





# Mordobicie z Verlaxem – I

**M**imo że kierownictwo WWE twierdziło, że zaczęła się Nowa Era w historii wrestlingu, dopiero niedawno naprawdę udowodnili, że rzeczywiście jest to coś nowego. Amerykański wrestling to doprawdy ciekawy sport (sport?) i rozrywka, jednak produkt przez dosyć długi czas był tylko ledwo zjadliwy. Jako że jestem wielkim fanem wrestlingu w takiej formie, nie mogę się powstrzymać przed podzieleniem się z wami tym, co warto obejrzeć oraz moimi ogólnymi przemyśleniami na temat tej rozrywki.

» Verlax

Wrestling (najczęściej rozróżniany od normalnych zapasów przez dodanie przymiotnika profesjonalny albo „zawodowy”) nie jest tak naprawdę de facto „sportem”, ale „sportową rozrywką”. Różnica ta wynika z faktu, że walki są „bookowane” i ich rezultat jest znany wrestlerom jeszcze przed meczem. Ciosy i wszelkie manewry wykonywane w środku ringu mają zaś za zadanie wyglądać realistycznie, ale jednocześnie mają nie być naprawdę bolesne dla adwersarza. W rezultacie można mówić o tym, że wrestlerzy są bardziej aktorami (ale bardzo specyficznymi aktorami), którzy swoje walki „odgrywają”.

Kiedy walk nie ma, zamiast tego możemy oglądać „promo”, w których zawodnicy, angażując się w dialog bądź inne aktywności, mają za zadanie wzbudzić zainteresowanie fanów ich rywalizacją (znaną w angielskim jako „feud”). Wrestling jest pełny rzeczy, które nigdy nie mogłyby się pojawić

w „prawdziwym sporcie” jak boks (np. oszukiwanie zawodników, użycie improwizowanej broni, walki drużynowe, zaawansowany story-telling), zaś nie ma durnych przeszkadzaczy (jak ważenie zawodników, czekanie piętnaście minut na kolejny mecz i inne bzdury).

Wrestling więc jest bardziej niż te inne aktywności sportowe skupiony na rozrywce i dlatego w kulturze amerykańskiej zajmuje bardzo wysokie miejsce. Zawody sportowe w takiej formie mają fanów na całym świecie, acz najbardziej popularne są w USA, Meksyku, Japonii, Kanadzie i Wielkiej Brytanii.

Choć zmieniał się bardzo, wrestling wciąż pozostaje mniej więcej taki sam. Wielu fanów zarzeka, że sport ten umarł wraz z rozpoczęciem PG Era, w której pozbyto się wielu znacznie bardziej dorosłych elementów tej rozrywki, by móc mieć lepszy rating w telewizji. Teraz jednak, gdy mamy koniec roku 2016, wciąż można z przyjemnością oglądać wrestling i ta seria artykułów będzie temu poświęcona.

## Co warto obejrzeć?

Poczynając od Summerslam 2016 (21 sierpnia), choć sam pay-per-view event okazał się mocno średni wraz z jego main eventem, to na szczególne uznanie zasługuje mecz [AJ Styles vs. John Cena](#). Nie jest to może mecz roku, ale na pewno jeden z najlepszych w historii, o którym będzie się długo pamiętało, nie tylko z powodu rezultatu.

**23 sierpnia** w trakcie epizodu „Talking Smack” (krótkie show następujące po „Smackdown Live”) mamy absolutnie świetne promo [The Miza](#). Długo opowiadać, dlaczego to promo jest tak dobre, ale jeśli jest porównywane do legendarnego „Pipebomba” CM Punka, to znaczy, że jest naprawdę świetne. Jednocześnie to promo jest początkiem wspaniałości feudu Dolph Ziggler vs. The Miz z gościnnymi występami Daniela Bryana.

**29 sierpnia** w trakcie epizodu RAW odbył się [Fatal 4-Way Elimination Match](#) pomiędzy Kevin Owens’em, Big Cass, Seth Rollinsem i Roman Reignsem. Nie tylko mecz był bardzo dobry, ale rezultat był całkowicie niespodziewany dzięki nagłej interwencji piątej osoby.

**11 września** odbywa się pierwsze PPV od Smackdown Live – [Backlash](#). Jest to PPV, które jest – jak na dosyć niskie oczekiwania – zdumiewająco dobre, a jednocześnie jak na standardy WWE bardzo krótkie. Z meczy najbardziej polecam The Miz vs. Dolph Ziggler, świetny popis atletyzmu.

**14 września** to finał [turnieju CWC](#) (Cruiserweight Classic). Generalnie, w samym turnieju było wiele meczy, które bardzo bym polecił każdemu fanowi szybkiej akcji i akrobatyki, sam finał zaś nie zawiódł.

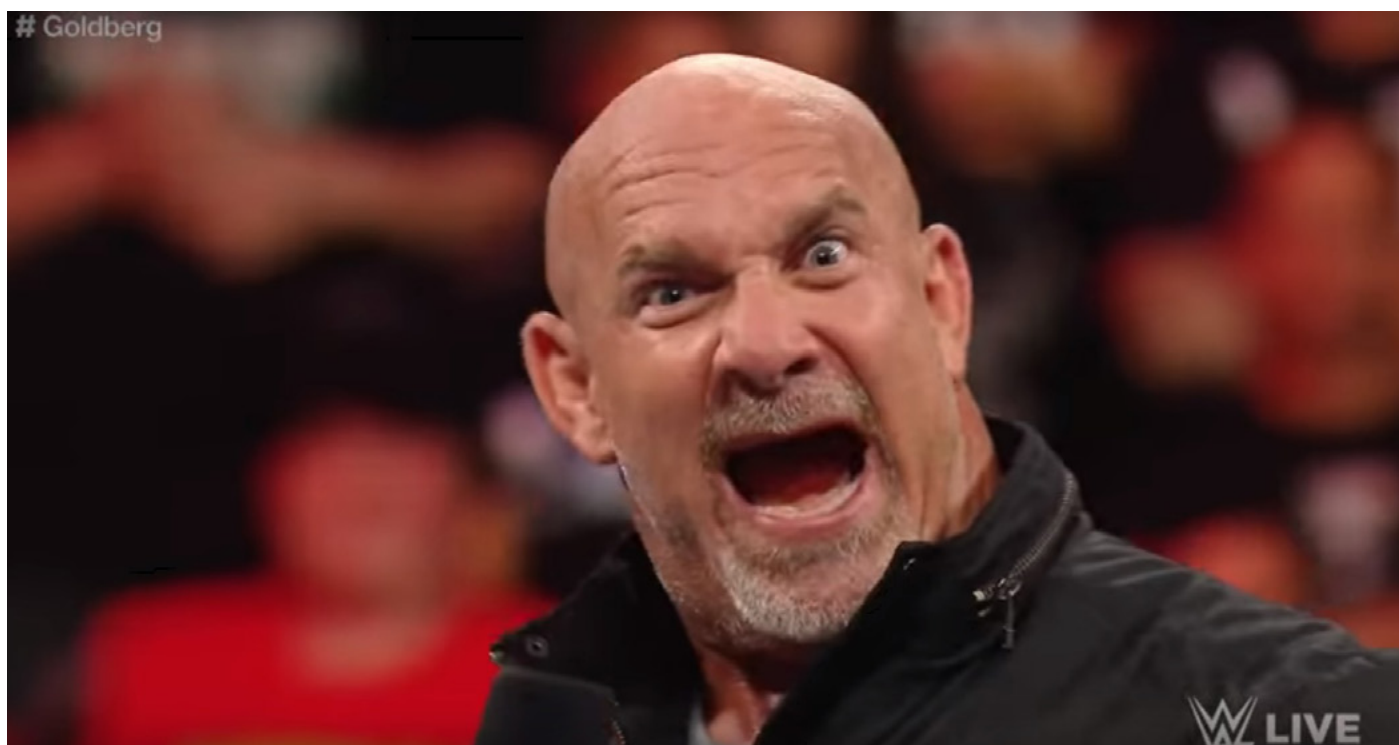
**25 września** odbywa się pierwsze PPV od RAW – [Clash of Champions](#). Jakościowo stoi dużo gorzej niż Backlash pomimo posiadania większego rosteru wrestlerów, ale poza tym było całkiem znośne. Z meczy, które bym szczególnie polecił – Sasha Banks vs. Charlotte vs. Bayley oraz Chris Jericho vs. Sami Zayn.

**9 października** mamy drugie PPV od Smackdown Live – [No Mercy](#). Standardowo bardzo dobra jakość, gdyby zapomnieć o żenującym feudzie Bryat Wyatta z Randy Ortonem, byłoby prawdopodobnie perfekcyjne. Z meczy – po raz kolejny show ukradli Dolph Ziggler i The Miz w walce o Intercontinental Championship, zaś w main evencie zmierzyły się trzy wielkie postacie – AJ Styles, Dean Ambrose oraz John Cena.

**17 października** na koniec epizodu RAW wielka gwiazda WCW, jeden z najbardziej dominujących i sławnych wrestlerów w historii powraca do WWE na jeszcze jeden [mecz](#). Goldberg, bo o nim mowa, ostatnią walkę miał 12 lat temu przeciwko Brock Lesnarowi. Jest wysoce prawdopodobne, że będzie to jego ostatni mecz przed oficjalnym zakończeniem kariery i (prawdopodobnie) przyjęciem do Hall of Fame. Na zakończenie show Goldberg również zrobił świetne [promo](#) i chociaż wątpliwości co do jakości meczu Goldberg vs. Brock Lesnar dalej są, to na pewno hype na niego będzie duży.

### Na co czekamy?

20 listopada ma się odbyć pierwszy cross-brandowy PPV – [Survivor Series](#). Zapowiedziano aż trzy mecze typu Elimination pomiędzy RAW a Smackdown Live: standardowe 5 wrestlerów przeciwko 5 z przeciwnego brandu, mecz eliminacyjny pięciu najlepszych drużyn z obydwu brandów oraz mecz eliminacyjny 5 najlepszych żeńskich wrestlerów.







# Recenzja „Stardew Valley”

**W** życiu każdego gwiazdnego marines, zdobywcy kontynentów, obrońcy planety Ziemia przed najazdami obcych maszkar czy napakowanego herosa starającego się powstrzymać smoczą inwazję nadchodzi w końcu czas, w którym przychodzi im do głowy jedna myśl – „a może by tak zawiesić broń na kołku, spakować zbroję do kufra i wyjechać w Bieszczady?”. Gdy to następuje gracze którzy nimi sterują mogą zrobić tylko jedno – zainstalować „Stardew Valley”.

» Ghatorr

Sama gra zaczyna się w podobny sposób – utworzona przez gracza postać płci dowolnej siedzi w korpo i, zachęcana radosnymi hasłami do owocnej pracy, gnije przed komputerem. Nagle jednak przypomina sobie o tajemniczym liście od swojego dziadka, który ma otworzyć tylko w wypadku, gdyby znudziło się jej obecne życie. W kopercie znajduje akt własności farmy w tytułowej dolinie Stardew. Tak oto zaczyna się jego wspaniała przygoda w świecie melonów, marchewek, podrywania lokalnych panien na wiejskich potańcówkach, hodowania zwierzątek, łowienia ryb... i walczenia z potworami w kopalni.

Może nie brzmi to za ciekawie, ale gra okazuje się zadziwiająco grywalna. Jeśli komuś powyższy opis skojarzył się z „Harvest Moon”, to mniej więcej wie, czego się spodziewać. Mamy tu do czynienia z symulacją życia farmera w wersji ułagodzonej i uproszczonej w celu zwiększenia radochy płynącej z zabawy. Schemat rozgrywki jest banalny – każdego dnia nasz bohater

budzi się w swoim domku i ma czas do północy (gdy gra zaczyna ponaglać nas, byśmy go położyli z powrotem do łóżka – a w razie gdyby nam się to nie udało, postać zasypia tam, gdzie stoi, a następnego dnia mamy do zużycia mniej energii) na załatwienie swoich spraw. Z reguły zaczyna się od zadbania o swoje uprawy i zrobienie porządku na farmie – zwłaszcza na początku gry, gdy prezent od dziadka jest zarośnięty, pełen kamieni i trzeba go uporządkować, potem można zrobić wypad do sklepu, przejść się na plażę, spróbować spotkać się ze znajomymi – a na koniec dnia wyładować łupy oraz uprawy do skrzyni stojącej obok naszego domku, dzięki czemu zostają w trakcie snu przeliczone na gotówkę.

Gra oferuje multum opcji i ścieżek, którymi gracz może podążać oraz celów do wypełnienia. Umiejętności rozwijane przez naszą postać dzielą się na rolnictwo, wydobywanie, łowienie, walkę oraz zbieractwo (czyli zbieranie np. grzybów czy dzikich owoców, pod tą kategorię podpada również rąbanie drzew). Po pewnym czasie dowiadujemy się też o istnieniu opuszczonego centrum kulturowego, które możemy odbudować poprzez znoszenie swego rodzaju duszkom opiekuńczym wymaganych przez nie przedmiotów, otrzymując w zamian bonusy. Możemy zapisać się do gildii bohaterów, możemy zapuszczać się w głąbiny lokalnej kopalni w poszukiwaniu surowców i stworków do zabicia, po pewnym czasie odkrywamy też, że postacie z miasteczka mają swój rytm dobowy oraz ulubione prezenty, a poprawianie relacji z nimi daje bonusy. Do tego dochodzi jeszcze system wytwarzania przedmiotów, cykl dobowy, cztery pory roku, imprezy,



urodziny... Kto by pomyślał, że farmerzy mają takie ciekawe życie? Ba, możliwe jest nawet ponowne dołączenie do korporacji, z której nasza postać uciekła na początku gry i pomaganie jej w dziele zniewolenia ludu robotniczego miast i wsi doliny Stardew, co odrobinę zmienia zasady gry, np. zwiększając znaczenie pieniędzy, kosztem znaczenia wykonywanej pracy (tak, jak normalnie gracz byłby nagrodzony za wyhodowanie wszystkich roślin dostępnej w danej porze roku, tak w tym wypadku nagrodę otrzymuje po prostu za zgromadzenie dużej ilości pieniędzy).

Rozgrywka ma nieśpieszne tempo – pierwsze ulepszenie domku zdobyłem po około czternastu godzinach grania. Kolejne cele jakie sobie wyznaczyłem, czyli stworzenie prywatnej armii kur, rozwój przemysłu bimbrowniczego oraz znalezienie sobie żony jeszcze muszą poczekać... nie powinno jednak zająć mi to za długo, bowiem gra zapisywana jest automatycznie przy każdym pójściu spać, co generuje swoisty syndrom "jeszcze jednego dnia". Po prostu ciężko się powstrzymać by po obudzeniu się nie sprawdzić skrzynki na listy, nie podlać upraw czy pogłaskać kota (owszem – można mieć swoje zwierzątko domowe, a co!) – i zanim człowiek się zorientuje, minie już połowa dnia, czyli równie dobrze można pograć aż do nocy, a następnego ranka cykl się powtarza.

Grafika to proste, funkcjonalne i nad wyraz estetyczne 2D, przywołające na pamięć Harvest Moon, acz w większej rozdzielczości. Z jednej strony sprawia to,

że gra pójdzie nawet na kalkulatorach, a ekran ładowania praktycznie nie występuje, a z drugiej strony ułatwia zabawę, bo wszystko jest bardzo czytelne – na pierwszy rzut oka można od siebie odróżnić obiekty oraz postacie. Interfejs użytkownika można samemu poprawić zgodnie z własnymi życzeniami (szczególnie przydaje się zaznaczenie opcji wskazującej, w które pole "celujemy") i nie utrudnia zabawy. Równie dobra jest muzyka – prosta, bezpretensjonalna, idealnie pasująca do życia kupki pikseli udającej farmera. Wszystko to razem składa się na sympatyczny klimat, przy którym można odpocząć po pełnych niezdrowych emocjach innych grach. "Stardew Valley" po prostu samo prosi się o to, by włączyć go po ciężkim dniu, podlać melony, dać burmistrzowi ostrą papryczkę (uwielbia je, a władzy zawsze warto się podlizzać) i połowić rybki.

W dniu, w którym piszę te słowa na stronie <https://www.humblebundle.com/monthly> grę wciąż można dostać za 12 dolarów, razem z pakietem innych produkcji (jeszcze nieujawnionych). Na chwilę obecną jest to gra absolutnie jedyna w swoim rodzaju – przynajmniej na PC, gdzie "Harvest Moon" nigdy nie postawiło swojej stopy. Spokojny klimat, proste do opanowania acz głębokie mechanizmy, wewnętrzna ekonomia, dużo smaczków i sekretów do poznania w świecie gry – wszystko to można albo pokochać albo odrzucić. Zapewniam osobiście, że warto spróbować – niezależnie od tego czy gra się spodoba czy nie, będzie to doświadczenie jedyne w swoim rodzaju.





# FREESPACE 2

## Recenzja „Freespace”

**W** zamierzonych czasach, gdy zamiast „Skyrima” miało się „Daggerfalla”, seria GTA nie odkryła jeszcze trzeciego wymiaru, a ludzie rozpływali się z zachwytu nad fotorealizmem w „Unreal II”, istniał gatunek gier, który do dnia dzisiejszego praktycznie wymarł – symulatory kosmiczne. Gracze masowo rozstrzelali wojowników Kilrathi w „Wing Commanderze” czy za sterami myśliwców TIE pokazywali rebelianckim szumowinom, że Imperium jest niepokonane i niepodzielne – ostatecznie jednak najpełniej chwałę gatunku rozgłosiła seria „Freospace”, której dwie odsłony wydano w 1998 i 1999 roku.

» *Ghatorr*

Już pierwsze chwile z grą zwiastowały niezwykle przeżycia. Intro, składające się głównie z wrzasków ostatniego ocalałego z masakry pilota, nieskładnie opowiadającego dowództwu o pewnym bardzo nieudanym patrolu i próbującego uciec nieznanemu, straszliwemu wrogowi wprowadzało gracza w odpowiedni klimat. Chwilę później samo menu główne – przedstawiające pokład okrętu gwiazdnego, z poważną, ciężką muzyką w tle – dbało o to, by gracza chwycić za gardło i nie puścić aż do końca gry. Albo i dłużej.

Ani przez chwilę nie wcielaliśmy się w ostatnią nadzieję ludzi, która osobiście i własnoręcznie niszczyłaby wraże zastępy, wysadzała niszczyciele i na dokładkę prowadziła kampanię przeciwko wrogiemu światu macierzystego. Od samego początku, gdy GTA – Galaktyczny Sojusz Terrański – toczył wojnę z rasą

obcych znanych jako Vasudanie, byliśmy co najwyżej trybikiem w maszynie wojennej. Trybikiem bardzo dobrym, zdolnym do dobrze przeprowadzonych akcji i heroicznych czynów, każdy by chciał mieć taki fajny trybik – ale tylko trybikiem. Gra nie pozwalała nam o tym zapomnieć. O ile jeszcze na starcie walki z Vasudanami były dość proste i służyły raczej temu, by gracz otrzaskał się ze sterowaniem i zasadami walk myśliwskich, to prawdziwy wstrząs nadchodził dopiero później – gdy prosta misja eskortowania okrętu naukowego nagle zostawała przerywana przez nieznane myśliwce, otoczone polem siłowym i niewykrywalne przez radary, które pojawiały się znikąd i bezceremonialnie najpierw wyrzynały znajdujące się w okolicy okręty Vasudan, a następnie usuwały nam sprzed nosa cel naszej eskorty. Tak miało być już przez całą grę – etapy nadziei i w miarę wyrównanej walki przerywane nagłymi katastrofami – próba przechwycenia okrętu nowych, morderczych obcych ochrzczonych mianem „Shivan”, które okazywało się pułapką; strata naszego okrętu dowodzenia; wreszcie wypalenie przez Shivan do zera świata macierzystego Vasudan i rozpoczęcie przez nich tryumfalnego marszu na Ziemię. Wróg cały czas był o krok przed nami i nieważne jak dobrze by graczowi nie wychodziła walka, to największe nawet taktyczne zwycięstwo niewiele dawało, jeśli dochodziło do klęski strategicznej. Wszystko zaś było przeplatane monologami jeszcze kolejnego gatunku, Starożytnych – wybitych w pień przez Shivan na długo przed akcją gry, których wiedza jednak ostatecznie okazywała się być kluczowa dla losu konfliktu oraz wszystkich trzech walczących ras.



Kolejna część dawała jeszcze więcej tego samego, razem z szeregiem poprawek. Grafika w dniu premiery niemal wypalała oczy swoją doskonałością, nowe modele okrętów zachwycaly szczegółowością oraz projektem, przed graczami stawiano nowe wyzwania (w tym nieobowiązkowe zadania specjalne, które zachwycaly zarówno klimatem, jak i poziomem trudności – najlepiej podsumowuje je jedna z postaci komplementem skierowanym do gracza: "Jestem pod wrażeniem, większość pilotów bierze w swoim życiu udział w tylko jednej misji samobójczej"), a fabuła i zawarte w niej sekrety okazały się jeszcze lepsze niż w jedynce. Nawet intro już zwiastowało poprawę – w jedynce pokazano nam kilka myśliwców i jeden niszczyciel, w dwójce zaś gracza witała wspaniała animacja pokazująca bitwę, w której udział bierze kilkanaście okrętów oraz skrzydeł myśliwskich i bombowych. Akcja samej gry zaczynała się dość prosto – frakcja rebeliantów, sprzeciwiająca się zbliżeniu Terran i Vasudan oraz utworzeniu przez nich jednej organizacji, GTVA – Galaktycznego Terrańsko-Vasudańskiego Sojuszu – stara się ogłosić niepodległość. Szybko jednak okazywało się, że stoi za tym coś więcej – i tylko enigmatyczny przywódca sojuszu, Aken Bosch, którego monolog przejęły rolę filmików ze Starożytnymi z pierwszej części, zdawał sobie sprawę ze skali intryg, jakie toczyły się za plecami szeregowych pilotów. Do tego dość szybko powrócili Shivanie, jeszcze bardziej enigmatyczni i niszczycielscy niż kiedyś.

sama rozgrywka okazała się słaba. Na szczęście nie było z tym najmniejszego problemu – obie części Freespace'a wyniosły walki myśliwskie i bombowe na niespotykany do tej pory poziom. Latanie było czystą przyjemnością, interfejs był przejrzysty i łatwy do opanowania, a klawiszologia – mimo że początkowo mogła przerażać, była bowiem rozpisana na pół klawiatury – okazała się w większości wypadków polegać na kilku najważniejszych przyciskach, tylko w sytuacjach awaryjnych wymuszając na graczu korzystanie z rzadziej używanych systemów myślicy. Do tego gra oferowała szeroki wybór maszyn do wyboru – które przed startem misji gracz mógł przydzielić sobie oraz członkom swojego dywizjonu – oraz uzbrojenia: rakiet i dział, z których każde miało inne parametry i były używane w innych warunkach przeciwko różnym celom, i których zmiany również były możliwe. Jakby było tego jeszcze mało, to okręty przeciwników, z którymi walczyliśmy, posiadały liczne podzespoły, które można – a czasem nawet trzeba było – niszczyć (powodzenia każdemu, kto stwierdzi, że nalot bombowy na korwetę przed zniszczeniem jej obrony przeciwlotniczej jest dobrym pomysłem), gracz miał pod kontrolą innych pilotów, którym mógł wydawać rozkazy, a wisienką na torcie było kontrolowanie osłon i przydziału energii myślicy – w sytuacji gdy na naszym ogonie tkwił Shivanin, warto było wzmocnić osłony z tyłu, a gdy znajdowaliśmy się z dala od miejsca walki, można było wrzucić wyższy

bieg i pognać do przodu kosztem szybkostrzelności. Dawało to ogólnie proste do zrozumienia, ale trudny do mistrzowskiego opanowania system, który dawał diabelską przyjemność. Same misje też zachwycaly różnorodnością – patrole w mgławicy, gdzie nie było prawie nic widać, infiltracje, samodzielne skanowanie wrogiego Juggernauta za sterami niewidzialnego myślicy, rajd bombowy w celu zniszczenia głównych dział przeciwnika, zanim ten nawiąże walkę z naszymi okrętami... Każde zadanie było inne.



Oczywiście, nawet najlepszy klimat oraz najbardziej wciągająca fabuła nie dawałyby za wiele, gdyby

Niestety, na drugiej części zakończyła się oficjalna historia serii. Trzecia część, mimo planów, nigdy

się nie ukazała i aż po dziś dzień nie ma nawet wzmianki o żadnych pracach nad nią. Mimo to Freespace wciąż żyje – dzięki fanom, którzy zakasali rękawy i wzięli sprawy w swoje ręce. W 2002 roku Volition, twórcy serii, wypuścili do internetu kod źródłowy swojego dzieła, który stał się podstawą do "Freespace 2 Source Code Project" – poprawionej wersji, do której stworzono dziesiątki modyfikacji graficznych, nowych kampanii, okrętów, broni. Ba, nawet udało się odtworzyć cut-scenki, które wycięto z oryginalnej wersji gry. Co najważniejsze, projekt ten jest wciąż rozwijany. Dość powiedzieć, że wersja "pełna" zajmuje na dysku 25 gigabajtów.

Stosując "Source Code Project", powstało wiele dodatkowych kampanii, często stanowiących wręcz samodzielne gry – dotyczy to np. "The Babylon Project" osadzonego w uniwersum serialu "Babylon 5", "Wing Commander Saga" – czyli wskrzeszenia słynnej serii "Wing Commander", czy "Diaspory" – które z kolei jest grą opartą o serial "Battlestar Galactica". Również zwykłe kampanie, do których wymagana jest podstawowa wersja gry (za 38 złotych na Good Old Games, ale często jest w promocji) są bardzo wysokiej jakości – niezależnie czy mowa o remake'u kampanii z pierwszej części gry i dodatku do niej ("Silent Threat" – sam dodatek nie był za dobry, lecz wersja poprawiona przez graczy okazała się hitem), o fanowskich "kontynuacjach" serii ukazujących wydarzenia po dwójce, czy np. przedstawieniu podbojów Starożytnych.

Niezależnie od części, grafika zawsze stała na wysokim poziomie – oczywiście, dziś pierwsze dwie części wyglądają odrobinę gorzej, ale fanowskie rozszerzenia do SCP naprawiają ten problem. Na szczęście dźwięk nie zestarzał się ani odrobinę – wrzaski pilotów, wycie przelatujących obok nas myśliwców, kontrolki alarmowe czy odgłosy broni są równie dobre dziś jak przed kilkunastoma latami i bezbłędnie wypełniają swoją rolę w tworzeniu klimatu. Była też dostępna polska wersja językowa, ale ze względu na krzywdę, jaką wyrządziła grze (mowa o słabych głosach) nie warto sobie zaprzętać nią głowy – szczególnie że dziś jest trudne do zdobycia ze względu na to, że w internecie można kupić tylko wersję angielską. Sprawia to, że do zagrania po polsku konieczne jest uważne obserwowanie Allegro czy innych portali aukcyjnych w poszukiwaniu rodzimego wydania.

Magia "Freespace'a", która zapewniła mu nieśmiertelność, wciąż jest warta wypróbowania. Obecnie symulatorów kosmicznych praktycznie już nie ma – jeśli ktoś chce polatać po kosmosie, to ma do wyboru albo granie w produkcje z ich złotego wieku, jak właśnie FS, albo szukanie niewielkich produkcji mało znanych wydawnictw (które nie zachwycają jakością), albo odpalenie któregoś z licznych ostatnich czasy kosmicznych sandboxów – a to jednak nie jest to samo, tak samo jak nie ma sensu zastępowanie "Call of Duty" przez GTA albo "Pillars of Eternity" przez "World of Warcraft". Pewne jest jedno – w swojej klasie "Freespace" jest bezkonkurencyjny, wciąż żyje i jest warty każdych pieniędzy. A teraz, skoro już skończyłem pisać, chyba po raz dziewiąty przejdę kampanię...







## “Dominions 4: Thrones of Ascension” – Recenzja

**W** obecnych czasach coraz trudniej o dobrą, pełnokrwistą strategię. Wiele z nich cierpi na liczne problemy – najczęściej jest to paskudnie złe AI, żenująca polityka wydawcy co do dodatków, patchy i DLC czy generalnie brak zawartości. Przez “brak zawartości” rozumiem fakt, że obecne strategie mają coraz mniej funkcji oraz zawartości w stosunku do poprzednich części tej samej serii. Kto jest fanem choć jednej Grand Strategy Paradoxu, wie, o czym mówię.

» Verlatx

Szczęśliwie jednak, tym razem chciałbym wam przedstawić grę bardzo unikatową, niemalże indie, a mogącą rywalizować w kategorii “bogactwo zawartości” z tytułami z górnej półki. Jest to “Dominions 4”.

Najkrócej można byłoby opisać, że “Dominions 4” jest grą turową, w której gracz steruje pretendentem walczącym o zostanie nowym Pantokratorem całego świata po odejściu poprzedniego. Nie brzmi to jakoś spektakularnie i słusznie można zadać pytanie, czy małe szwedzkie studio może z tym coś zrobić. Odpowiedź znacząco przerasta oczekiwania.

Pierwsze, co nam rzuci się w oczy, to fakt, że tworząc nową grę, wybieramy erę, w której gra się toczy. Wczesna Era (tzw. EA) to czasy wszechpotężnych magów, potężnych źródeł mocy oraz bardzo

prymitywnej broni – znacznie popularniejszy jest brąz oraz kamienne maczugi niż żelazo. Średnia Era (tzw. MA) to czasy, w których magowie osłabli, zaś popularniejsza stała się stal. Późna Era (tzw. LA) to czasy dominacji legionów zakutych w żelazne pancerze, wyczerpania się magicznych miejsc mocy i ponownemu spadku roli magów – w zamian za większą ich formalizację i możliwość łączenia się w komuny. Podział na ery ma bardzo istotne znaczenie, gdyż w każdej erze każda nacja w grze może mieć zupełnie inny klimat. Moją ulubioną nacją, czyli Caelum, we wczesnych wiekach rządili Orli Królowie, w średnich wiekach oligarchia najwyższych magusów, zaś w późnych wiekach wygnani nekromanci wrócili, by przejąć władzę. Zmienia to nie tylko historię, ale też wszystkie jednostki, dostępnych magów i ich możliwości, jak i narodowe czary.

Mnogość nacji oraz to, jak bardzo są one różne od siebie, powala. Mamy lodowych gigantów z Niefelheim, ekoterrorystów z greckiej mitologii w postaci Pangei, odpowiednik cesarstwa rzymskiego, czyli Ermor (który w wiekach średnich zamienia się w imperium nieumarłych) czy wspomniane Caelum z licznymi wtrąceniami do mitologii perskiej. Znacznie większym priorytetem przy tworzeniu tych nacji obdarzono stare wiary – tylko przy trzech nacjach w sumie czuć, że są odwzorowaniem późniejszych wierzeń – jest to Marignon (hiszpański katolicyzm), Bogarus (rosyjskie prawosławie) oraz R’lyeth (niemalże w 100% oparte o twórczość H.P. Lovecrafta).



Jak się jednak w to gra? Po stworzeniu pretendenta (wybraniu jego cech, wpływu jego wiary, jego umiejętności magicznych, tego, czy chcemy, by nasz pretendent był nieruchomą fontanną plującą krwią, czy trzygłowym smokiem) lądujemy na mapie z jedną prowincją i niewielkim startowym wojskiem. Kolejne tury to cykl nieustannego podboju neutralnych prowincji, badań coraz to nowszych zaklęć oraz budowania zamków potrzebnych do stworzenia armii mogącej pokonać innych graczy. Co jest największą siłą produkcji, to ilość możliwych sposobów gry, potężna gama bardzo różnorodnych zaklęć umożliwiających bardzo różne metody kontrowania przeciwnika oraz uczucie, że gra mimo niesamowitej różnorodności między frakcjami jest w miarę zbalansowana.

Możecie pytać, jak to możliwe, że tak zenujące małe studio mogło zrobić tak wielką grę? Oczywiście, poza

wielką ilością pracy, też wiele rzeczy zostało specjalnie uproszczonych, by twórcy mogli sobie z tym poradzić. Jednostkami w bitwie nie sterujemy w czasie rzeczywistym, lecz przed walką wydajemy im rozkazy decydujące o tym, jak mają się zachowywać. "Dominions 4" posiada również paskudnie kiepską grafikę i fatalne animacje czy to ruchu jednostek, czy to efektów czarów. Muzykę pominiemy też milczeniem, prawie jej nie ma i po kilku godzinach bezpieczniej dla

nerwów jest po prostu ją wyłączyć. AI – podobnie jak w wielu innych strategiach tego typu – jest do prawdy beznadziejne.

Szczęśliwie – "Dominions 4" posiada bardzo dobre multi. Można grać zarówno przez hot-seata, jak i przez Dropboxa, przez dedykowane serwery czy przez Hamachi. Istnieje świetna scena moderska, z których takie mody jak Random Nation Generator tworzą tak naprawdę całkowicie nowy sposób gry.

Podsumowując, Dominions 4 jest wspaniałym przykładem, jak istotna dla strategii tego typu jest dbałość o detale i bogactwo wyborów w trakcie gry. Gorąco polecam nabyć tę grę na pierwszej możliwej przecenie na Steamie, jest definitywnie warta, by przegrywać w nią godzinami.

Teotl of the Night

Stats

Cost 50				
Hit points	90	Strength	23	Encumbrance 2
Protection	3	Attack skill	12	Fatigue 0
Magic resistance	18	Defence skill	11	Move 3 / 16
Morale	30	Precision	8	Leadership 120

Weapon	Len	Att	Dmg	Armor	Prt	Def	Par	Enc
Mace	1	12	27					
Venomous Fangs	0	12	21*					

The Teotl is a giant of divine heritage. During the reign of a previous pantokrator he was the beast of the night, released by his master to feed on the wicked and the weak. After having eaten thousands and thousands of hearts he grew in malice and grew in power. His master became worried and imprisoned the beast for eternity. Now with the pantokrator gone the beast of the night has returned and his hunger has grown during his millennial imprisonment.

Dominion: 3  
New magic paths cost: 50

Exit





## Relacja z Czwórkonu

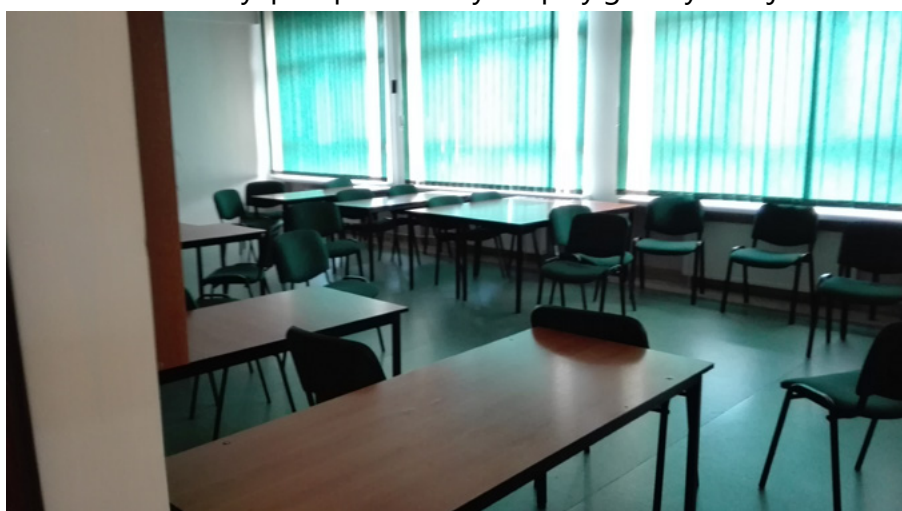
**W** moim mieście rzadko organizowane są konwenty, więc jak już jakiś jest, to staram się na nim być. Czwórkon to pierwsza edycja konwentu fantastyki organizowanego przez jedno z bydgoskich liceów. Z racji tego, że organizatorzy nie mieli doświadczenia, nie spodziewałam się czegoś niesamowitego. Jednak nazwanie tego konwentu lepszym niż średni byłoby wygórowaną oceną.

» *Gray Picture*

Czwórkon to pierwsza edycja konwentu fantastyki organizowanego przez IV Liceum Ogólnokształcące w dniach 28-29 października. Jak powszechnie wiadomo, przed wyruszeniem w drogę trzeba zebrać drużynę. Jak się okazało, ludzie z mojej ekipy nie grzeszyli zaradnością życiową, a zaplanowanie wolnego czasu na te dwa dni przerastało ich zdolności intelektualne. Mimo to (lekko już poirytowana) postanowiłam pójść sama, licząc na to, że reszta da radę przyjść chociaż na chwilę. Jakies pół godziny po rozpoczęciu konwentu docieram wreszcie na miejsce, wchodzę do szkoły i widzę... Pustkę. Żadnej kolejki do akredytacji, ludzi na korytarzach prawie nie ma, wystawców łącznie trzech, może czterech. I taki stan utrzymywał się nie tylko w piątek, ale też w kolejnym dniu. Nie spodziewałam się tłumów, ponieważ rozreklamowanie Czwórkonu praktycznie nie istniało, ale przez większość

czasu odnosiłam wrażenie, że gźdaczy było więcej niż uczestników. Generalnie frekwencję najlepiej opisuje to zdjęcie z jednej z sobotnich prelekcji, na której nie było nawet prelegentki. [1]

Plan prelekcji nie był zbyt bogaty (co nie dziwi, ponieważ organizatorzy zaczęli szukać prelegentów na jakiś miesiąc przed rozpoczęciem konwentu), a na dodatek można było go określić słowem „płynny”. Prelekcje miały w zwyczaju niespodziewanie zmieniać godziny. W pewnym momencie w różnych miejscach w budynku szkoły wywieszone były co najmniej trzy różne plany. Co pewnie ma swoje zalety, jak rozwijanie trudnej umiejętności doszukiwania się prawdziwych informacji czy niepowtarzalna możliwość ciągłego chwilowego trucia rzeczy gźdaczom. Po jakimś czasie udało mi się jednak ustalić, że najbardziej zbliżony do stanu faktycznego był plan powieszony tuż przy głównym wejściu.



Rys. 1





Rys. 2

Na prelekcjach byłam tylko dwóch, ponieważ, jak napisałam wcześniej, w planie nie było wielu ciekawych, a niektóre lubiły niespodziewanie zniknąć bądź przemieszczać się. Pierwsza z nich, „Elfy i takie tam, czyli podstawy łucznictwa”, trwała aż całe dziesięć minut. Czemu? W sali zabrakło komputera, na którym można by odpalić przygotowaną przez prelegentów prezentację.

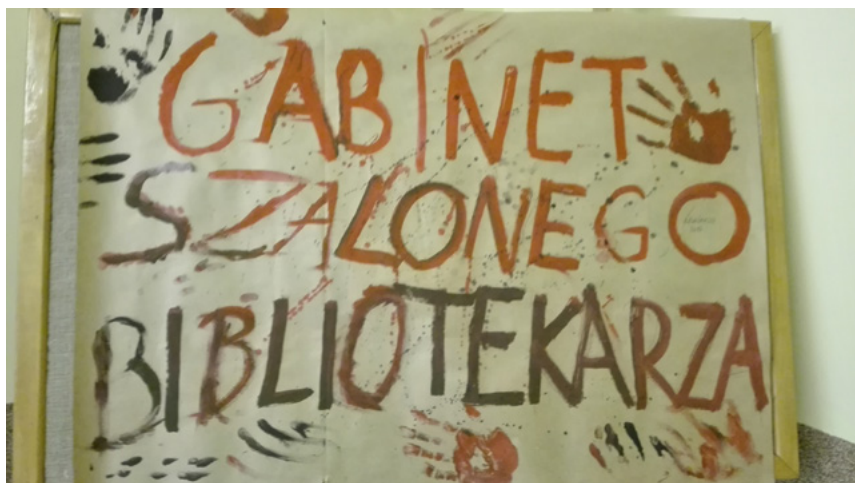
Nie mogę jednak tylko narzekać. Znaczący mogłabym, ale to raczej nie wypada. Druga prelekcja, „Stroje postapo” prowadzona przez Zuldzina, była znacznie lepsza. Pozwolę sobie nawet zaryzykować stwierdzenie, że spokojnie można ją nazwać najlepszą na Czwórkonie. Zuldzin opowiadał, dlaczego zaczął robić stroje postapo, jak wyglądały pierwsze zrobione przez niego oraz jak powstało jego najlepsze dzieło (i jak to możliwe, że na jego wykonanie wydał tylko pięćdziesiąt złotych). [2]

Kolejną rzeczą, która mi się bardzo podobiała, było przerobienie szkolnej biblioteki na escaperoom. Nie mogłam nie spróbować się z niego nie wydostać. Pokój

nie był zbyt trudny do przejścia, jednak zagadki były całkiem ciekawe i wymagały trochę wiedzy o polskich pisarzach (przyznajcie się, kto z was, nie posiłkując się Internetem, potrafi wymienić, którzy z polskich pisarzy dostali literacką nagrodę Nobla). Mam jednak niezwykłego pecha do wszelkich escaperoomów. Niestety zepsuł się zamek w walizce od pierwszej łamigłówki, więc twórczyni zagadek musiała podać wskazówkę ze środka. Trochę to wybiło z klimatu, który powinien być w escaperoomie. [3]

Kolejnym plusem konwentu był larp wiedźmiński, na który nawet nie planowałam iść. Najpierw grałam w karty z przypadkowo spotkanymi ludźmi, a potem zostałam zaproszona na larp, a że nie miałam nic lepszego do zrobienia (i asertywność na poziomie minus dziesięć), to się zgodziłam. Może nie mam możliwości porównania, gdyż był to dopiero mój pierwszy larp, ale tak mi się to spodobało, że chciałabym też spróbować swoich sił w dużych terenówkach. Z początku ciężko było mi wczuć się w rolę wiedźmina-płatnego zabójcy, ale potem bawiłam się coraz lepiej. Oprócz tego organizatorzy larpa zapomnieli wziąć sztuczne miecze, więc zamiast nich musieliśmy używać długopisów. Co można by zaliczyć jako minus, gdyby nie to, że wspomnienie epickiej walki na przybory piśmiennicze będzie wywoływać u mnie uśmiech jeszcze przez długi czas.

Podsumowując, Czwórkon pod względem organizacji poległ i mam nadzieję, że organizatorzy wyciągną jakieś wnioski na już zapowiedzianą kolejną edycję. Podejrzewam, że gdyby nie niesamowici ludzie, których miałam okazję poznać i to, że mieszkam jakieś piętnaście minut spacerem od miejsca organizacji konwentu, więc nie musiałam ani wydawać pieniędzy na podróż, ani tracić na nią czasu, mogłabym być konwentem zawiedziona. A tak mogę jedynie stwierdzić, że Czwórkon był ni to zły, ni to dobry, ale tylko zwyczajnie średni.



Rys. 3