



# Egypt: Old Kingdom

Recenzja

**Ostatni numer ET zawierał recenzję "Predynastic Egypt" - turowej gry strategicznej o dużym potencjale edukacyjnym. Wcielając się w rolę przywódców jednego z licznych plemion zamieszkujących tereny starożytnego Egiptu, kładliśmy podwaliny pod cywilizację, która miała trwać przez wieki. Teraz nadszedł czas na skok do przodu - zarówno jeśli chodzi o okres, jak i o jakość rozgrywki. Przed państwem "Egypt: Old Kingdom".**

» Ghatorr

Dwa lata po wydaniu produkcji o okresie predynastycznym w Egipcie, rosyjskie studio Clarus Victoria, bogatsze o doświadczenie, wydało następną grę. Najprościej określić ją słowami - więcej, ładniej, lepiej. Praktycznie wszystkie wady poprzedniej części zostały naprawione, a elementy, którym brakowało miłości developerów zostały starannie wyszlifowane. Otrzymujemy dzięki temu produkt lepszy w każdym aspekcie i bardziej skomplikowany.

Wcielamy się we władców Memfis - stolicy Starego Państwa. Tym razem gra prowadzi nas od końcówki okresu predynastycznego - będzie nam dane znowu się spotkać z takimi postaciami jak na przykład król-Skorpion z tak zwanej "Dynastii 0" - aż do apokaliptycznego upadku Starego Państwa po śmierci długowiecznego faraona Pepiego II. Przez ponad pół tysiąclecia zajmujemy się trudnym zadaniem prowadzenia Egiptu przez dziejowe zawieruchy poszerzając jego granice, z troską dbając o gospodarkę, broniąc

się przed barbarzyńcami i budując piramidy. Bardzo, bardzo dużo piramid.

Z pozoru wszystko przypomina to, z czym mieliśmy do czynienia poprzednio - różnica jednak jest w skali rozgrywki. Tam, gdzie poprzednio mieliśmy bardzo ograniczoną liczbę wyborów i rzeczy do zrobienia, teraz otrzymujemy ich multum. Od pierwszych chwil rozgrywka jest bardziej urozmaicona niż w poprzedniej części.

Przede wszystkim, mamy teraz przy rozpoczynaniu rozgrywki do wyboru trzy bóstwa - Horusa, Seta i Ptaha. Każdy z nich wymusza nieco inny styl rozgrywki, np. plemię czczące tego pierwszego może częściej dokonywać ataków, a wyznawcy Ptaha są bardziej elastyczni, jeśli chodzi o surowce. Na samym początku lokalizacja naszego plemienia różni się w zależności od rozgrywki - nie są to duże zmiany, z reguły to po prostu kwestia tego, po której stronie Nilu wylądujemy, ale i tak jest to miła odmiana względem ustalonego punktu startowego z "Predynastic Egypt". Do tego, teraz to my decydujemy o tym, gdzie stawiać budynki i które wybierać, mamy większy wpływ na drzewko technologiczne, liczba bóstw do czczenia się powiększyła... Nawet taki szczegół jak to, że okolice Memfis są zamieszkane przez zwierzęta i mamy do wyboru kilka opcji, co z nimi zrobić (udomowić, czcić, wybić) jest miłym urozmaicheniem.

Oczywiście, prawdziwa zabawa zaczyna się, gdy zjednoczymy startową okolicę i przeniesiemy się na mapę Egiptu. Część terenów otrzymujemy za darmo

od samej gry, by odwzorować zjednoczenie tego fragmentu kraju - ale cała reszta zależy już od nas. Na zachodzie mamy Libię, na wschodzie Lewant, na południu Nubię - a wszystko to zamieszkane przez wrogie plemiona, które aż się proszą o to, by ponieść im cywilizację i światło Horusa. Mogłoby się to wydawać prostym zadaniem, biorąc pod uwagę ich prymitywizm, ale na drodze gracza stoi kilka przeszkód - w międzyczasie trzeba zmagać się z kryzysami egipskiej państwowości, armie niechętnie działają z dala od stolicy, a do tego trzeba budować piramidy. Bardzo, bardzo dużo piramid.

Tak samo jak w pierwszej części, co pewien czas pojawiają się zadania, losowe wydarzenia oraz wyzwania historyczne mające symulować rozwój naszego kraju. Wojny domowe, ogromne reformy, susze, konflikty między poddanymi... Czasem potrafi to poważnie zaburzyć nasze plany ekspansji albo ukierunkować nasze wysiłki na nowe tory. Skoro wrogie nam państwka ze sobą walczą, to czemu nie wesprzeć jednego, by potem skorzystać z pozytywnych relacji i je shołdować? Skoro Nil akurat wylał i zbiory żywności poważnie wzrosły, to może by tak przenieść robotników, aby przygotowywali najazd łupieżczy na wroga? I tak dalej.

Ważnym elementem stały się piramidy. O ile w "Predynastic Egypt" mogliśmy zbudować tylko kilka sławnych obiektów, to tutaj praktycznie co chwilę musimy budować kolejną świątynię czy grobowiec. Ze względu na ogromne koszty, potrafi to załamać gospodarkę nawet dobrze rozwiniętego kraju - ale nagrody, jakie w zamian otrzymujemy są na tyle znaczące, by zagryźć zęby i wysłać kolejną partię niewolników do harowania w imię faraona. Przyjemnym dodatkiem jest to, że możemy nieco personalizować nasze budynki, wybierając m.in. rozmiar czy ilość zdobień. Oczywiście, im lepsza piramida, tym więcej kosztuje...

Gdyby nie te dwa elementy - wydarzenia oraz piramidy - "Egypt: Old Kingdom" byłoby o wiele krótszą

i łatwiejszą do przejścia grą. Prędzej czy później kończylibyśmy po prostu z całym Egiptem pod naszymi rządami, rozbudowanym handlem i skarbcem pełnym bogactw. Tymczasem, dzięki powyższym urozmaicheniom, cały czas stoją przed nami kolejne wyzwania, którym musimy sprostać - albo przegrać.

Poprawie uległa oprawa graficzna. Nie mamy już do czynienia z prostą mapą 2D - od teraz możemy podziwiać Egipt w trójwymiarze. Nie jest to rewolucyjna zmiana, ale wygląda to nieco lepiej niż wcześniej. GUI jest dalej mocno stylizowane. Nie zawodzi też oprawa dźwiękowa - zarówno muzyka, jak i odgłosy otoczenia pomagają wejść w klimat.

Aspekt edukacyjny gry broni się. Tak jak w "Predynastic Egypt" każdy budynek, technologia czy wydarzenie są dalej krótko opisywane, ułatwiając graczowi naukę. Do tego udostępniono quiz, który pozwala na powtórzenie i utrwalenie poznanej wiedzy.

Co ważne, twórcy ciągle rozwijają grę. Niedawno wydali darmowe DLC umożliwiające np. grę w trybie piaskownicy (bez wyzwań historycznych), z nieco zmienionymi zasadami, dodatkowymi budynkami... czy wręcz z takimi szaleństwami, jak granie w trybie "władcy z kosmosu", w którym co pewien czas mu-



simy płacić daninę ufoludkom lub włączenie ataków mumii na nasze królestwo. Wydłuża to żywot gry. Dla tych niezdecydowanych dostępne jest demo. Z kolei tych, którym się podobała pierwsza część, lubią historię albo po prostu chcą pograć w przyjemną grę strategiczną - zapraszam do kupowania. Przy promocjach steamowych cena nie powinna przekraczać 30 złotych.





# Zapisane w Wodzie

Recenzja

**N**ie jestem fanem thrillerów, więc po „Zapisane w Wodzie” Pauli Hawkins sięgnąłem z pewną taką nieśmiałością. O autorce wiedziałem tyle, że jej poprzednia książka była światowym bestsellerem.

» Falconek

Akcja powieści rozgrywa się Beckford, brytyjskim miasteczku, którego główną, o ile tak to można nazwać, atrakcją jest Topielisko – zakole rzeki, w którym dawniej pławiono czarownice. I chociaż większość fabuły osadzona jest w czasach współczesnych, to jeden z rozdziałów cofa ją do XVII wieku, by opisać historię Libby, oskarżonej o praktykowanie magii i utopionej. Od tamtego czasu z Topieliskiem związana jest legenda, jakoby przyciągało ono miejscowe kobiety, które popełniają tam samobójstwa.

Powracając do czasów współczesnych: Nel Abbott, jedna z mieszanek Beckford, jest zafascynowana historią Topieliska. Obsesyjnie gromadzi wszelkie informacje związane z tym miejscem, próbując wyjaśnić jego zagadkę...

Jules Abbott, siostra Nel, przybywa do Beckford, kiedy dowiaduje się o jej śmierci. Wszystko wskazuje na samobójstwo, jednak Jules w to nie wierzy. Będąc od czasów nastoletnich skonfliktowana z siostrą, uważa ją za osobę zbyt pyszałkową i niezdolną do refleksji, aby mogła brać pod uwagę taki krok. Odczuwając wyrzuty sumienia z powodu niezakończenia konfliktu z siostrą, postanawia jednak wyjaśnić tę sprawę.

Jules z jednej strony przedziera się przez informacje o Topielisku zgromadzone przez Nel, które sugerują, że miejsce to kryje mroczną tajemnicę sprzed wieków, z drugiej poznaje Beckford. Szybko okazuje się, że choć mieszkańcy starają się utrzymać pozory bycia dobrodusznymi i porządnymi ludźmi, to jako społeczność i każdy z osobna mają sporo do ukrycia, a Jules szybko zaczyna otrzymywać pogrożki. Takie senne, prowincjonalne miasteczko, z atmosferą tak gęstą i niechętną obcym, że niemal pewne jest, iż każdy trzyma w piwnicy jakieś zwłoki.

W efekcie, pomiędzy historią procesów czarownic, legendą Topieliska i obsesjami Nel a życiem miasteczka, czytelnik długo nie ma pewności, czy chodzi tu o wypadek, sprawę paranormalną, czy też, cytując jedną z bohaterek, „Beckford ma długą historię pozbywania się niewygodnych kobiet”. Jaka okazała się prawda, wam nie zdradzę, ale muszę powiedzieć, że mnie rozstrzygnięcie zaskoczyło.

Najslabszym punktem tej powieści jest nadmiar zbyt podobnych do siebie bohaterów pobocznych, których czasami ciężko od siebie odróżnić i łatwo się pogubić w ich wątkach.

Z drugiej strony, wszystkie te wątki w fascynujący sposób się ze sobą splatają, tworząc kompletny obraz zamkniętej, prowincjonalnej społeczności.

Do tego akcja trzyma w napięciu, a chwilami nawet mrozi krew w żyłach, czyli tak, jak powinno być w dobrym thrillerze.



# Kerbal Space Program

Making History

KERBAL  
SPACE PROGRAM

**J**ednym z pierwszych artykułów, jakie napisałem dla Equestria Times, była recenzja gry „Kerbal Space Program”. Cóż, ciągle w nią gram, a okazją, żeby odświeżyć ten temat, jest niedawna (tylko nieco ponad pół roku temu) premiera pierwszego DLC, zatytułowanego „Making History”. Jako że zostało ono przyjęte z dość mieszаныmi uczuciami (średnie recenzje na Steamie, w przeciwieństwie do jednoznacznie pozytywnych dla podstawowej wersji gry), postaram się odpowiedzieć, czy warto i dla kogo ono właściwie jest.

» Falconek

Recenzja ta jest skierowana głównie do ludzi, którzy już mają KSP i zastanawiają się nad kupnem DLC, więc nie będę się w niej wdawał w wyjaśnienia, o czym jest ta gra i jak w nią grać.

Największą nowością w DLC jest „mission builder”, czyli narzędzie, które pozwala graczom w prosty sposób tworzyć własne misje. Oprócz tego dostajemy kilkanaście przygotowanych przez Squad misji nawiązujących do historycznych programów kosmicznych, tylko z kerbalową nutką (czyli więcej eksplozji), dwie dodatkowe, rozmieszczone w różnych punktach Kerbina platformy startowe, będące alternatywą dla KSC, i cały komplet dodatkowych części, które w swoim założeniu mają ułatwiać budowanie replik prawdziwych rakiet.

Zacznijmy od najbardziej kontrowersyjnego elementu, czyli nowych części. Głównym zarzutem względem nich było to, że istnieją już mody, które dodają do gry wierne kopie Sojuza, Apollo i innych statków kosmicznych, i są one lepszej jakości niż te z DLC, a także to, że generalnie moderzy stworzyli już każdą część, jakiej można zaprzagnąć.

Te argumenty mają sens, jeśli komuś naprawdę zależy na budowaniu replik, a także nie widzi żadnej wartości w graniu na „vanilli”, czyli niezmodowanej grze, jednak do mnie nie przemawiają. Nowe klocki uważam za całkiem użyteczne, np. wreszcie się doczekałem płyt montażowych, umożliwiających instalowanie w elegancki i estetyczny sposób kilku silników pod jednym zbiornikiem paliwa. Tak, pewnie jakiś mod oferował coś takiego. Tylko jeśli ktoś lubi bawić się w wyzwania społeczności, to na pewno zauważył, że w większości z nich mody dodające części nie są dopuszczane ze względu na balans gry: ciężko by było ustalić, co jest





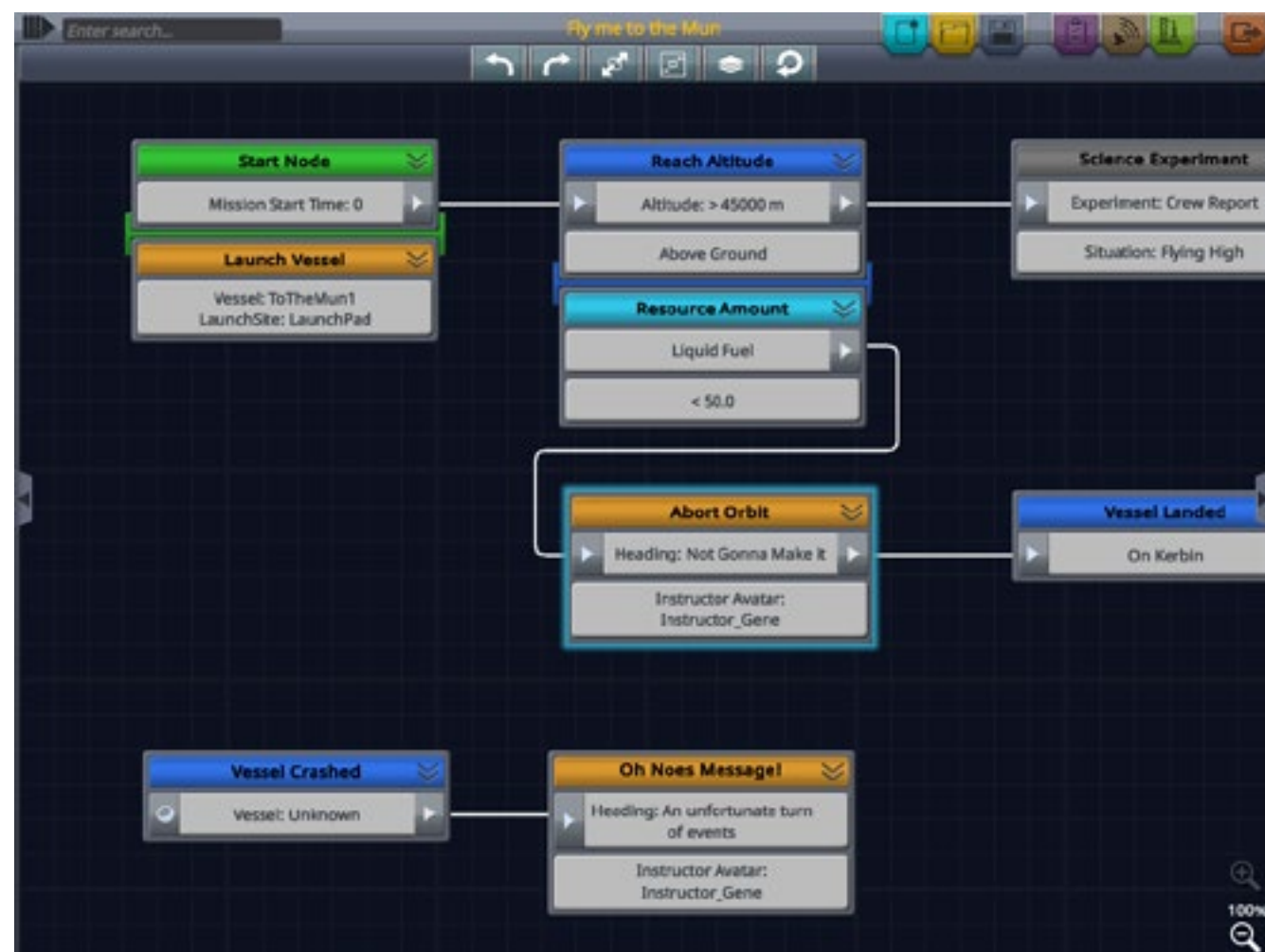
zbyt mocne i nadmiernie upraszcza zadanie. Tak więc choćby dlatego warto mieć zestaw elementów, które rozwiązują kilka konkretnych, a wymagających do tej pory mało eleganckich obejść, problemów, i które wchodzi w skład „vanilli”. Ponadto, nawet pomijając forumowe wyzwania, elementem gry, przynajmniej dla mnie, jest zbudowanie statku z tego, co dostajemy od developerów, a nie po prostu ściągnięcie moda z dowolnie potężnym silnikiem czy dowolnie lekką i pojemną kapsułą.

Części z dodatku w ciekawy sposób zmieniają też balans rozgrywki w karierze: pozornie ją ułatwiają, ale nie do końca. Najwięcej zamieszania chyba wprowadzają nowe kapsuły: dwuosobowa, wymodelowana na wzór statku Gemini, i trzyosobowa, która

ograniczeniami. Teraz wystarczy po prostu zapakować Jebediaha do Gemini.

Jeśli chodzi o kapsułę Woschoda, jest ona odblokowywana o poziom wcześniej (i za dużo mniejszą liczbę punktów nauki) niż Mk3 (trzyosobowa kapsuła z podstawki), co umożliwia wcześniejsze branie się za kontrakty na przewóz dwójki turystów. Woschod jest też w wersji jedno- i dwuosobowej, które są tańsze i lżejsze od swoich „amerykańskich” odpowiedników. Trzeba jednak pamiętać, że wejście w atmosferę przy prędkości powrotu z Muna jest kresem ich możliwości, nie nadają się więc do lotów międzyplanetarnych.

Wbrew pozorom, powyższe nie sprawia, że gracz ma za dużo kredytów. Wręcz przeciwnie, mam wrażenie,



imituje statek Woschod. Ta pierwsza otwiera nowe możliwości, bo do tej pory dwuosobowej kapsuły, mogącej wytrzymać wejście w atmosferę, po prostu nie było i chcąc na wczesnym etapie kariery podejmować się kontraktów na ratowanie kosmicznych rozbitków, trzeba było skupić się na odblokowaniu bezzałogowych modułów dowodzenia, a same loty bezzałogowe, dopóki gracz nie ma rozwiniętej sieci satelitów komunikacyjnych, też wiążą się z pewnymi

że o ile w podstawce na poziomie trudnym głównym ograniczeniem są punkty nauki, tak w DLC ograniczają przede wszystkim finanse. Po prostu nowe części trzeba wykupić tak jak inne, a jest ich sporo.

Kolejnym klockiem, uważanym przez społeczność za „overpowered”, jest silnik RE-J10 „Wolfhound”, czyli odpowiednik silnika AJ-10, napędzającego moduł dowodzenia/serwisowy statku Apollo.



Ma on niezwykle wysoki impuls właściwy w próżni i jest odblokowywany mniej więcej wtedy, kiedy gracz zbliża się do pierwszego załogowego lotu na Mun. Co ma sens, bo do tego ten silnik służył w prawdziwym świecie (tzn. nie do lotu na Mun, tylko na Księżyc). I cóż, rzeczywiście jest on wybawieniem dla kogoś, czyja misja na Mun była za duża i za ciężka i nie miał napędu, który by łączył wysoki ciąg z wysokim impulsem właściwym. Ale czy to źle? Dla gracza początkującego każde ułatwienie w Kerbalach jest bezcenne, a balans to rzecz drugorzędna. Zaś gracz zaawansowany zauważy, że przy w miarę lekkim ładowniku ciągle, jeśli chodzi o masę i koszt pojazdu razem z rakieta nośną, lepiej wypada kombo Spark (w lądowniku) i Terrier (w ostatnim członie rakiety).

Co do Sparka, to moim zdaniem właśnie on, w połączeniu z płytami silnikowymi, jest gwiazdą DLC. Jedynym, co dotąd ograniczało zastępowanie na przykład Terriera trzema Sparkami, była konieczność stosowania dodatkowych elementów do zamontowania tych Sparków pod zbiornikiem paliwa. Ani to nie było estetyczne, ani lekkie, a jeszcze dołożyć pod taką konstrukcją rozdzielacz członów...

Krótko mówiąc: nowe części są wartościowe, jeśli cenisz sobie grę bez modów. Można budować inaczej wyglądające pojazdy, rozegrać tryb kariery według innego schematu... dla mnie to miła odmiana.

Jeśli chodzi o nowe platformy startowe, to niby drobiazg, ale przyjemny. Jedną z nich, Woomerang, ulokowana jest na czterdziestym piątym stopniu szerokości geograficznej północnej, co odpowiada położeniu kosmodromu Bajkonur, z którego odbywają się loty Sojuzów. Można się więc pobawić w ich realistyczne odtwarzanie, a także na przykład w wystrzeliwanie satelitów na orbity typu Molnia.

Druga nowa baza, Dessert Launch Complex, umieszczona jest na pustyni na wschód od KSC, ale podobnie jak KSC, jest na równiku, więc w sumie nic nowego nie wnosi. Chyba że liczyć możliwość zbierania punktów nauki z pustynnego biomu zaraz po rozpoczęciu kariery.

Pozostał edytor misji i gotowe misje. Te ostatnie przeszedłem w dwie godziny i zapomniałem. Niektóre były zabawne, z żartami nawiązującymi do realnych programów kosmicznych, jednak dość krótkie, niepołączone żadną fabułą.

Liczyłem, że po oddaniu w ręce społeczności nowej, błyszczącej zabawki, jaką jest edytor, szybko zostaniemy zasypani porządnymi fabułami w uniwersum KSP. Tak się jednak nie stało. Dział misji na forum gry liczy ledwie trzy strony, a i z tego tak naprawdę warte uwagi obecnie są dwie pozycje: absolutnie fenomenalny „The Dunatian” na podstawie książki „Marsjanin” Andy’ego Weira (ta misja doczekała się nawet artykułu na PC Gamerze) i stworzona przez Scotta Manleya „Odyseja Kosmiczna 2001” na podstawie... no, chyba domyślacie się czego. Nie jest to wiele, jak na standardy społeczności KSP, ale już te dwie pozycje, zwłaszcza „Dunatian”, dodają to, czego w grze zawsze brakowało, czyli minimum otoczki fabularnej.

Więc kupić czy nie kupić? Moim zdaniem warto. Dodatek kosztuje na Steam 62 zł, co nie jest bardzo wygórowaną kwotą, a nowej zawartości jest jednak całkiem sporo.







**B**yć może ktoś myśli, że “koniara” to neutralne określenie osoby pasjonującej się końmi i jeździectwem. Otóż nic bardziej mylnego. Tak było za moich czasów, ale czasy się zmieniają, a język ewoluuje.

» Falconek

Dzisiaj więc koniara to dziewczyna (jeśli ktoś spotkał koniarę płci męskiej, proszę dać znać w komentarzach) w wieku wczesnonastoletnim, która obsesję na punkcie koni... znaczy się pasję, łączy z młodzieńczą infantylnością, każącą jej wierzyć, że konik jest szalenie inteligentny, wszystko rozumie i bardzo ją kocha (nawet jeśli widzi ją tylko raz w tygodniu przez godzinę). Najbardziej rzucającym się w oczy zewnętrznym atrybutem koniar jest sprzęt jeździecki o nietypowych wzorach i kolorach: różowy palcat zakończony kształtem gwiazdki czy motylka, kwiecisty czaprak... Zjawisko jest samo w sobie nieszkodliwe (nie licząc pisanych przez koniary fanfików – nie chcecie wiedzieć), o ile realizacja końskiej pasji odbywa się pod kontrolą, czyli np. w szkółce jeździeckiej, a nie na trzymanym w ogródku za domem kucyku, a większość dotkniętych nim osób z czasem z tego po prostu wyrasta.

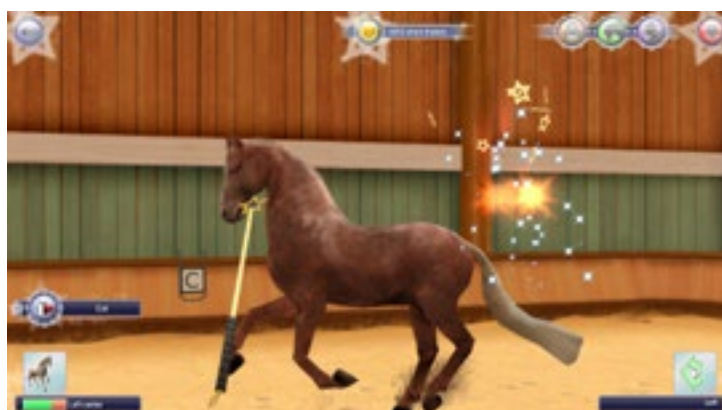
To, co jest w tym wszystkim ciekawe, a słabo rozpoznane, to cały niemały rynek produktów skierowanych do koniar. Obejmuje on nawet gry komputerowe, których najbardziej znanym przykładem jest chyba Star Stable. Tym razem jednak wziąłem na tapetę nieco mniej popularny, można

rzec niszowy produkt: Equimagic – Galashow of Horses.

Oto więc poważna recenzja nie do końca poważnej gry.

Equimagic wita nas ekranem menu, którego kolorystyka (pastelowy fiolet) i stylistyka (gwiazdki, lśniąca napisy) dość jasno sugeruje grupę docelową, jednak całość jest całkiem estetyczna. Rozgrywka zaczyna się od stworzenia postaci. Można wybrać płeć, jedną z kilku fryzur, ubranie, kolor włosów i imię. Po dokonaniu tych wyborów, gracz zostaje przeniesiony na teren szkółki jeździeckiej, gdzie narrator, który, jak się okazuje, jest też naszym trenerem, wprowadza w tajniki sterowania, a także daje kasę na zakup pierwszego konia, którym okazuje się być koń islandzki. Dowiadujemy się też, że marzeniem naszej postaci jest branie udziału w pokazach ujeżdżenia, czy też właściwie w galach jeździeckich.

Szkółka składa się z sześciu obszarów: “miasta”, w którym znajduje się sklep z końmi, sprzętem jeździeckim



i stajami, pastwiskami, na którym konie przebywają, kiedy na nich nie jeździmy, ujeżdżalni, gdzie można na lonży uczyć je chodów i figur ujeżdżeniowych, stajni, która służy w zasadzie tylko do czyszczenia koni, lasu, gdzie można udawać się na “teren” i budynku administracyjnego, który służy do zapisywania się na pokazy.

Każdy koń ma kilka pasków potrzeb, zupełnie jak ludziki w Simsach, ale z tego, co zauważyłem, tylko paski wytrzymałości i przywiązania mają jakieś znaczenie. Jeśli ten pierwszy spadnie do zera, zwierzak odmawia dalszej współpracy, zaś ten drugi musi być na odpowiednio wysokim poziomie, aby można było na niego wsiąść. Przywiązanie konia zdobywa się marchewkami i głaskaniem, czyli z grubsza tak, jak wyobrażają to sobie koniary, zaś wytrzymałość odnawia się relaksacyjnymi spacerami po lesie. Nie da się natomiast konia zagłodzić na śmierć, mimo, że pasek jedzenia też jest zaimplementowany (tak, próbowałem).

Tutaj kilka słów o sterowaniu. Najkrócej rzecz ujmując, nasz wierzchowiec podąża za kursorem myszki. Chód regulujemy zmieniając odległość kursora od konia (im dalej, tym wyższy chód), a kierunek jazdy, przesuując w stronę miejsca, w które chcemy dojechać. Nie jest to może symulator jazdy konnej na miarę Płotki z Wiedźmina 3, ale system jest prosty i na potrzeby tej gry zupełnie wystarczający.

Zaś kiedy już nasz koń jest najedzony, umyty, wyszczotkowany i wygłaskany, a my wiemy, jak nim kierować, możemy przejść do dwóch najważniejszych elementów gry, czyli szkolenia i udziału w pokazach, które są... całkiem niezłe. A raczej mogłyby być, ale o tym za chwilę.

Lonżowanie polega na rytmicznym wymachiwaniu batem (czyli przesuwanie myszką) według pojawiających się na ekranie wskazówek. Jeśli gracz macha dobrze, pasek umiejętności konia rośnie, aż do momentu “nauczenia się”, zaś jeśli macha źle, zwierzę zmienia chód, zatrzymuje się czy wypada z rytmu. W tym miejscu można docenić bardzo dobre animacje końskiego ruchu (prawdę mówiąc, ich jakość jest kluczowa dla tej gry i całe szczęście, że tutaj twórcom udało się niczego nie schrzanić). Do tego wymagane od gracza ruchy myszką są dobrze zgrane z widzianym na ekranie ruchem konia i w rezultacie otrzymujemy całkiem przyjemną minigierkę rytmiczną.

Niestety, gracz nie spędzi w niej zbyt wiele czasu, bo nauczanie się nowej sztuczki zajmuje około czterdziestu sekund, a potem wierzchowiec pamięta ją już na wieczność. Aż się prosi o to, aby dodać do statystyk pasek “zapominania” dla każdej umiejętności, tak, aby po jakimś czasie wymagała ona powtórnego przećwiczenia.

Co do clou programu, czyli tytułowych gali jeździeckich, to każda z nich ma inny motyw przewodni (na przykład szkocka czy “gwiazdzista”) i związane z tym wymagania wejściowe: Koń musi być odpowiedniej rasy i wyszkolony w określonych chodach i figurach ujeżdżeniowych. Do tego bonusowe punkty można zdobyć za strój i rząd koński dopasowane do motywu gali, warto więc przed występem udać się na zakupy i przejrzeć zawartość sklepu.

Sam udział w gali to po prostu przejazd po wskazywanej strzałkami trasie, w trakcie którego trzeba utrzymywać takie tempo, aby cały czas znajdować się w kręgu światła z oświetlającego arenę reflektora i uważać, aby nie wpaść na innych uczestników. W wersji bardziej skomplikowanej trzeba jeszcze w określonych miejscach naciskać przyciski od 1 do 9, co skutkuje, jeśli nie naciśniemy przycisku za wcześnie ani za późno, wykonaniem jakiejś figury, jak piruet czy inny piaf. Byłaby to nawet całkiem przyjemna, prosta gra, niestety wszystko rozbija się o realizację. Pierwszy problem jest taki, że z powodu nieprzemyślanego działania kamery, cyfra, którą trzeba wcisnąć w danym miejscu, jest ukryta za krawędzią ekranu aż do ostatniej chwili. Po drugie, konia z rzędem temu, kto potrafi bez patrzenia na klawiaturę wcisnąć sekwencję klawiszy np. “2, 7, 9, 5” (i nie mówię o klawiaturze numerycznej) w odstępach kilkusekundowych, jednocześnie uważając, co się dzieje na ekranie, bo pamiętajmy, że figury trzeba wykonywać w ściśle określonym miejscu i czasie. A wystarczyło, zamiast przycisków 1-9, zrobić







to sterowanie np. pod Q, W, E, A, S, D, jak w bijatykach. Krótko mówiąc, pomysł dobry, wykonanie słabe.

Oprawa graficzna w Equimagic nie kłuje w oczy, ale też nie jest niczym specjalnym. Modele 3D są proste, tekstury mało szczegółowe, interfejs funkcjonalny i czytelny, ale nic poza tym. W gruncie rzeczy przypomina to trochę grę na urządzenia mobilne, ale przynajmniej wymagania sprzętowe są niskie. Na plus wyróżniają się wspomniane wcześniej animacje końskich chodów.

Jeśli chodzi o muzykę, to twórcy chyba inspirowali się serią Dark Souls, bo ścieżka dźwiękowa pojawia się tylko w trakcie pokazów, a poza nimi gracze towarzyszą jedynie odgłosy stajenno-pastwiskowe i ćwierkanie ptaków. Niestety, nie działa to tak dobrze jak w Soulsach i brak podkładu muzycznego sprawia, że gra wydaje się drętwa. Pewnie dlatego, że i tak się w niej niewiele dzieje.

Dużym plusem jest zawarta w grze encyklopedia, w której można znaleźć opisy pięciu dostępnych ras (islandzki, hanowerski, fryzyjski, lusitano i kuc szetlandzki), a także dowiedzieć się z niej, co to jest lewada lub kapriola albo czym się różni galop z lewej i prawej nogi. Tak więc gra ma nawet pewną wartość edukacyjną.

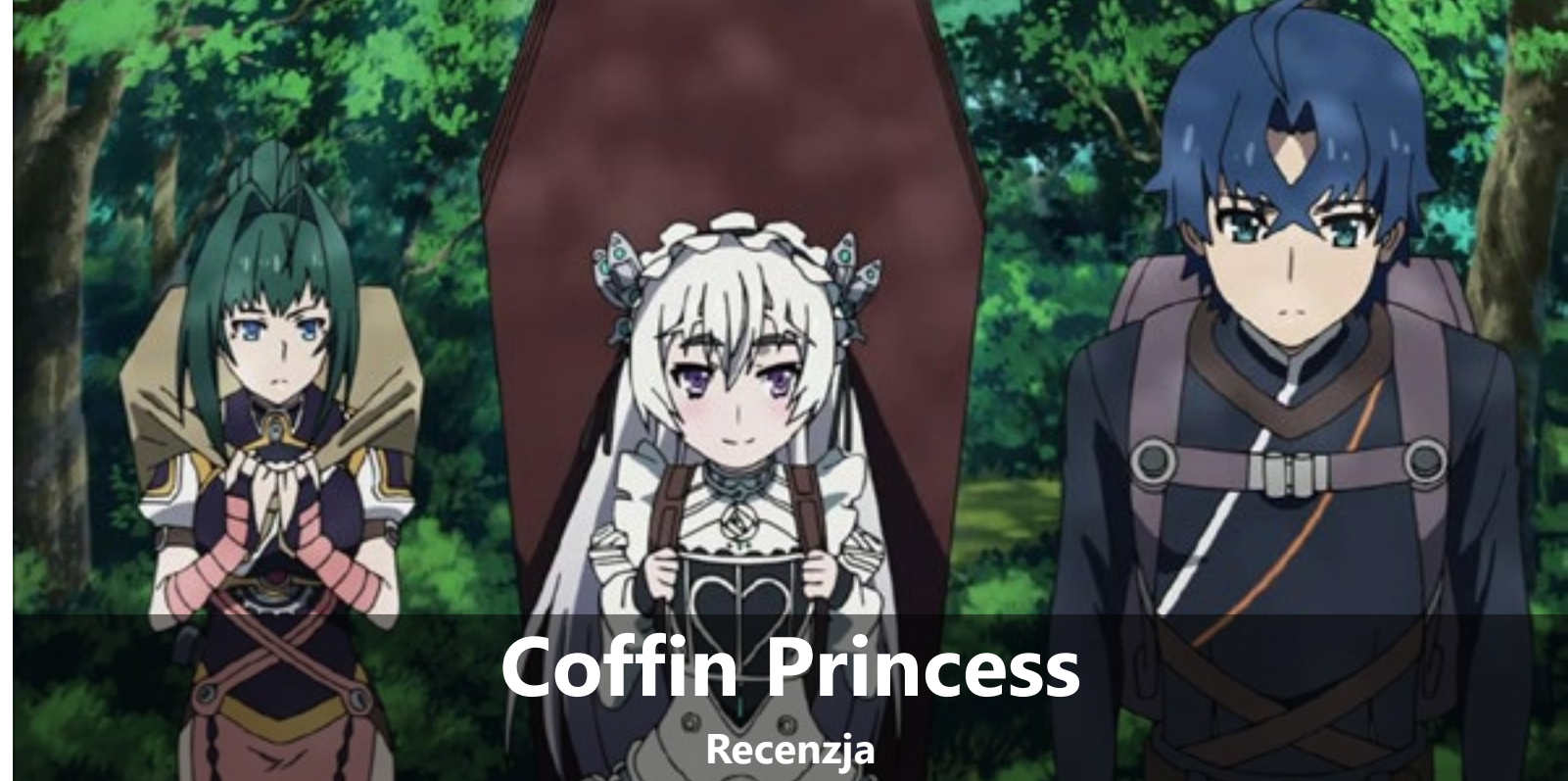
Ogólnie głównym problemem Equimagic – Galashow of Horses jest to, o czym pisałem wcześniej: niezły pomysł, marne wykonanie. Jakość grafiki i wygląd lokacji zdradza niski budżet i brak swego rodzaju staranności, dopracowania detali. Widać to na przykład w lokacji mającej przedstawiać las, do której gracz udaje się na spacer terenowe. W rzeczywistości jest to niewielki kawałek łąki, z rzadka porośnięty rachitycz-

nymi brzoškami (nie, nie zasługuje to nawet na miano brzożowego lasku). Myślę, że twórcy tej gry nie umarliby z przepracowania, gdyby tych spacerowych lokacji było kilka, np. las, jezioro i łąka, i były one nieco większe. Można było też włożyć trochę wysiłku w dopracowanie interfejsu i klawiszologii czy lepiej przemyśleć niektóre aspekty rozgrywki.

Na przykład to, że osiemdziesiąt procent czasu w grze poświęca się na zakupy oraz czyszczenie i karmienie konia, zaś elementy wymagające jakiegokolwiek aktywności, czyli lonżowanie i występy, to jednorazowo od kilkudziesięciu sekund do dwóch – trzech minut.

No ale po co się starać, przecież to tylko gra dla dziewczynki, a im i tak jest wszystko jedno, prawda?

Komu więc bym Equimagic polecił? W zasadzie nikomu. Chyba że ktoś naprawdę chce gry o koniach. Miłośnicy gier rytmicznych mają masę ciekawszych pozycji, zaś dla miłośników kolekcjonowania koni zapewne jest jakiś mod do Skyrima (grałbym). Osobiście wolę wsiąść na prawdziwego konia w prawdziwym świecie, a w grach robić rzeczy, które chciałbym, ale nie mogę w realu. Na przykład rozwalac kolegów z pracy bronią maszynową w Corporate Lifestyle Simulator.



## Coffin Princess

Recenzja

**Trwająca ponad pół tysiąca lat wielka wojna dobiegła kresu. Potężny czarnoksiężnik, imperator Arthur Gaz został pokonany przez grupę dzielnych bohaterów, która kilkoma uderzeniami ostrzy zakończyła jego mroczne panowanie. Na świecie może wreszcie zapanać pokój - kraje, które rujnował konflikt mają wreszcie czas, by odzyskać siły; prostaczkowie nie muszą się już obawiać, że potężny czar im rozwali chałupy... Czysta sielanka, czyż nie? No właśnie nie do końca.**

» Ghatorr

„Coffin Princess”, znane też pod tytułem „Hitsugi no Chaika”, to 23-odcinkowe (12 odcinków pierwszego sezonu, 10 odcinków drugiego i jeden odcinek specjalny) anime fantasy z 2014 roku, oparte o książki tego samego tytułu. Serial zaczyna się po wydarzeniach, które w przeciętnym serialu stanowiłyby kulminację całej serii. Główny zły został pokonany, rozpętał się pokój, takie tam. Niestety, nie wszystko jest takie proste - byli sojusznicy są coraz bardziej podejrzliwi wobec siebie, gdzieś tam ludzie nieśmiało przebąkują, że w sumie imperator Gaz nie był aż taki zły, a żołnierze i przywódcy przyzwyczajeni do wiecznej wojny mają problemy z dostosowaniem się do nowego życia. Do tej ostatniej grupy należy dwójka głównych bohaterów - rodzeństwo sabotażystów, mających problemy ze znalezieniem nowego celu w życiu. Ich sytuacja ulega drastycznej zmianie, gdy przypadkowo wpadają na niejaką Chaikę - młodą czarodziejkę, wędrującą po świecie z trumną na plecach i szukającą części ciała

swojego ojca... imperatora Arthura Gaza.

Jak widać, zaczyna się już dość ciekawie - ale jeszcze, na razie, całkiem niewinnie. Serial zaczyna błyskawicznie obrastać dodatkowymi wątkami - w pościg za naszymi bohaterami wyrusza strzegąca delikatnego pokoju grupa herosów, którzy w innym serialu mogliby służyć za protagonistów. Kwestia dziedziczenia po imperatorze okazuje się być nieco bardziej skomplikowana niż początkowo się wydawało, części ciała Gazy są świetnie strzeżone... Ta ostatnia kwestia nadaje ton pierwszemu sezonowi. Jak się okazuje, w świecie „Coffin princess” potężne artefakty mogą być świetnym źródłem magii. Biorąc pod uwagę poziom siły poległego władcy, jego kończyny i organy zostały podzielone między bohaterów, którzy go zabili i każdego z nich nasza wesoła gromadka musi pokonać lub przechrzcić na swój sposób. Co więcej, nie zawsze jest to związane z walką.

Przygody naszych bohaterów ogląda się z przyjemnością. Mają bardzo wyraziście zarysowane bohaterki i ukrytą głębię, którą odkrywamy w trakcie oglądania. Ponad normę wybija się tytułowa bohaterka, którą twórcy wyposażyli w szereg cech i zwyczajów, począwszy od jej silnych, ale powolnych umiejętności bojowych (warto dodać, że jej „różdżka” to praktycznie karabin snajperski strzelający zaklęciami - kolejny interesujący szczegół, który błyskawicznie zapada w pamięć i przykuwa uwagę), a skończywszy na jej niezwykle wręcz niewinności i naiwności. Trudno sobie wyobrazić, że akurat tak słodka i urocza postać może być następczynią niestawnego Gazy.



Jej towarzysze, Toru i Akari - młode rodzeństwo sabotażystów mające problemy ze znalezieniem celu w życiu w okresie pokoju - również nie zawodzi. Mogą się wydawać czasem niezbyt kompetentni, a Akari jest niezwykle wręcz trollem, ale w praktyce stanowią śmiertelnie niebezpieczny duet szczerze oddany swojemu pracodawcy. Poza nimi mamy jeszcze wysłanych za nimi herosów, kilku mniej lub bardziej szalonych złoczyńców, sporo postaci, których nie można wymienić bez zdradzenia ważnych elementów fabuły... Nie sposób się nudzić. Nie można też zapomnieć o wydarzeniach, które poprzedzały anime - każda z postaci jest mniej lub bardziej naznaczona przez trwający wieki konflikt. Niektórych wojna wręcz określała... co tłumaczy ich zachowania w okresie pokoju.

Serial dobrze miesza powagę z humorem, przez większość czasu oferując przyjemny klimat przygody. Drobne żarciki tu i tam, skrajnie prowokacyjne zachowanie Akari, kilka memicznych scen (wspomnieć należy przede wszystkim o momencie, który przywodzi na myśl narodziny obcego z "Ósmego pasażera Nostro-mo". Kto zobaczy, ten będzie wiedział o co chodzi)... Na szczęście, gdy już przychodzi co do czego, mamy do czynienia z walką na śmierć i życie albo tajemnicą mającą rzucić światło na życie oraz plany poległego imperatora, serial nie psuje powagi chwili. To po prostu ogląda się przyjemnie i bez poczucia, że twórcy wiskają widzowi patos albo komedię prosto do gardła.

Bardzo spodobała mi się kreska i animacja choć wiem, że niektórzy na ten aspekt "Coffin princess" narzekali. Szczególnie piękne są sceny walki, zwłaszcza, gdy do gry wchodzi magia. Projekty niektórych postaci

także okazują się być niczego sobie. Już na samym początku twórcy serwują nam swoją wizję jednorożca i powiem tylko tyle, że ciężko potem wyprzeć wygląd tej kreatury z pamięci. Również w warstwie dźwiękowej serial nie zawodzi. Muzyka wpada w ucho i znacząco umila oglądanie (szczególnie przypadł mi do gustu utwór towarzyszący napisom końcowym), odgłosy walki i otoczenia sprawiają dobre wrażenie, a aktorzy głosowi się postarali. Ponownie wybija się tu Chaika, którą oddano perfekcyjnie.

Niestety, serial nie ma samych zalet - za najpoważniejszą wadę muszę uznać zakończenie, które - moim zdaniem - przyszło zbyt gwałtownie. Biorąc pod uwagę wydarzenia, które twórcy musieli zmieścić w jednym-dwóch odcinkach miałem wrażenie, jakby musieli dopychać co po niektóre sceny nogą... a szkoda, bo byłem zachwycony kilkoma rzeczami z końcówki, przynajmniej do momentu, gdy zdałem sobie sprawę, że mi się nieoczekiwanie serial skończył. Było to porównywalne (zarówno jeśli chodzi o nagłość, jak i o doznaną przyjemność) z walnięciem autem czołowo w ścianę domu.

Mimo tej wady, mogę stanowczo polecić "Coffin princess". Każdy, kto chce poznać całkiem interesujący świat, który właśnie odbudowuje się po trwającej całe wieki wojnie i potowarzyszyć zgrai sympatycznych postaci, może zobaczyć ten serial bez poczucia straconego czasu. Sam zobaczyłem go praktycznie na jednym tchu, aż do samiutkiego końca przykuty do ekranu. Taka jest po prostu szokująca prawda - to była bardzo przyjemna przygoda.



**Zauważyłem, że od kilku numerów piszę do Equestria Times o rzeczach, które nie interesują nikogo poza mną. Trzymając się tego zwyczaju, w niniejszym artykule opiszę kompleks tras MTB rozciągający się pomiędzy Szyndzielnią a Kozią Górą w Bielsku-Białej.**

» Falconek

No cóż, pisanie o trasach rowerowych w fanzinie skierowanym do ludzi, którzy większość swojego życia spędzają na expieniu w Skyrimie czy innym LOLu nie jest chyba najszcześniejszym pomysłem, ale być może kogoś ten artykuł zainspiruje, bo czasami tak bywa, że interesujące rzeczy mamy tuż pod nosem, tylko nie wiemy, w którą stronę patrzeć. Poza tym polecam, bo wysportowani chłopcy mają powodzenie wśród dziewcząt. W drugą stronę też zresztą to działa i dziewczyny umiejące jeździć na rowerze mają takie wzięcie jak dziewczyny umiejące grać w gry... No dobra, tu trochę przesadziłem.

W każdym razie Enduro Trails spośród innych podobnych miejscówek wyróżnia to, że tam też się da expić, więc będzie jak w Skyrimie, tylko fajniej. Ale o tym w dalszej części artykułu.

Enduro Trails działają od 2015 roku i tak naprawdę powstały poprzez otwarcie dla wszystkich chętnych odcinków specjalnych odbywających się tam zawodów w, jak wskazuje nazwa, rowerowym enduro. Od tamtego czasu miejsce zostało mocno rozbudowane i dziś jest to ok. 35 km tras zjazdowych o różnym

poziomie trudności.

Do części z nich można się dostać kolejką linową na Szyndzielnię (karnet rowerowy na trzy wjazdy kosztuje 45 zł), a także jednokierunkowym (tylko podjazd) szlakiem "Daglezjowym", który zaczyna się przy centrum ścieżek na bielskich Błoniach i prowadzi na szczyt Koziej Góry. Wszystko jest świetnie oznakowane i jeśli nie jesteście kompletnymi ciapami, nie uda Wam się zabłądzić. Do tego trasy zaczynające się na szczycie Szyndzielni i te z Koziej Góry są ze sobą połączone, co w efekcie daje jeden z najdłuższych tego typu zjazdów w Europie.

Uważam, że obecnie jest to najlepsze takie miejsce w Polsce i jedno z najlepszych na naszej części kontynentu. Dlaczego? Większość bike parków jest na swój sposób monotematyczna. Na przykład na Śląsku mamy jeszcze Górę Żar, gdzie są trzy trasy, z których jedna to typowa A-line (air line) z dziesięciometrowymi hopami dla ludzi o jajach ze stali lub ograniczonej wyobraźni, a druga to trasa DH, czyli do zawodów w rowerowym zjeździe. Czyli mało tras i nie są one dla każdego. Z drugiej strony, świeradowskie Single Tracki, jeden z pierwszych takich kompleksów w Polsce, choć dziesięć lat temu robiły wrażenie, dziś dla średnio zaawansowanego rowerzysty nie oferują żadnego wyzwania poza kondycyjnym. Zresztą po Single Trackach dobrze widać, jak bardzo przez ostatnią dekadę ewoluował styl jazdy, rowery i oczekiwania rowerzystów – miejsce to ma dziś status tras dla rodzin z dziećmi.

Wspominałem wcześniej o expieniu. Enduro Trails



obecnie składa się z dwunastu tras (w planach są kolejne) o różnym poziomie trudności i zróżnicowanym charakterze, które pozwalają przejść drogę od zera do bohatera w jednym miejscu. Albo po prostu zapewniają taki rodzaj rozrywki, na jaki masz w danym momencie ochotę.

Poziom trudności jest oznaczony kolorystycznie. I tak od najłatwiejszych do najtrudniejszych, są dwie trasy zielone, dwie niebieskie, cztery czerwone i trzy czarne. Podjazdówka jest oznaczona na pomarańczowo. W przeciwieństwie do wielu podobnych miejsc (patrz na was, Single Tracki), te kolory coś znaczą.

Stefanka i Cyganka, czyli trasy zielone to prawdziwe ośle łączki (kto bywał na nartach, wie o co chodzi). W swoim czasie wśród bywalców toczyła się rywalizacja, kto wrzuci na YouTube film z młodszym dzieckiem śmigającym po nich. Wygrał koleś, który sfilmował swoją czteroletnią córkę na chodniku.

Ale serio, te trasy są spoko. To krótkie odcinki o charakterze zrównoważonym (czyli poziom wyzwania zależy od prędkości jazdy, a nie od umieszczonych na trasie przeszkód), z ciasnymi zakrętami (niektóre z niskimi bandami), niewielkimi muldami i nielicznymi korzeniami. Jeśli jesteście całkiem początkujący, nie lekceważcie ich, bo to na nich nauczycie się skręcać i hamować. Jak na oślej łączce na nartach.

A metaforycznie rzecz ujmując, wbijecie level 2. Pozwoli on Wam się przenieść na trasy flow, czyli niebieskie Twistera i Rock'n'Rollę. Flow oznacza przygotowaną nawierzchnię (od czerwonych wszystkie trasy mają nawierzchnię naturalną), wysokie bandy, hopki do półtora – dwóch metrów między wybiciem a lądowaniem i uskoki do metra wysokości, zawsze z możliwością ominięcia. Są to generalnie szybkie trasy, nastawione na płynną jazdę i pozwalające złapać trochę "air time". Dodatkowym plusem jest to, że Rock'n'Rolla kończy się tam, gdzie zaczyna Twister, co daje prawie 10 km płynnego zjazdu. Jeśli odrobiliście zadanie na zielonych, to na niebieskich oswoicie się z prędkością, doszlifujecie technikę skręcania (bandy nie wybaczą) i zaliczycie pierwsze krótkie loty czy niewielkie rock gardeny.

Podobnie jak "zielone", "niebieskie" są zrównoważone, czyli teoretycznie poradzi sobie na nich nawet sześciolatek, ale namawiam jednak do niebycia Januszami i Grażynami. Po czym poznać, że januszujecie? Jeżeli w ciągu jednego przejazdu Twisterem pięć osób wyprzedzi Was drąc się "lewa wolna" czy "prawa wolna" (co oznacza prośbę o zjechanie na prawo lub lewo),

to prawdopodobnie jeszcze nie ma sensu, żebyście jeździli po tych trasach.

No i trasy czerwone. Przeskok w poziomie trudności pomiędzy niebieskimi a czerwonymi jest największy w całym kompleksie. Przede wszystkim wszystkie trasy od czerwonych począwszy mają naturalną nawierzchnię, czyli, jak to w Beskidach, obfitują w korzenie i kamienie. Poza tym, pojawiają się większe hopki i skocznie oraz ścianki, czyli krótkie odcinki o bardzo dużym nachyleniu. Przy czym na czerwonych można je ominąć, a na czarnych nie. W przeciwieństwie do czarnych, większość tras czerwonych jest też bardzo szybka, co w połączeniu z charakterem nawierzchni wymaga bezbłędnej kontroli nad rowerem.

Kiedy jednak przyjdzie ten moment, że znudzi Wam się jazda na Twisterze (potraktujcie to jako level 3), jako następny krok proponuję poprowadzony wzdłuż dawnego toru saneczkowego Stary Zielony. Wśród czerwonych tras ma ona kilka zalet. Po pierwsze jest urozmaicona i zawiera kilka wyzwań, ale nie ma miejsc, które niszczą psychikę (pionowe przepaście, wielkie hopy). Po drugie, jest do niej dobry dojazd podjazdem Dagleżowym, podczas gdy do pozostałych czerwonych (oprócz Cygana, który jest moim zdaniem średni) trzeba albo zjechać czarnymi, albo podejżdżać pieszymi szlakami. Trzecia zaleta to możliwość dobrego połączenia z przejazdami trasami niebieskimi. Ogólnie radzę nie zaczynać dnia od najtrudniejszych rzeczy, tylko najpierw rozjeździć się na Rock'n'Rolli i Twisterze.

A czego możecie się na Starym Zielonym spodziewać? Najtrudniejsze miejsce to mająca status kultowej sekcja korzeni. Poza tym, że są one duże, to część z nich jest na lekkim łuku i nadaje mu charakter "off camber", czyli nachylenie trasy jest na zewnątrz zakrętu. Taka odwrotność bandy. Poza tym traficie na kilka niewielkich hopek i drewniane mostki niczym z amerykańskiego bike parku. W jednym miejscu jest przeskok nad rowem, z możliwością przejechania przez niego. Ogólnie bardzo rozrywkowa trasa, a do tego nieprzesadnie trudna (o ile już radzicie sobie z Twisterem), więc możecie liczyć na rzeczywisty progres, a nie walkę o życie.

Co wnoszą czarne trasy? W gruncie rzeczy są podobne do czerwonych, tylko bardziej strome, bez możliwości ominięcia przeszkód i zawierają krótkie odcinki, które są bardzo trudne. Polecam te trasy, jeśli jesteście pewni swojej techniki jazdy, w przeciwnym razie nie znajdziecie tam ani przyjemności, ani progresu. Zwracam uwagę szczególnie na Dziabara i znajdującą się

na nim skalistą ściankę, która pochłonęła już wiele ofiar. W sumie trochę żal, bo przejazd Dziabarem to najsensowniejszy dojazd do Gondoli, płynnej i malowniczej trasy czerwonej z atrakcyjnymi przejazdami przez strumienie.

Oczywiście Enduro Trails to nie same trasy. Centrum kompleksu mieści się na bielskich Błoniach i jest tam bike bar ze zniżkami dla rowerzystów, serwis i sklep. Polecam zakup koszulki czy innego gadżetu, bo jazda po trasach jest darmowa, ale ich utrzymanie już nie.

Co najważniejsze, jest tam wypożyczalnia rowerów, gdzie możecie wypożyczyć prawdziwy rower enduro (czyli takiego bardzo wyposażonego górala), a także kask i ochraniacze. Jeśli nie stać Was lub nie chcecie na razie kupować takiego roweru, to skorzystanie z wypożyczalni jest lepszym pomysłem, niż jazda po tych wymagających trasach na jakiejś padlinie.

Jeszcze co do roweru, to błagam, naprawdę błagam nie pchajcie się tam na pseudogóralach z supermarketów. Te rowery nie nadają się do jazdy nawet w lekkim terenie, a ja nie chcę, żebyście się pozabijali (tak naprawdę to chcę).

Ostatnią atrakcją są szkolenia. Bardzo je polecam. W ekipie Enduro Trails są utytułowani zawodnicy i trenerzy, co zapewnia wysoki poziom. To, w którym uczestniczyłem, odbywało się w kilkunastoosobowej grupie, ale pomimo tego prowadzący byli w stanie poświęcić indywidualnie uwagę każdemu uczestnikowi. Trwało osiem godzin, ale uważam, że dało mi większy boost do skilla, niż pół sezonu jazdy. Oczywiście nie wystarczyło, by wyeliminować wszystkie utrwalone przez lata złe nawyki, ale przynajmniej wiem, na co zwracać uwagę. W każdym razie spodobało mi się na

tylko, że na przyszły rok planuję wykupić kilka godzin indywidualnie, bo istnieje taka możliwość i wtedy można się skupić na konkretnych elementach, które Was interesują.

Szkolenia zazwyczaj są płatne, ale zdarzają się darmowe, finansowane z budżetu promocyjnego Bielska-Białej, więc polecam śledzić fanpage ścieżek. A jeśli dziwi Was pomysł uczenia się jazdy na rowerze na specjalnym kursie, pomyślcie o tym w ten sposób: Gdybyście pierwszy raz w życiu jechali na narty albo snowboard, zapewne wynajęlibyście instruktora i poszli z nim na oślą łączkę. Tu działa to tak samo. Do pewnych rzeczy bez pomocy nie dojdziecie, a taki kurs naprawdę pozwoli Wam ściąć kilka zakrętów na drodze do nirwany kolarstwa górskiego. Za moich czasów tego nie było i jazdy na rowerze musiałem uczyć się z książek (serio).

Dojazd do Bielska jest bardzo dobry, jeśli mieszkacie na Śląsku: godzina Kolejami Śląskimi z Katowic, pociągi odjeżdżają co godzinę. Większość składów to nowoczesne Pesy z uchwytami na rowery, więc nie grozi Wam utrata godności człowieka w czasie podróży. Moim zdaniem nawet z Wrocławia opłaca się tam jechać na jeden dzień, zaś z bardziej odległych miejsc można na weekend. W tym drugim przypadku polecam nocleg w pensjonacie Gasthaus. To miejsce tanie, przyjazne rowerzystom (jest garaż i warsztat) i blisko tras.

No cóż, mam nadzieję, że dowiedzieliście się z tego artykułu czegoś nowego o świecie. Wiem, że temat nietypowy jak na ET, ale możecie go potraktować jako postscriptum do Cahan i mojego artykułów o wychodzeniu z piwnicy.

