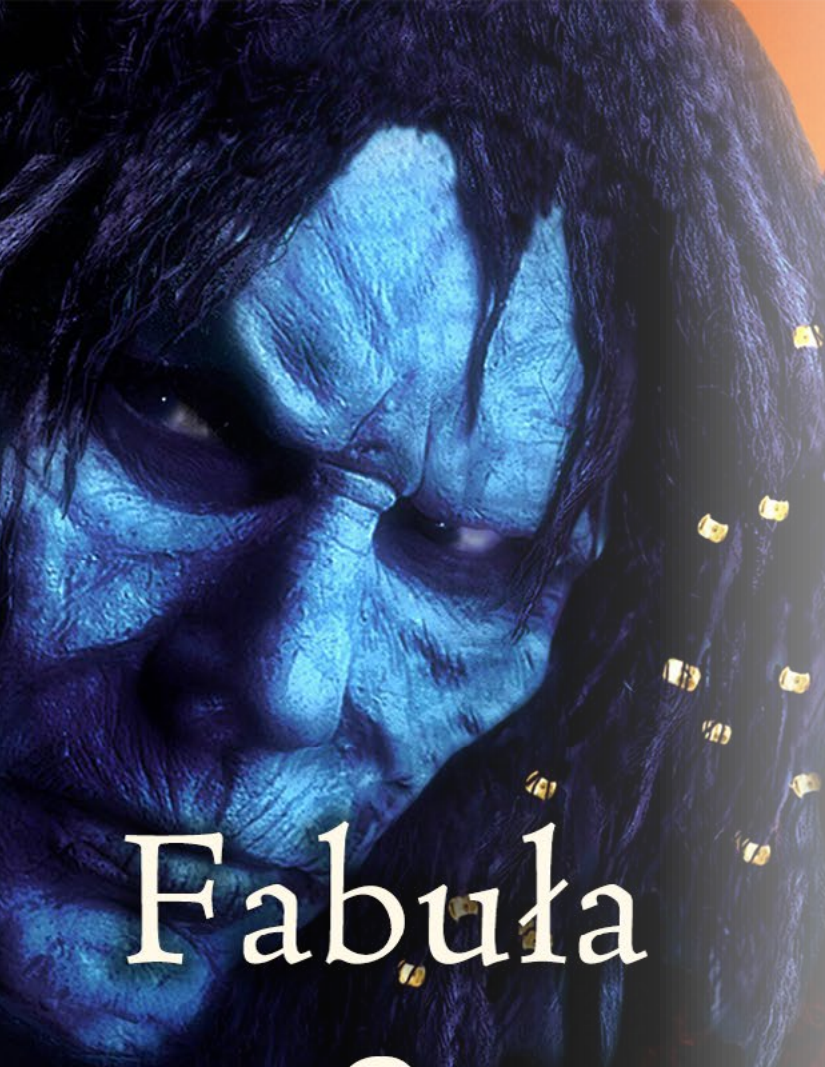
H: Szukamy pozostałej dziesiątki. W takim razie dziękuję bardzo za poświęcony czas na wywiad i widzimy się na korytarzach imprezy.

Organizatorzy ŚDF: My również dziękujemy!

Gdy Terra znów okrąży Sol

Cóż możemy powiedzieć - bawiliśmy się wyśmienicie. Dobór tematyki i zabaw oraz wszechobecne na terenie wydarzenia stoiska sprawiły, że nie czuliśmy upływu czasu i przemierzonych kilometrów po szkolnych korytarzach. Z niecierpliwością czekamy kolejnego roku i kolejnej odsłony tak fantastycznej imprezy.





Fabula a gameplay

CIAO tutti! Od jakiegoś czasu śledzę aktualne trendy w dyskursie na temat gier komputerowych. Zauważyłem tu pewną prawidłowość – przewagę wydaje się obecnie zyskiwać narracja postrzegająca elementy takie, jak fabuła (treść i konstrukcja) oraz klimat jako drugorzędne, czy wręcz kompletnie bez znaczenia w zestawieniu z gameplayem/rozgrywką. Postanowiłem wtrącić swoje trzy grosze i podzielić się własnym, humanistycznym spojrzeniem na to zagadnienie. Dlaczego? Ano dlatego, że też uwielbiam gry komputerowe.

~Malvagio

Co jest ważniejsze?

Dobrze, czy zatem gameplay rzeczywiście jest najistotniejszym elementem? Tu pewnie was zaskoczę, bo... tak. To w końcu on czyni grę „grą”, bez niego mielibyśmy do czynienia najwyżej z interaktywnym filmem. Czemu ma zatem służyć cały ten felieton, skoro od razu przyznałem „oponentom” rację? Ano temu, że choć to aspekt najważniejszy i definiujący, to nie oznacza, że warstwa narracyjna nie jest pozbawiona znaczenia. Gry nie są przecież „tylko” grami; są czymś więcej. Są podobne książkom, czy filmom w tym aspekcie, że również są nośnikami opowieści (może nawet Opowieści). Zaryzykuję stwierdzenie, że są nawet zwieńczeniem ich ewolucji.

Kulturowa teoria Darwina

Pochylmy się na chwilę nad tym zagadnieniem. Stwierdzenie, że ludzie kochają opowieści, to truizm – snujemy je od czasów niepamiętnych, rozwijając je wraz z własnym rozwojem, zarówno pod względem treści, jak i struktury oraz środków wyrazu. Opowieści ustne, łatwo zmieniające się z każdym przekazem, przeistoczyły się w pisane – już nie tak płynne i wymagające określonej wiedzy w celu ich poznania. Teatr pozwolił symbolicznie zobaczyć przedstawiane opowieści. Później narodził się film (dla uproszczenia pomińmy tu radio), który dzięki magii kina pozwolił na odejście od teatralnej umowności i tworzyć z opowieści prawdziwe wizualne spektakle. A wreszcie nadeszły gry komputerowe, które pozwoliły na bycie aktywnym uczestnikiem opowieści, osobą kształtującą jej kierunek, w odróżnieniu od bycia biernym widzem.

Z tego też względu gameplay jest tak istotny. Można z gry zabrać wszystkie inne jej elementy, a wciąż pozostanie ona grą. Weźmy tu na przykład gatunek tekstowych przygód – nie posiadały grafiki (niekiedy jedynie szczątkową), nie posiadały nawet za bardzo interfejsu, opierały się na wpisywanych ręcznie komendach. I za ich pośrednictwem wchodziło się w interakcję z opowieścią – czyli były gameplajem. Jeśli zabrać tę interakcję, zostalibyśmy postawieni po prostu przed książką. Czy raczej e-bookiem. Ta sama prawidłowość dotyczy też oczywiście gier posiadających warstwę graficzną – wtedy dostajemy film. Mogą wciąż być bardzo dobre dzieła, ale nie będą już grami.

Pragnienie historii

Gry jako takie nie „potrzebują” opowieści i warstwy narracyjnej. Ale te elementy wzbogacają je i właściwie można powiedzieć, że potrzebujemy ich w grach. Bo przecież z czysto technicznego punktu widzenia, cała fabularno-klimatyczna otoczka jest zbędna. Tym, co zdecydowało o sukcesie tego tytułu było tempo rozgrywki, konstrukcja poziomów i tak dalej. Nie prosta jak konstrukcja cepa, kliszowa opowieść o ratowaniu księżniczki z łap smoka. Niemniej... posiadanie ich, nadanie określonego kontekstu warstwie mechanicznej tylko wzmocniło siłę jej oddziaływania. Gdybyśmy nie pragnęli warstwy fabularnej, dlaczego sami tworzymy ją tam, gdzie jest „zbyteczna”? W naprawdę starych tytułach często zawarta była w instrukcji, co dzisiaj wydaje się nie do pomyślenia, ale pozwalało obejść istniejące wówczas ograniczenia techniczne.

I myślę, że to najlepiej pokazuje to pragnienie narracji, że chęć tworzenia opowieści za pośrednictwem gier była obecna niemal od samego początku – wymagało tylko radzenia sobie z problemami sprzętowymi. Warto przy tym zaznaczyć, że choć istnieją gry, które fabuły nie posiadają – by

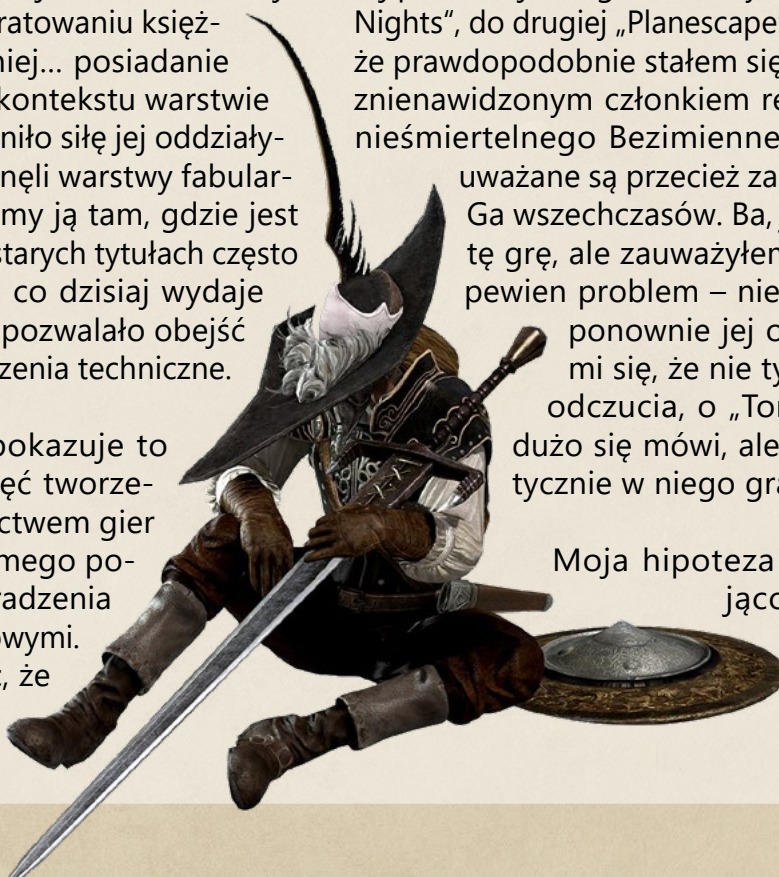
daleko nie szukać: „Tetris” – to na ich podstawie zaczęły powstawać tytuły zawierające warstwę fabularną. „Wciąż szukamy, nienasyceni”, można powiedzieć, cytując jedno z zakończeń „Dark Souls 2”. „Tetris” jest tutaj pozycją-rdzeniem, esencją gameplayu, wokół którego mogła zostać zbudowana historia.

Myślę, że to jest właśnie naturalny kierunek rozwoju medium. Odrzucanie całej tej otoczki jako nieistotnej, z humanistycznego punktu widzenia jest zbyt zawężające. Skupia się zbyt mocno na aspekcie gry, ignorując aspekt „dzieła”. Co oczywiście nie jest złe, tak samo jak nie jest złe ocenianie młotka pod kątem tego, jak dobrze wbija gwoździe. Ale jeśli jest to kunsztownie przygotowany młotek, jego wartość może wykraczać poza tę podstawową użyteczność. Co nie zmienia faktu, że jeśli tych gwoździ nie będzie dobrze wbijał, to i tak nie będzie dobrym młotkiem.

Udręka narracji

Z grami jest nieco inaczej. Istnieją wspaniałe gry posiadające doskonały gameplay i słabą warstwę opowieści. Istnieją wspaniałe gry posiadające doskonałą opowieść i kulejący gameplay. Do tej pierwszej kategorii zaliczyłbym „Neverwinter Nights”, do drugiej „Planescape: Torment”. I wiem, że prawdopodobnie stałem się teraz najbardziej znienawidzonym członkiem redakcji. Przygody nieśmiertelnego Bezimiennego powszechnie uważane są przecież za najlepszego cRPGa wszechczasów. Ba, ja sam uwielbiam tę grę, ale zauważyłem ostatnimi czasy pewien problem – nie mam już ochoty ponownie jej ogrywać. I wydaje mi się, że nie tylko ja mam takie odczucia, o „Tormencie” zawsze dużo się mówi, ale chyba mało faktycznie w niego gra.

Moja hipoteza brzmi następująco: dzieje się tak, ponieważ znakomita warstwa narracyjna



pozwoili przykryć niedociągnięcia gameplayowe, co sprawia, że gra jest świetna, ale w mniejszym stopniu regrywalna. Nie pomaga też fakt, że warstwa mechaniczna nie harmonizuje zbyt z opowieścią – gra pozwala na przechodzenie jej na różne sposoby, ale jednocześnie istnieje jedyna, słusna ścieżka. Nie podążając nią, de facto w drastycznym stopniu zubożamy swoje doświadczenie.

Płynie z tego wniosek, że doskonała opowieść może uratować grę, gdy gameplay niedomaga. Ale rzeczywiście musimy tu mieć do czynienia ze wspaniałą historią, co pokazuje przykład duchowego następcy „Planescape’a”, czyli „Torment: Tides of Numenera”. Tu historia, choć ciekawa, nie była tak sprawnie poprowadzona, przez co wielu graczy odniosło wrażenie, że gra jest po prostu przegadana, a jej jedynym atutem jest dziwność uniwersum. I nie zrozumcie mnie źle, to naprawdę buduje klimat, ale okazuje się właśnie niewystarczające.

Zwłaszcza w sytuacji, gdy historia i gameplay nie wpływają na siebie w tak znaczącym stopniu. Bezimienny był nieśmiertelny i fakt ten wykorzystywany był w grze, zaimplementowano tam fragmenty, które wymagały wręcz od nas zgonu, w celu rozwiązania zagadki czy odblokowania nowej zawartości. „Numenera” posiada system wpływów i możliwość ingerowania w zapisane wspomnienia, ale w większości przypadków nic z tego nie wynika. Ot, to tylko kolejny smaczek bez przełożenia na gameplay. Monumentalna historia została rozpięta na gameplayowym rachitycznym szkieletcie, który nie jest w stanie jej utrzymać, w związku z czym produkcja załamuje się pod własnym ciężarem.

Narracyjna noc

„Planescape” zdołał tego uniknąć, „Neverwinter Nights” ma jednak odwrotny problem. Tutaj na wspaniale regrywalnym gameplayowym szkieletcie rozwieszona została opowieść do niego niewspółmierna. Która tego rozwieszenia nie wytrzymuje i, ujmując rzecz metaforycznie, pruje się na szwach. Dlatego do tej gry nie wraca się

dla historii i fabuły, co najwyżej, żeby je obśmiać, ale po to, by próbować nowych buildów i tworzyć maszynki do mielenia przeciwników na strzępy.

Warstwa mechaniczna zdominowała kompletnie opowieść, w związku z czym tytuł nie skłania do przemyśleń. Opowieść stała się pretekstowa. Nigdy nie zapominamy, że mamy przed sobą grę komputerową. „Neverwinter Nights” nie zawodzi więc jako gra, ale jako gra fabularna i myślę, że przyjęty tutaj polski odpowiednik nazwy „RPG” pasuje tu doskonale. Nie jest odbierany zgodnie z intencją stojącą za swoim gatunkiem oraz twórcami, to wszakże czasy, gdy Bioware było rozdającym karty królem cRPGów.

Jak osiągnąć doskonałość?

Jak z humanistycznego punktu widzenia powinna wyglądać gra absolutna? Wydaje mi się, że za dobry przykład może tu posłużyć seria „Dark Souls”. Wiem, że jest ona chwalona zazwyczaj za swój gameplay i że fabuły jako takiej jest tu niewiele. Ale nie opowieści, ta została poukrywana we fragmentach lore świata, które możemy, acz nie musimy odnaleźć. Jako gracze musimy się wykazać, by samodzielnie poskładać szczątkowe informacje w całość i wydobyć z nich sens. By samemu snuć opowieści na ich podstawie, bo czymże innym są kanały poświęcone właśnie odkrywaniu ukrytych szczegółów z tych gier? „Soulsy” uchodzą za bardzo trudną serię, ale jest to sprawiedliwy poziom trudności, wprawdy można nabrać z czasem, wystarczy tylko nie poddawać się po pierwszych nieudanych



próbach. I tak samo, jak musimy się wysilić, by pokonywać kolejnych bossów, tak samo musimy zdobyć się na wysiłek, by odszukać i złożyć opowieść w całość. Gameplay i warstwa narracyjna wspierają się wzajemnie, jestem przekonany, że ten aspekt, chyba raczej pomijany, także zdecydował o gigantycznym sukcesie serii od FromSoftware.

Historie w grach nas wciągają i angażują, nawet jeżeli są pretekstowe (co nadal doskonale się sprawdza w strzelankach, gdzie próby stworzenia głębokich historii zazwyczaj zniechęcały do siebie graczy), ponieważ to my w mniejszym lub większym stopniu je kształtujemy. Nawet jeśli gra jest liniowa i nie pozwala na rozbudowane wybory, odczuwamy naszą sprawczość, bez nas ta historia by się nie wydarzyła. Z tego też względu niewłaściwym wydaje mi się mówienie o grach z wieloma zakończeniami, że któreś (zazwyczaj to najtrudniej dostępne) jest tym „prawdziwym”.

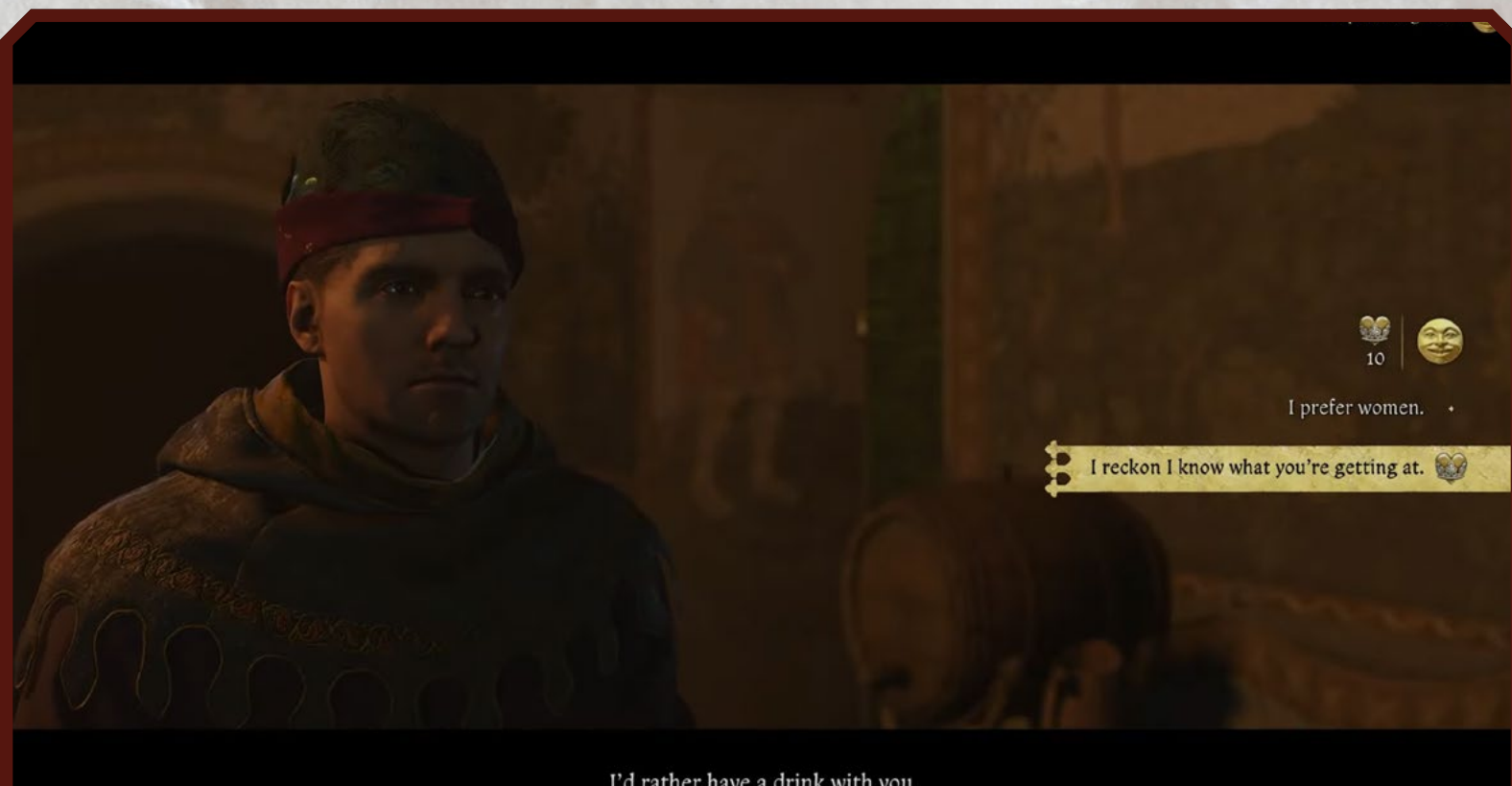
Zachodzi tu raczej sytuacja „Smoczego Przełomu” z gier z serii „The Elder Scrolls”, w którym wszystkie możliwości, nawet te wzajemnie się wykluczające, są równie prawdziwe. Pozostają jedynie niejako w zawieszeniu. Przechodząc tytuł w określony sposób, określamy ten jednorazowy „kanon”, któremu możemy zaprzeczyć podczas kolejnego podejścia. Revan była kobietą nawróconą na Jasną Stronę Mocy. Revan był mężczyzną, do końca pozostającym w szponach Ciemnej. Revan nigdy nie powstrzymał Malaka, bo wyłączyliśmy grę i nigdy do niej nie wróciliśmy.

Opcjonalność a Opowieść

Wynika z tego jeszcze jeden aspekt – w mojej opinii mija się z celem pomstowanie na grach za oferowanie możliwości zrobienia czegoś – tak długo, rzecz jasna, jak twórcy nie próbują gracza do tych konkretnych opcji przymusić. Sytuacja całkiem niedawna – krytykowanie „Kingdom Come: Deliverance 2” za zawarcie homoseksualnego romansu między protagonistą a NPCm. Cóż z tego, że taka możliwość istnieje? Przecież jeśli tylko wybierzemy inną ścieżkę, nigdy do takiej sytuacji nie doprowadzimy. To nie film, czy książka, których historie zapisane są w kamieniu i na które nie mamy wpływu. Tutaj to my decydujemy. Obcowanie z grą jest zawsze doświadczeniem osobistym. Z humanistycznego punktu widzenia, zawsze subiektywnym.

Chciałbym podkreślić, że moim celem nie było tutaj wykazanie, że osoby starające się koncentrować wyłącznie na elementach konstrukcyjnych gry są w błędzie, a „narracjoniści” mają bezwzględną rację na wyłączność. Przyświecała mi tutaj raczej heglowska dialektyka, by zacytować Cezara z „Fallouta: New Vegas”, chęć zderzenia umownej tezy i antytezy w celu wyłonienia syntezy i zupełnie nowej jakości dyskursu o grach komputerowych. Ponieważ to medium naprawdę na to zasługuje.

Adios!







An anime-style illustration featuring two characters. On the left, a woman with long dark hair and bangs, wearing a dark uniform, looks upwards. On the right, a man with short white hair and blue eyes, also in a dark uniform, looks downwards. The background is dark with some light blue and white elements, including a small purple flower and a small emblem on the man's uniform.

Death Parade

Gra o najwyższą stawkę?

DECYDUJĄC się na ryzyko często nie jesteśmy świadomi stawki, o jaką będzie toczyć się gra, w którą zostaliśmy wciągnięci. Czasem nie pozostaje nam nic innego, jak postawić życie na szali i walczyć z krupierem bez twarzy, czyli inaczej losem. Tylko w takim wypadku pozostaje pytanie – co potem? Czy jesteśmy gotowi, by zaakceptować odpowiedź na to pytanie?

~Hefajstos & Lailyren

Hefajstos: Choć „Kakegurui” wydaje się tytułem oczywistym na temat numeru, postanowiliśmy sięgnąć po nieco zapomnianą (a przecież nie tak starą, zaledwie dziesięcioletnią) serię „Death Parade” w reżyserii Yuzuru Tachikawa (fanom „Mob Psycho 100” nazwisko z pewnością nie jest obce) od legendarnego studia Madhouse. Anime to, będące rozwinięciem pomysłu z krótkometrażówki „Death Billard” opowiada o pewnym barze, do którego – pozornie przypadkowo – trafiają mniej lub bardziej powiązani ze sobą ludzie.

Makao i po makale

Lailyren: Koncept na pierwszy rzut oka wydaje się prosty – w każdym odcinku do tajemniczego lokalu wychodzi z windy dwoje skołowanych ludzi. Gdy już dotrą do baru, który jest centralnym punktem tego miejsca, apatyczny barman tłumaczy im zasady gry, do której będą musieli podejść. Każda z rozgrywek jest losowana na specjalnym kole fortuny, po czym przechodzimy do dania głównego, okraszonego szczyptą niebezpieczeństwa, by wyłonić jednego zwycięzcę. Potyczka bowiem nie skończy się, póki któraś ze stron nie wygra.

Hefajstos: Nie o grę tu jednak chodzi, a o ludzkie zachowanie i relacje. Dość szybko przekonujemy się, że nic tu nie jest takie, jakim się wydaje – od miejsca i zasad gier, aż do barmana. Seria nie podaje jednak odpowiedzi na tacy, często też będziemy łapać się na zmianie strony, której kibicujemy.

House always wins

Hefajstos: Siła „Death Parade” tkwi właśnie w tych niedopowiedzeniach i wodzeniu widza za nos. Duża zasługa jest tu w stojących w kontraście do uczestników prowadzących, których człowieczeństwo

będziecie poddawać pod wątpliwość. Całość spina gustowna kreska (skojarzenia z „DevilMayCry” tego samego studia nasuwają się same), zaś opening w wykonaniu zespołu BRADIO zostanie Wam w głowie jeszcze przez dłuższy czas.

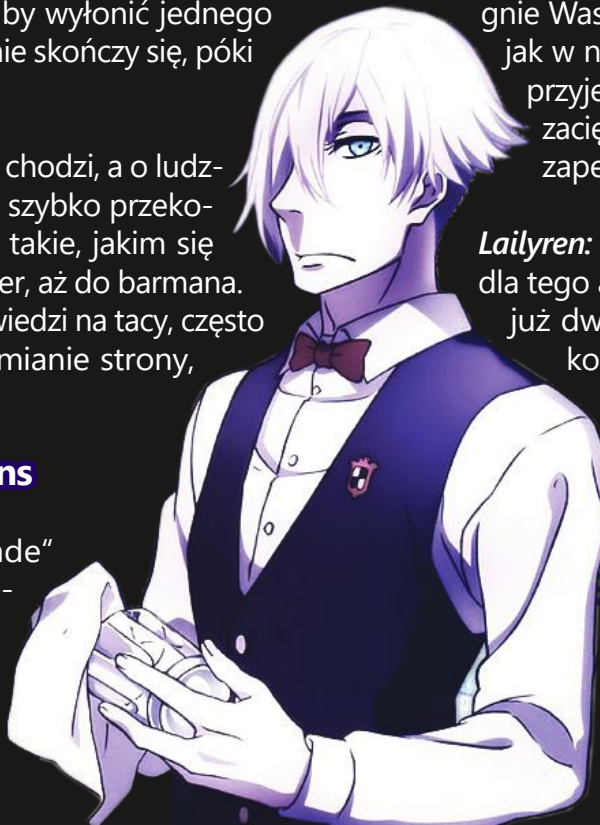
Lailyren: Serial zachęca do dyskusji, więc dobrze jest oglądać go w towarzystwie, by mieć z kim omawiać rzucane nam między odcinkami koncepty i spekulować, co może zdarzyć się w następnej scenie. Zdecydowanie jest o czym rozmawiać, aczkolwiek jak najbardziej można to też kontemplować we własnym zakresie i dojść do bardzo ciekawych wniosków.

Jak już wspomniał Hefajstos, kreska jest bardzo estetyczna, jednak trzeba się przyzwyczaić do bardzo długich twarzy, które cechują to anime. Tak samo unikalny wygląd oczu u pracowników tego tajemniczego przybytku zwraca uwagę, co jest moim zdaniem plusem. Osobiście bardzo lubię też design ich uniformów. Co ważniejsze, emocje na twarzach bohaterów są bardzo interesująco rozrysowane, a zdecydowanie wydarzenia w „Death Parade” dają podłoże do całej ich gamy. To samo z wizualiami rozgrywek. Generalnie jest na co popatrzeć.

All in?

Hefajstos: Jeżeli pomiędzy partyjkami „Balatro” albo w oczekiwaniu na dłuższe serie szukacie czegoś ciekawego do obejrzenia – sięgajcie śmiało. Zamknięta w tuzinie epizodów opowieść wciągnie Was zapewniając kilka (lub jeden, jak w naszym przypadku) wieczorów przyjemnej rozrywki z filozoficznym zacięciem. Zwłaszcza, że Madhouse zapewnia jakość.

Lailyren: Myślę, że dobrą rekomendacją dla tego anime jest to, że oglądałam je już dwa razy i nie zamykam się na kolejne powtórki. Polecam je już dla samego klimatu, który daje ten ciemny, elegancki i bardzo tajemniczy bar, w którym odbywają się makabryczne gry zmuszające widza do przemyślenia pewnych istotnych kwestii. Dajcie się porwać tym charyzmatycznym (mimo zdystansowania) postaciom i dołączcie do nas w tej morderczej paradzie!



BUCKSHOT ROULETTE

STAWKA WIĘKSZA NIŻ ŻYCIE

SIEDZISZ w zapyziałej toalecie, lustra są tak brudne i zniszczone, że nie spełniają już swojej funkcji, kafelki, te, które zostały, są potłuczone a wszystko zdobią różnego rodzaju podpisy i inne akty wandalizmu. Wychodzisz na zewnątrz, gdzie atakuje Twoje uszy ostry bas muzyki techno z parkietu, który jest tak daleko w dole, że jedyne co widzisz, to pulsujący blask stroboskopów. Ale nie przyszedłeś tu by tańczyć, chyba że ze śmiercią... Wchodzisz z buta do następnego pokoju gdzie wita Cię krzywa, nienaturalna gęba krupiera. Tylko musisz podpisać jeden drobny dokument...

~Tanatos



Rosyjska ruletka a'la Kurt Cobain

Podpisane? Świetnie. Zasady są proste: naboje wchodzą do strzelby w nieznanej kolejności, część z nich jest ślepa, część nie. Rundy są trzy, w każdej

z nich macie określoną liczbę defibrylacji (nie żeby to mogło pomóc na strzał z przyłożenia ze strzelby w głowę, ale szczegóły, działa to działa, nie ma co drążyć). Przekazujecie sobie broń na zmianę. Podczas każdej tury możesz albo strzelić w krupiera, po czym przekazać mu broń, albo strzelić sobie w łeb (protip: najlepiej ślepy naboje), dzięki czemu możesz strzelić raz jeszcze.

Aby nadać śmierci smaczek raz papieros raz odcinanie lufy piłką do metalu

Od drugiej rundy, żeby nie było zbyt nudno, dochodzą do rozgrywki różne przedmioty urozmaicające rozgrywkę i pozwalające na granie bardziej strategiczne. A to lupa, którą możesz roztrzaskać, aby podejrzeć jaki nabój znajduje się w komorze, albo kajdanki sprawiające, że Twój przeciwnik przypięty do stołu nie będzie mógł nic zrobić w następnej turze czy piłka do metalu sprawiająca, że następny strzał zada dwa razy więcej obrażeń. A jeśli dostaniemy śrutem po twarzy, są również papierosy, które, jak wiadomo, dobrze robią na zdrowie i regenerują nam jeden punkt życia.

Wszystkie te fanty powodują, że można je razem sprytnie łączyć, tworząc synergie, które sprawiają, że przeciwnik nawet nie będzie mógł wykonać swojego ruchu, jednocześnie nie tracąc swojej tury, jako że używanie przedmiotów nie kosztuje tury. No ale to jakie przedmioty się nam wylo-

sują to kwestia RNG, więc może wyjść na to, że to my nie będziemy w stanie nic zrobić i odesłać nas do bram, aczkolwiek raczej nie niebieskich patrząc po wystroju.



Trzecia, ostatnia w klasycznym trybie, runda, podwyższa stawki jeszcze bardziej, sprawiając, że tym razem śmierć, po wykorzystaniu wszystkich punktów życia, będzie finalna, jednocześnie dając nam więcej zabawek. Większe stawki i jednocześnie więcej pola do popisu dla obydwu stron.

Weź piguły albo strzel sobie z kumplami.

Poza trybem krótkiej „kampanii/historii” mamy też tryb endless w postaci zażycia metakwalonu leżącego na zlewie toalety ze wstępu. Brzmi jak świetny pomysł, jakby nie patrzeć, będąc w tym miejscu i grając w ruletkę za pomocą strzelby wykazujemy się niesamowitą inteligencją i instynktem samozachowawczym. Tryb ten dodaje parę dodatkowych, unikatowych przedmiotów.

No i ostatnie na deser, niedawno do gry został dodany tryb multiplayer z kolejnymi dodatkowymi przedmiotami i rozgrywką do 4 graczy jednocześnie. Multiplayer jak to multiplayer, najlepiej gra się ze znajomymi, grając z randomami w internecie jest różnie. No i jak się nam zginie to musimy cze-



kać aż dana runda się zakończy żebyśmy zostali przywróceni do gry, co wymaga dozy cierpliwości. Można założyć własne lobby z bardzo konfigurowalnymi zasadami, co pozwala się pobawić kreatywnie przy ustawianiu takich rzeczy jak występowanie i rzadkość przedmiotów, proporcje ślepych i pełnych naboji i parę innych ustawień.

Crunchy cracking cranium and atmospheric, aggressive ambience

Na koniec zostaje nam warstwa audiowizualna. Wizualnie jest brudno, ciężko, industrialnie i ogólnie można się poczuć jak w miejscu, w którym nie powinno się być. Wszystko w retro, analogowej estetyce i low poly modelach niczym z pogranicza dwóch pierwszych PlayStation. Pod względem dźwiękowym również solidnie: muzyka zarówno w menu, jak i podczas rozgrywki buduje napięcie i jest opresyjna, a efekty dźwiękowe są satysfakcjonujące.

Podsumowując, jako że gra w tym momencie kosztuje jedynie dyszkę, są zdecydowanie gorsze sposoby na jej wydanie, szczególnie jeśli ma się znajomych do pogrania. Osobiście grę polecam za tak niską cenę, choćby ze względu na atmosferę i, bądź co bądź, przyjemną rozgrywkę. Miłego rozwalania łbów!





BALATRO

Nowe szaty błazna

"GRACZ wchodzi do kasyna i siada przy stole pokerowym. Wyciąga kartę tarota, połowę jokera i obrazek z autobusem. W talii kart nagle znajdują się tylko asy kier. Wygrywa więcej żetonów, niż Wszechświat ma atomów. Wypłaca 5 dolarów."

~SoulsTornado

Oto gra stworzona praktycznie przez jedną osobę – LocalThunka. Gra, która zrozumiała, czym powinna być wersja demo. Gra, która pochłonięła setki godzin życia wielu ludzi, w tym moich. Gra, która pomimo swojej prostoty stanęła w szranki o tytuł Gry Roku 2024 i zdobyła tytuł najlepszej gry niezależnej, najlepszego debiutu i najlepszej gry mobilnej. Oto "Balatro" (z łac. "błazen").

Uniesienie kurtyny

"Balatro", jeszcze pod nazwą "Joker Poker", narodziło się w 2021 roku w umyśle kanadyjskiego dewelopera znanego pod pseudonimem LocalThunk. Tytuł był inspirowany grą "Big Two", gdzie zrzuca się karty z ręki w układach znanych z pokera. Miał być to prosty klon online tej gry, jednak twórca pod wpływem renesansu roguelike'ów, w tym "Luck Be a Landlord", postanowił przemienić pierwotny pomysł w tytuł dla jednego gracza. Bardzo wczesna wersja gry trafiła na Steam jako demo w połowie 2023 roku i już wtedy narobiła trochę zamieszania, zyskując popularność wśród streamerów. Była to w rzeczywistości wersja beta z ograniczeniem liczby rozegranych poziomów.

Pod koniec roku do obiegu trafiło drugie demo, tym razem nieograniczone liczbą rund – był to skondensowany przedsmak tego, co miało nas czekać w pełnej wersji. Miałem szczęście grać w to wydanie i uważam, że już wtedy była to pełnoprawna gra pomimo okrojonych mechanik. Nie jest to raczej tylko moje zdanie, zważywszy na to, że było to w pewnym momencie najbardziej popularne demo na Steamie. Tytuł wciąż ulepszano za kulisami, ale był on już na tyle dopracowany, że na tej wersji odbywały się turnieje dla streamerów.

Turnieje na wersji demo! Co w takim razie miało nas czekać w pełnej wersji?

20 lutego 2024 roku bramy zostały otwarte – wypusz-

czona została pełna wersja gry pod patronatem wydawcy Playstack. "Balatro" wyszło równocześnie na komputerach i konsolach. Tytuł sprzedał się przez trzy dni w zawrotnej jak na grę niezależną ilości 250 tysięcy kopii, w niecały miesiąc dobił do miliona. W międzyczasie gra trafiła również na komórki, a w tym momencie, nawet nie rok od wydania, przekroczyła 5 milionów sprzedanych kopii. Ale o co w niej chodzi i jakim cudem podbiła serca tak wielu graczy?



Płonące żetony

"Balatro" w zamysle jest banalnie proste. Co rundę ("ciemną") dociągamy ze standardowej talii 52 kart rękę, z której próbujemy złożyć jak najlepszy układ pokerowy. Każdy z układów ma przypisaną liczbę przyznawanych za niego punktów, określanych jako **żetony** razy **mnożnik**. Karty użyte w układzie również dodają żetony, zgodnie z ich rangą. Jeśli karty w ręce nie spełniają naszych oczekiwań, mamy do dyspozycji również kilka zrzutek, które nie dają nam punktów, ale pozwalają na wymianę do pięciu kart z ręki. Celem gracza jest osiągnięcie określonej punktacji w ograniczonej liczbie dociągów.

Do wygrania mamy osiem poziomów (po których możemy przejść do trybu nieskończonego i kontynuować rozgrywkę), a każdy z nich składa się z trzech ciemnych o rosnących wymaganiach – małej, dużej oraz bossa. Oprócz dodatkowego pułapu punktów każda ciemna bossa dorzuca do rozgrywki dodatkowy warunek. Jednym razem karo nie będzie liczyć się w punktacji, innym musimy sobie radzić z jedną

kartą mniej w ręce. I wszystko byłoby w porządku, gdyby nie fakt, że już na drugim poziomie nie da się w praktyce osiągnąć wymaganej punktacji przy bazowych wartościach.





Śmieję się, błaznie mój

W tym miejscu do gry wkraczają jokery. Są one odpowiednikami artefaktów w podobnych roguelike'ach (lecz możemy trzymać ich ograniczoną liczbę i wymieniać do woli). Kupujemy je w sklepie, do którego trafiamy po każdej wygranej rundzie, za dolary otrzymywane za przejście ciemnej. Mamy ich w grze 150, a dodają one mnożnik lub żetony za dany układ, kolor lub rangę zagrywanych kart, dorzucają nam kilka dolarów do skarbonki, mają jakiś swoisty, bardziej specyficzny efekt lub nawet mnożą nasz mnożnik (warto tu wspomnieć, że możemy je dowolnie porządkować w ekwipunku, a ich ustawienie ma znaczenie). W znaczącej większości podejść są one naszym głównym źródłem punktów – lecz nie jedynym.

Drugą kategorią towarów oferowanych w sklepie są karty jednorazowego użytku. Dzieli się one na karty planet, tarota oraz spektralne. Pierwszy typ podnosi bazową punktację za dany układ (na przykład użycie karty Ziemi dodaje 25 żetonów i 2 punkty mnożnika do podstawowej punktacji fulla). Drugi w większości skupia się na modyfikacjach naszej talii, pozwalając na zmianę koloru kilku kart, dodanie do nich wzmocnienia albo ich kopiowanie. Trzeci, karty spektralne, to najrzadszy typ, który pozwala na wprowadzenie znaczących zmian do rozgrywki (np. zmianę wartości kart całej ręki na jedną losową), często jednak równocześnie dodając negatywny efekt.

W sklepie możemy również znaleźć zwykłe karty do gry, co w połączeniu z efektami kart tarota oraz niektórych jokerów pozwala na dopasowanie talii do naszego podejścia. Mamy jokery premiujące wysokie układy, a może punktujące figury? Tylko RNG stoi na przeszkodzie, by dodać sobie kilka dam, a usunąć dwójki i trójki,

tym samym zwiększając szansę na dociąg potrzebnych nam kart. Ostatnim typem sprzedawanych przedmiotów są kupony o prostych pozytywnych efektach, które zostają z nami do końca podejścia.

Podbijam

Gra oferuje 15 różnych talii, z którymi możemy rozpocząć rozgrywkę. Każda z nich ma przypisany dodatkowy efekt, od bardzo prostych typu +1 zagranie lub +1 odrzucenie, przez ciekawsze (brak figur w talii, +2 karty w ręce i -1 miejsce na jokera) aż do kompletnie zmieniających rozgrywkę – na przykład przez zmianę sposobu naliczania punktów. Różne talie mają swoje mocne i słabe strony, co urozmaica podejścia. Co więcej, wygrana z użyciem danej talii odblokowuje dla niej stawki – dodatkowe modyfikatory utrudniające grę. Przejście każdej stawki (a jest ich razem z podstawową osiem – od białej do złotej) pozwala na jej podbicie. Jak widać, do przejścia wszystkich talii potrzeba w teorii 120 podejść, a w praktyce wielu więcej – poziom trudności wyższych stawek potrafi przyprawić o ból głowy. Z drugiej strony, konstrukcja gry jest wyjątkowo odporna na losowość, a prawie każda rozgrywka jest przynajmniej w teorii do wygrania, jeśli odpowiednio będziemy korzystać z oferowanych nam zasobów.



Oprócz tego, w grze możemy znaleźć tryb wyzwań. Składa się on z 20... cóż, wyzwań, z narzuconymi warunkami specjalnymi. Według mnie jest to idealnie skonstruowany tryb – każde z nich demonstruje określoną mechanikę gry i uczy nas, jak ją wykorzystać. W jednym podchodzimy do gry z silnie ograniczoną ekonomią, a w kolejnym poznajemy specyficzne interakcje między jokerami. Zwieńczeniem trybu jest wyzwanie 20. – "Jokerless", w którym musimy użyć wszystkich naszych umiejętności, żeby wygrać podejście bez użycia jokerów. Jest to tak trudne, na jakie brzmi, ale satysfakcja z wygranej jest ogromna.

Gra ma wbudowaną mechanikę "meta progression" – nie wszystkie jokery i talie są dostępne od samego początku. Niektóre przedmioty i osiągnięcia odblokowuje się naturalnie podczas gry, z innymi jest większy problem (na przykład jedno z nich wymaga odrzucenia pokera królewskiego). Pozwala to na spokojną naukę gry bez natychmiastowego



przytłoczenia wszystkimi możliwymi mechanikami. Jeśli jednak nie interesuje nas powolny postęp, możemy jednym kliknięciem odblokować całą zawartość. Biorąc pod uwagę, że osiągnięcie 100% w "Balatro" wymaga m.in. przejścia wszystkich wyzwań, wszystkich talii na złotej stawce oraz wygrania przynajmniej raz złotej stawki przy użyciu wszystkich 150 jokerów, łącznie z niezwykle rzadkimi pięcioma legendarnymi jokerami, co jest olbrzymią inwestycją czasu (zdobycie wszystkich aczików zajęło mi 193 h gry), możliwość ominięcia grindu jest przyjemnym dodatkiem. Nie zmienia to faktu, że mozolne zdobywanie kolejnych osiągnięć przynosi ogromne spełnienie.

Zabawianie dworu

Aspekt audiowizualny gry jest jednocześnie prosty i imponujący. Ezoteryczna grafika, pełna wirujących kolorów i pięknej oprawy pikselowej, pochłania i hipnotyzuje. Gra ma filtr CRT, imitujący stare wyświetlacze, który, choć stylowy, niestety bywa trochę męczący dla oczu – na szczęście można dostosować jego intensywność lub go wyłączyć. Szata przede wszystkim jest czytelna i pozwala na rozpoznanie większości kart na pierwszy rzut oka. Dodatkową przydatną opcją jest tryb dla daltonistów, który jeszcze bardziej ułatwia rozróżnianie kolorów kart do gry.

Jeśli chodzi o muzykę, mamy jeden motyw główny, zmieniający się w zależności od tego, co akurat robimy – inną wariację usłyszymy w sklepie, inną podczas walki z bossem. Znowu, prostota kompletnie nie przeszkadza, jazzowo-elektroniczny leitmotiv idealnie pasuje do gry, nie męczy i zostaje z nami na dłużej. Połączenie dźwięków i drobnych efektów wizualnych przynosi niepowtarzalne, uzależniające doświadczenie. Drobny podskok punktowanej karty i towarzyszący mu "ding", coraz bardziej przyspieszający podczas wyliczania punktów, specyficzne dźwięki dla zdobywania żetonów, mnożnika i pieniędzy, wreszcie odgłos płomieni i licznik punktów stojący w ogniu, kiedy uda nam się z jednej ręki zebrać liczbę punktów wystarczającą do wygrania rundy – wszystko to tworzy elektroniczną dopaminę, którą jest "Balatro".

Przy omawianiu grafiki warto wspomnieć o "Friends of Jimbo" – darmowych dodatkach kosmetycznych. Pozwalają one na podmianę grafik figur na nawiązujące

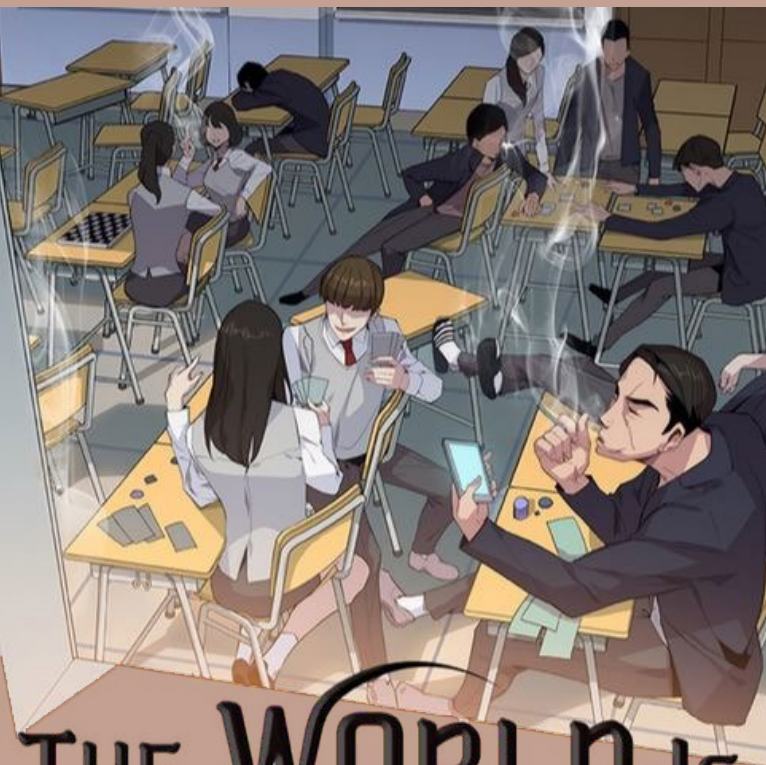
do innych gier. Czekają na nas po 6 garniturów na kolor, z tytułów takich jak "The Binding of Isaac", "Shovel Knight", ale też "Fallout", "Cyberpunk 2077" oraz... "Among Us". Różnorodność jest ogromna, a lista wciąż otwarta.



Błaznom wolno więcej

Jak zatem mam podsumować moje wrażenia z "Balatro"? Gra jest genialna w swojej prostocie. Patrząc na szkielet rozgrywki, jest to zabawa w kalkulator – przelicznik punktów w myślach i patrzenie, jak duże liczby robią *brrrrrr*. Jednak z połączenia mechanik, prostoty, świetnej oprawy i ewidentnej miłości twórcy do gier i do swojego dzieła wyłania się coś więcej niż suma elementów. Powstaje z tego przepis na jeszcze jedno podejście, który zabierze Wam dosłowne tygodnie z życia. Jak wspominałem, "ukończyłem" grę po prawie 200 h. W momencie pisania recenzji mam tych godzin ponad 350, mimo że teoretycznie nic mi już tam nie zostało (gdybym miał możliwość gry w wersję mobilną, poświęconego czasu pewnie byłoby dużo, dużo więcej). Ale nie o to tu chodzi – przechodzenie tytułu osiągnięcie po osiągnięciu jest przyjemne, ale jeszcze przyjemniejsza jest jedna krótka partyjka pokera. A potem jeszcze jedna. I jeszcze jedna...

"Balatro" kosztuje w tym momencie na Steamie 65 zł i warto jest każdego grosza. Jeżeli czeka Was w najbliższej przyszłości zajęcie wymagające niepodzielnej uwagi, nauka do egzaminów lub coś podobnego – poczekajcie ze sprawdzeniem gry na wolniejszy okres. Wszystkim innym z całego serca tytuł polecam.



THE WORLD IS MONEY AND POWER SZKOLNE KASYNO

WSZYSTKO się rozpoczyna, kiedy pozamałżeński syn polityka wkracza do szkoły przesyconej hazardem, gdzie reguły gier mogą się zmienić w każdej chwili. Rozstrzyganie sporów za pomocą gier losowych byłoby systemem, w którym główny bohater by się odnalazł, jednakże jego celem jest pozbycie się tej struktury szkolnego społeczeństwa.

~rain

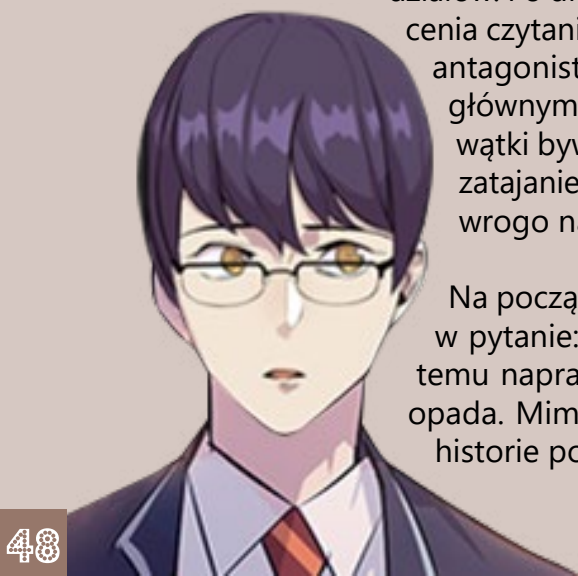
Tak oto prezentuje się webtoon „The World is Money and Power” autorstwa Dongwoo Han oraz Dohee Lee. Jest to manhwa, czyli komiks pochodzący z Korei. Fabularnie odbija się to na podłożu rywala głównego bohatera. Jest on członkiem rodziny czebolów – koreańskiego konglomeratu we władaniu rodzinnym. Całościowo webtoon prezentuje się jako konflikt tej warstwy szlachty społecznej promującej hazard przeciwko grupie bohaterów mu przeciwnemu.

W gronie głównych postaci można dostrzec rozwój bohaterów na przestrzeni (obecnie) 208 rozdziałów. Ktoś, kto na początku jest przedstawiany jako jedynie pomocnik, nabywa z czasem własnej perspektywy oraz system moralności. W tym stoi siła wpływu fabuły – sytuacjami krytycznymi grozącymi utratą reputacji, znacznej sumy pieniędzy czy szansy na przyszłość.

Grafika jest czysta i przejrzysta. Nie jest potrzebne dużo więcej, gdyż występuje minimalna ilość scen akcji. Kluczowe jest przekazanie atmosfery oraz mimiki twarzy, w czym webtoon prezentuje się adekwatnie. Ważniejsze sceny oraz momenty są bardziej dopracowane. W chwilach, kiedy fabuła może pozwolić sobie na odrobinę humoru, bardziej rozluźniona mimika też urzeczywistnia całość odbioru tekstu.

Fabularnie webtoon posiada dwa główne problemy. Przede wszystkim – główny przekaz historii zdecydowanie można przekazać w mniejszej ilości rozdziałów. Po dłuższym czasie można poczuć znużenie i chęć porzucenia czytania dalej. Drugim problemem jest prezentacja antagonistów, która bywa bardzo rozproszona. Poza głównym powodem konfliktu, niektóre pomniejsze wątki bywają niezrozumiałe. Jest to spowodowane zatajaniem długofalowych motywacji i osobowości wrogo nastawionych postaci.

Na początku lektury czytelnik często jest wciągany w pytanie: „I co się dzieje dalej?”. Można się dzięki temu naprawdę wkręcić. Z czasem jednak ta energia opada. Mimo to przyjemnie się czyta i poznaje historie postaci.



Mizukon

zachodniopomorski konwent m&a

25-27.07.2025



Zwierzęta, które pogrywają z losem

Hazardziści świata przyrody



W wielkim kasynie życia niektóre zwierzęta grają bezpiecznie – trzymają się sprawdzonych zachowań, nie wychylają się i mają nadzieję na najlepsze. Jednak te zebrane na poniższej liście to prawdziwi hazardziści, którzy nie boją się pogrywać z losem i postawić wszystko na jedną kartę! Takie niebezpieczne strategie mogą doprowadzić do wielkiej wygranej... lub ostatecznego końca gry.

~Gray Picture



1. Thaumoctopus mimicus

Ośmiornice są fascynujące. To niezwykle inteligentne zwierzęta. A Thaumoctopus mimicus jest szczególnie interesujący, nawet jeśli wziąć pod uwagę fakt, jak wysoko ośmiornice ustawiają poprzeczkę. Ten głowonóg, choć (raczej) nie wie, jak grać w pokera, to prawdziwy mistrz blefowania. Potrafi zmienić nie tylko kolor, ale także dostosować sposób pływania i ułożenia ramion, żeby upodobnić się nie do jednego, ale wielu zwierząt m.in.: fląder, jadowitych węży morskich, skrzydlic, ukwiałów czy meduz.

2. Żółw szylkretowy

Jako ludzie mamy powszechnie przyjętą opinię, że dziećmi trzeba się opiekować. Jednak nie jest to częsta myśl w świecie zwierząt. Wykształcenie biologiczne, które (ponoć) posiadam mówi, że powinnam wspomnieć – po „mądreku” to się nazywa strategia rozrodcza K (mało dzieci, ale się zajmujemy) lub r (dużo dzieci, ale wychowuje je ulica). Dobrym przykładem tego drugiego są żółwie morskie, których matczyzna opieka kończy się po złożeniu jaj, a do dorosłości przeżywa tylko 1 na 1000 żółwików. Jak kupowanie zdrapiek.





3. Kozica północna

Kozica północna żyje tam, gdzie większość nie odważyłaby się nawet stanąć. A w razie zagrożenia odważnie kopytkuje po praktycznie pionowych skalnych ścianach! Choć ma po swojej stronie budowę racic, dzięki którym ma w zasadzie 8, a nie 4 punkty oparcia, to jeden zły krok i może ją spotkać bardzo twardy upadek. Bo jak grać, to tylko o (dosłownie) wysokie stawki!

4. Samce modliszek

Samce modliszek grają w miłosną rosyjską ruletkę. W czasie zalotów ryzykują, że stracą głowę dla swojej wybranki – i to dosłownie. Według mojego poważnego researchu, którym jest szybkie googlowanie, panowie modliszki kończą randkę jako danie główne w od 13 do 28% modliszkowych schadzek. A w czasie sezonu godowego nieszczęśliwi partnerzy mogą stanowić nawet 60% pożywienia samic. Auć.



5. Strzelczykowate

Są gry, w których potrzebne jest głównie szczęście, ale w niektórych równie ważne są umiejętności. A ryby z rodziny strzelczykowatych mają prawdziwie imponujące zdolności! Są to hazardziści z wodowanym pistoletem na wodę. Pływając tuż przy powierzchni potrafią pluć wodą w owady z precyzją, której mógłby im pozazdrościć niejeden zawodowy gracz w rzutki! Do tego biorą pod uwagę załamanie światła podczas przechodzenia przez granicę fazową powietrze-woda. Imponujące.

6. Ptaki piromany

Na zakończenie prawdziwie gorąca ciekawostka! Kilka gatunków ptaków zamieszkujących Australię, takich jak sokół brunatny, kania czarna i kania złotawa, zyskało sobie przydomek ptaków piromanów. A to dlatego że zostało zaobserwowane, jak ci pierzaści arsoniści noszą płonące patyki z pożarów lasów i zrzucają je na niespalone obszary, aby wzniecić nowe pożary. Ma to wypłoszać z ukrycia myszy, jaszczurki czy inne potencjalne ofiary. To się dopiero nazywa branie losu w swoje... szpony!



REKRUTACJA OTWARTA

ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

redakcja@equinoxtimes.pl



FILMY

RECENZJE

WYDAJEMY W TRZECI PONIEDZIAŁEK MIESIĄCA

EQUINOX TIMES

TEMATY NUMERÓW

Co miesiąc inny kawałek
ogólnopojętej popkultury

WYWIADY

Pytania, odpowiedzi, ananas

RECENZJE

Co gra w kinach i komputerach

FELIETONY

Złote myśli redaktorów

ZA DARMO



**CZYTAJ, UDOSTĘPNIJ,
WSPÓŁPRACUJ LUB DOŁĄCZ**

WSI spokojna, wsi wesola – chciałoby się zaśpiewać. Zwłaszcza, gdy ta wieś to Lipce jak malowane i animowane, i zaklęte w czterech porach polskiego roku.

Chłopi, jacy są, każdy Władysława Reymonta w późnej podstarzałości historia doczekała się (lu), zaś po ponad stu nową – prosto od t

Swoją starą po

Lipce. Wieś gdzieś nie istniejącymi Lip tam (zapewne) u s Jest koniec wrzesni bohaterów. Maci Baka) to najbogatsi biegający sześć jest osobą pracow i skąpą. Mieszka Antkiem (Robert świetna Sonia M

Rutyna zmienia s nownie, tym raz (Kamila Urzędow zaczyna dawac Jagnę w ramio mego Antka). N ją do szeregu życiu mieszkani

...bo techn

Fabularnie ma nych, skrócon nych. Choć tr gra tu pierwsz czasu reszty co tam robi komentarza i cierpi też pr (samo trzyd tu zaledwie jednak – min

Cierpi też p bierna woba Filmowa mi

roli ofiary, jej namietność i kochliwość nie mają tej siły, co Jagny z kart powieści. Rzutuje to tym sa mym na resztę bohaterów, spłaszcza też wydzwięk zakończenia. Szkoda tym bardziej, że aktorka

LAILYREN

ILUSTRACJA

DESIGN POSTACI

PROJEKTY
MERCHU

DESKTOP
PUBLISHING



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



