

QUINOX TIMES

ZEW WĘDRÓWKI

Gdy serce rwie niespokojne...

USAGI YOJIMBO

Droga Królika jest samotna

JEDYNY PIERŚCIEŃ

Sprawunki w Śródziemiu

PARADISE KILLER

Śledztwo w rytmie vaporwave

CHAINSAW MAN THE MOVIE: REZE ARC

Ostra jazda, aż tryska kolorami

BLADES OF FURRY

Mamy Yuri on Ice w domu

LOOP HERO

Iść, ciągle Iść, ciągle Iść...



Spis treści

RECENZJE – FILMY I SERIALE

Wicked: Na dobre.....	4
Chainsaw Man: Reze Arc.....	6
Tron: Ares.....	8
Good Boy.....	10

RECENZJE – GRY

The Roottrees are Dead.....	12
Fuga: Melodies of Steel.....	14

RECENZJE – LITERATURA

Blades of Furry.....	16
Like Mother, Like Daughter.....	18
Lotosowe cesarstwo.....	20
Nocne Łowy.....	21

TEMAT NUMERU

Loop Hero.....	24
Jedyny Pierścień.....	28
Ryuutama.....	32
Paradise Killer.....	34
Promise Mascot Agency.....	36
Usagi Yojimbo (w kolorze).....	40
Przygodowa Szybka Piątka.....	42
Zwierzęcy podróżnicy.....	44

Naczelna 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, Enter
Archiwum: Catkitty
Gościnnie: Jelonek

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

Witajcie, drodzy Czytelnicy!

Czasami człowieka kusi, by po prostu wszystko rzucić i wyjechać w Bieszczady. Albo na Karaiby. Ruszyć się przejść po Europie Zachodniej. Ruszyć na pielgrzymkę. Wyrwać się z domu, wejść do pociągu byle jakiego, zaciągnąć się do Legii Cudzoziemskiej...

Nie zawsze jest to możliwe albo opłacalne, ale tu pomaga popkultura. Gry RPG, takie jak „Jedyny Pierścień” czy „Ryuutama”, pozwalają zgarnąć znajomych i ruszyć na fantastyczną wyprawę. Jak i na to się nie ma warunków, można pochodzić w kółko w „Loop Hero” czy popatrzeć, jak zwierzątka chodzą po świecie. Albo poczytać o tym w obecnym numerze!

Poza tekstami tematycznymi, mamy choćby świeży tekst o „Wicked”, trochę zwierząt tańczących na lodzie, innych zwierząt i ich czołg, gościa zmieniającego się w piłę spalinową...

Milej lektury!

~Ghatorr

Chcielibyśmy Was serdecznie zaprosić na tegoroczną edycję wydarzenia kulturalnego „Zjava” (Warszawa, 23-25 stycznia 2026r.), którego zostaliśmy patronami medialnymi! Przypominamy też o Festiwalu Remcon 2026 organizowanym przez Fundację BT (Gdańsk, 13-15 luty 2026r.), z którym mamy wieloletnią współpracę. W ten sposób Wy również możecie wyruszyć z nami w kulturalną podróż!

~Lailyren

Okładka została wykonana przez Lailyren

Źródło grafiki tła dla stron: [15](#).

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

Nasza strona
> klik <

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





WICKED

NA DOBRE

MUSICALOWE
DOZNANIA
RAZY DWA



JEŻELI chodzi o najlepszy gatunek w historii kina, to **musical** (bo o nich mowa) mają się całkiem dobrze. Co jakiś czas wpada na ekrany duże i małe coś nowego, tudzież odświeżonego i przy czym będziecie się ruszać oraz podśpiewywać. Na dobre!

~Hefajstos

Jednym z ważniejszych tytułów z tej grupy było zeszłoroczne „Wicked” – adaptujące musical z 2003 roku, będący adaptacją książki o tym samym tytule, która to z kolei, w oparciu o klasycznego „Czarnoksiężnika z Krainy Oz”, opowiada historię z perspektywy Złej Czarownicy z Zachodu. I tak jak w broadwayowskim show na akty, tak i w kinie podzielono historię na dwie części.

Zieleń kontra Zieleń (a wokół Róż)

Minęło kilka lat od ostatniego spotkania Elphaby Thropp (Cynthia Erivo) i Galindy Upland (Ariana Grande), po tym, jak Czarnoksiężnik (Jeff Goldblum) odsłonił swe prawdziwe oblicze hochsztaplera. Ta pierwsza żyje w odosobnieniu w lesie jako Zła Wiedźma, spędzając czas na ratowaniu zwierząt uciskanych przez Reżim Oz, ta druga zaś stała się maskotką propagandy i niosącą nadzieję Dobrą Wróżką.



Sytuacja staje się coraz bardziej napięta, gdy ogłoszony zostaje jej ślub z Księciem Fiyero (Jonathan Bailey), zaś stojąca za wszelkimi machinacjami Madame Morrible (Michelle Yeoh) doprowadza do tragedii w rodzinie Elphaby. Wystawiona na ciężką próbę przyjaźń kobiet (rodząca się przecież w bólach i trudach) będzie musiała się oprzeć, naprawiając przy okazji zło wyrządzone części mieszkańców Oz.

Wspomniany wcześniej podział na dwa akty (czy jak w przypadku filmu, części) okazał się być bronią obosieczną. Z jednej strony więc zeszłoroczna odsłona zyskała na tworzących się relacjach głównego duetu oraz kreacji świata (mniej lokacji, w których przebywaliśmy z bohaterami dłużej), z drugiej jednak cierpi „For Good”. Skazana na trzymanie się historii z klasycznego „Czarnoksiężnika z Oz” układa historię doklejając ją do pewnych znanych scen, tym samym spłycając ważniejsze i ciekawsze wątki.



Is it for good?

A szkoda, bo cała reszta działa tu fenomenalnie. Film znów wygląda i brzmi magicznie, wręcz bajkowo – nawet przy tym całym lukrowanym designie. Kostiumy zapierają dech w piersi, a klasyczne postaci w nowej odsłonie błyszczą. Utwory uderzają teraz w inne nuty w naszych sercach – klimat jest cięższy i trzeba to uwypuklić. Nie oznacza to oczywiście, że są słabsze, oj nie. Dobrym przykładem jest tu fenomenalnie wyśpiewane „No Good Deed”, wieńczące akceptację łatki villaina przez Elphabę.

Aktorsko jest znów świetnie, choć z mankamentami. Duet Erivo-Grande trzyma całość na swych barkach, a łącząca je przyjaźń jest wręcz namacalna. Będący częścią uczuciowego trójkąta Bailey nie jest tu na doczepkę, zaś jego przemiana pod duszną atmosferą Oz wypada jak najbardziej naturalnie. Gorzej radzą sobie Goldblum i Yeoh w kwestiach wokalnych – widać, że nie jest to ich gatunek, a kinowe sztuczki nie wszystko są w stanie zamaskować.

Kinda Pop-u-lar

Ostatecznie jednak „Wicked: For Good” trzyma się dobrze, nawet jeżeli odstaje nieco od części pierwszej. Być może lepszym pomysłem będzie oglądanie go w ramach minimaratonu tak, by stanowić całość z zeszłorocznym hitem. Ale do tego zapewne nie trzeba będzie Was namawiać, wszak duety muszą trzymać się razem. **Ave!**



CHAINSAW

THE MOVIE RE

POPULARNY żart mówi, że Mappa trzyma swoich animatorów pod kluczem, by w pocie czoła (i z dala od rodzin) produkowali kolejne fenomenalne dzieła anime. I coś w tym musi być, biorąc pod uwagę efekt końcowy długo wyczekiwanej kontynuacji Człowieka Piły Łańcuchowej. Mówiąc krótko – jest dobrze. By dowiedzieć się, jak bardzo, zachęcamy do przeczytania recenzji!

~Hefajstos & Lailyren

Manga Tatsukiego Fujimoto wydawana jest od roku 2018, zaś seria anime premierę miała w październiku 2022 roku. Od tego czasu – względna cisza. Aż nastał ten dzień, gdy mogliśmy wreszcie wybrać się do kina, by na cudownym ekranie IMAX cieszyć oczy kompletną rozwałką. What a glorious day!

Kolorowy rozbryzg jak z okładki

Mając w głowie zarzuty fanów odnośnie obranej stylistyki grafiki w pierwszym sezonie anime, która nieco odbiegała od sugerowanej przez mangę wizji, to co otrzymaliśmy w filmie zdecydowanie bardziej odpowiada na potrzeby fanatyków tej serii. W przeciwieństwie do nieco przygaszonego wyglądu serialu, „Reze Arc” zalewa ekran intensywnymi kolorami rozbudzając wyobraźnię i zmysły w odpowiednich miejscach. Odczuć można to zwłaszcza podczas oglądania filmu na ekranie IMAX, dziejący się na nim spektakl momentami wciska widza w fotel, a jednocześnie mimo intensywności nie przytłacza. Całość jest bardzo dobrze wyważona i tempo filmu dba o odpowiednią ilość przerw na oddech przed każdym mocniejszym uderzeniem. Co daje bardziej równy wynik końcowy i podbija oczekiwania na kolejne ekranizacje historii Chainsaw Man’a.

Wirtuozi z Mappy zdecydowanie wyciągnęli lekcję z pierwszego sezonu, obierając inną drogę animacji. Dzięki temu świat przedstawiony nie tylko zyskał na żywotności, ale też ekspresji. Emocje na twarzach bohaterów są głębokie i skomplikowane. Całości dopełnia świetna ścieżka dźwiękowa, z powracającym z openingiem

W MAN

ZE ARC

Kenshim Yonezu. Jego „Iris Out” nie tylko zgrabnie wprowadza nas w nowy wątek, ale też w ciekawy sposób hintuje, czego możemy się spodziewać.

Szybciej chłopaku! Tnij! Tnij!

Sercem serii są sceny akcji i to nimi w głównej mierze wypełniony jest film. Są one animowane bardzo płynnie i – jak już wspomnieliśmy – widowiskowo. Czuć ciężkość każdego kroku, co ładnie pokazuje dbałość o detale ze strony twórców, ponieważ zadbali o zobrazowanie różnorodności sposobu chodzenia danych postaci, nawet w obrębie jednej osoby w różnych stanach... Po obejrzeniu na pewno zrozumiecie, o czym mówimy.

Wyczuwalna jest również skala zagrożenia i tego, co obecnie dzieje się na ekranie. Końcowy akt sprawi, że zatopicie palce w oparcie siedzenia chłonąc każdą sekundę. Zakończenie zaś da Wam nieco oddechu, melancholii i smutku. Ale hej, przynajmniej wiadomo, że dalej w historii będzie tylko gorzej (dla większości bohaterów).

Rozdarcie ciała i umysłu

Jednym z dużych plusów tego filmu jest mieszanie gatunków, gdyż bardzo ciężko jest go zasufladkować do konkretnej etykiety. Mamy tu przepełnione soczystymi elementami sceny akcji, filozoficzne przemyślenia, jak i słodko-gorzkie chwile niczym z romantycznych okruczeń życia. Dzięki temu „Reze Arc” może się spodobać nie tylko osobom, które na shounenach straciły zęby, ale też fanom nieco bardziej uczuciowego kina. Całość jest na tyle przystępna, że nawet Ci, którzy z mangą nie mieli do czynienia, bawili się (i bawić będą) świetnie, zaś fani doczekali się wreszcie wątku bez pomijania co ważniejszych szczegółów. Ponadto, niektóre kadry są kreska w kreskę przeniesione z kartki na kinowy ekran i wygląda to fenomenalnie. Jeśli więc Wasze lokalne kino wciąż wyświetla film – pędźcie (o ile jeszcze tego nie zrobiliście). A jeśli już nie grają, to cóż – pozostaje czekać na streamingi.

Boom!





TRIN ARE S

CZY PROGRAMY ŚNIA
O LEPSZYCH FILMACH?

TRUDNO dziś wyobrazić sobie życie codziennie bez komputera. Czy to do nauki, grania, pracy czy też zwykłego sprawdzania poczty – są częścią naszej nowoczesnej egzystencji. Kino również korzysta chętnie z tego cudu techniki, wykorzystując go po obu stronach kamery.

~Hefajstos

Dzięki temu w gatunku fikcji naukowej dostaliśmy sporo perełek, w tym „Tron” w roku 1982 w reżyserii Bruce’a Boxleitnera. Opowiadając historię młodego programisty, ukazał on niezwykle świat wnętrza komputera, w którym antropoidalne programy walczą na śmierć i życie. Posiadający obecnie prawa Disney, widząc w marce potencjał, ostrożnie buduje ją na sequelach. Szkoda tylko, że nie rozumie jej działania.

Dziewięć Gwoździ do trumny

Zaczynamy od najgorszej możliwej strony: ekspozycji w formie recapu. Piętnaście lat po wydarzeniach z „Tron: Dziedzictwo” korporacje ENCOM (ta dobra) i Dillinger Systems (ta zła) ścigają się w opanowaniu technologii tworzenia konstruktorów cyfrowych w świecie rzeczywistym (coś jak druk 3D, ale żywy). Ta pierwsza, pod wodzą Eve Kim (Greta Lee), chce ratować świat, natomiast ta druga, prowadzona przez Juliana Dillingera (Evan Peters), pragnie wojskowych kontraktów. Pomóc w tym ma Ares (Jared Leto), Główny Program Kontrolny i super żołnierz w jednym.

Gdy Eve zdobywa specjalny kod pozwalający na przedłużenie żywotności konstruktorów, jej przeciwnik nasyła Aresa, by go przejął. Nie wie jednak, że cyfrowy twór ma inne plany na własną egzystencję. Rozpoczyna się wyścig o wysoką stawkę.



I to w zasadzie tyle – prosta fabuła mogłaby jeszcze działać, gdyby pokuszono się o czysty akcyjniak w stylu „Transformersów”. Scenarzysta Jesse Wigutow (z „Eragonem” na koncie) zachły-

snąwszy się klasyką gatunku z „Blade Runnerem” na czele chciał zawrzeć w swym dziele głębię – bardzo nieudolnie.

Aktorstwo, Reżyseria, Efekty Specjalne

Postaci wygłaszają więc puste frazesy i robią sztaprowe rzeczy w niezwykle usypiającym settingu. Reżyser Joachim Rønning może i ma oko do scen akcji, jednak nie jest w stanie uniknąć płynącej strumieniem z ekranu nudy. Bo żeby pościg światłocykłami (sztandarową atrakcją serii!) był boleśnie nijaki, to trzeba się już postarać. I tak w zasadzie jest z każdą tego typu sekwencją – brakuje w niej iskry czy życia.



Aktorsko jest co najwyżej okej. Memicznie oceniany Leto jest przyjemnie drewniany, za to główny antagonistą Peters próbuje aż za bardzo być „złym”. Reszta sobie jest, grając swoje kartonowe osobowości tak, by zarobić na gażę. Na pochwałę za to zasługują Gillian Anderson oraz powracający do serii Jeff Bridges – zdecydowanie umilają seans.

Ważną częścią filmu jest ścieżka dźwiękowa w wykonaniu zespołu Nine Inch Nails. Fanów uspokajam – jest świetna. Szkoda tylko, że kompletnie nie pasuje do filmu, który aż prosi się o większy udział elektroniki. Tym samym też cały „Tron: Ares” przypomina bardziej przedłużony teledysk NIN.

Reboot czy deinstalacja?

Jeżeli koniecznie chcecie wybrać się na coś do kina, by nie myśleć o niczym (lub odpocząć przy ewentualnej drzemce) – idźcie śmiało. Fani poprzednich części również mogą być zadowoleni, zwłaszcza przy okazji otwartego zakończenia i kilku nawiązań. A czy kolejny „Tron” do kin trafi? Szanse na to są 0 lub 1. **Ave!**

GOOD BOY

PIESKIE ŻYCIE, STRASZNE SPRAWY



WŚRÓD całego zwierzyńca, to pies uważany jest za najlepszego z przyjaciół człowieka. Trudno się temu dziwić, zwłaszcza gdy spojrzymy na to, ile filmów o tych czworonogach powstało. I choć gatunek horrorów również nie jest im obcy, to przedstawianie opowieści z psiej perspektywy już tak.

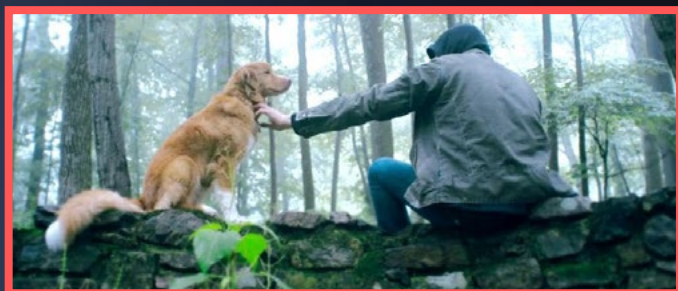
~Hefajstos

Zmienić miał to „Good Boy” w reżyserii Bena Leonberga, indie gatunkowiec i zarazem debiut pełnometrażowy twórcy. Inspirowany seanssem „Poltergeista” oraz psim zachowaniem w filmach grozy jawił się jako nowa jakość w horrorach. Niestety, im głośniejszy szczek...

Przyjacielu, podaj łapę

Żyjący w Nowym Jorku Todd (Shane Jensen) cierpi na przewlekłą chorobę płuc. Zmęczony życiem i nagabującą go siostrą Verą (Arielle Friedman) przenosi się wraz z psem Indym (Retrieverem z Nowej Szkocji, odgrywanym przez pupila reżysera) do leśnego domku po dziadku. Nieprzyjemna atmosfera szybko zwraca uwagę czworonoga, który próbuje ostrzec ukochanego pana przed czyhającym nań niebezpieczeństwem. Zła istota stara się jednak podzielić parę przyjaciół i łączącą ich miłość, popychając Todda w ciemną stronę.

Prosta historia, wszak mamy do czynienia z horrorem. Psia perspektywa jest zaiste interesująca i daje spore pole do popisu. Niestety, jest tu ogrom niewykorzystanego potencjału. Leonberg nie do końca wie, jak wykorzystać swój pomysł – rzeczy się dzieją, pies co jakiś czas coś szczeknie, a jego właściciel kaszlnie. Kończy się, oczywiście, jak na horror przystało i jak na średniej jakości filmy – pozostawiając widza z poczuciem zmarnowanego czasu (i z kompletnym brakiem gęsiej skórki).



Na duchy woof

Jako ciekawostka i zapychacz czasu, „Good Boy” sprawdzi się całkiem nieźle. Miłośnicy gatunku dostaną kolejny tytuł do odhaczenia na przepastnej liście (a dla części stanie się on żelazną klasyką), psiary i psiarze zaś mogą popatrzeć na uroczą mordkę Indy’ego. A że jakość jest na poziomie podrzędnej karmy? Cóż, ważne, że człowiek syty. *Ave!*



Zjava

WARSZAWA:
RPGI,
LARPY,
PLANSZE!



Zjava

23-25 stycznia

Zjav się, Baw się!

SUNDAY, DECEMBER 6, 1998

TRUSTED FOR OVER 100 YEARS

BUTLER, PENNSYLVANIA

The Roottrees

are Dead

KTO POZBYŁ SIĘ RODZINY?



The plane that crashed last night just outside of Pittsburgh is now known to have been the private jet of the Roottree Corporation. Local aviation authorities have speculated (from the pilot's final communications) that the winter storm and heavy winds played a significant role in the crash.

All crew and passengers aboard have perished, including Corporate President Carl Roottree, as well as his wife Brenda, and their famous daughters, collectively known as The Roottree Sisters. They were best known for their modeling careers, often appearing on the cover of the family business, ROOT's fashion catalog.

The Roottree Candy Company is expected to make a statement in the coming days, though there is no likely news about a replacement for Carl any time soon.

The Roottree Candy Company was the main business of the family. The company was founded by Carl's grandfather, Elias Roottree, and was known for its high-quality candy.

Much of the company's financial details are shrouded in secrecy, but it is known for its unusual financial arrangement, in which descendants of its founder, Elias Roottree, all share in the enormous profits. Carl and his daughters are all direct descendants of Elias, and were subsequently worth hundreds of millions of dollars. It is likely that the rest of the family may become locked in a battle for the surplus funds, though what that entails is hard to speculate.

We reached out to many financial advisers for comment, but across the board were told that there is little information about the particulars of the financial arrangement within the Roottree Corporation, and attempts in the past to learn more by reporters have all been unsuccessful.

Carl, Brenda, and their daughters are survived by many other family members including such distant family as the Roottree family in Butler, Pa. and the Roottree family in Butler, Pa.

CONTINUE ►

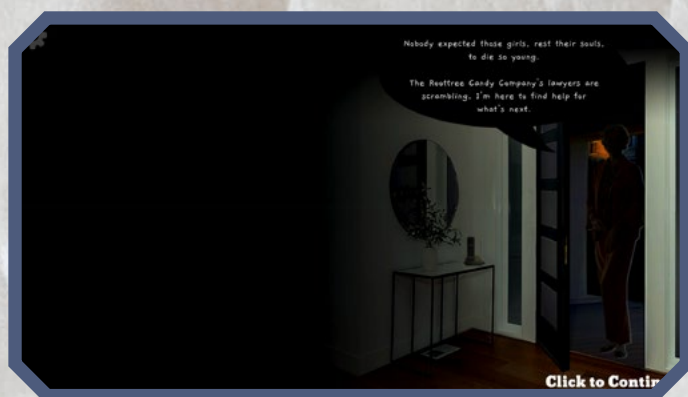
„SAMOLOT, który rozbił się blisko Pittsburgha, został zidentyfikowany jako należący do korporacji Roottree. Na pokładzie znajdował się prezes, Carl Roottree z żoną oraz jego 3 córki, znane szerzej jako Siostry Roottree. Nikt nie przeżył. Dla tych, którzy dołączyli teraz, powtarzam: The Roottrees are dead.”
~Komunikat telewizyjny, 6 grudnia 1998.

~ Spostrzegawczy Mimik i Uważny Samael

zdjęcie oraz imiona, ale... sprawa nagle mocno się komplikuje. Skąd mamy wiedzieć, która z kobiet na fotografii jest którą siostrą? I czy informacje znalezione w sieci na pewno są kompletne?



W ten sposób wpadamy w króliczą norę, przeszukując Internet w poszukiwaniu kolejnych informacji kluczowych dla naszego śledztwa. Po pozornie prostym zadaniu z siostrami otrzymujemy prawdziwe wyzwanie: odnalezienie wszystkich potomków Eliasa Roottree, założyciela firmy „Słodkości Roottree”. Do dyspozycji mamy wyszukiwarkę internetową, archiwa prasowe i cyfrową bibliotekę. Naszym najważniejszym narzędziem okazał się jednak własne notatki, których prowadzenie jest tu kluczowe. Rozgrywka skupia się na tych czynnościach, a naszym celem jest uzupełnienie całego, liczącego blisko pięćdziesiąt osób drzewa genealogicznego.



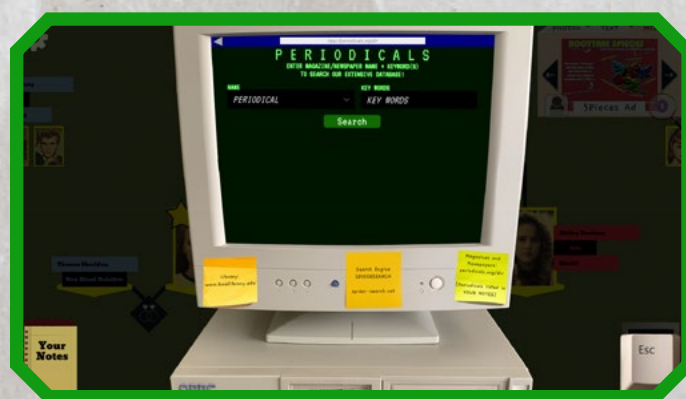
Szepty w sieci

Chwilę po odsłuchaniu wiadomości do naszych drzwi puka gość. Ukryta w cieniu postać prosi o pomoc w ustaleniu imion słynnych sióstr Roottree. Czy to jakikolwiek problem w erze Internetu? Zadanie wydaje się banalne. Odpalamy więc komputer, wsłuchujemy się w charakterystyczny dźwięk modemu i zanurzamy się w sieć w poszukiwaniu odpowiedzi. Szybko znajdujemy

W trakcie śledztwa natrafimy na niezliczone wątki, które warto będzie zgłębić. Romanse, zdrady, wydziedziczenia i mroczne kultury to zaledwie fragment bogatej historii, którą przyjdzie nam odkrywać kawałek po kawałku. Co więcej, odkrywanie tych opowieści nie będzie liniowe, a dotarcie do ostatnich sekretów rodziny będzie wymagało od nas myślenia poza schematami. Twórcy przewidzieli również subtelny system pomocy, który wskazuje, gdzie szukać kolejnych tropów, nie zdradzając przy tym rozwiązania. Jeśli nie macie ambicji, by rozwiązać wszystko w stu procentach samodzielnie, warto z niego skorzystać w momencie, kiedy nie będziecie wiedzieli, gdzie ruszyć dalej.

Prawdziwe kolory rodziny

Warto na chwilę zatrzymać się przy historii powstawania gry. „The Roottrees are Dead” narodziło się w mniej niż tydzień podczas Global Game Jam w 2023 roku. Następnie przez blisko rok tytuł był dopracowywany, a jego nowa wersja trafiła na platformę itch.io. To właśnie w nią mieliśmy okazję zagrać. Półtora roku później, w styczniu 2025 roku, na Steamie zadebiutowała wersja zremasterowana, zawierająca dodatek „Roottreemania” oraz zupełnie nowy zestaw grafik. Warto dodać, że pierwotne ilustracje zostały wygenerowane przy użyciu Midjourney, jednak przy okazji płatnej premiery twórcy zdecydowali się zastąpić je pracą profesjonalnego grafika.

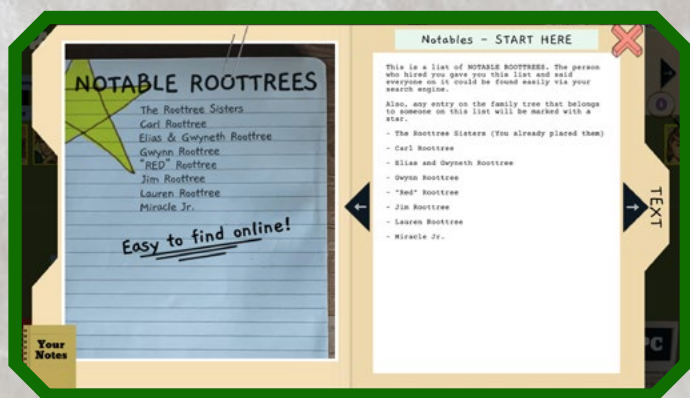


Z tego samego powodu poziom trudności nie jest specjalnie wygórowany. Przez większość czasu rozgrywka polega na podążaniu za kolejnymi jasno wskazanymi tropami, a sytuacji, w których trzeba samodzielnie wpaść na rozwiązanie, jest jak na lekarstwo. A szkoda, bo potencjał na bardziej złożone łamigłówki był ogromny.

Sprawa Zamknięta?

Podsumowując, jeśli cenicie takie tytuły jak „Return of the Obra Dinn”, „Orwell: Keeping an Eye on You” czy „Her Story”, koniecznie dajcie szansę również „The Roottrees are Dead”. Zwłaszcza że grę można najpierw wypróbować za darmo, a dopiero potem, w razie zainteresowania, wesprzeć twórców na Steamie. To specyficzny gatunek, który trzeba po prostu lubić. Jeżeli więc odbijecie się od tej tajemnicy, nie przejmujcie się, nie każdy musi ją rozwiązać.

W końcu po co przejmować się Roottree’ami, skoro i tak nie żyją. Prawda?



Przechodząc płynnie do oprawy wizualnej, to najlepsze, co można o niej powiedzieć, to fakt, że istnieje. Grafiki spełniają swoją funkcję, ale ich pochodzenie jest aż nadto widoczne. Zapowiedzi wersji na Steam sugerują, że również tam oprawa nie będzie głównym atutem produkcji. Na szczęście interfejs jest wzorowo czytelny i intuicyjny. Od razu wiadomo, gdzie co trzeba kliknąć. Podobnie jak z grafikami, jest z muzyką, która ani

FUGA

MELODIES OF STEEL



PRÉPAREZ-VOUS AU COMBAT!

OLBRZYMI czołg toczy się przez lasy i pola Gasco. Najstarszy członek jego załogi ma 12 lat, ich najlepszym doradcą i jedynym wsparciem jest tajemniczy głos w radiu, a przeciwko sobie mają niezliczone oddziały wrogiego Imperium. Muszą jednak przeć przed siebie, by ocalić rodziny – nawet jeśli po drodze wiele poświęcą. Może nawet wszystko.

~Ghatorr

Studio CyberConnect2 to bardzo pracowici i utalentowani ludzie. Siedzieli już nad serią .hack, dłubali w wielu ekranizacjach anime (Naruto, JoJo czy Demon Slayer) – oraz stworzyli serię znaną jako Little Tail Bronx, przepełnioną antropomorficznymi zwierzątkami oraz rozbudowanym światotwórczym. Wcisnęli tam już platformówkę, RPG-a akcji, by na razie zakończyć na podserii turowych RPG-ów osadzonych kilkaset lat w przeszłości uniwersum. Jej pierwszą częścią jest „Fuga: Melodies of Steel”.

Główni bohaterowie – grupka sympatycznych dzieciaków z niewielkiej wioski, gdzie do tej pory ich największymi problemami były owce i mniejsze lub większe dramaty rodzinne – zostają zaskoczeni przez inwazję złowrogiego Imperium Berman. Ich osada zostaje zniszczona, rodziny porwane, a oni sami ledwo uciekają łapskom najeźdźcy. Prowadzeni przez tajemniczy głos odkrywają jednak zakopany w pobliskiej jaskini... czołg. Nie byle jaki, a olbrzymią, powykrecaną i uzbrojoną po zęby kupę metalu ochrzczonej imieniem Taranis. W tej sytuacji nie mają lepszej opcji niż szybko się nauczyć, jak się tym diabelstwem jeździ, i ruszyć na wojnę.

Jakieś 20 minut później (przynajmniej z perspektywy gracza), po pierwszych niewielkich tryumfach, kilku scenkach umożliwiających lepsze poznanie naszej uroczej gromadki, odkrywamy, że Taranis wyposażony jest w działo, które kosztem życia członka załogi może zniszczyć dowolnego wroga. To pierwsze miejsce w grze, które tak dobitnie przypomina, że to gra wojenna – i lepiej to zapamiętać, bo okupowane przez imperialne wojska Gasco jest brutalnym miejscem, z morderczą propagandą, zbrodniami wojennymi i obozami. Fabuła przez większość czasu jest prosta, ale na koniec wchodzi na wyższe obroty, serwując graczom kilka ciosów prosto w żołądek. Dzieciaki są bardzo sympatyczną bandą i łatwo je polubić, więc wszystko, co im się przytrafia, potrafi naprawdę zaszkodzić.

Sama gra jest względnie prosta – przez większość czasu Taranis toczy się przez Gasco, zbierając zasoby i walcząc. Te pierwsze w momentach odpoczynku (możemy wtedy pochodzić postaciami po pokładzie) zużywamy na ulepszenia, ekspedycje albo choćby na porządne posiłki. Musimy też dbać o relacje między dziećmi – przyjaźń owocuje lepszą współpracą na polu bitwy i kilkoma scenkami.



Walka odbywa się w trybie turowym i opiera się głównie na zonglowaniu załogą tak, by razić wróż zastępy taką bronią, która im zaszkodzi – armaty strzelające do latających maszyn zapewne spudłują, a karabin maszynowy może najwyżej połaskotać opancerzone pojazdy. Do tego dochodzą specjalne umiejętności dzieciaków, ataki grupowe czy zdolności heroiczne, które podbijają skuteczność (np. zwiększając obrażenia, niszcząc wrogi pancerz etc). Każdy z elementów jest prosty, ale w sumie składa się to w szalenie satysfakcjonującą całość – gra wymaga uwagi.

Graficznie jest prosto, ale czytelnie. Wszystko widać na pierwszy rzut oka, trudno o jakąkolwiek pomyłkę (a przy tym systemie walki byłyby one bolesne)... najładniejsze są wizerunki postaci i statyczne obrazki, którymi jesteśmy nagradzani za rozwój fabuły. Za to oprawa dźwiękowa – to poezja. Muzyka świetnie pasuje do tego brutalno-uroczo-melancholijnego świata, a odgłosy wybuchów i okrzyki dzieci i wrogów idealnie się z nią komponują.

„Fuga: Melodies of Steel” to gra, która przykuła moją uwagę każdym elementem. Parłem zarówno, by zadbać o załogę, dowiedzieć się, jak to wszystko się zakończy, ponapawać się muzyką czy nacieszyć brutalnymi starciami. Te 16 godzin rozgrywki na długo zostanie mi w pamięci.





ŁYŻWIARSTWO i szeroka obsada postaci LGBT+ – czyli Webtoon, w którym wyraźnie widać tęsknotę za „Yuri!!! on ice”. Tylko że z dodatkiem furry, wampirów, i sztuk walki. Brzmi jak żart? Cóż, nie powinno się oceniać książki po okładce.

~Jelonek

Kiedy wydaje ci się, że dotarłeś już na kraniec Internetu, zawsze znajdzie się coś, co i tak Cię zaskoczy – dla mnie tym ewenementem stało się „Blades of Furry”. Na tego typu Webtoony klika się głównie dla żartu, a przynajmniej w moim przypadku tak było. Okładka z rumieniącymi się, antropomorficznymi postaciami jelenia i nietoperza wydaje się być skierowana do bardzo konkretnej grupy, której głównym targetem raczej nie jestem. Trailery jednak skupiają się na łyżwiarstwie, więc historia wydaje się być inspirowane takimi klasykami jak „Yuri!!! on Ice” i „Beastars”, co jest dość ciekawą mieszanką. Połknąłem przynętę – 47 milionów wyświetleń mimo wszystko nie bierze się znikąd, cały Internet nie może być zasilany fandomem furry, a Webtoon doczekał się nawet swojej drukowanej wersji.

Już na samym starcie „Blades of Furry” przekazuje czytelnikowi wszystko, co najważniejsze, i nie udaje niczego, czym nie jest. Poznajemy głównego bohatera, młodego łyżwiarza o imieniu Emilie, i jego przyszły obiekt miłosny z okładki, czyli zdecydowanie bardziej doświadczonego Radu.

Oczywiście, mamy tu dynamikę fan-gwiazda, którą doskonale znamy z „Yuri!!! on Ice”. Obaj przypadkowo spotykają się na lodowisku, a junior czystym fartem wygrywa ze swoim przeciwnikiem. W jaki sposób ten Webtoon wyróżnia się od innych i – przede wszystkim – od podobnych sobie tytułów?

Łyżwiarstwo łyżwiarstwu nierówne

Zacznijmy od tego, że na szczęście nie mamy do czynienia ze zwykłym łyżwiarstwem. „Battle skating” jest dyscypliną sportową, w której wygrać można albo poprzez zdobycie większej ilości punktów, albo powalenie swojego przeciwnika na lód. Dlatego też pomijając skoki i figury, możemy zaobserwować elementy sztuk walk. Jest to powiew świeżości w porównaniu do „Yuri!!! on Ice”, który pozwala temu Webtoonowi trochę odciąć się od wiecznych porównań. Trzeba jednak przyznać autorkom, że nie boją się wplątywać mniej lub bardziej oczywistych nawiązań do swojej inspiracji. A chyba wszyscy lubią tak zwane easter egg, prawda?

Przechodząc do świata zwierzęcego – tego typu uniwersa, jak w przypadku „Beastars” czy nawet „Zootopii”, skupiają się często na jakiejś formie dyskryminacji ze względu na gatunek. Tym razem mamy spokój od klasycznego motywu „roślinożercy vs mięsożercy”, bo ci wydają się żyć ze sobą bez większych problemów, ale to nie

znaczy, że nie dostaniemy czegoś podobnego. Uwaga, „Blades of Furry” skupia się na wampirach. Niewielki procent nietoperzy żywi się krwią i tyle wystarczyło, aby pojawiła się stygmatyzacja społeczna oraz liczne stereotypy. Przestarzały regulamin zawodów łyżwiarskich nie dopuszcza wampirów do konkurowania, więc, oczywiście – Radu, którego tożsamość została nam ujawniona już na samym początku, musi się z tym kryć.

Futrzaki na lodzie i społeczne tabu

Furry, wampiry, walki na lodzie i bogata reprezentacja postaci LGBT+ tworzą mieszankę wybuchową, którą wcale nie tak łatwo zbalansować. Jako osoba, która do tego Webtoona podeszła z pewną dawką sceptycyzmu, muszę przyznać, że był jednak całkiem miłym zaskoczeniem. Mimo że jest tu wiele miejsca na komedię, „Blades of Furry” nie robi sobie żartów z poważniejszych tematów, które stara się podjąć pod przykrywką zwierzątek. Przedstawione tu wykluczenie społeczne można porównać do rasizmu i nietolerancji wobec różnych grup, szczególnie w dobie internetu. Anonimowe oskarżenia, brak edukacji i wsparcia ze strony autorytetów można łatwo odnieść do współczesnych problemów społecznych.

Webtoon nie idealizuje również samych zawodów, momentami ukazując korupcję i zmiatanie pewnych spraw pod dywan. Rozwija też problemy samych łyżwiarzy, nie tylko Radu – takie jak presja psychiczna związana z potrzebą zachowania konkretnego wizerunku i tworzeniem marki osobistej. Postacie poboczne, takie jak rywalizujące ze sobą lisie rodzeństwo, skupiają uwagę czytelnika na niezdrowej potrzebie bycia najlepszym i presji rodzinnej; a wątek Sala, wcześniejszego zwycięzcy pierwszego miejsca, który wycofał się z zawodów i zniknął z życia publicznego, podejmuje się trudnych konsekwencji sukcesu i sławy, przedstawiając nam jego stalkerkę.

Serce topnieje szybciej niż lód

Nie można jednak uciekać od tego, co rzuca się w oczy jako pierwsze. Romans między głównymi bohaterami nigdy nie miał być niczym zaskakującym i rozwija się w naprawdę szybkim tempie. Emile, którego początkowo męczyły koszmary związane z wampiryzmem Radu, po paru rozdziałach już całkowicie mu zaufał. Z jednej strony ta tranzycja była bardzo dynamiczna, z drugiej – po-



trzebna, bo jest podstawą większości konfliktów i motorem napędowym do walki z dyskryminacją. Nie jest to błąd sam w sobie, ale należy wziąć to pod uwagę. Wielbiciele wolno rozwijających się romansów mogą poczuć niedosyt. Ale spokojnie, dzięki temu główna antagonistka ma trochę więcej powodów do siania zamętu. W końcu nie każdy od razu przyzna, że ich poglądy są przestarzałe i krzywdzące.

„Blades of Furry”, jak to Webtoony mają w zwyczaju, jest aktualnie w trakcie przerwy... od ponad roku. Sezon zakończył się jednak satysfakcjonującym rozwiązaniem większości wątków i nie ma na sumieniu porzucenia czytelników na bolesnym cliffhangerze. Jeśli nie przeszkadzają wam antropomorficzne postacie, lubicie patrzeć na ładne, dynamiczne rysunki skoków łyżwiarskich i macie ochotę na coś, co nie roztrząska Wam serca na milion kawałków, a jedynie zaszerwuje odrobinę nostalgii – „Blades of Furry” Was nie zawiedzie.



DOMOWY TERROR RODZICIELSKI

PRZECHYTRZYĆ OSOBĘ ŻYJĄCĄ POD TYM SAMYM DACHEM

WEBTOON Like Mother, Like Daughter jest thrillerem stawiającym na pierwszym miejscu niepisany konflikt między córką a matką.

~rain

Wszystko rozpoczyna się, kiedy główna bohaterka zaczyna podejrzewać swoją matkę o spowodowanie śmierci jej młodszego brata. Motywem przewodnim w relacji głównej bohaterki z jej matką jest perfekcjonizm. Nie tylko w ramach wykonywania codziennych obowiązków, ale też w zachowaniu. Webtoon angażuje czytelnika w zadawanie nie tylko pytania „a co dalej?“, ale też „jak do tego doszło?“.

Skoro struktura zbudowana jest wokół jednej postaci antagonistycznej, wydawałoby się, że nie ma w tej historii dużo do powiedzenia. Na pierwszy rzut oka można się spodziewać, że intryga początkowego konfliktu jest jedyną tajemnicą do rozwiązania. Jednak webtoon ma obecnie ponad sto rozdziałów, regularnie wprowadzając nowe postacie w całą sytuację.

Poznajemy nie tylko postacie w ich stanie obecnym, ale wraz z kontynuacją rozdziałów coraz więcej dowiadujemy się o ich przeszłości. Punkt widzenia, początkowo zamknięty

wokół głównej bohaterki, stopniowo się rozszerza i mamy okazję poznać perspektywę ludzi dookoła niej.

Wszystko odbywa się na poziomie psychologicznym. W tym momencie kluczowym aspektem fabuły jest kontrola informacji. Patrząc oczami głównej bohaterki, mamy mocno ograniczony obraz sytuacji. To, co chce ona osiągnąć, opiera się jedynie na wewnętrznych przeświadczeniach bez dowodów. Najciekawszą częścią są jednak zwroty akcji. Napięcie fabularne opiera się na braku wiedzy o planach oraz działaniach poszczególnych postaci.



Graficznie wszystko jest przejrzyste i czytelne. Z pozoru standardowe, ale to, co ma znaczenie, czyli wyraz twarzy, zapada w pamięć. Webtoon w rysunkach nakreśla historię i dodaje barwy konwersacjom, ale dużo więcej nie można się spodziewać. Z racji gatunku, zamiast scen akcji, skupia się na przekazaniu emocji postaci poprzez mimikę oraz mowę ciała.

Webtoon jest zdecydowanie godny polecenia. Fabuła jest niesablonowa, więc nie jest łatwo przewidzieć, co stanie się dalej. Jednakże, ponieważ wszystko obraca się wokół toksycznych interakcji w rodzinie, nie jest to lektura dla każdego.

FESTIWAL REMCON 2026

13-15.02.2026
AMBEREXPO
GDAŃSK

amberexpo



Fundacja BT



REMCON



Lotosowe cesarstwo

OSTATNIA książka w serii może zgrabnie zakończyć opowieść, ale może też dawać czytelnikowi tak zły posmak, że zrazi się do całego cyklu. Nie da się ukryć, że napisanie dobrego finalnego tomu jest sztuką samą w sobie. Jak z tym zadaniem poradziła sobie Tasha Suri?

~Gray Picture

„Lotosowe cesarstwo” jest trzecią książką w trylogii „Płonące królestwa”, autorstwa Tashy Suri. Jako że jest to zakończenie, to uprzejmie uprzedzam, że można się w tej recenzji spodziewać spoilerów do poprzednich książek! Zwłaszcza biorąc pod uwagę, jak dramatyczne były wydarzenia zamykające drugi tom.

„Oleandrowy miecz” pozostawił główne bohaterki serii w trudnym położeniu. Gdy Malini przejęła tron i cesarstwo spod władzy swojego brata, jej radość nie trwała długo. Celebracja zwycięstwa nie zdążyła się jeszcze skończyć, gdy Prija, nie tylko jej sojuszniczka, ale i ukochana, wbiła jej nóż w serce. Dosłownie. Znaczy, dosłownie to między żebra, dziabnięcia w serce się zwykle nie przeżywa. Więc no, sprawy nie wyglądały za dobrze dla nowej cesarzowej. Prija nie zrobiła tego z własnej woli, lecz musiała dokonać tego z polecenia swojego bóstwa jako zapłatę za użyczoną jej magiczną moc. Po tym strasznym czynie musiała uciekać z powrotem do swojego kraju, gdzie okazało się, że jej świątynna siostra zniknęła. Dlatego to na barkach Priji spoczęła ochrona jej ludu przed zemstą jej dawnej ukochanej, a także jak się okaże, przed bezlitosnymi poleceniami Jakszów, jej bóstw.

Jak zwykle największą zaletą, zresztą tak samo, jak w przypadku reszty książek z tego cyklu, jest świat wykreowany przez Tashę Suri. Autorka jak zawsze przenosi czytelnika do krainy inspirowanej Azją, pełnej magii, w której stare bóstwa wpływają na życie jej mieszkańców. Inną ważną zaletą „Lotosowego cesarstwa” jest toksyczne yuri. Ponieważ Malini nienawidzi Priji, ale jednocześnie dawne uczucie i łącząca je magia wciąż są silne. Co będzie prowadzić do wielu, hmm... ciekawych scen pomiędzy tymi postaciami.

Oczywiście, żadna powieść nie jest bez wad. Tutaj największą jest dość nierówne tempo akcji, ale myślę, że nadal jest to bardzo dobre zwieńczenie serii.





NOCNE ŁOWY

W NOCY SIĘ ŚPI

ŚWIAT pełen potworów, bogów, królestw i reguł. Ostatnia przedstawicielka swojego gatunku oraz mityczny przewodnik zmarłych ludzi, któremu znudziła się jego praca. Spora obsada postaci drugoplanowych. Tyle elementów, które mogły pójść źle...

~Ghatorr

„Nocne łowy” to nie pierwsze rodeo Alexandry Christo. Ma już na koncie kilka książek, całkiem nieźle ocenianych, jednak dopiero ta konkretna przykuła moją uwagę. Elegancka okładka z rogatą i skrzydlatą kobietą, kłątwy, potwory, odzyskiwanie mocy... Żal było nie brać. Niestety, potem trochę było żal czytać.

Główni bohaterowie tego romantasy to Atia – ostatnia z nefasów, potworów żywiących się ludzkimi lękami – oraz Sylas, posłaniec przeprowadzający ludzkie dusze na tamten świat. Ona pewnego pięknego dnia nieco przesadza ze swoimi zdolnościami i zabija człowieka, przez co zostaje przeklęta, traci moce, i by je odzyskać, musi zabić wampira, upiora i bóstwo. Ku jej zdziwieniu, pewien posłaniec oferuje jej pomoc...

To mogłoby być ciekawe. Atię poznajemy dosłownie, gdy terroryzuje jakiegoś biedaka na spółkę z (już i tak przekłętą, więc nie bojącą się klątwy) wampirzycą – niestety, to jest ostatnia scena, gdy robi cokolwiek potwornego. Postacie są papierowe, jednowymiarowe, i najzwyczajniej nieinteresujące – co jest wyzwaniem, gdy mowa o grupie nadnaturalnych istot (i jednego bardzo nimi zafascynowanego człowieka). Chemia w romansie jest na poziomie gimnazjalnym. Najgorzej jest chyba ze światotworzeniem – co prawda w takich książkach stanowi ono raczej z reguły pretekst i absolutnie nie jest najważniejszą częścią, ale tutaj jest tak chaotyczne oraz nieciekawe, że stanowiło gwóźdź do trumny. Są jakieś królestwa, nawet gdzieś się uchowała zła królowa, jest trochę średniowiecznie, trochę renesansowo, a w tle tego wszystkiego Sylas biega w krawacie i garniturze. Ani ładu, ani składu.

„Nocne łowy” to książka naraz za długa i za krótka. Za długa – bo przy tej jakości 400 stron strasznie się ciągnęło. Za krótka – bo może gdyby wziąć te postacie i przygody, rozwinąć historię na dwa tomy, to coś by tu zagrało. Może inne książki autorki mniej ziryтую...

Tam, gdzie n



ogi poniosa...



LOOP HERO

Wychodź sobie świat

CIAO TUTTI! Wyobraźcie sobie, że pewnego dnia – choć właściwie nie potraficie stwierdzić nawet, skąd przekonanie, że jest to dzień – budzicie się pośrodku... niczego. Niczego nie pamiętacie, a przed sobą dostrzegacie jedynie drogę. Nie wiecie, dokąd wiedzie, czy prowadzi dokądkolwiek... ale jest. I zapewne ma w swym istnieniu jakiś cel. Ruszacie więc przed siebie, bo co innego Wam pozostaje? Tak mniej więcej można opisać początek omawianej dzisiaj gry. Oto „Loop Hero”!

~Malvagio



Iść, ciągle iść

Tytuł powstał w 2021 roku, stworzony przez Four Quarters, a wydany przez Devolver Digital. Jest to roguelite'owy... można chyba powiedzieć deckbuilder, choć mocno specyficzny; na pierwszy rzut oka ciężko byłoby go tak zaklasyfikować. Przy okazji jest też zautomatyzowanym symulatorem chodzenia. Nasz protagonista idzie dziarsko przed siebie po zapętlającej się ścieżce i nie mamy na ten ruch żadnego wpływu; zresztą nawet gdybyśmy go mieli, i tak nie mielibyśmy gdzie skręcać. Zamiast tego naszą rolą de facto będzie utrudnianie mu życia. No, ułatwianie też, ale ono w dużej mierze z tego utrudniania wynika. Musimy bowiem wypełniać stopniowo wszechogarniającą pustkę, zagrywając karty miejsc czy terenów, reprezentujące wyłaniające się z mroków okrucy pamięci protagonisty. Część z nich musi stykać się z drogą i oddziałuje na określony obszar, inne wymagają położenia na samej ścieżce, aż wreszcie są i takie, które zagrać można wyłącznie w pustą przestrzeń okalającą naszą małą pętlę – te ostatnie zapewniają głównie pasywne premie.

Nic mnie nie zatrzyma, nie zatrzyma mnie

Dla przykładu, jedną z pierwszych kart, jakie otrzymamy, jest wampirzy dworek. Postawiony koło drogi sprawi, że odtąd do każdej potyczki w jego okolicy dołączy wampir. Wrogi nam, oczywiście, wszak głównie utrudniamy protagoniście życie. Pokonanie go da nam jednak lepsze fanty, które mogą okazać się niezbędne do pokonania bossa. Tutaj znowu aktywność

leży po stronie gracza, posiadamy bowiem ograniczone miejsce w plecaku i nosić możemy tylko kilka zdefiniowanych typów przedmiotów – trzeba więc dokonywać na bieżąco selekcji. Bo jaki bohater zdoła przygotować się do tego, walcząc wyłącznie z najłagodniejszymi możliwymi przeciwnikami i wyposażony w najgorszy sprzęt? Sam boss nie pojawi się zresztą, dopóki nie wypełnimy do końca stosownego paska postępu. A ten, jak zapewne się domyślicie, zapewnia się wraz z kolejnymi zagrywanymi kartami.

Gra wprowadza tu element taktyczny, ponieważ z każdym okrążeniem wrogowie stają się silniejsi, trzeba więc dobrze wybrać moment na finałowe starcie, kiedy przewaga leży po naszej stronie. To prosty, acz przemyślany system, który eliminuje możliwość chamskiego, bezmyślnego grindu. A jeśli sprawa jest lub wydaje się przegrana... cóż, odwaga winna iść w parze z rozważą, nieprawdaż? W każdym momencie (poza walką, ma się rozumieć) możemy zakończyć ekspedycję, wycofując się do naszego obozowiska. Jeśli uczynimy to z reprezentującego go pola na mapie, zabierzemy ze sobą wszystkie zebrane po drodze zasoby, niezbędne do rozbudowy naszej bazy. Z jakiegokolwiek innego pola – już tylko ich część.



A jeśli umrzemy... cóż, w „Loop Hero”, jak przystało na roguelite’a, śmierć nie jest końcem, a jedynie początkiem kolejnego podejścia, ale większość naszych zasobów bezpowrotnie przepadnie. Znowu pojawia się więc prosty element taktyczny – musimy ocenić, czy zdołamy doczłapać do bezpiecznej przystani. Pomysł w teorii bardzo dobry, ale wydaje mi się, że odrobinę jednak kuleje, sytuacje stykowe zdarzają się zbyt rzadko, przeważnie doskonale wiemy, że albo nic nam nie grozi, albo nie mamy najmniejszych szans. System być może

sprawdziłby się lepiej, gdyby wycofanie się było możliwe wyłącznie ze specjalnych pól. Poczucie stawki z pewnością byłoby wtedy o wiele wyższe.

Obozowy marsz

Przed wyruszeniem na ekspedycję (poza tą startową, pełniącą rolę samouczka) sami wybieramy, które z odblokowanych przez nas dotąd kart będą stanowić naszą umowną talię. Ta nie może być ani zbyt mała, ani za duża; podobnie rzecz ma się z kategoriami kart w jej obrębie. Teoretycznie możemy więc zostać zmuszeni do zabrania ze sobą kart niezbyt nam przydatnych, które będą rozrzedzać nam dostępną pulę; w praktyce jednak problem ten jest niemal nieistniejący. Można więc powiedzieć, że zaplanowany mechanizm nie spełnia do końca swojej funkcji, zwłaszcza że w drugą stronę – jeśli chcemy celować w górny pułap – nie będziemy musieli rezygnować z niczego, jako że limit jest nad wyraz szczodry.

Jak wyruszać na ekspedycję, to oczywiście ze wspomnianej już wcześniej bazy – zapewnia nam ona wiele korzyści, w tym nowe karty, specjalne przedmioty, wpływające pasywnie na bohatera podczas wypraw, czy nawet możliwość zdobywania doświadczenia i nowe klasy. Jej rozbudowa to równie ważny element składowy rozgrywki. Jest zasadniczo liniowa, ale jako że większość postawionych budynków można potem ulepszać, od gracza wciąż wymagane jest planowanie kolejnych kroków. Zwłaszcza że inwestycje bywają naprawdę zasobożerne, szczególnie w późniejszych etapach gry. Czy lepiej rozbudować chatkę zielarki i zwiększyć moc mikstur leczniczych, czy może postawić cmentarz, który umożliwi jednokrotne wskrzeszenie postaci podczas wyprawy? Możliwości jest całkiem sporo i właściwie jedynym kierunkiem do obrania w pierwszej kolejności, jaki mogę polecić, są budynki odblokowujące dodatkowe klasy postaci – dzięki nim, poza startowym wojownikiem, będziemy mogli również grać jako łotrzyk i nekromanta. Każdym z nich gra się zupełnie

inaczej i wymagają oni odmiennych strategii, co skutecznie przedłuża okres poznawania aspektów mechanicznych gry.

Idź pan w znój!

Gameplayowy... cóż, „loop” naprawdę wciąga, ale niestety tylko do czasu. W pewnym momencie, gdzieś po dotarciu do środkowej części gry, magia nagle pryska. Osiągamy punkt, w którym orientujemy się, że kombinacji kart nie ma tak wiele, jak mogło się nam początkowo wydawać, każda klasa posiada jeden, może dwa buildy wyraźnie dominujące nad pozostałymi, a nowa zawartość schowana jest za mozolnym grindem zasobów. Zautomatyzowane działania bohatera stają się zbyt nudne, bo gracz tylko od czasu do czasu musi zagrać kolejną kartę lub wyłować wartościowy element ekwipunku z dosłownego zalewu śmieci na przemiał. Grze ciężko w ten sposób utrzymać uwagę gracza. Sytuacja poprawia się ponownie, gdy wreszcie uda się nam przeskoczyć przez tę płotkę, ale obawiam się, że mało kto będzie miał w sobie tyle zaparcia – a wyniki procentowe osiągnięć na GoGu (bo tę wersję ogrywałem) zdają się to potwierdzać. Tak czy inaczej, można powiedzieć, że bohater musi ten problem rozchodzić.



Nie byłbym sobą, gdybym nie wspomniał, że gra nie posiada polskiej wersji językowej i że uważam to za minus. Nie, żeby wybitna znajomość angielskiego była niezbędna do cieszenia się rozgrywką, do tego wystarczy znać tylko kilka kluczowych dla mechaniki słów i ogarniać cyferki. Inna sprawa, jeśli komuś zależy na poznawaniu lore świata, ale to tak naprawdę tylko smaczek. Co zresztą rodzi pytanie, dlaczego w takim razie odblokowywanie dodatkowych wpisów w encyklopedii

wymaga wydawania zasobów, skoro niczego to tak naprawdę mechanicznie nie daje? Nie otrzymujemy w związku z nimi praktycznie żadnych wskazówek, żadnych bonusów do walki z dobrze poznanymi przeciwnikami, nawet w kwestii lore ogólnie wypada to średnio. Bronią się głównie wpisy na temat bossów, dają bowiem wgląd w ich naturę i przeszłość. Ale na przykład opisy przedmiotów? Mam wrażenie, że to po prostu przejaw czystej „aczikozy”, bo oczywiście jest osiągnięcie za skompletowanie całej encyklopedii, więc żeby nie było za łatwo, liczba wpisów została rozdęta. A jeśli to ma być jedyna nagroda, to tak naprawdę żadnej nagrody nie ma, to po prostu sztuczne wydłużanie rozgrywki.

Idę... idę... doszedłem?

Jakież więc mogę wydać werdykt... z jednej strony mam wrażenie, że gdyby nie konieczność napisania recenzji, zaciąłbym się w midgamie i nie znalazł w sobie siły do grania dalej. Ten fragment straszliwie obciąża grę. Pod tym kątem lepiej zdaje się wypadać omawiane przeze mnie poprzednio „He is coming”, gdzie gracz przynajmniej wciąż sam wybierał, w którą stronę uda się postać, a decyzje co do ekwipunku miały większą wagę. Ale pokonanie finałowego bossa naprawdę przynosi satysfakcję, a zakończenie, zachęcające nawet do pewnych filozoficznych rozważań (podobnie zresztą jak część założeń gry) oceniam wysoko. Jeśli jednak chce się grę wymaksować, zmęczenie może szybko powrócić. Summa summarum, „Loop Hero” to tytuł solidny, tylko i aż, ocena 6,5/10 wydaje się zatem sprawiedliwa.

Na dziś to wszystko. Pamiętajcie, że jeśli dookoła rzeczywistość rozsypuje się w pył, zawsze możecie wyjść i to rozchodzić.

Adios!



REKRUTACJA OTWARTA

ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

redakcja@equinoxtimes.pl



FILMY

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 podstawie historia doczekała się (lu), zaś po ponad stu nową – prosto od

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, skrócony 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

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

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

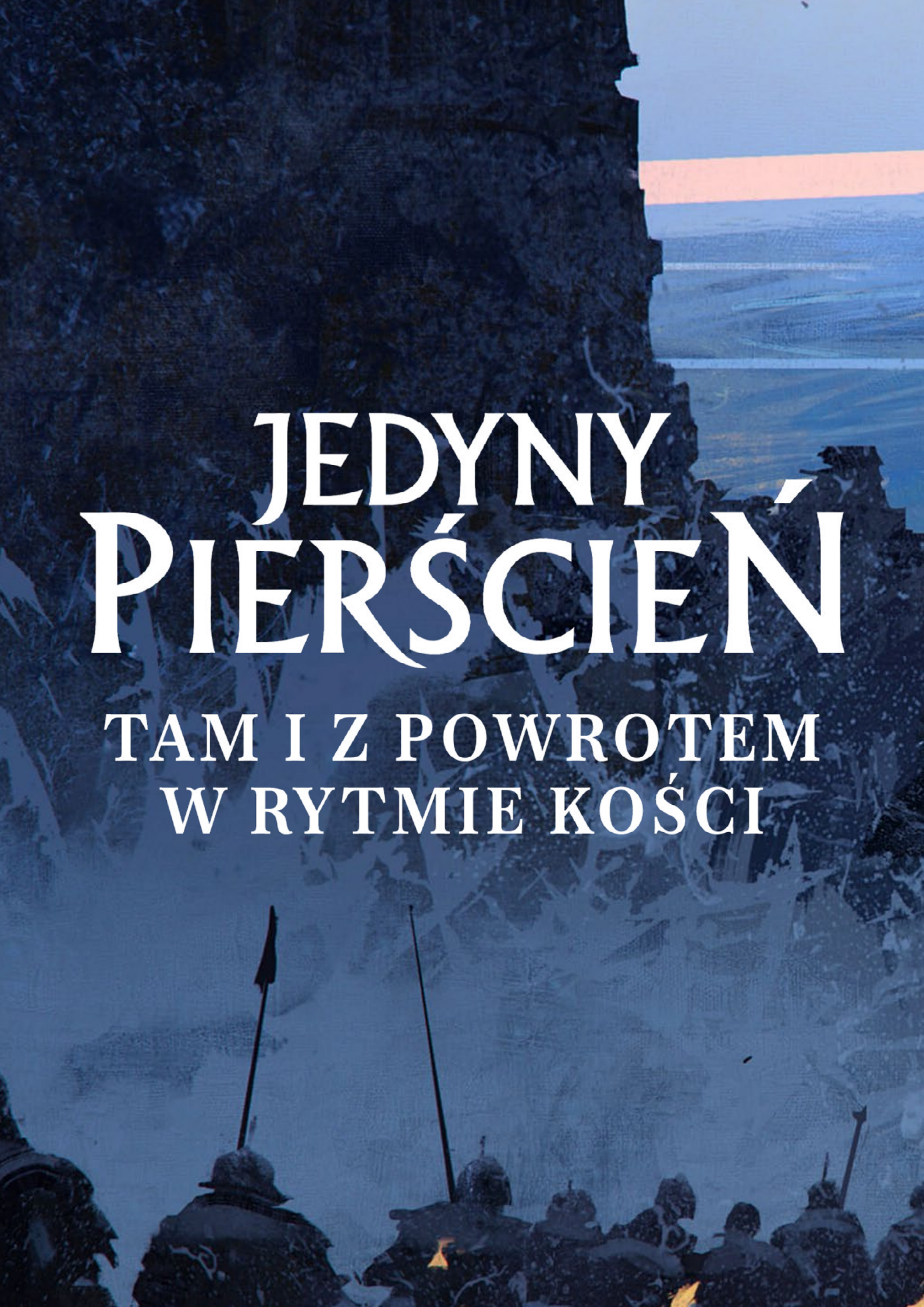
FELIETONY

Złote myśli redaktorów

ZA DARMO



CZYTAJ, UDOSTĘPNIJ,
WSPÓŁPRACUJ LUB DOŁĄCZ

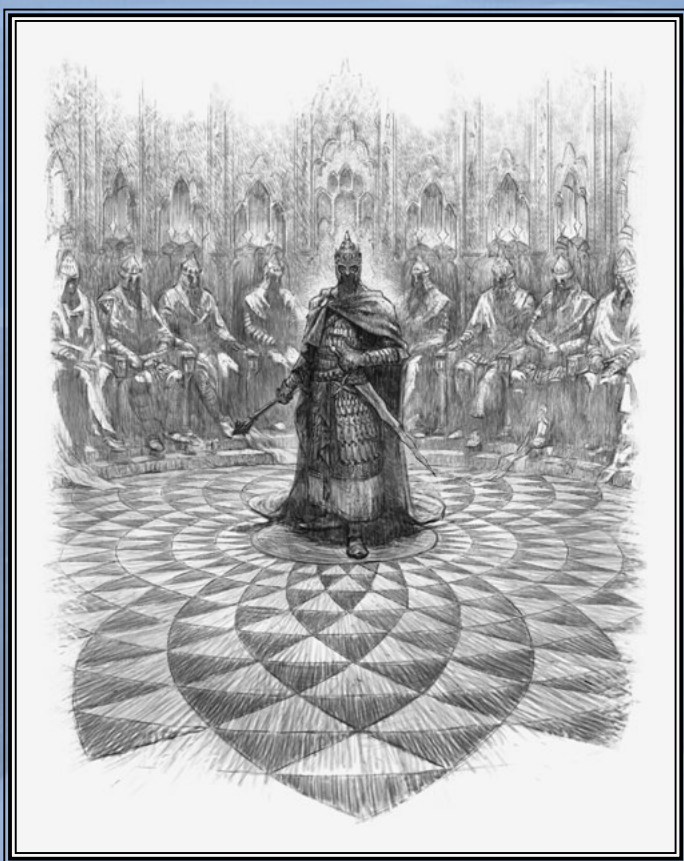


JEDYNY PIERŚCIEŃ

TAM I Z POWROTEM
W RYTMIE KOŚCI

PRZY lekturze wspaniałych opowieści, niejednemu czytelnikowi marzyło się, by znaleźć się w świecie przedstawionym. Przeżywać przygody ze swoimi ulubionymi bohaterami, wpływać na świat, móc doświadczyć majestatu sławnych miejsc – no kto by tego nie chciał? Gry RPG potrafią coś takiego zaoferować – i niektóre są nawet skrojone idealnie pod dane dzieło.

~Ghatorr



„Jeden, by wszystkimi rządzić“

Niektórym osobom może się wydawać, że dowolny świat fantasy można odwzorować w RPGach za pomocą 5. edycji Dungeons & Dragons, co najwyżej z garścią dodatkowych reguł czy nowymi stworami, ale niekoniecznie jest to prawdziwe. Złośliwi mogliby stwierdzić, że ten system nie nadaje się nawet do plądrowania lochów i bicia smoków – a co dopiero do oddawania klimatu niektórych dzieł. Na szczęście Free League Publishing postanowiło zapełnić RPGową lukę dla Władcy Pierścieni.

Jedyny Pierścień, wydany u nas w kraju przez wydawnictwo Black Monk, pozwala zawitać graczom do krainy stworzonej przez Tolkiena i wcielić się w tamtejszych poszukiwaczy przygód. Od hobbitów po elfy wysokiego rodu, od wojowników po uczonych – choć nie w magów. Magia jest tu potężna, ale rzadka, widowiskowa i niebezpieczna – więc na start bohaterowie nie mają z nią większego (lub jakiegokolwiek) kontaktu.

Rozgrywka toczy się w Eriadorze – przynajmniej do tego ogranicza się teren opisany w podstawowym podręczniku, w dodatkach pojawiają się kolejne krainy. Jest to terytorium spore, dzikie, słabo zamieszkane, pełne ruin dawnych królestw... i z Shire oraz Bree w śródeczku, spokojnymi, względnie szczęśliwymi. Niedawno szanowny pan Baggins wrócił z dzikiej wyprawy z bandą krasnoludów, daleko na wschodzie w Mordorze coś się znowu zaczyna dzieć, bandy orków włóczą się po okolicy – jest, co robić, o czym plotkować i czym się interesować.

„Ostamy się, choćby na jednej nodze“

Kwestie geograficzno-czasowe są o tyle ważne, że Jedyny Pierścień zapewnia szereg mechanik dopasowanych do klimatu dzieł Tolkiena – w tym mechanikę podróży. Wyznaczanie drogi od osady, którą gracze wybiorą na swoją bazę wypadową, do miejsca przygody przechodzi w minigrę podróżniczą, w trakcie której postacie przeżywają pomniejsze przygody. Przy odrobinie pecha albo złym wybraniu trasy („Obchodzenie



Kurhanów zajmie dwa dni, chodźmy na przełaj”), drużyna może dojść do celu wyczerpana albo z dodatkowymi informacjami i pełna wigoru.

To nie jedyna mechanika, która ma dobrze oddawać nastrój i wydarzenia z dzieła Tolkiena – mamy jeszcze system posłuchań – w trakcie którego drużyna u kogoś ważnego próbuje osiągnąć negocjacjami jakiś cel, czy fazę drużynową – przerwę między przygodami, w trakcie której można odsapnąć czy rozwinąć statystyki... Istnieje też system trenowania dziedzica, pozwalająca na wymianę w trakcie kampanii postaci.

„Wielu spośród żyjących zasługuje na śmierć...”

Na osobną wzmiankę zasługuje walka. Nie potrzeba do niej żadnych map – pozycja postaci została sprowadzona do abstrakcyjnego określenia postawy jako bezpieczną (do broni dystansowej), ostrożną, wyważoną i zapalczywą. W zależności od postawy można dostać/stracić kości rzucające przy ataku, różne są też dodatkowe akcje, których można się podejmować – dajmy na to, w postawie bezpiecznej można na spokojnie przycelować.



Starcia są szybkie – postacie błyskawicznie = zużywają zasoby, więc często opłaca się ich po prostu unikać. Przy normalnej wymianie ciosów walczący tracą wytrzymałość, ale tę łatwo odzyskać po starciu, i ma większe znaczenie dopiero, jeśli ekwipunek postaci waży więcej niż ma wytrzymałości albo spadnie ona do zera – w tym drugim wypadku nieszczęśnik otrzymuje ranę, która wymaga już większej uwagi. Rany można też zadawać przy wyrzuceniu odpowiedniego wyniku przy rzucie na atak – i dwie wystarczą, by postać gracza zaczęła konać. Większość słabszych przeciwników może paść od jednego szczęśliwego ciosu, ale i tak nie jest łatwo – dość powiedzieć, że kampania, w którą grałem skończyła się smutnym wybiciem naszej drużyny co do nogi (kości nas wyjątkowo wtedy nienawidziły).

„Póki życia, póty nadziei, jak mawiał mój Dziadunio”

Wszystkie mechaniki są splecione podstawowym systemem rzutów kośćmi – przy rzutach zawsze rzuca się kością dwunastościenną i tyloma kośćmi sześciennymi, ile mamy punktów w testowanej umiejętności. Każda szóstka na tych drugich oznacza dodatkowy sukces, który (o ile suma wyniku przekroczy próg trudności) można wydać na dodatkowe korzyści. Co przyjemne, nie ma

tu problemu z określeniem trudności zadania – gracz wylicza je sobie przy tworzeniu postaci. Wyrzucenie na kości dwunastościennej 11 to „Oko Saurona” (czyli wynik 0, choć test dalej można zdać samymi kośćmi sześciennymi), a 12 to „Runa Gandalfa”, czyli sukces.



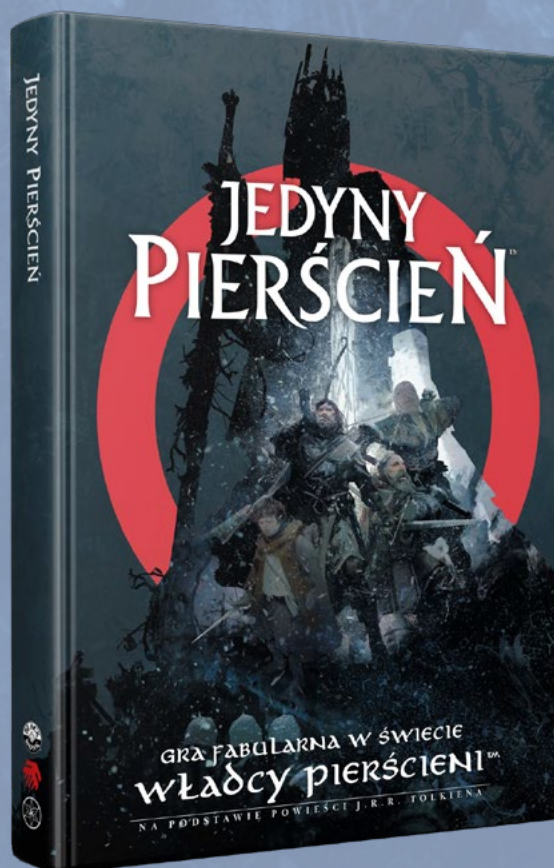
Przy rzutach ważnym zasobem – świetnie pasującymi do dzieł Tolkiena – jest nadzieja, która pozwala na dodawanie do rzutu dodatkowej kości albo wspieranie w ten sposób kompana. Wypada jednak uważać – jeśli nadzieja spadnie poniżej poziomu Cienia, to postać staje się przynębiona i wyrzucanie „Oka Saurona” będzie dla niej oznaczało porażkę. Sam Cień to negatywne punkty zbierane w trakcie podróży – za spotkania z niepokojącymi rzeczami, ciężkie starcia czy niegodne bohatera zachowania.

„A potem dokąd? – rzec nie mogę“

Rozwój postaci jest prosty, ale dający spore możliwości. Nie jesteśmy ograniczeni poziomami po-

staci – za zadania dostaje się punkty umiejętności oraz przygód. Za te pierwsze rozwija się, zgodnie z nazwą, umiejętności (wśród których kryją się choćby „zagadki” czy „pieśni”, zgodnie z klimatem), a za drugie rozwijamy męstwo i mądrość postaci. Do tego można otrzymać lepszy ekwipunek lub przymioty. Każde pochodzenie ma własną listę przymiotów, na przykład elfowie mogą pochwalić się doskonałym strzelaniem z łuku, a ludzie z Bree powszechną sympatią oraz najlepszymi kucami na świecie.

Największą (i chyba jedyną) wadą tego systemu jest układ podręcznika – szukanie informacji o niektórych zasadach potrafi zająć trochę czasu. Przy tylu mechanikach, nawet mimo ich prostoty, potrafi to przeszkadzać. Nadrabia to estetyka – w tak pięknie ilustrowanej książce milej się zgubić, niż w niektórych znaleźć. Jest to świetny, prosty, aczkolwiek głęboki system, który bezwzględnie polecam każdemu miłośnikowi prozy Tolkiena czy fanowi gier RPG. Nawet nie lubiąc tych klimatów można z niego sporo wyciągnąć.





PO raz pierwszy o Ryuutamie dowiedziałem się przy okazji czytania o Fabula Ultima – najwyraźniej Włosi mocno się inspirowali tą grą tworząc swój własny system. Jako że FU jest w Polsce całkiem popularne – wiedziałem, że będę musiał się zapoznać z materiałem „źródłowym” jak najszybciej.

~Ghatorr

W kraju, który stawia tak duży nacisk na rozwój kulturowy, jak Japonia, byłoby dziwne, gdyby nie powstały tam oryginalne systemy RPG. Jednym z nich była Ryuutama, która zadebiutowała w rodzimym kraju w 2007 roku, a w 2015 prześlizgnęła się na rynki zachodnie. Podczas gdy w innych RPGach gracze skupiają się na walkach z potworami, epickich przygodach albo na próbach uniknięcia szaleństwa na widok przerośniętej ośmiornicy z kosmosu, w Ryuutamie... podróżują. Tu i tam, podziwiają widoki, poznają nowych przyjaciół, wyrabiają dzemu i tak dalej.

Podręcznik jest uroczy – to było moje pierwsze i ostatnie wrażenie. Styl graficzny przywodzi na myśl anime z początku XXI wieku, w kilku miej-

scach mamy niewielkie komiksy przedstawiające to, jak prowadzić grę i tak dalej, i tak dalej. Przeglądanie tego jest czystą radością. Sama treść też pasuje – mamy tu rytuały np. magicznego prania albo robienia dzemu.

Zasady już są cięższe. Nie ma ich dużo, są dość proste – tak jak w Fabule Ultimie, statystyki są wyrażane przez rodzaj kości i przy testach rzuca

się dwiema (np. postać może mieć w sile kość sześcienną, w zręczności ośmiościenną, więc rzut na wspinaczkę byłby K6 + K8), ale testów jest tu sporo. Na podróż, na wypoczynek, na zbieranie, na walkę...

Ciekawym rozwiązaniem jest obecność w zasadach DMPC – NPCa prowadzonego przez mistrza gry, który w innych systemach jest oznaką że coś idzie w złym kierunku (i GM ściąga na siebie za dużo uwagi), a tu jest kolejnym elementem

rozgrywki. Stworek od mistrza gry ma pomagać graczom... i w sumie tyle.

Nie grałem jeszcze w ten system, ale jest uroczy, interesujący, i zachęca do wspólnego tworzenia świata – liczę, że nadrobię jeszcze ten brak, choćby na kilka wypraw...



LAILYREN

ILUSTRACJA

DESIGN POSTACI

PROJEKTY
MERCHU

DESKTOP
PUBLISHING



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



[PARADISE KILLER]



ZBRODNIĄ W RĄTU
W STYLU VAPORWARE

NA wyspie poza naszą rzeczywistością, gdzie grupa zwana Syndykatem próbuje przywrócić martwych bogów, dochodzi do masowego morderstwa Rady (przywódców Syndykatu) tuż przed przejściem na następną wyspę – Ideálną 25. Mimo podejrzanego za kratami, Sędzia – absolutnie bezstronna postać, która wyparła się swojego ego, by służyć sprawiedliwości – postanawia przywołać z wielomilenijnego wygnania Ciebie, czyli śledczą Lady Love Dies. Czas ponownie tchnąć życie do Raju!

~Tanatos

Fakty to nie samo, co prawda

Paradise Killer jest grą z otwartym światem, gdzie będziemy przemierzać umierającą wyspę, zbierać dowody i przesłuchiwać podejrzanych, świadków czy nawet zbierać pogłoski. Mnogość podejrzanych, ich motywy i alibi, Twoje osobiste stosunki z nimi, nowe powiązane z morderstwem Rady sprawy, przeczące sobie dowody. Wszystko to sprawia, że możesz doprowadzić do skazania praktycznie każdego podejrzanego, ale czy będzie to słuszne? Czy rozwiążesz głębszą konspirację, która kryje się za tym wszystkim, czy zgodnie z głosami co poniektórych, pójdiesz linią najmniejszego oporu i skażesz opętanego mieszkańca Wyspy 24?



Zbierając dowody i bibeloty

Wyspa 24 jest wystarczająco duża, żeby było co zbierać, ale wystarczająco mała, żeby się nie zgubić i nie tracić zbyt wiele czasu poruszając się z jednego miejsca do drugiego. Jest odpowiednio różnorodna i ciekawa, żeby się nie znudziła a nawigacja była, po krótkim czasie obcowania z grą, pestką. Do niektórych miejsc będziemy musieli się włamać przy pomocy hakowania, a czasem będziemy potrzebować ulepszenia lub kilku, by to zrobić. Do tego możemy odblokować umie-

jętności wspomagające nam poruszanie się po wyspie poprzez... kąpiel stóp? Mamy nawet kilka łamigłówek. Poza tym wszystkim dochodzi jeszcze cała masa różnego rodzaju znajdziek i waluty rozsianej po całej wyspie. Zbieranie dowodów, łączenie wszystkiego w całość i weryfikowanie faktów również jest niezwykle przyjemne, w poprzez dowolność kolejności eksploracji wyspy, każdy może dojść do różnych prawd w różny sposób.

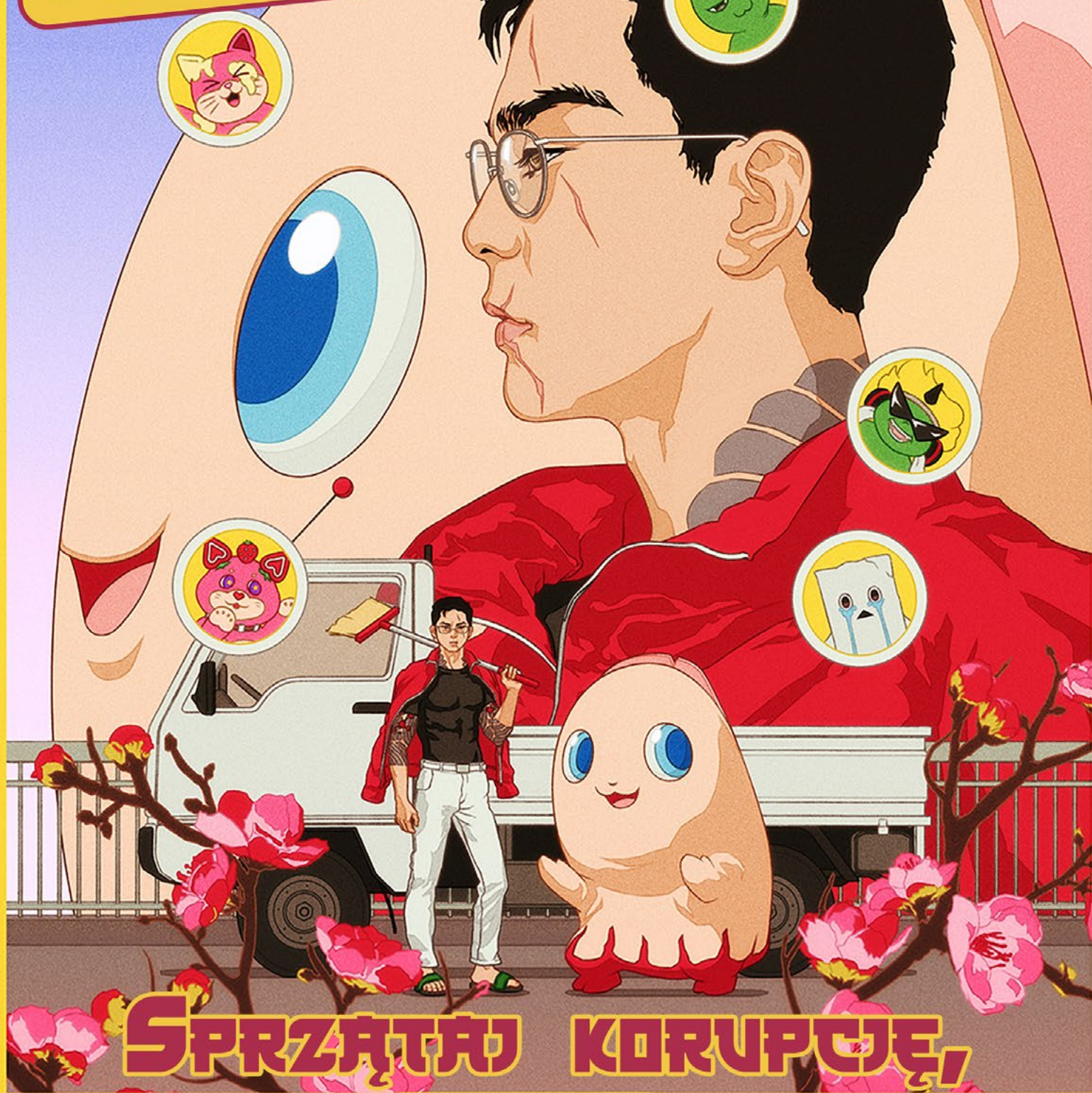


Zbrodnia doskonała?

Paradise Killer ma ciekawą galerię postaci, każda ma własne motywacje, tajemnice i historie. Każda z nich jest na tyle unikatowa i pasuje do świata przedstawionego, gdzie nieśmiertelni porywają śmiertelników, by użyć ich wiary do obudzenia kolejnego bóstwa. Z przyjemnością odkrywa się zarówno prawdę o morderstwie, jak i historie świata, naszej protagonistki czy pozostałych. A kiedy wszystkie elementy układanki ułożą się w całość i mamy solidne dowody? Cud miód i orzeszki! Mówiąc o miodnych rzeczach: soundtrack (o [TUTAJ](#))! Synthwave idealnie wpasowuje się w vaporwave'ową estetykę całej gry sprawiając, że podróż po wyspie jest relaksująca nawet, jeżeli nie ma już za bardzo, co na niej robić. Co z kolei mi się średnio w grze podobało, to kwestia dubbingu. Czy raczej faktu, że podczas rozmów, poza kilkoma ważniejszymi momentami, postaci rzucają w kółko kilka tych samych kwestii z różną intonacją. Rozumiem, że to kwestia budżetu, ale słyszenie pięć razy pod rząd tego samego, często absurdalnego, tekstu potrafiło być wkurzające.

Jaki jest więc werdykt? Czy warto w to zagrać? Czy gra jest warta swojej ceny? Cóż, osobiście wyrwałem ją na dużej promocji i przeszedłem ją na 100% w ciągu 17 godzin na przestrzeni 3 dni. Tak. Werdykt: winna dobrej zabawy. Miłego odkrywania prawdy w Raju!

PROMISE MASCOT AGENCY

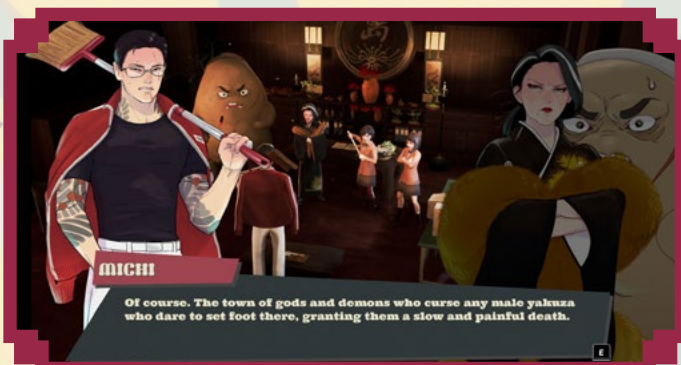


SPRZĄTAJ KORUPCJĘ, SPEŁNIJ MARZENIA!

A GAME BY KAIZEN GAME WORKS AND FRIENDS MANAGER AND JAVITOR MICHIZANE "MACHI" SUGAWARA ASSISTANT MANAGER PINKY ☆ MASCOT HANDLER AND HUMAN-SHAPED MISSILE SHIORI WATERWORKS AND MENTAL HEALTH ADVISER TO-FU CHIEF ADMINISTRATOR MR. SATO FINANCE OFFICER SALARY NYAN
SAFETY ADVISOR CAPTAIN SIGN CATERING DAIKI "MAMA-SAN" MAEDA ICHIGO LOVE KAKO-GORY SPIRITUAL ADVISER KANNUSHI-KUN TOWN MASCOT KASO-KOUMORI PERMITS MAYOR MAEDA GUIDE TO THE UNDERWORLD KAROUSHI ARCHIVIST MONOUGE SECURITY NUI SHIMAZU YUI SHIMAZU
FUNDING THE SHIMAZU FAMILY SPECIAL THANKS THE VILLAGERS OF KASO-MACHI AND MOST IMPORTANTLY, YOU

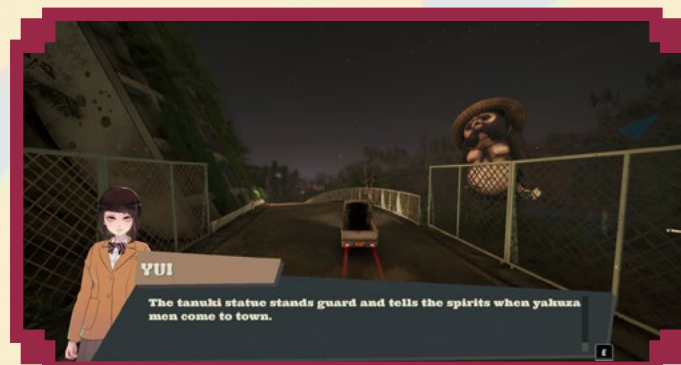
YAKUZA. Nieudany przekaz pieniędzy. Zapyziałe, podupadłe miasto. Skorumpowany burmistrz. Zbankrutowana, zaniedbana agencja maskotek. Kłątwa dotycząca mężczyzn w Yakuzie. Wiecznie płaczące żywe tofu. A w samym centrum tego wszystkiego Ty – Woźny – ex-yakuza oraz Pinky☆ – odcięty palec wielkości człowieka i twoja osobista doradczyni siedząca na przyczepie twojego dostawczaka...

~ Tanatos



Kaso-Machi wita! Chyba że jesteś yakuzą, to umrzyj

No ale po kolei. Akcja gry dzieje się w alternatywnej Japonii, gdzie maskotki, miast bycia ludźmi w kostiumach, są na dobrą sprawę osobną rasą, która żyje wraz z ludźmi. Wcielamy się w rolę Michizane „Michi” Sugawary (któremu głos podkłada Takaya Kuroda, aktor głosowy znany z bycia Kazumą Kiryu z serii Yakuza), legendarnego Woźnego, który znany jest tego, że sprząta największy bałagan dla rodziny Shimazu. Niestety – i dobry sprzątaczą czasem nabałagani, a Michi narobił solidnego syfu. Shimazu robili przekaz sporej sumy pieniędzy, którą Michi i jego brat krwi Toki nadzorowali, lecz wpadli w pułapkę. Przez fakt, że Woźny jest zbyt cenny, żeby go zwyczajnie zabić, matriarchini rodziny Shimazu wysłała go do Kaso-Machi – podupadłego miasteczka górniczego na wyspie znanej ze swojej kławy, która zabija z czasem każdego yakuzę, który odważy się postawić na niej stopę.



Tam jego celem jest zamienić tamtejszą agencję maskotek w stałe i solidne źródło dochodu, które pomoże się im wykaraskać z kłopotów. Oczywiście, najpierw przewożąc jego ciało w worku na zwłoki przez całe miasto.



Po tej jakże przyjemnej wycieczce, w jakże przyjemnym i przewiewnym środku transportu, nasz – teraz ex-yakuza – przyjeżdża do... motelu. I bynajmniej nie czterogwiazdkowego. Biorąc pod uwagę jego wątpliwy stan, na początku gry aż dziw, że japoński odpowiednik sanepidu nie zamknął tego jakiś czas temu, chociaż w trakcie gry zauważymy, że właściwie praktycznie każde miejsce, które odwiedzimy w tym przeklętym mieście, jest w podobnym (jak nie gorszym) stanie. W środku wita nas niezrównoważona właścicielka tego lokalu, która na dzień dobry rzuca się na nas i dopiero po przyjacielskim obiciu sobie paszcz orientuje się, kim jesteśmy. Po czym natychmiast zmienia nastawienie i staje się naszą nową prawą ręką w tym całym przedsięwzięciu. Czy właściwie może raczej prawym małym palcem – Pinky☆, bo tak jej na imię, to nietypowa maskotka, która po tym, jak nie udało się jej utrzymać agencji maskotek, musiała przekształcić ją w motel. Yare, yare, wygląda na to, że przed nami wiele roboty...



Wyspa wyrzutków, odmieńców i przybłąd

„Promise Mascot Agency” to druga gra Kaizen Game Works, twórców omawianego zaraz przed tym artykułem „Paradise Killer”. I jest w niej wiele

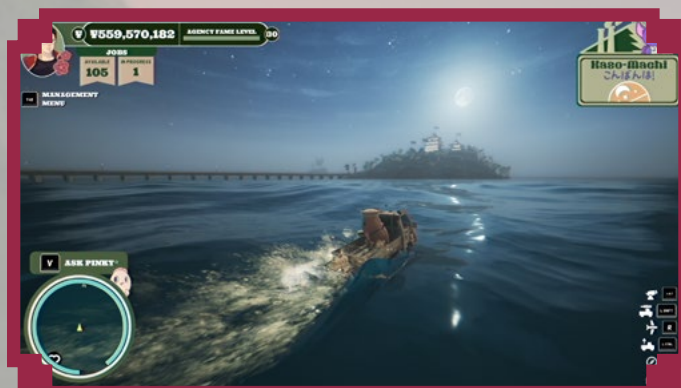


motywów, pomysłów czy miejscami nawet mechanik, które się przewijają przez obie gry. Mamy tu do czynienia z grą z otwartym światem na wyspie, gdzie korupcja jest problemem, jest duży nacisk na eksplorację oraz mnóstwo znajdziek. PMA jest jednak grą zdecydowanie bardziej ambitną. Jest większa pod każdym względem: od wielkości wyspy, przez ilość mechanik, zdecydowanie bardziej dopracowany dubbing, długość gry, jak i samą fabułę, a nawet ilość i złożoność postaci. Grę mógłbym opisać jako cudowne dziecko dwóch kliku gier: „Yakuzy” – bo oczywiście historia o wygnanym Yakuzie, „Animal Crossing”, szczególnie wcześniejsze odsłony – mnóstwo przeuroczych stworków, z którymi się zaprzyjaźniasz i musisz się w ten czy inny sposób opiekować oraz vibe japońskiego małego miasteczka/wioski, „Crazy Taxi” – bo wariacje, które można z czasem odprawić za pomocą dostawczaka, którym jeździsz są naprawdę szalone i... „Football Managera” – tu też zarządzasz swoją drużyną i przydzielasz im dane zadania.



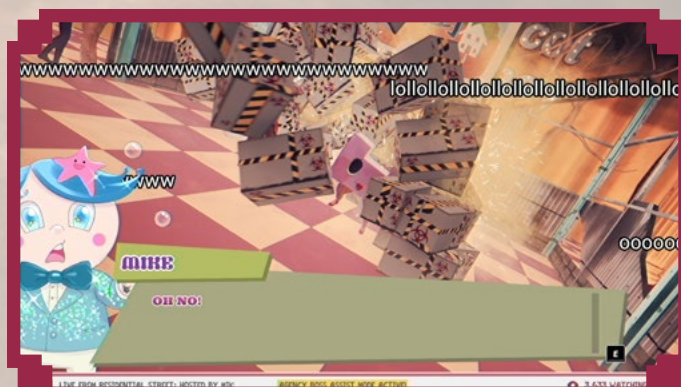
Poza faktem, że miasteczko jest, jak już wspominałem, delikatnie mówiąc zaniedbane, jego mieszkańcy również są niecodzienni: naszą pierwszą maskotką, na przykład, będzie wspomniany we wstępie wielki, wiecznie płaczący blok tofu imieniem To-Fu. Zaraz obok naszej agencji, na drewnianej platformie stoi Captain Sign – superbohater, który ma świra na punkcie bezpieczeństwa drogowego. Nie zwalniając tempa,

jednym z pierwszych naszych pracodawców jest Mama-San – właściciel jedyne go baru na wyspie, wiecznie ubrany w strój BDSM na całe ciało. Dla równowagi – mamy także Pana Mori’ego i Torę, czyli pracownika nieczynnej stacji i jego kotkę, która również pracuje na kolei. Postaci jest dużo, dużo więcej, ale jakbym miał wszystkie wymienić, to by mi numeru nie starczyło. Co jest ważne, to że prawie każdą da się lubić i każda z nich ma własne unikatowe czy często dość przyziemne problemy, które sprawiają, że nawet te najbardziej ekscentryczne są przez to ludzkie i da się utożsamiać z ich zmaganiem, z którymi w trakcie gry będziemy im pomagać.



Obietnice przedwyborcze

Szybko okazuje się że rozwój biznesu w upadłym mieście będzie dość ciężki (kto by się spodziewał), a i rodzina Shimazu dalej jest w dość problematycznej, delikatnie mówiąc, sytuacji. Przedsiębiorczy Michi i zaradca Pinky☆, wykorzystując koneksje w mieście starają się ją zrewitalizować krok po kroku. Zaczynając od tego, że praktycznie wszystko, co robimy, przysparza nam fanów, przez co zwiększa się poziom popularności naszej agencji, a to pozwala nam na wybranie lepiej płatnych zleceń. Jednak im lepsze nagrody, tym większe niebezpieczeństwo. Często się zdarzy, że nasza maskotka wpadnie w kłopoty – a to utknie w drzwiach, a to przewróci stos pudeł, które ktoś z jakiegoś powodu postawił niczym



jengę, zostanie napadnięta przez złe duchy czy (olaboga) rakowych influencerów! W takich przypadkach do akcji wkraczacie Ty oraz Maskotkowi Herosi, co przyjmuje formę prostej gry karcianej. Z tym, że karty musisz zawczasu nabierać i – co najważniejsze – ulepszać poprzez wykonywanie zadań u poszczególnych mieszkańców, znajdując je w dziczy czy zwyczajnie je kupując.



Jak już jesteśmy przy ulepszaniu, ulepszać możemy kilka rzeczy, zaczynając od naszego autka, w którym możemy zrobić takie modyfikacje, jak większa ilość nitro, ale też skrzydła, które umożliwiają nam szybowanie czy... możliwość grindowania po płotach lub barierkach. Ulepszenia te nie są wyjątkowo ciężkie w uzyskaniu, a masywnie zwiększają frajdę z eksploracji. Po co jechać gdzieś, skoro można tam polecieć? Nasze autko jest przy tym niezniszczalne, więc nie musimy się martwić o nieostrożną jazdę. Kolejną rzeczą, którą możemy ulepszyć, jest nasza agencja, a z czasem możemy też pomagać odbudowywać miścinę – kawałek po kawałku.



Gra ma dość sporo mechanik, które stopniowo wprowadza tak, że ciągle mamy coś nowego do roboty i na dobrą sprawę jest to rozłożone w bardzo przemyślany sposób m. Więc gdy gra zaczyna nas nużyć, wtedy wystarczy przejść kilka misji wątku głównego i myk, nowa czynność do wykonania i masa nowych znajdziek do znalezienia.



Chillując w autku, chłonąc widoczki

A mimo tego, że zdarzy się to kilka razy, nigdy nie jest to uciążliwe. A dlaczego? Otóż dlatego, że Kaso-Machi jest zwyczajnie bardzo chillowym, spokojnym miejscem, po którym się bardzo przyjemnie jeździ, nawet bez większego celu. Nie raz sobie szybowałem między strumieniami, jeździłem po wąskich górskich ścieżkach – ot tak, bo było to przyjemne i odprężające. A że czasem się po drodze znalazło kilka znajdziek, to zawsze przyjemny bonus. Dużą zasługę ma tutaj ścieżka dźwiękowa (do znalezienia [TUTAJ](#)), która idealnie pasuje do sennego, japońskiego miasteczka i historii o yakuzie.

Osobiście gra mi się bardzo podoba, pomaganie spełnić marzenia wszelkiej maści wyrzutkom, przybłedom i dziwakom – szczególnie, kiedy są oni uroczy, tak jak większość naszych maskotek – sprawia, że gęba mi się szerzy, szczególnie biorąc pod uwagę to, przez co przeszli. Sprzątanie miasta z korupcji i budowanie społeczności jest bardzo satysfakcjonujące, a wszystko to jeżdżąc ciężarówką po bajecznej wyspie z żywym odciętym palcem wielkości człowieka na pace. Szczerze polecam. Miłego sprzątanía!



Kliknij tutaj, by zrobić własne To-Fu!

USAGI

YOJIMBO

(W KOLORZE)

HISTORIA

ZATACZA KOŁO



CO PRAWDA w ET recenzja cyklu o króliku-samuraju już się pojawiła, ale po pierwsze – było to dawno temu (cztery lata to kawał czasu) i nieprawda, a po drugie – ten tekst dotyczy tylko kilku ostatnich wydanych w Polsce tomów. Świat antropomorficznych zwierząt nabrał koloru, postaci, nutkę czy dwie backstory... ale czy utrzymał jakość?

~Ghatorr

Długouchy ronin, Usagi Miyamoto, zwiedza świat w twórczości Stana Sakai już od 1984, ale od pewnego czasu zmienił patrona z Dark Horse Comics na IDW Publishing. Razem z tą biznesową zmianą nadeszła też inna, bardziej interesująca – najnowsze tomy jego przygód są wydawane już w kolorze. Po 33 księgach można by się jednak spodziewać, że nawet tak doświadczony wojownik, jak Usagi, zacznie mieć zadyszkę, do tego tak długo istniejąca seria może mieć problemy z przyciąganiem nowych czytelników...

Kolorowe tomy „Usagiego” radzą sobie jednak z obydwoma tymi kwestiami. Po pierwsze, Usagi dostaje towarzysza – do podróżowania z nim dołącza jego kuzyn, który nie tylko kontrastuje ze swoim krewniakiem brakiem doświadczenia, ale też pozwala na przedstawienie towarzyszy czy motywów Usagiego. Do tego w kolorowych tomach historia zatacza koło – Usagi powraca do swojej rodzinnej prowincji, przypominając czytelnikom o tym, jak został samurajem bez

pana i jak wyglądało dawniej jego życie. Wypada to melancholijnie... i dramatycznie.

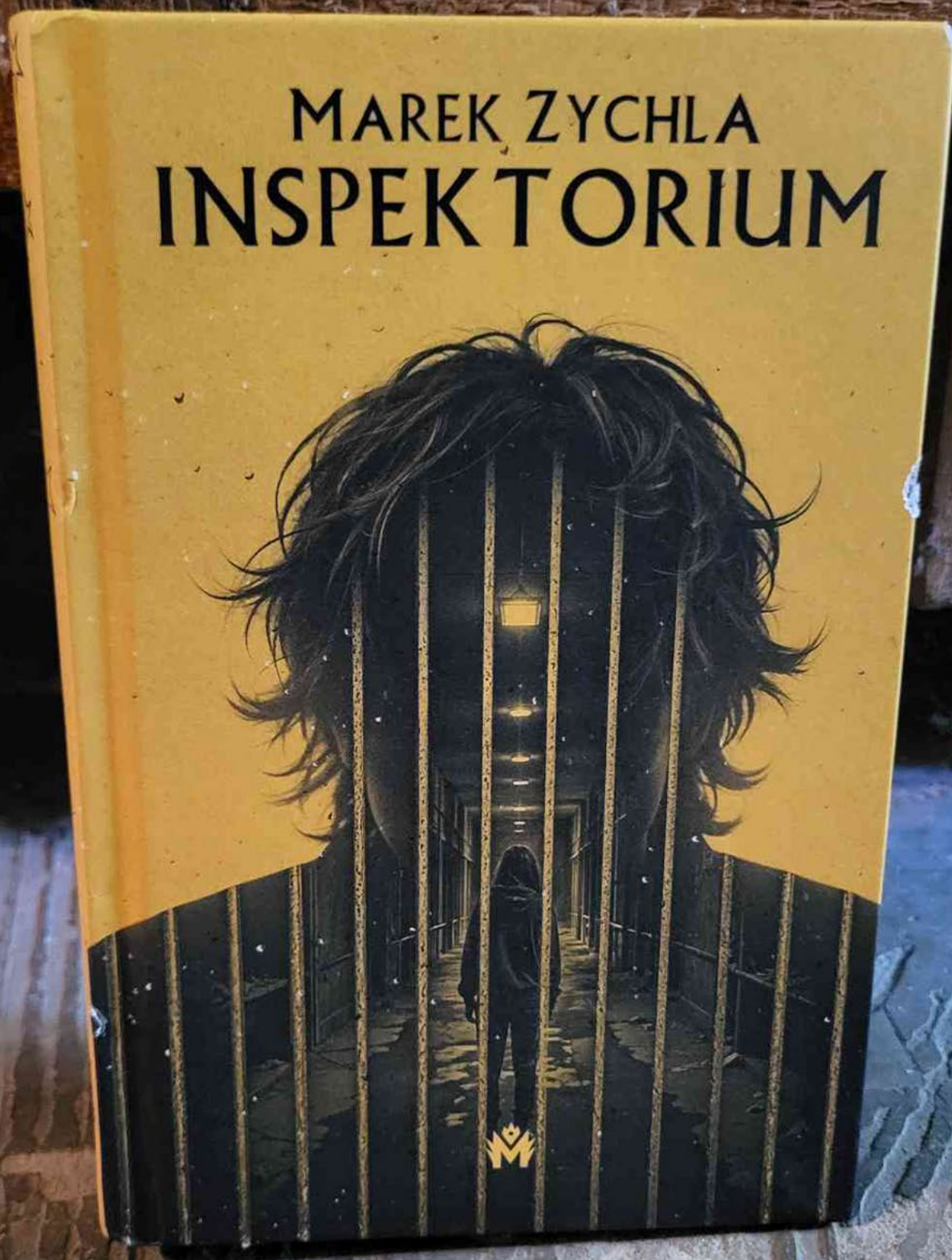
Aspekt edukacyjny pozostaje bez zarzutu – w czterech przedstawionych tomikach zaprezentowane są choćby takie rzeczy, jak tradycyjne japońskie teatry lalkowe czy proces tworzenia mat ze słomy. Jeśli chodzi o samą jakość grafiki czy scenariusza, też nie ma się czego obawiać – jest równie dobrze jak zawsze, a dodanie barw nie ujęło komiksowi uroku.

Mimo wieku – ani Usagi, ani Stan Sakai, nie tracą tempa czy stylu. Będę czekał z niecierpliwością na dalsze przygody i podróże długouchego ronina – który zapewne jeszcze niejedną raz przejdzie całą Japonię wzdłuż i wszerz.



**JAKIE TAJEMNICE
KRYJE ŚWIAT PO APOKALIPSIE?**

MAREK ZYCHŁA
INSPEKTORIUM



**PRZECZYTAJ NASZĄ
RECENZJĘ W NUMERZE 85**

PRZYGODOWA SZYBKĄ PIĄTKĄ

CHOĆ lato już dawno za nami, a chłód coraz mocniej odczuwalny, to duch przygody trzyma się mocno. Nie ma co się dziwić, wszak tego typu rzeczy na czas nie zwracają uwagi. Najważniejszy jest jednak pierwszy krok, dlaczego więc nie zacząć od serialu?

~Hefajstos



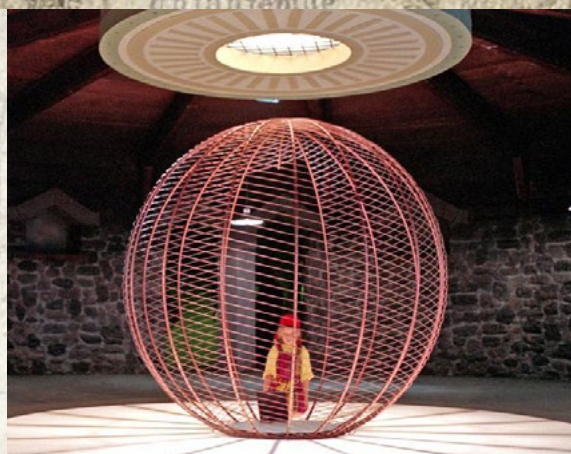
5. Gwiazdny Pirat (1998)

Grupa dzieciaków przybywa do Żywodębu na zaproszenie autorki książki o Gwiazdnym Piracie Emilio i ścigającym go Zwiadowcy Hoogerze. Celem wizyty jest odkrycie prawdy i odnalezienie legendarnych przeciwników. Stawka jest jednak wysoka.

4. WOW (1994)

Matematyczny geniusz Mat Kelly odmawia pracy z chciwym szefem korporacji Computronex. W wyniku intrygi tego drugiego materializuje się komputerowy bug, który zaprzyjaźnia się z Jimem Batesem – uczniem Mata – i przybiera imię „Wow”.





3. Maszyna zmian (1995)

Do sanatorium dla alergików przyjeżdża sześcioro dzieciaków wraz z parą opiekunów. Na miejscu podczas zwiedzania młodzi znajdują stary fortepian, który okazuje się być przejściem do pokoju z niesamowitą maszyną. Jej moc pozwala zmienić jedną rzecz w drugą, acz z nieprzewidywalnym skutkiem – zmiany zaś trwają do godziny 21:00.

2. Siedem życzeń (1984)

Trzynastoletni Darek ratuje przed osiedlowymi chuliganami czarnego kotka. Jak się okazuje, nie jest to zwyczajny kot, potrafi bowiem mówić i spełniać życzenia. Określając siebie Rademenesem, obiecuje chłopcu siedem życzeń – po jednym na każdą kolejną środę. Konsekwencje jednak są spore.



1. Tajemnica Sagali (1997)

Dawno temu na Ziemię spadła Sagala – niezwykle kamień obdarzony szczególną mocą. Ludzie jednak w swej chciwości i nienawiści nadużywali daru, został więc rozbitý na części i rozrzucony na cztery strony świata. Kilkaset lat później trafia w ręce młodego Kuby Zawilskiego, który wraz z bratem Jackiem oraz Jarpenem – strażnikiem Sagali musi ponownie zebrać go w całość.

BONUS: Tajna misja (1994-1995)

Koprodukcja australijsko-polska. Po stracie rodziców Albert i Victoria zostają adoptowani przez stryja Joshuę, niezwykłego wynalazcę. Victoria przez przypadek uruchamia starego satelitę komunikacyjnego, co w efekcie prowadzi do stworzenia przez dzieciaki Sieci Centauri, która zrzesza młodych z całego świata. Pomoc im to w rozwiązaniu tajemnicy śmierci rodziców oraz w pokonaniu pewnego złego bogacza.



Zwierzęcy podróżnicy

WITAM w kolejnym odcinku „Gray lubi mówić ciekawostki o zwierzętach”, czyli serii, w której dopasowuje zwierzątka pod temat numeru, żeby móc dzielić się niepotrzebną wiedzą, jaką zebrałam przez lata jako największa fanka Animal Planet. Tym razem będzie o największych zwierzęcych podróżnikach!

~Gray Picture



ALBATROS wędrowny

Ptaki te zamieszkują zimne regiony wokół Antarktydy. Są jednymi z największych latających ptaków, rozpiętość ich skrzydeł może sięgać 3,5 metra. Po wykluciu i podrośnięciu, wyruszają w lot nad oceanem, by na stały ląd powrócić dopiero po osiągnięciu gotowości do odchowania własnych piskląt, czyli po ponad pięciu latach. W tym czasie taki albatros będzie pokonywać setki kilometrów, korzystając z korytarzy powietrznych dla oszczędzenia energii i spać na powierzchni wody. Ponoć potrafią też mieć szybkie drzemki w locie!

WĘGORZ europejski

W 1922 dokonaliśmy niezwykłych osiągnięć: po raz pierwszy zastosowano insulinę do leczenia cukrzycy oraz dowiedzieliśmy się, skąd się biorą małe węgorze. Bo wcześniej tego nie wiedzieliśmy. Były nawet teorie, że węgorze pojawiają się z błota. Jednak tak naprawdę węgorze rozmnażają się w Morzu Sargassowym, a następnie larwy dryfują wraz z prądami oceanicznymi aż do Europy, gdzie przekształcają się w młode węgorze, które po kilku latach odbędą ostatnią podróż, żeby rozmnożyć się w wodach swoich narodzin.



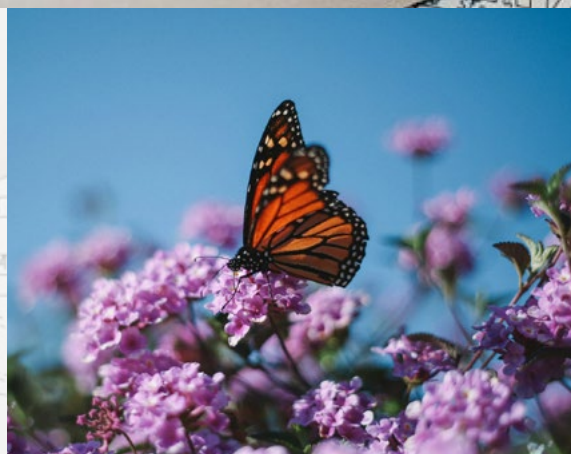


HUMBAK

Lubię pokazywać ludziom mapę występowania humbaków. Ponieważ to w zasadzie mapa wszystkich oceanów. Zasięg występowania: tak. Zwierzęta te regularnie migrują z obszarów okołobiegunowych (bogatych w ich pożywienie – kryl) do wód tropikalnych, w których rodzą młode. Ponieważ lepiej być małym wielorybkiem gdzieś, gdzie nie ma orek, a woda nie jest na granicy zamarzania. Wędrowki te mogą mieć nawet ponad 8 tysięcy kilometrów długości!

KARIBU

Natomiast jeśli chodzi o lądowe ssaki, to rekordami pokonywanych kilometrów mogą pochwalić się renifery. Zwierzęta te latem pasą się na wówczas porośniętych roślinnością równinach tundry. Jednak wraz z nastaniem zimy, muszą odbyć wędrowkę na południe, żeby uciec przed narastającym mrozem. Wiosną powrócą na północ, żeby urodzić i odchowić młode na terenach bogatych w pożywienie. W ten sposób w ciągu roku pokonują ponad 5 tysięcy kilometrów!



MOTYL monarcha

Tego typu lista nie byłaby oczywiście kompletna bez obecności na niej motyli monarchów. Ich migracja jest jedną z rzeczy, które bardzo chciałabym zobaczyć na żywo. Motyle te odbywają jedną z najdalszych podróży w świecie owadów. Co roku tysiące osobników migruje z północnych Stanów Zjednoczonych i Kanady do Meksyku, żeby uciec przed mroźną zimą. Na wiosnę wracają z powrotem. Jednak to nie te same osobniki wracają, a ich prawnuki, ponieważ cała migracja zajmuje im aż cztery pokolenia.

BONUS: Karpieńec diabli

Migracje, podróże, wędrowki. Karpieńec diabli nie rusza płetwy z domu. Rybki te, w liczbie zaledwie mniej niż 300 osobników, występują jedynie w jednej jaskini na pustyni w Nevadzie. Ich cała przestrzeń życiowa bez problemu może zmieścić się na jednym zdjęciu, więc zdecydowanie nie mają co marzyć o dalekich podróżach. Jako ciekawostka: w ich jaskini jest tak mało tlenu, że rybki potrafią wchodzić w stan odrętwienia i przejść na oddychanie beztlenowe, w czasie którego produkują etanol jako produkt uboczny.



