

PRESiK

Magazyn Studentów Uniwersytetu Jana Kochanowskiego

GRA

KSIĄŻKA

MUZYKA

RECENZJE

WIELKANOC



Z E S P Ó Ł

REDAKCyjNY

OPIEKUN KOŁA NAUKOWEGO dr Michał Jas

PRZEWODNICZĄCA KOŁA “MEDIASFERA” Natalia Płuciennik

REDAKTOR NACZELNY Janek Szpytak

OPRAWA GRAFICZNA Aleksandra Kowalczyk

ZASTĘPCA NACZELNEGO Wiktoria Śmigielska

SEKRETARZ Wiktoria Okoń

KOREKTA: Aleksandra Kowalczyk
Wiktoria Okoń
Wiktoria Śmigielska

REDAKTORZY: Aleksandra Kowalczyk
Ewa Misiewicz
Wiktoria Okoń
Natalia Płuciennik
Maja Roge
Wiktoria Szymonek
Piotr Zaniuk
Wiktoria Zięba



S P I S

ARTYKUŁÓW

-
- 02** Kilka słów wstępu od redakcji
- 03** Fenomen Squid Game
- 05** Historia Wielkanocy - od pogańskich obrzędów do chrześcijańskiego święta
- 06** Nie mopem go, to gąbką
- recenzja Crime Scene Cleaner
- 08** Eldarya - gra ze zmarnowanym potencjałem?
- 10** Pokémon Go zmienia właściciela
- co teraz?
- 12** „Wschód słońca w dniu dożynek”
Suzanne Collins - czyli recenzja książki i krótkie omówienie serii
- 14** Kora - historia „pierwszej damy polskiego rocka”
- 18** Mario Kart - powrót serii po „zabiciu” jej przez Nintendo
- 20** Obcy Izolacja - dziesięć lat samotności i nadziei na kontynuację
- 23** Największa liczba plot twistów w jednej książce
- recenzja „Skazanego” Freidy McFadden
- 25** Twój list z Hogwartu wreszcie przyleciał, czy warto go otworzyć?



Kilka słów wstępu od redakcji

Kochani czytelnicy!

Widzimy się po długiej przerwie z powodu organizacyjnych perypetii mogących wypełnić sporą książkę. Jednakże jesteśmy tu dla was i zostaniemy. Mimo możliwych zmian w organizacji wydanie "Presika" nie zamierza wyjść po mleko pod koniec miesiąca i nie wrócić.

To konkretne wydanie jest wyjątkowe jeszcze bardziej od reszty - powstało bowiem w ogniu reorganizacji, która nie zniechęciła naszych redaktorów do zapewnienia Wam tekstów, które warto czytać. A co redakcja "Presika" ma dla was w jadłospisie? Same rarytasy z redakcyjnej kuchni: recenzje książek i gier, trochę publicystyki, refleksja nad naszą rzeczywistością i teksty o stylu życia w obecnych czasach.

Po to i więcej zapraszamy do kolejnego wydania magazynu studenckiego "Presik".

Janek Szpytak

redaktor naczelny



Z radością oddajemy w Wasze ręce najnowsze wydanie studenckiego magazynu "Presik". Mamy nadzieję, że kwietniowy numer umili Wam czas podczas wielkanocnego odpoczynku i dostarczy inspiracji, refleksji oraz odrobiny rozrywki. Życzymy przyjemnej lektury i spokojnych, pełnych radości Świąt Wielkanocnych!

Natalia Płuciennik

przewodnicząca koła "Mediasfera"

Fenomen Squid Game

456 osób otrzymuje zaproszenie do wzięcia udziału w na pozór banalnej grze dla dzieci. Los daje im szansę na rozwiązanie problemów finansowych, dzięki ukończeniu wszystkich konkurencji. Jednak infantylna zabawa okazuje się śmiertelną pułapką. Dlaczego tego typu serial zyskał aż tak ogromną popularność?

Pierwszym powodem może być uniwersalność tematów społecznych. Serial porusza tematy, które są aktualne i zrozumiałe dla wszystkich widzów na całym świecie. Niezależnie od kultury czy kraju każdy w jakimś stopniu doświadczył nierówności społecznych, długów, ubóstwa i wszelkich ludzkich kryzysów. Drugim aspektem z pewnością jest to, że widz może utożsamić się z bohaterami serialu. Różnorodność postaci jest na tyle duża, że każdy znajdzie swój odpowiednik. Od starca do nastolatka, przez ludzi z nizin społecznych do biznesmenów. Widz może wybrać jednego uczestnika gry i kibicować mu w trakcie rozgrywek, co na pewno pozwala na tworzenie więzi z serialem. Kolejnym czynnikiem odpowiadającym za fenomen „Squid Game” jest unikalność fabuły. Format dziecięcych gier przeniesionych w kontekst śmiertelnej walki o przetrwanie jest nietuzinkowym pomysłem. Połączenie prostej zabawy z brutalnością i nieprzewidywalnością daje efekt ogromnego zaciekawienia.

Tak naprawdę przez cały serial widz nigdy do końca nie może być pewien tego, co zaraz się wydarzy.

Przy oglądaniu tej produkcji nie da się nudzić. Akcja trzyma w napięciu, a niespodziewane wydarzenia są idealnym elementem zaskoczenia. Bestialskie zachowania uczestników gier i brak moralności osób panujących nad całym systemem wzbudza silne emocje. Koncept zmusza widzów do refleksji nad moralnymi wyborami, jakie podejmują bohaterowie.

Serial ukazuje hierarchię wartości oraz to jak bardzo w dzisiejszym świecie ludźmi rządzi pieniądz. Na podstawie „Squid Game” można przekonać się, ile człowiek jest w stanie poświęcić dla bogactwa. Następnym powodem popularności serialu jest jego estetyka. Charakterystyczne kostiumy i geometryczne symbole ukazują ściśle zasady całego wydarzenia. Żywe kolory, dziecięce rysunki i zabawki zestawione ze strażnikami pozbawionymi uczuć, morderstwami i nielegalnymi działaniami kształtują zupełnie nową rzeczywistość świata i obraz ludzkości.



Źródło: Netflix.com

Uporządkowany regulamin, jasne reguły i równość wobec każdego gracza dają widzowi poczucie sprawiedliwości, której tak bardzo brakuje w realnym świecie, dlatego serial może wydawać się satysfakcjonujący..

Dosyć istotną kwestią w fenomenie „Squid Game” może być rosnąca popularność kultury południowokoreańskiej. Egzotyczny kontekst kulturowy Korei Południowej zafascynował zachodnią publiczność. Dodatkowo serial jest po prostu profesjonalnie wykonany i przemysłany. Dobrze skonstruowana narracja i wyraziste postaci sprawiają, że kolejne odcinki ogląda się z przyjemnością.

„Squid Game” okazał się wielkim hitem. Na całym świecie powstawały związane z nim trendy i memy. Internet oszalał na punkcie tego serialu, a jego elementy były przemycane dosłownie wszędzie. Na rynku zaczęły dominować zabawki i różnorodne gadżety pochodzące ze śmiertelnej gry. Program oglądany był blisko 3 miliardy godzin i przyciągnął uwagę 330 milionów widzów. Niewątpliwie jest to ogromny sukces na platformie Netflix.

26 grudnia 2024 roku pojawił się, wyczekiwany z niecierpliwością przez fanów, drugi sezon opisywanego serialu. W ciągu pierwszych trzech dni od premiery odnotowano 68 milionów wyświetleń, co ustanowiło nowy rekord platformy. Nowe odcinki przyniosły nowych bohaterów, nowe historie oraz zupełnie nowe rozwiązania wcześniejszych problemów w zabójczej grze.

Tematyka i styl serialu został zachowany, jednak w tym sezonie głębiej została poruszona moralność. Widz wnika w psychikę bohatera, może ją wręcz przeanalizować. Dodatkowo Netflix daje możliwość śledzenia przemiany głównego bohatera. Jego postać zostaje przedstawiona w jeszcze bardziej skomplikowany sposób, a decyzje przez niego podejmowane nie są jednoznaczne, co sprawia, że widzowie zaczynają się zastanawiać, jak sami zachowaliby się w podobnej sytuacji. Drugi sezon nie tylko utrzymuje napięcie i brutalny realizm pierwszej części, ale również skłania do refleksji nad mechanizmami rządzącymi społeczeństwem.

Warto też wspomnieć o tym, że nowe odcinki serialu zawierały wiele humorystycznych scen, dzięki czemu wywoływały jeszcze bardziej różnicowane emocje niż poprzednio.

Charakter i specyfika „Squid Game” sprawiła, że zapatrzony był w niego cały świat. Produkcja stała się rozrywką, ale także tematem do wielu dyskusji o problemach współczesnego świata. Sukces obu sezonów udowadnia, że serial jest ogromnym fenomenem. Zdecydowanie serial stał się prawdziwym przełomem w świecie filmowym. Jego wpływ na popkulturę, liczne nawiązania i analizy dowodzą, że nie jest to jedynie chwilowy hit, lecz produkcja, która na długo zapisze się w historii kina.

Wiktoria Zięba

Historia Wielkanocy - od pogańskich obrzędów do chrześcijańskiego święta

Wielkanoc to jedno z najważniejszych chrześcijańskich świąt. Dziś kojarzy nam się ono z pięknie przystrojonym koszykiem ze święconką oraz kolorowymi pisankami, ale jego korzenie sięgają jeszcze starożytności. Święto to swoje tradycje czerpało w wierzeniach pogańskich oraz żydowskich. Jak więc Wielkanoc przekształciła się w święto, które znamy obecnie?

Pogańskie korzenie Wielkanocy

Zanim chrześcijaństwo stało się dominującą religią na terenie Europy i Bliskiego Wschodu, ludy zamieszkujące te tereny obchodziły święta związane z nadejściem wiosny. W mitologii germańskiej istniała bogini Eostre – bogini płodności i przyrody.

To właśnie od jej imienia pochodzi angielskie słowo „Easter”. Podobne motywy pojawiały się wśród wierzeń starożytnych Egipcjan, Greków oraz Rzymian, którzy czcili bóstwa umierające i odradzające się, symbolizujące cykl życia i śmierci.

Wielkanoc w tradycji żydowskiej

Wielkanoc związana jest również z żydowskim świętem Paschy (Pesach), które upamiętnia wyjście Izraelitów z niewoli egipskiej. To właśnie podczas Paschy Jezus spożył Ostatnią Wieczerzę ze swoimi uczniami. W interpretacji chrześcijańskiej Wielkanoc stała się nową Paschą – symbolem przejścia ze śmierci do życia, co miało duchowe znaczenie dla wszystkich wierzących.

Narodziny chrześcijańskiej Wielkanocy

Pierwsi chrześcijanie Wielkanoc zaczęli obchodzić już w II w.n.e, choć początkowo nie istniał jednolity sposób określania jej daty. Część wiernych obchodziła święto zgodnie z kalendarzem żydowskim, podczas gdy inni w pierwszą niedzielę po pierwszej wiosennej pełni księżyca. Kwestię tą uregulowano dopiero na soborze nicejskim w 325 roku, gdy ustalono, że Wielkanoc będzie świętem ruchomym przypadającym na pierwszą niedzielę po pełni księżyca następującej po wiosennym zrównaniu dnia z nocą.

Rozwój tradycji wielkanocnych

W kolejnych wiekach Wielkanoc wzbogacono o wiele symboli i obrzędów. W średniowieczu pojawiły się procesje, misteria pasyjne oraz obrzędy poświęcenia pokarmów. Wagę duchowego przygotowania do święta podkreśliło wprowadzenie postu wielkanocnego oraz Triduum Paschalnego. W wielu krajach powstały także lokalne zwyczaje, takie jak śmigus-dyngus w Polsce czy poszukiwanie czekoladowych jajek w krajach anglosaskich.

Wielkanoc dziś - tradycja i duchowość

Współcześnie Wielkanoc to czas zarówno religijnej refleksji, jak i rodzinnych spotkań. Wciąż pozostaje najważniejszym świętem w kalendarzu liturgicznym chrześcijan, ale dla wielu ludzi nabiera także bardziej świeckiego charakteru. Niezależnie od formy obchodów, jej przesłanie o odrodzeniu i nadziei pozostaje niezmiennie i uniwersalne.

Wiktoria Szymonek



Nie mopem go, to gąbką - recenzja Crime Scene Cleaner

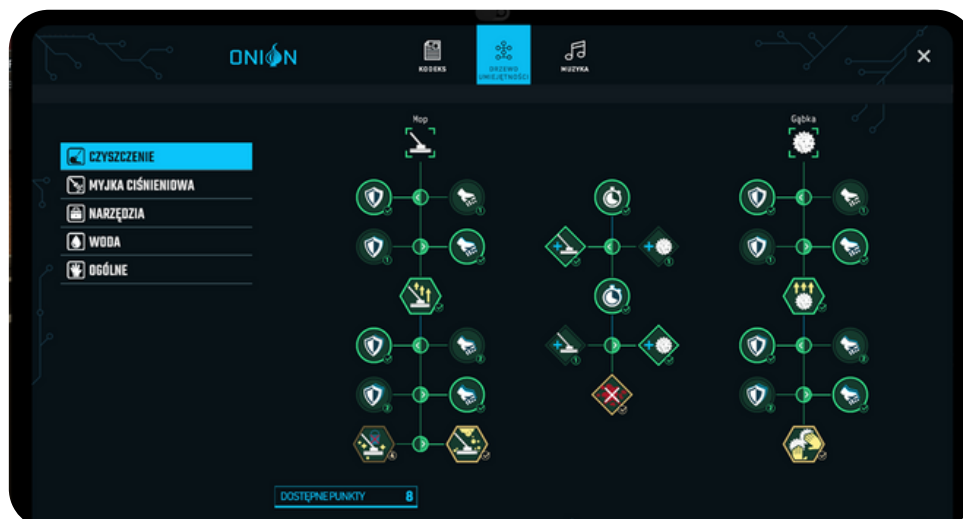
Święta wielkanocne tuż-tuż, a wraz z nimi wiosenne porządki. Nie cierpię sprzątanía, ale skoro i tak trzeba się czymś zająć, to zamiast odkurzać dywan, postanowiłam... czyścić miejsca zbrodni. Co jest łatwiejsze - uporządkowanie własnego mieszkania czy wymiana wody w zakrwawionym basenie w Crime Scene Cleaner?

Choć sprząatanie miejsc zbrodni może wydawać się niszowym zajęciem, gamingowy świat zna już podobne przypadki. Crime Scene Cleaner podąża śladami takich tytułów jak Serial Cleaner czy seria Viscera Cleanup Detail. Tym, co wyróżnia tę polską produkcję, jest bardziej przyziemna opowieść oraz nacisk na elementy symulacyjne zamiast zręcznościowych. Wcielamy się w byłego woźnego Kowalskiego, który został wplątany w porachunki okolicznej mafii. Czy zaraz po zakupie gry przeszłam ją prawie w całości? Być może... Czy było warto? Zdecydowanie tak.

Przyjemny gameplay

Ogromną zaletą gry jest jej swoboda i prostota. Nie ma tutaj żadnej presji czasu, szukających przestępców policjantów, czy innych niebezpieczeństw. Po prostu chill. Można to porównać do House Flippera - tylko, że tutaj nie ma budowania i sprzątasz inny rodzaj brudu. Podstawowymi narzędziami gracza są mop, gąbka i wiadro. Z czasem można odblokować kolejne ulepszenia, a nawet nowe urządzenia, które usprawnią doprowadzanie do porządku miejsc zbrodni. Gra ocenia naszą dokładność w usuwaniu plam krwi, zwłok i śmieci. Możemy również natknąć się na cenne przedmioty, które Kowalski od razu sprzedaje - martwym się przecież już nie przydadzą. Ostatnią zakładkę stanowią poukrywane przez twórców sekrety. Wykonanie wszystkich tych czynności nagradzane jest punktami, za które można odblokowywać wcześniej wspomniane ulepszenia naszego ekwipunku.





Gra oferuje 10 misji, a każda z nich to inna historia. W jednej trafiamy do luksusowej willi, a w innej sprzątamy pizzerię. Samo sprzątanie jest bardzo przyjemne i daje dużo satysfakcji. Jedyne mankament to sposób utylizacji ciał – gracz musi wrzucić zwłoki na pakę samochodu, a w połączeniu z ragdollem i kolizjami w grze bywa to uciążliwe. Byłoby o wiele lepiej, gdyby ta opcja była pod przytrzymaniem przycisku.

Crime Scene Cleaner nie pozwala na bezrefleksyjne machanie mopem – każde narzędzie ma swoje zastosowanie, a źle dobrana metoda może przynieść więcej szkody niż pożytku. Mop i myjka ciśnieniowa doskonale sprawdzają się przy większych plamach krwi, ale w miejscach, gdzie blaty są pełne kieliszków, mogą łatwo spowodować katastrofę. Stłuczone naczynia czy przewrócone rzeźby to dodatkowa praca, którą można było sobie oszczędzić.

W takich sytuacjach gąbka staje się niezastąpionym narzędziem – idealnie nadaje się do czyszczenia delikatnych przedmiotów i trudnych powierzchni, takich jak dywany, skutecznie usuwając zabrudzenia bez ryzyka ich uszkodzenia.

Będę powracać do tej gry

Twórcy gry podzielili się roadmapą ze społecznością, z której wynika, że gracze mogą spodziewać się nowej, darmowej zawartości. Jak wynika ze wpisu na stronie Steama, planowane jest dodanie nowego trybu wyzwań, map, a w późniejszej części roku rozszerzenie fabuły. Z pewnością wielu graczy powróci do produkcji, aby poznać dalsze losy Kowalskiego. Ja na pewno wrócę nie raz.

Ewa Misiewicz



Eldarya - gra ze zmarnowanym potencjałem?

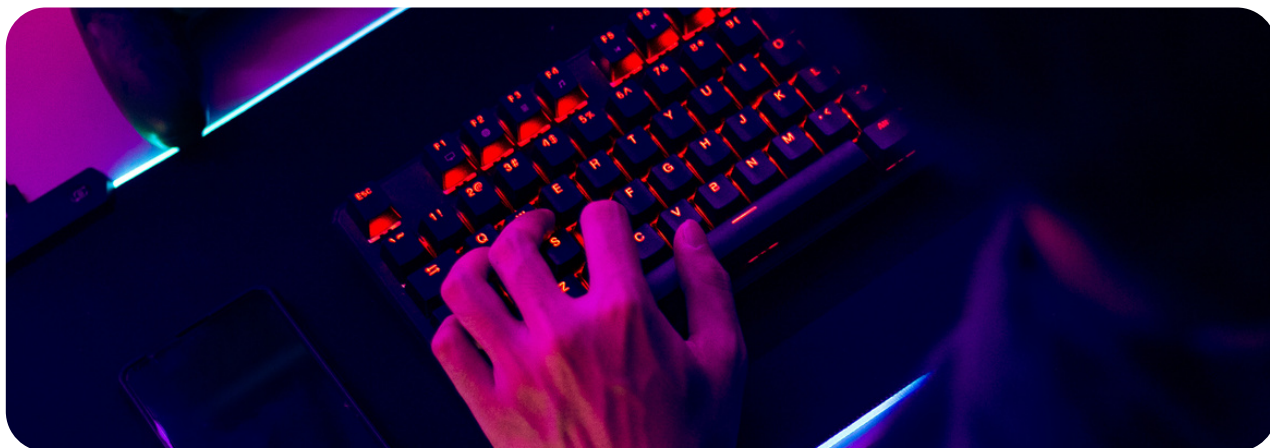
Eldarya jest fabularną grą przeglądarkową stworzoną przez francuską firmę Beemov. Gracz przechodzi w niej odcinki, odkrywając nowe elementy historii. Ostatnia część wyszła 27 września 2023 roku, ale czy na pewno było to dobre podsumowanie gry? Artykuł zawiera spoilery.

Elfy, smoki i tak dalej — wprowadzenie do fabuły

W świecie Eldaryi gracz wciela się w Gardienne, młodą kobietę, która wybiera się do lasu, wchodzi do grzybowego kręgu i ląduje w innym świecie. Dosłownie, ponieważ Eldarya jest światem równoległym do naszego. Bohaterka zostaje pojmana, uratowana, a potem okazuje się pomocna dla tego świata, szczególnie dla Strażników, czyli osób, które się nim opiekują. W międzyczasie romansuje z wampirem, elfem czy smokiem. Tak mniej więcej mija 30 odcinków pierwszego sezonu, w których okazuje się, że Gardienne nie jest tylko zwykłą śmiertelniczką. Poznajemy też antagonistę serii – Nieznajomego bądź Ashkore i to głównie z jego powodu zakończył się sezon pierwszy. Mówiąc ogólnie, jego działania doprowadziły do tego, że dziewczyna wraz z innym bohaterem, Leiftanem, poświęca życie dla Eldaryi. W fabule nazywa się to Białym Poświęceniem. Znając historię, można przejść do zakończenia rozgrywki.

Pszczola wcale nie jest pracowita, czyli co stało się w 2021 roku

Eldarya jest grą wyprodukowaną przez Beemoov, które odpowiada też między innymi za Słodki Flirt. Może się wydawać, że firma zarabiająca duże pieniądze powinna dbać o interesy graczy i chronić ich konta. MOŻE się wydawać, ponieważ prawda jest zupełnie inna. W 2021 roku w jednej z siedzib organizacji we Francji wybuchł pożar, w wyniku którego użytkownicy utracili swoje konta. Kilka lat rozgrywki wyrzucono do kosza. Gracze zostali zmuszeni do utworzenia nowych postaci, ale nie wszyscy wrócili. Jako rekompensatę dostali walutę, za którą mogli zakupić ilustracje, ubrania i inne przedmioty z poprzedniej gry.



Ci, którzy zakupili doładowania, mieli otrzymać ich zwrot, choć były z tym ogromne problemy i wielu graczy było niezadowolonych. Warto jeszcze dodać, że po paru latach pierwszy sezon gry nie został i prawdopodobnie nie zostanie przetłumaczony z języka francuskiego na polski ponownie. Pożar w firmie był początkiem końca rozgrywki, ponieważ w podobnym czasie zaczął ukazywać się sezon drugi.

Sezon drugi, czyli koniec gry

Eldarya A New Era liczył 20 długich i często nudnych odcinków. Dodano nowe postacie, zmieniając wygląd starych. Okazało się też, że Nieznajomy jest bardzo dobrym Strażnikiem i dba o Eldaryę. W czasie gdy główna bohaterka była w hibernacji, w magicznym świecie pojawił się też drugi człowiek, Mathieu. On też przyczynił się do końca Eldaryi, bo faktycznie po 20 odcinkach, Eldarya nie istnieje. Zaczęły otwierać się portale łączące dwa światy, w mroźnej krainie zamieszkaanej przez kitsune pojawił się blok mieszkalny, a faeries zaatakowali templariusze. Gardienne, Nevra, Mathieu, Lance i Leiftan udali się na Ziemię, by dowiedzieć się, jak rozwiązać problem. Ich starania skończyły się tym, że trzeba było ewakuować wszystkich mieszkańców innego wymiaru na Ziemię. Odcinek 20 pokazuje próby pogodzenia faeries z ludźmi. Zbudowana zostaje specjalna wioska, w której przybysze mają zamieszkać. W dwóch zdaniach podsumowano najważniejszy odcinek całej gry, podsumowujący historię. Nie działa się w nim nic ciekawego, a rozgrywka polegała głównie na przeklikiwaniu monologów bohaterki. Gracze nie chcieli takiego zakończenia. Oczekiwali klamry zamykającej wszystko, pokazującej przyszłość, nowe życie faeries jak i samej bohaterki.

Pierwszy sezon gry był wciągający, w każdym odcinku się coś działo, co chwila pojawiali się nowi antagoniści. W sezonie drugim nic takiego nie miało miejsca. Wrogowie Strażników byli wrogami tylko przez jeden odcinek, za wyjątkiem templariuszy. Problemem drugiego sezonu jest też jakość odcinków. Większość z nich ma tylko po kilka zadań na około 3000 maany co oznacza, że skupiały się one głównie na rozmowach, a nie na akcji. W sezonie pierwszym było odwrotnie – bohaterka co chwila gdzieś chodziła i to sprawiało, że akcja była żywa.

Eldarya miała ogromny potencjał – można było wcielić się w dziewczynę, która żyje w innym wymiarze i przeżywa fantastyczne przygody, ale najwyraźniej twórcom zabrakło serca do rozgrywki.

Wiktoria Okoń

Pokémon Go zmienia właściciela

- co teraz?

Pokémon Go, jedna z najbardziej kultowych gier mobilnych, zmienia właściciela. Co to oznacza dla przyszłości gry i jej graczy?

Gdy Pokémon Go zadebiutowało w 2016 roku, stało się absolutnym hitem – mimo braków w funkcjonalnościach, które dodano dopiero później. Nawet osiem lat później gra wciąż przyciąga miliony graczy, choć Niantic w ostatnich latach nie ułatwiał im życia. Szczególnie negatywnie odebrano zmiany w systemie zdalnych rajdów, które nie tylko podniosły ich koszt, ale i ograniczyły nagrody. Do tego dochodziły liczne problemy techniczne oraz coraz bardziej agresywne próby monetyzacji – m.in. blokowanie nowych Pokémonów za płatnymi jajkami i rajdami. Niantic konsekwentnie promowało eksplorację i zabawę w terenie, co choć miało sens, sprawiało trudności graczom preferującym samotną rozgrywkę.

Scopely – nowy właściciel, nowe problemy?

Scopely to firma znana głównie z gier mobilnych, takich jak Monopoly Go. W przeciwieństwie do Niantic, nie ma doświadczenia w technologii rozszerzonej rzeczywistości (AR), która jest kluczowym elementem Pokémon Go. Niektórzy gracze obawiają się, że firma może nie poradzić sobie z tym aspektem gry – w końcu Niantic przez lata budowało swoje doświadczenie bardziej jako firma badawcza niż klasyczny deweloper gier. Największe obawy dotyczą jednak monetyzacji. O ile Niantic stopniowo zwiększało nacisk na mikrotransakcje, to wciąż nie sięgało po najbardziej agresywne metody znane z innych gier mobilnych. Monopoly Go jest często wskazywane jako przykład produkcji przesyczonej mikropłatnościami, co rodzi pytania o przyszłość Pokémon Go. Niektórzy gracze obawiają się nawet wprowadzenia reklam przed zakręceniem dyskami w PokeStopach – co dla wielu byłoby ciosem ostatecznie przekreślającym ich zainteresowanie grą.

Czy Pokémon Go czeka rewolucja w graniu zdalnym?

Jednym z najbardziej kontrowersyjnych aspektów Pokémon Go w ostatnich latach była polityka Niantic dotycząca eksploracji świata rzeczywistego. Firma konsekwentnie faworyzowała grę w terenie, co widać było szczególnie w zmianach dotyczących zdalnych rajdów – najpierw udostępnionych w pandemii, a potem stopniowo ograniczanych. Droższe przepustki i gorsze nagrody miały zmusić graczy do wychodzenia z domu, co spotkało się ze sporą krytyką. Według optymistycznych prognoz przejęcie gry przez Scopely może odwrócić ten trend. Nowy właściciel, w przeciwieństwie do Niantic, nie jest firmą zajmującą się analizą geolokalizacji, więc nie ma bezpośredniego interesu w forsowaniu gry „w terenie”.

Możliwe więc, że pod ich zarządem Pokémon Go dostanie bardziej elastyczne podejście do rozgrywki zdalnej. Z drugiej strony Scopely znane jest z intensywnej monetyzacji swoich gier, więc pozostaje pytanie, czy ułatwienia w remote gameplay nie będą wiązać się z nowymi, kosztownymi mikropłatnościami.

Co by się jednak nie stało, jedno jest pewne – Pokémon Go wkracza w nową erę, a gracze mogą tylko czekać, w którą stronę pójdzie nowy właściciel.

Ewa Misiewicz



„Wschód słońca w dniu dożynek” Suzanne Collins - czyli recenzja książki i krótkie omówienie serii

(Uwaga, choć zawsze staram się, by było ich jak najmniej mogą pojawić się spojler.)

„Igrzyska śmierci” to jedna z serii, którą powinien zobaczyć oraz, miejmy nadzieję, zrozumieć praktycznie każdy.

Nie jest to bowiem tylko dystopijna rzeczywistość stworzona ku rozrywce odbiorców, lecz swego rodzaju komentarz co do aktualnego stanu społecznego, kulturalnego i politycznego naszego świata. Wpleciony jest on w główną oś fabularną, nie każdy dostrzeże go na pierwszy rzut oka, czasami potrzebne jest ponowne przeczytanie bądź drobna pomoc w dostrzeżeniu i zrozumieniu pewnych niuansów. Ale nie można zaprzeczyć, że on tam jest.

Dzięki temu seria igrzysk, często nawiedzana przez twórczość Georga Orwella, jest dość unikalna. Ma uniwersalny charakter, ukryty za głęboko tkaną fabułą, dzięki czemu każda osoba może zrozumieć całość zupełnie inaczej niż inni.

Dodatkowo dość intrygująca jest kolejność czytania, dla pełnego emocjonalnego zrozumienia powinno się sięgać po nią w kolejności wydawania. Jak w gwiazdnych wojnach, gdzie ogląda się filmy w kolejności 4-5-6-1-2-3-7-8-9. Dla niektórych może to nie mieć sensu, ale uwierzcie mi, ma to znaczenie. Dlatego najlepiej zacząć od oryginalnej trylogii, opowiadającej o losach Katniss Everdeen, następnie sięgnąć po „Balladę ptaków i węży” i na samym końcu podejść do wschodu słońca.



Taka kolejność pozwala na zrozumienie pewnych wydarzeń, spojrzeć na zachowania postaci z innej perspektywy, i na kompletne straumatyzowanie czytelnika. To ważne, na poważnie. Każda osoba, która choć w pewnym stopniu przywiązuje się do fikcyjnych postaci, zostanie straumatyzowana. Jest to jeden z głównych punktów tej serii. Ludzie mogą umrzeć na każdym kroku, robią to, i nikt, kto przeżył, nie będzie już taki sam. Nawet czytelnik.

Także, jeśli jesteś osobą, która nie zapoznała się z innymi książkami z tego uniwersum to w dalszą część, czyli aktualną recenzję, zapuszczasz się na własną odpowiedzialność.

„Wschód słońca w dniu dożynek” to książka skupiająca się na 50 igrzyskach, czyli na Haymitchu i jego wygranej.

„Pierwsze, co widać po otwarciu tej lektury, to wybrane cytaty znanych pisarzy, w tym już wcześniej wspomnianego przeze mnie Orwella. Szczerze, podobieństwo i nawiązania igrzysk do świata z „1984” jest porażające, zwłaszcza w tej części. Propaganda uderza na każdym kroku, w postaci i, co zaskakujące, w czytelnika.

To, co wiemy z poprzednich części, niekoniecznie musi się zgadzać z prawdą, bo bohaterzy też są manipulowani. To było zaskakujące odkrycie i podziwiam Suzanne Collins za tak mocną zabawę informacjami, które podaje swoim odbiorcom. W jej wykonaniu to już praktycznie sztuka.

Tu wstawię nerwowy śmiech i przejdę dalej, by nie powiedzieć za dużo.

To nie jest spoiler, Haymitch wygrał. Nie powiem jakim kosztem, ale został zwycięzcą, a co za tym idzie późniejszym mentorem dystryktu dwunastego. Jest to wiadome, od wielu lat, więc względem niego ta książka nie powinna wniesć dużo. Cóż, to niekoniecznie prawda, bo zdołała złamać mi serce i wpędzić w zastój czytelniczy na kilka dni.

Podobieństwo Haymitcha i Katniss jest już ciężkie do zniesienia, w sensie emocjonalnym, ale ich różnice są o wiele gorsze. Już wcześniej można było dostrzec, że nie miał on lekko w życiu, ale tragizm jego postaci jest o wiele głębszy, bardziej bolesny. Przeczytanie tej książki w pewnym stopniu równa się przeczytaniu bohatera i ja nie byłam na to gotowa.

Oczywiście pomijając kwestię straumatyzowania mnie, której nie potrafię przypisać do którejś z tych kategorii.

Autorka ma przyjemny, prosty sposób pisania, za to stylistycznie dopasowuje się do osoby, z perspektywy której opowiada historię. To duży plus.

Czymś pomiędzy jest pojawienie się już wcześniej znanych postaci. Nie wiem, czy granica między przyjemnością, a przesadą została tu przekroczona, lecz ewidentnie Collins balansuje pomiędzy jedną i drugą stroną. I to, na którą się pochyla, zależy już od indywidualnej opinii każdego czytelnika.

Fajnym dodatkiem jest ukazanie, że dystrykt 12 tak właściwie nie ma znaczenia, ale gdy go nabiera, to nawiedza Kapitol tak, jak tylko się da. Oraz, że Lucy Gray, raczej jej duch, nigdy tak właściwie nie odszedł.

To prowadzi do poruszanej przez niektórych czytelników kwestii przysłowiowego „dojenia franczyzy”. Collins ma jeszcze inne książki, naprawdę ciekawą serię młodzieżowej fantastyki, i to nie jej wina, że akurat na to uniwersum rzucają się fani. Plus teraz jest dość odpowiedni czas na skomentowanie naszej rzeczywistości (plus utemperowanie dziewczyn zakochanych w Corio (to absolutnie wina aktora)).

Jedynym, moim zdaniem, realnym problemem jest zrobienie Haymitcha zbyt cukierkowego. Wiem, że to naiwne dziecko pełne nadziei, ale trochę mi to przeszkadzało. Ujmę to tak, w szerszej perspektywie ma to sens, ale na tu i teraz ma się poczucie, że coś nie gra. Mimo to uznaję tę książkę za naprawdę dobrą i w skali do 5 daję jej 4,5. (odejmuję pół za złamane serce).

Maja Roge

Kora - historia „pierwszej damy polskiego rocka”

Odważna, charyzmatyczna i bezkompromisowa - tak większość osób określa Korę, która wraz z zespołem Maanam odegrała ogromną rolę w historii polskiej muzyki rockowej. W latach 80. wokalistka wraz z zespołem odniosła ogromną popularność i dla wielu osób stała się nie tylko niepowtarzalną artystką, lecz także głosem sprzeciwu wobec szarej rzeczywistości w PRL-u. Jednak pomimo sukcesów artystycznych, życie Kory nie było wolne od traumatycznych wydarzeń.

Olga Aleksandra Ostrowska (bo tak brzmiało jej panieńskie nazwisko) przyszła na świat 8 czerwca 1951 r. w Krakowie. Kora była najmłodszym z pięciorga dzieci Marcina i Emilii Ostrowskich. Marcin Ostrowski urodził się w Buczaczu, gdzie przed wojną pełnił funkcję komendanta Policji Państwowej. Również w latach przedwojennych związał się ze swoją pierwszą żoną Eugenią, z którą doczekał się trzech córek. Jednak spokój rodziny zburzył wybuch II wojny światowej, podczas której Ostrowski został aresztowany przez NKWD, natomiast jego żona i córki zostały zesłane w głąb ZSRR, gdzie w 1946 r. Eugenia zmarła. Marcinowi udało się uciec z więzienia i przedostać się do Generalnego Gubernatorstwa. Córki Ostrowskiego przeżyły zesłanie i po wojnie udało im się wrócić do polski, jednak Kora nie utrzymywała kontaktów ze swoimi przyrodnimi siostrami. Matka Kory Emilia, także pochodziła ze wschodu, a dokładniej ze Stanisławowa. Emilia z wykształcenia była nauczycielką i przed wojną pracowała w tym zawodzie. Rodzice Kory poznali się w latach 40. w Krakowie, gdzie oboje pracowali jako urzędnicy. Kora miała czworo rodzeństwa: trzech braci oraz siostrę. Dom rodzinny państwa Ostrowskich był bardzo ubogi, bowiem siedmioosobowa rodzina zajmowała jedną izbę, przekształconą z piwnicy w jednej z kamienic na ulicy Grottegra w Krakowie. Do złej sytuacji materialnej rodziny przyczyniła się także depresja ojca Kory, który nie mógł pogodzić się z powojenną rzeczywistością. Wstydził się także późnego ojcostwa i prosił małą Olgę, aby w towarzystwie mówiła do niego „dziadku”.

Gdy Kora miała cztery lata, jej mama zachorowała na gruźlicę, w wyniku której nie była w stanie zajmować się dziećmi. Z tego powodu Kora oraz jej starsza siostra trafiły do domu dziecka w Jordanowie, prowadzonego przez siostry zakonne. Wraz z tym momentem nastał dla Kory traumatyczny czas w jej życiu, bowiem wokalistka przyznała po latach, że zakonnice znęcały się nad nią i innymi dziećmi fizycznie oraz psychicznie. Dzieci były zastraszane i surowo karane za najdrobniejsze przewinienia. Wydarzenia z domu dziecka na zawsze pozostały jej w psychice.

Kora w domu dziecka spędziła aż pięć lat. Do domu rodzinnego wróciła w 1960 r. jednak niestety to nie był koniec strasznych wydarzeń w życiu małej Oli. W tym samym roku zmarł Marcin ostrowski, prawdopodobnie na zawał serca. To właśnie Kora pierwsza znalazła ciało martwego ojca, kiedy wstała rano i chciała go obudzić. W tym samym czasie nadeszło kolejne traumatyczne zdarzenie, które na zawsze naznaczyło ogromny ślad w życiu Kory. Jako kilkuletnie dziecko doświadczyła molestowania seksualnego przez jednego z księży, który podstępem zwabiał dzieci do siebie. Te wydarzenia mocno odbiły się na podejściu Kory do wiary i kościoła. W późniejszych latach już jako popularna wokalistka wiele razy w licznych wywiadach krytykowała wpływ kościoła na różne dziedziny życia. Przez pewien czas Kora mieszkała w Jabłonowie Pomorskim u swojego wujostwa. Jednak tam również jako dziecko nie zaznała spokoju, ponieważ opiekunowie wykorzystywali dziewczynkę w swoich małżeńskich rozgrywkach i kazali jej pracować. Podczas pracy ciotka kazała małej Oldze obserwować wuja, gdyż miała obsesję na punkcie zdrady. Jedynymi odskoczniami od licznych problemów były dla Kory książki, które uwielbiała, a także przyroda. Miłość do książek i przyrody pozostała Korze do końca życia.

Kiedy Kora wróciła do domu, sytuacja nie ulegała poprawie. Problemów zaczęli przysparzać jej bracia, którzy nadużywali alkoholu, co ostatecznie doprowadziło ich do choroby. Po śmierci ojca Kory, samotnie wychowująca dzieci matka nie radziła sobie z popadającymi w alkoholizm braćmi, przez co dochodziło w domu do licznych awantur. Problemy w domu doprowadziły do tego, że nastoletnia Olga zaczęła z niego uciekać. Kiedy uczęszczała do szkoły średniej, zetknęła się ze światem hippisów i mocno się z nim związała. Przebywając w środowisku hippisowskim poznała swoją pierwszą poważną miłość. Był nim Ryszard Terlecki, wówczas nosił pseudonim „Pies”. Kora i Pies byli przez jakiś czas parą, jednak związek ten nie przetrwał. Obecnie Terlecki jest znanym politykiem. To właśnie w czasach hippisowskich jedna z osób wymyśliła dla Olgi pseudonim „Kora”.

Jakiś czas później Kora na jednym z koncertów w Krakowie poznała swojego przyszłego męża Marka Jackowskiego. Para pobrała się na początku lat 70. A niedługo po tym wydarzeniu na świat przyszedł ich syn Mateusz. Mimo to początek lat 70. również nie był wolny od trudnych chwil w życiu młodej kobiety, bowiem w 1971 roku zmarła mama Kory. W latach 70. Kora dorabiała jako fotomodelka oraz przez pewien czas pracowała na oddziale psychiatrii dziecięcej. W połowie lat 70. małżeństwo z powodu problemów mieszkaniowych przeprowadziło się z Krakowa do Warszawy. W tym czasie dużo się działo w życiu Kory. W Warszawie poznała Kamila Sipowicza, który wówczas był sąsiadem państwa Jackowskich. Kora nawiązała romans z mężczyzną, czego owocem był urodzony w 1976 r. drugi syn Kory- Szymon. Jednak ona ukrywała fakt, iż chłopiec nie jest dzieckiem Jackowskiego. W tym samym czasie narodził się pierwszy Maanam. Na początku zespół nazywał się M-a-M od pierwszych imion założycieli, czyli Marka Jackowskiego i Miła Kurtisa. Później rozwinęto nazwę na Maanam Elektryczny Prysznic, co ostatecznie zostało skrócone do Maanam. Na przestrzeni czasu, zmieniał się także skład grupy. Kiedy Milo Kurtis odszedł z zespołu, jego miejsce zajął John Porter. Przełom nastąpił w 1979 roku, kiedy Porter odszedł z zespołu. W tym roku do grupy dołączyli nowi muzycy. Odtąd głównym kompozytorem utworów był Marek Jackowski, zaś teksty piosenek pisała Kora.

Rok 1980 zarówno dla Kory, jak i dla całego zespołu otworzył przepustkę do statusu gwiazdy, a stało się tak za sprawą KFPP w Opolu, na którym Maanam wystąpił. Kora śpiewająca *Boskie Buenos*, i *Żądzę pieniądza* wywołała niemałe poruszenie wśród społeczeństwa. Jedni ją podziwiali, drudzy krytykowali. Jednak w tym czasie rozpoczął się najlepszy okres w historii zespołu. Kora budziła podziw swą charyzmą i wizerunkiem. Krótkie włosy, ostry makijaż i ciemne okulary stały się jej znakiem rozpoznawalnym. Do tej pory żadna z piosenkarek tak nie wyglądała. Kora stała się inspiracją dla wielu dziewczyn, które chciały wyglądać tak jak ich idolka. Pierwsza połowa lat 80. Była dla grupy Maanam bardzo owocna, gdyż zespół dawał nawet po dwa koncerty dziennie i nagrywał wciąż nowe piosenki. W tym czasie powstały takie przeboje jak: *Cykady na Cykladach*, *Szare miraż*, *Krakowski Spleen*, *Raz-dwa raz- dwa*, *Kocham Cię kochanie moje*, *Lucciola*, *Ta noc do innych jest niepodobna*, *Paranoja jest goła* i wiele innych utworów, które zapisały się na zawsze w historii polskiego rocka. Niestety dobrą passę przerwał rok 1984, w którym Maanam nie zgodził się wystąpić dla socjalistycznej młodzieży, przez co władze PRL wyciągnęły surowe konsekwencje, poprzez zakazanie puszczenia piosenek zespołu w radiu i telewizji. Maanam dostał również zakaz koncertowania. Jednak po jakimś czasie zakazy te zniesiono. Mimo to w 1986 roku, Kora zdecydowała o zawieszeniu działalności Maanamu, a do tej decyzji przyczyniło się wiele powodów. Pierwszym z nich była choroba alkoholowa męskiej części zespołu, natomiast drugim powodem były zawirowania w życiu prywatnym Jackowskich. W połowie lat 80. Kora rozwiodła się z Markiem i w tym samym czasie wyjawiała prawdę o biologicznym ojcu Szymona. Wokalistka wiele razy wspominała że okres w którym zawiesiła zespół był jednym z najcięższych okresów w jej życiu, który przeplącała depresją. Na szczęście udało jej się wrócić do życia publicznego i w 1987 roku, wraz z zespołem Pudelsi nagrała album pt. *Bela Pupa*. Niedługo po tym pojawiły się nowe piosenki Maanamu, który został reaktywowany z innymi muzykami. Jedną z najbardziej znanych piosenek, która powstała w tym czasie była *Się ściemnia*.

Jednak prawdziwy powrót miał miejsce w latach 90. Kiedy do zespołu po paroletniej przerwie wrócili poprzedni muzycy. W tym czasie Maanam zmienił nieco swoje brzmienie z agresywnego rocka i pełnych buntu tekstów na delikatniejszą muzykę z lirycznymi tekstami Kory. W latach 90. Powstały takie piosenki jak: *Bez Ciebie umieram*, *Wyjątkowo zimny maj*, *Róża*, *Anioł (miłość to wieczna tęsknota)*, *Po to jesteś na świecie*, *Jeśli chcesz*, *Derwisz*, czy *Mówią, że miłość mieszka w niebie*. Zmiany nastąpiły także w życiu prywatnym Kory, która oficjalnie była związana z Kamilem Sipowiczem. W latach 90. Miała także premierę pierwsza wersja książki o życiu wokalistki pt. *Podwójna linia życia*. Także Kora wydała solową płytę z piosenkami z Kabaretu Starszych Panów pt. *Ja pana w podróż zabiorę*.

Mimo zmiany ustroju, Maanam nie stracił popularności w latach 90. Jednak początek lat 00. wyglądał już nieco gorzej, a nowe płyty zespołu ukazywały się bez większego echa. Jednak Maanam wciąż był obecny na najważniejszych wydarzeniach muzycznych w Polsce, a Kora wydała kolejną solową płytę pt. *Kora, Ola! Ola!*. W 2003 r. nastąpił kolejny przełom w historii zespołu, gdyż z Korą i Markiem pożegnali się muzycy z głównego składu Maanamu i w ten sposób zespół swoją ostatnią płytę z nowymi piosenkami wydał z nowymi, młodszymi muzykami.

2008 rok nie był dobrym rokiem dla fanów Maanam, ponieważ w tym roku zespół został po raz drugi zawieszony i niestety jak się później okazało owo zawieszenie okazało się już ostateczną decyzją Kory. Od tego czasu Kora rozpoczęła karierę solową i koncertowała z nowymi muzykami. W 2010 roku wydała singiel *Zabawa w chowanego*, w którym poruszyła tematykę molestowania przez księdza, jakiego doświadczyła w dzieciństwie. Rok 2011 był przełomowy dla piosenkarki. W tym czasie zasiadła w jury w programie *Must be the music – tylko muzyka*, który był emitowany przez telewizję Polsat. W programie tym nie bała się wyrażać swojej opinii, a jej krytyka wobec uczestników programu, bywała miazdząca, ale szczerą.

W 2011 roku wydała swój solowy album pt. *Ping Pong*, na którym znalazły się zupełnie nowe piosenki i jak się później okazało była to niestety ostatnia płyta Kory. W 2013 roku u Kory zdiagnozowano nowotwór złośliwy jajnika. Choroba spowodowała, że piosenkarka była zmuszona zawiesić koncertowanie. W tym samym roku wraz ze swoim wieloletnim partnerem Kamilem Sipowiczem wzięła ślub i od tej pory nazywała się Olga Sipowicz. Oprócz dramatycznej diagnozy, 2013 rok przyniósł Korze jeszcze jedno trudne wydarzenie, gdyż w tym roku na zawał serca zmarł Marek Jackowski – jej były mąż. Wokalistka bardzo przeżyła jego odejście i w licznych wywiadach wspominała, że dopiero po jego śmierci uświadomiła sobie jak bardzo ważnym był dla niej człowiekiem.

Po usłyszeniu diagnozy, Kora podjęła walkę o życie i zdrowie. Mimo przechodzonego leczenia nie zrezygnowała z udziału w MBTM i była jurorką aż do zakończenia emisji programu w 2016 r. Podczas choroby artystka wraz ze swoim mężem przeniosła się na Roztocze. Oprócz walki o swoje zdrowie, rozpoczęła również walkę o zdrowie i życie innych kobiet, które zmagają się z tego rodzaju nowotworem, bowiem wywalczyła refundację przez NFZ leku, który był drogi i jednocześnie niezbędny w walce z nowotworem. Niestety w 2017 roku u Kory nastąpił nawrót choroby z przerzutami do mózgu. Pomimo natychmiastowej operacji i leczenia, stan wokalistki się pogarszał. Kora odeszła 28 lipca 2018r. w swoim domu na Roztoczu. Piosenkarce w ostatnich chwilach życia towarzyszyli przyjaciele i rodzina. Kora została pochowana na Warszawskich Powązkach.

Pomimo tego, że od śmierci Kory w tym roku minie już sześć lat, to pamięć o niej nadal żyje, a piosenki, które stworzyła wspólnie z Markiem Jackowskim pozostaną nieśmiertelne. Dla mnie Kora zawsze będzie autorytetem nie tylko jako artystka, ale także jako kobieta. Ponieważ zawsze uważała, że kobieta powinna być niezależna i zawsze powinna mieć swoje zdanie na każdy temat. Kora była, jest i będzie uosobieniem siły, odwagi, kobiecości i delikatności w jednym.



*Natalia
Płuciennik*

Mario Kart – powrót serii po „zabiciu” jej przez Nintendo

Nintendo to firma, która jest jednocześnie kochana i znienawidzona przez fanów. Jedną z ich najpopularniejszych marek jest „Mario Kart” – seria, w której bohaterowie ze świata Mario ścigają się w gokartach. Jednak po zakończeniu nowych aktualizacji dla dwóch części gry w 2023 roku, fani nie mieli nadziei na dobrą przyszłość tej serii.

„Mario Kart” zadebiutowało 27 sierpnia 1992 roku ze swoją pierwszą grą – „Super Mario Kart” na Nintendo Entertainment System. Od tej daty seria ma łącznie 15 gier, z czego 10 należy do kanonu uniwersum. Każdy system konsol Nintendo miał jedną, główną grę z cyklu „Mario Kart”. W 2014 roku Nintendo wydało ósmą część serii, „Mario Kart 8” na konsolę Wii U. Gra nie odniosła sukcesów, tym bardziej, że sam system miał bardzo niską sprzedaż w porównaniu do Wii i 3DS. W 2017 roku ta sama gra powróciła na konsolę Nintendo Switch pod nową nazwą – „Mario Kart 8 Deluxe” i posiada więcej postaci, pojazdów, tras, itemów i opcji. Poza tym jest identyczna. Tym razem gra odniosła sukces, tak samo jak i sama konsola.

W 2019 roku Nintendo wydało „Mario Kart Tour”, chronologicznie dziewiątą część serii. Gra wyszła na urządzenia mobilne i jest darmowa do pobrania.

Bohaterowie ścigają się po fikcyjnych miejscach znanych z uniwersum Mario, jak i pierwszy raz po prawdziwych miastach, jak Nowy Jork, Londyn, Meksyk i temu podobne. Gra wprowadziła nowe sterowanie i mechanikę. Na początku wielu fanów nie było zadowolonych z gameplayu i z obecności elementów gacha i mikropłatności, ale producenci szybko naprawili wszystkie błędy. Gra co dwa tygodnie miała aktualizacje, w których twórcy dodawali nowe trasy, pojazdy, postacie i alternatywne stroje dla nich. Gra była „dojną krową” i przynosiła ogromne zyski producentom.

W lutym 2022 roku Nintendo ogłosiło, że „Mario Kart 8 Deluxe” dostanie DLC, w którym będą nowe postacie i trasy. Od marca 2022 do listopada 2023 twórcy dodawali 6 „Wave-ów”, w których były nowe mapy. Zaczynając od „Wave 4” z lutego 2023 roku, zaczęły pojawiać się nowe grywalne postacie, łącznie 8 bohaterów, którzy pojawili się w starszych odsłonach (lub w „Mario Kart Tour”, mimo że chronologicznie jest po Ósemce). Byli to Birdo, Petey Piranha, Wiggler, Kamek, Diddy Kong, Funky Kong, Pauline i Peachette.



Źródło: freerangestock.com

Twórcy w 2022 roku usunęli elementy gacha z „Mario Kart Tour”, co podzieliło zdania fanów. Jedni byli zadowoleni z tego rozwiązania, natomiast wielu narzekało, w szczególności, że gry gacha są bardzo popularne w ostatnich latach, jak i uzależniające. Dziewiąta część serii miała mnóstwo świetnych aktualizacji i przywracała zapomniane postacie, między innymi Donkey Kong Jr., który pojawił się tylko w „Super Mario Kart”. Mimo tego wszystkiego, Nintendo miało inne plany na obie części „Mario Kart”. Tour dostał swój ostatni unikalny update pod koniec września 2023 roku. Twórcy dodali ostatnią postać, Gold Mario, który ma najlepszą umiejętność z bohaterów i był pierwotnie grywalny tylko w specjalnym trybie do zbierania monet. Od października 2024 roku do kwietnia 2025 roku gra ma dalej aktualizacje co dwa tygodnie, natomiast nie ma nowego kontentu, a wracają po prostu trasy dodane wcześniej. Natomiast 8 Deluxe dostał ostatni „Wave” w listopadzie 2023 roku i to była ostatnia aktualizacja dla tej części.

Fani nie kryli niezadowolenia, jednak jakby nie patrzeć, Nintendo pod koniec 2023 roku „uśmierciło” ósmą i dziewiątą część jednej z najpopularniejszych serii gier na świecie. Mimo braku nowego kontentu, obie gry nadal cieszą się ogromną popularnością i serwery są pełne graczy. Jednak jest to przykre, jak szybko firma potrafi zakończyć aktualizacje lub wsparcie dla danych gier.

Żeby tego było mało, w 2024 roku Nintendo oficjalnie zamknęło serwery online dla konsoli Wii U. Gracze bez modyfikowania systemu nie mogą już zagrać z innymi online w żadne gry.

To tym bardziej dobiło oryginalną wersję „Mario Kart 8”, jak i cały fandom serii. Fani mogli tylko wyczekiwać newsów o nowej odsłonie na następną konsolę.

Marzenia graczy spełniły się 16 stycznia 2025 roku, kiedy Nintendo w mediach społecznościowych udostępniło pierwszy trailer nowej konsoli – Nintendo Switch 2. Pod koniec filmiku można zobaczyć demo nowej odsłony „Mario Kart”. Fani od razu zauważyli trochę inną estetykę gry jak i to, że zamiast 8-12 rajdowców (jak było w poprzednich częściach) będzie mogło równocześnie ścigać się aż 24 postaci.

Nintendo 2 kwietnia 2025 roku w mediach społecznościowych opublikowało „direct” do konsoli Nintendo Switch 2 – godzinną transmisję z nowymi grami i możliwościami sprzętu. Wideo rozpoczynało się od przedstawienia gameplayu i funkcji nowego „Mario Kart”, które ostatecznie zostało nazwane „Mario Kart World”. Fani nie kryli swojego zachwycenia w komentarzach, mimo że nowa część będzie się jednak trochę różnić od poprzednich. Gra będzie dostępna w dniu premiery Nintendo Switch 2, 5 czerwca 2025 roku i będzie można kupić ją razem z konsolą.

Mimo, że „Mario Kart World” przynosi na stół nową mechanikę i tryby, sporo różniąc się od klasycznych części, to fani są podekscytowani i pokładają naprawdę ogromną nadzieję, że gra będzie warta swojej ceny i uwagi. Aktualnie każdy ogląda różne trailery i demo gameplaye, żeby wyciągnąć z nich jak najwięcej szczegółów, a wszystko jest publikowane na bieżąco na fanowskiej Wiki tytułowej gry.

Piotr Żaniuk

Obcy Izolacja – dziesięć lat samotności i nadziei na kontynuację



Dziesięć lat po premierze survival horroru „Obcy: Izolacja”, który zdobył uznanie za swoją atmosferę i wierne oddanie świata z kultowego filmu „Obcy – 8. pasażer Nostromo”, twórcy z **Creative Assembly** ponownie wracają do tego mrocznego uniwersum.

Mimo upływu lat fani „Izolacji” wciąż wracają do tej gry, uznając ją za jedną z najlepszych adaptacji w historii gier komputerowych. Teraz, w rocznicę wydania, twórcy z Creative Assembly oficjalnie ogłosili to, na co czekano latami – pracę nad długo wyczekiwanym sequelem.

Klimatyczny horror zamiast kolejnej strzelanki

„Obcy: Izolacja” wydana w 2014 roku zaskoczyła fanów serii zupełnie nowym podejściem do uniwersum Obcego. Zamiast dynamicznej akcji i widowiskowych strzelanin, gracze zostali wrzuceni w mroczny, klaustrofobiczny świat, gdzie głównym przeciwnikiem nie był jedynie budzący strach Ksenomorf, ale również poczucie osamotnienia i nieustanna walka o przetrwanie. Gra zrezygnowała z szybkiego tempa na rzecz budowania atmosfery grozy, oferując zupełnie odmienne doświadczenie niż wcześniejsze tytuły.

W kosmosie nikt nie usłyszy twojego krzyku

Akcja gry rozpoczyna się w 2137 roku, 15 lat po wydarzeniach z pierwszego filmu „Obcy – 8. pasażer Nostromo”. Gracz wciela się w Amandę Ripley – córkę Ellen Ripley, głównej bohaterki kinowej produkcji. Dziewczyna za wszelką cenę chce dowiedzieć się co stoi za zniknięciem matki i jak potoczyły się jej losy. Gdy dowiaduje się, że została znaleziona czarna skrzynka z Nostromo – statku kosmicznego, którym leciała Ellen – nie waha się i wyrusza w podróż na stację Sewastopol. Szybko okazuje się, że z pozoru zwykła misja przeradza się koszmar, w którym młoda Amanda musi zmierzyć się z zabójczą, obcą istotą, wadliwymi androidami z morderczym oprogramowaniem oraz walczącymi o przetrwanie ludźmi.

Dbłość o szczegóły

Jednym z największych wyzwań, z jakimi zmierzyli się producenci, było oddanie atmosfery pierwszego filmu z 1979 roku – mrocznej, minimalistycznej, pełnej niepokoju i klaustrofobii.

Twórcy z Creative Assembly postawili na autentyczność i wierność materiałowi źródłowemu, co zaowocowało grą, która wywołała prawdziwe ciarki na plecach u graczy. Ksenomorf, którego pojawienie się zapowiadał charakterystyczny dźwięk czujnika ruchu, był nieprzewidywalny, co sprawiało, że każda sekunda gry niosła ze sobą zagrożenie. Gracze musieli unikać bezpośrednich konfrontacji, skrywać się w szafkach, kanałach wentylacyjnych czy za elementami otoczenia, aby przetrwać. Każdy krok mógł być ostatnim, a każdy dźwięk – sygnałem nadciągającej śmierci.

Wkładam kartę magnetyczną do automatu, w kościach czuję schodząca gdzieś presję, niewyobrażalną ulgę – wspomina Roger Żochowski, recenzent gry. Sekundę później gra brutalnie sprowadza mnie do parteru. Do poziomu leszcza, który za bardzo uwierzył w swoje możliwości.

Design stacji Sevastopol, utrzymany w stylu retrofuturystycznym, przypominał o estetyce lat 70. i w pełni oddawał klimat filmowego „Obcego”. Nie znajdziemy tutaj nowoczesnych gadżetów czy zaawansowanej technologii znanej z późniejszych filmów serii. Twórcy starannie odwzorowali wnętrza, używając technologii przypominających te, którą znamy z pierwszego filmu – monitory CRT, analogowe systemy komputerowe i surowe, metaliczne korytarze, które nadawały grze wyjątkowego charakteru.

Samo eksplorowanie zakamarków Sewastopolu, mimo fabularnej cienia, jest przyjemne – twórcy potrafią zbudować i utrzymać napięcie, więc nawet, gdy wracamy po własnych śladach (co zdarza się nieco zbyt często), robimy to z duszą na ramieniu – opowiada Michał Walkiewicz w swojej recenzji na portalu filmweb.pl.

Twórcy gry, świadomi, jak ważną rolę w budowaniu atmosfery grozy odgrywa dźwięk, postawili na precyzyjne odtworzenie wielu elementów, które uczyniły ścieżkę dźwiękową pierwszego filmu kultową. Oprawa audio nie jest jedynie tłem, ale jednym z narzędzi, które tworzą immersję.

Sewastopol żyje – dudnienie, stukanie, rżenie i inne odgłosy pomagają budować ciężką atmosferę – wspomina Mateusz Zdanowicz w swojej recenzji na portalu eurogamer.pl. Muzyka nie jest zbyt nachalna, często w ogóle jej nie słychać, natomiast w odpowiednich momentach sprawia, że serce szybciej nam bije, a poziom adrenaliny rośnie.

Innowacyjne AI, które chwalą do dziś

Sztuczna inteligencja Ksenomorfa jest jednym z najbardziej innowacyjnych i przerażających elementów gry, stanowiąc główny czynnik budujący napięcie i nieprzewidywalność rozgrywki. W przeciwieństwie do typowych przeciwników w grach, Obcy nie podąża sztywnymi ścieżkami czy prostymi algorytmami. Jego AI zostało zaprojektowane tak, aby ksenomorf polował na gracza w sposób, który imituje prawdziwe zachowanie drapieżnika. Potwór nieustannie patroluje różne obszary, przeszukuje pomieszczenia i reaguje na wszelkie dźwięki czy ruchy. Największym wyzwaniem dla gracza jest to, że istota uczy się na podstawie działań Amandy Ripley – jeśli często korzysta z jednego schowka czy często używa urządzeń do rozpraszania, potwór zaczyna zwracać na to uwagę i staje się coraz bardziej efektywny w swojej pogoni.

„Za zachowanie potwora odpowiadają dwie sztuczne inteligencje: Reżyser oraz sam Obcy.

Reżyser jest wszechwiedzący i posiada wszystkie istotne informacje, włącznie z tym, gdzie znajdują się Ksenomorf i sterowaną przez gracza Amandą Ripley” – wyjaśnia May Day w swoim artykule na stronie cross-play.pl.

„Zrobiłabym to lepiej” czyli moje doświadczenia z grą

Po raz pierwszy zetknęłam się z grą Obcy: Izolacja przypadkiem, przeglądając filmiki u youtubera Elevena. Wcześniej oglądałam wszystkie cztery filmy z uniwersum Obcego, byłam więc ciekawa jak prezentuje się gra. Gameplay Elevena był jak zwykle chaotyczny, pełen biegania, krzyków przerażenia i giniecia z rąk Obcego. Zapragnęłam sama spróbować swoich sił w tej produkcji, przejść ją na spokojnie, pozbiierać wszystkie te znajdzki, które zostały pominięte przez youtubera. Najbardziej ciekawiły mnie te zawierające wypowiedzi aktorów z kultowej pierwszej części serii, nagrane specjalnie na potrzeby gry. Udałam się więc do sklepu z elektroniką i zakupiłam swoją kopię w pięknym, metalowym pudełku.

Jak pierwsze wrażenia? Przede wszystkim mój gameplay różnił się tym, że musiałam zbadać każdy zakamarek, podnieść każdą część, która mogła się przecież przydać do nowych craftingów. Eksplorowałam Sewastopol w poszukiwaniu notatek, identyfikatorów, nagrań z Nostromo aby jeszcze lepiej poznać fabułę. A pierwsze spotkanie z Obcym? Zdecydowanie pełne napięcia, przebyte na kuckach aby nie narazić się na atak. Najbardziej emocjonującą lokacją była Wieża Medyczna SciMed. Dotąd gracz, w zależności od stylu przechodzenia gry, mógł albo w ogóle nie zwrócić na siebie uwagi Obcego, albo wręcz przeciwnie - czuć cały czas jego oddech na karku.

Należałam do tej pierwszej grupy graczy, która idąc lub skradając się, przemierzała stację Sewastopol. W Wieży Medycznej dział się prawdziwy horror bo nie dało się ominąć konfrontacji z Obcym. Kierowany przez skrypt, zawsze wychodził gwałtownie z szybu wentylacyjnego, aby zacząć krążyć po lokacji w poszukiwaniu gracza. Mimo, że przeszłam grę już kilkakrotnie to i tak zawsze odczuwam dreszczyk emocji gdy mam przed sobą ten fragment rozgrywki.

Moją ulubioną postacią drugoplanową w grze był android Christopher Samuels. Przypominał mi on robota Bishopa z Obcy – decydujące starcie. Mimo niechęci głównej bohaterki filmów, spowodowanej wydarzeniami z pierwszej części, zawsze służył pomocą i wsparciem, czym zaskarbił sobie sympatię widzów w tym moją. Samuels od początku gry wspierał Amandę w poszukiwaniach Ellen. Od niego dziewczyna dowiaduje się o znalezieniu czarnej skrzynki z Nostromo i dzięki niemu ma okazję wyruszyć w podróż na stację kosmiczną. W trakcie samotnego przemierzania Sewastopolu, rozmowa głównej bohaterki z androidem zawsze dodawała otuchy.

Wielkie wieści po 10 latach oczekiwania

Od premiery gry minęła dekada i chyba każdy fan był zaskoczony niespodzianką jaką przygotowali twórcy z Creative Assembly.

Z okazji 10. rocznicy, wydaje się, że powinniśmy dać wam znać, iż usłyszeliśmy wasze prośby głośno i wyraźnie. Dziś mam przyjemność potwierdzić w imieniu zespołu, że kontynuacja Alien: Isolation jest na wczesnym etapie rozwoju. Podzielimy się z wami kolejnymi informacjami, gdy tylko będziemy gotowi. Poinformował Alister Hope reżyser Obcego: Izolacji na platformie X.com.

W świecie pełnym dynamicznej akcji i szybkich strzelanin, „Obcy: Izolacja” przypomina, że prawdziwy horror to ten, który wślizguje się w naszą świadomość i nie pozwala zasnąć. A sequel? Osobiście nie mogę się doczekać. Czy sprostą oczekiwaniom? Czas pokaże.

Ewa Misiewicz

Największa liczba plot twistów w jednej książce – recenzja „Skazanego” Freidy McFadden

Plot twist to bardzo ważny element książek kryminalnych i thrillerów. Autorce „Skazanego” wychodzą one bardzo dobrze, wręcz naturalnie. W poprzednio czytanych przeze mnie thrillerach „Pomoc domowa” oraz „Pomoc domowa. Sekret” zwróciłam uwagę, że posiadają one wybitnie napisane zwroty akcji. Jednak w tej książce są one o wiele bardziej zakręcone i szokujące.

Wydana w czerwcu 2024 roku książka skrywa w sobie nietuzinkową historię. Licencjonowana pielęgniarka zaczyna pracę w więzieniu o zaostrożonym rygorze. Niedawno zmarli jej rodzice, więc razem z synem wprowadza się do domu rodzinnego i chce prowadzić spokojne życie.

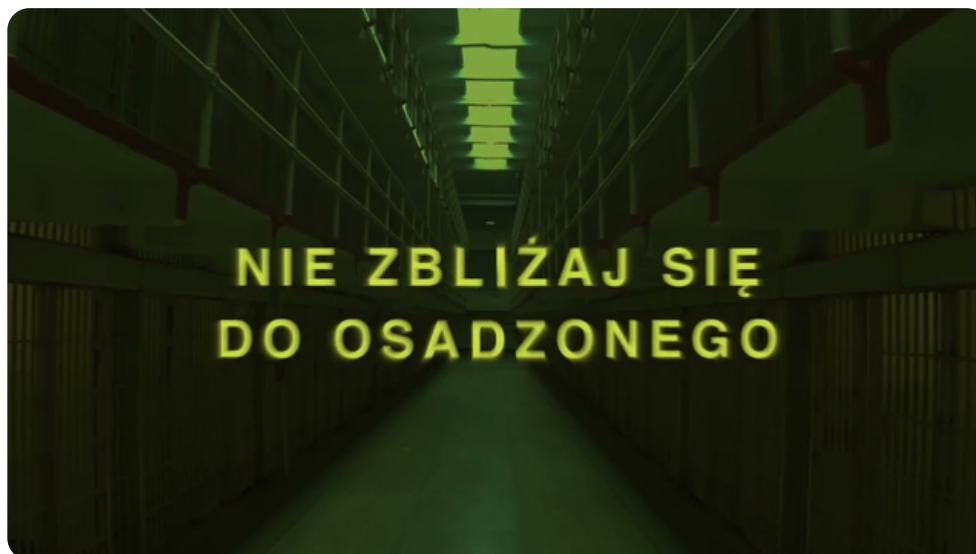


Niestety, w więzieniu, w którym pracuje, odbywa karę jej były ukochany, który jedenaście lat wcześniej próbował ją zamordować i który jest ojcem jej syna. To jednak nie wszystko. To właśnie jej zeznania były kluczowe i pomogły go skazać, choć wiele lat temu był także drugi podejrzany.

Mężczyzna przypadkowo wpada na nią, gdy odprowadza swojego syna do nowej szkoły, i bardzo pragnie odnowić kontakt. Natomiast wszystko jest jeszcze bardziej pogmatwane i wcale nie takie, jakie się wydaje.

Podczas pracy w ośrodku Brooke, bo tak ma na imię główna bohaterka, zostaje zapoznana z trzema zasadami, których powinna się trzymać, aby przetrwać i nie nadebrać nikomu na odcisk. Po pierwsze – należy traktować wszystkich więźniów z szacunkiem. Z tym kobieta nie ma żadnego problemu, gdyż patrzy na osadzonych jak na ludzi, a nie jak na kryminalistów, choć z początku nie było jej łatwo odrzucić uprzedzenia. Pomaga każdemu i czasami jest nawet zbyt uprzejma, co mężczyźni biorą za oznakę zainteresowania.

Źródło: Klatka z booktrailera wydawnictwa Czwarta Strona



Pomimo tego, że książka napisana jest lekkim językiem, niekiedy czytało mi się ją bardzo ciężko. Wydawało mi się, że główna bohaterka jest bardzo lekkomyślna i zbyt delikatna jak na

Tutaj dochodzimy do zasady numer dwa – pod żadnym pozorem nie ujawniać swoich danych osobowych. Brooke niekoniecznie uważa tę zasadę za potrzebną. Choć z początku próbuje ukrywać, kim jest, i nie podaje żadnych szczegółów ze swojego prywatnego życia, ma do osadzonych luźne podejście.

Lubi z nimi rozmawiać i pomaga im bardziej z dobroci serca niż z obowiązku zawodowego. Listę zasad kończy zakaz spoufalania się i nawiązywania jakichkolwiek więzi z mężczyznami.

Nikt jednak nie wie, że pielęgniarka złamała tę regułę jeszcze zanim znalazła się w więzieniu. Nie boi się o siebie, bardziej ciekawi ją życie dawnego ukochanego, więc mimowolnie nawiązuje z nim coraz głębszą relację – zarówno fizycznie, jak i emocjonalnie.

środowisko, w którym się znalazła. Jednak zostało to zepchnięte na dalszy plan przez nawarstwiające się liczne plot twisty, które aż do samego końca kazały zastanawiać się, czy to, co aktualnie jest przedstawiane, to prawda, czy może zaraz znów wszystko obróci się w inną stronę.

Samo zakończenie niesamowicie mnie porwało – szczególnie elementy mroczniejsze i opisy miłości matczynej, które pokazują, jak matka potrafi zawalczyć, aby jej dziecko było bezpieczne. Polecam serdecznie ten thriller na coraz to dłuższe wieczory. Mi nie udało się odgadnąć zakończenia, ale może wam się uda.

**Aleksandra
Kowalczyk**

Twój list z Hogwartu wreszcie przyleciał, czy warto go otworzyć?

Dziedzictwo Hogwartu miało swoją premierę 10 lutego 2023 roku i zostało wycenione na około 270 złotych. Jak przystało na prawdziwą "polską cebulę" postanowiłam poczekać na lepszą ofertę i tak po 2 latach od premiery w końcu udało mi w lutym zakupić ten tytuł i w przeciągu miesiąca ukończyć główną linię fabularną oraz bardziej znaczące zadania poboczne.

To opowieść o chłopcu, który przeżył... a nie, jednak nie o nim

Twórcy Hogwarts Legacy postanowili w swojej grze odejść od dobrze wszystkim znanej historii Harrego Pottera i dać graczom możliwość swobodnego kreowania swojej własnej postaci. Fabuła gry osadzona jest w 1890 roku i rozgrywa się przede wszystkim w tytułowym zamku Hogwart i wiosce Hogsmeade. Oczywiście nie są to jedyne lokacje – gracze mogą zwiedzać dość sporą mapę wypełnioną dodatkowymi aktywnościami. Po stworzeniu postaci w zasadzie od razu jesteśmy wrzuceni w akcję gry. Dowiadujemy się, że zaczynamy naukę od piątego roku i potrafimy władać starożytną magią, która w nieodpowiednich rękach może stanowić zagrożenie dla świata czarodziejów. Wraz z pomocą naszego mentora będziemy badać jej tajniki, a także powstrzymywać złoczyńców przed wykorzystaniem jej do niecných celów. Fabuła gry była kwestią sporną wśród fanów uniwersum.

Jedni byli zwolennikami sprawdzonych rozwiązań, drudzy zaś widzieli powiew świeżości jaki zapewniało odejście od dobrze wszystkim znanej historii Harrego Pottera. Osobiście oczekiwałam premiery z zaciekawieniem, ale bez szczególnej zapału. Wyjdzie to wyjdzie. Jeśli mój Złom, jak zwykłam pieszczotliwie nazywać swój komputer, podoła to przejdę, a jeśli nie to trudno.

Tyle do roboty, że aż nie wiadomo w co włożyć ręce

Muszę przyznać, że pierwsze chwile z grą trochę mi się dłużyły. W tego typu produkcjach uwielbiam eksplorować, zbierać WSZYSTKO co tylko może zostać zebrane, odkrywać sekrety, czyścić wręcz mapę. Dlatego trwający koło godzinę prolog przyjąłam ze średnim entuzjazmem. Ale kiedy gra w końcu pozwoliła mi na swobodne poruszanie się po mapie... wsiąknęłam. Byłam w swoim żywiole i aż dziwne, że przycisk odpowiedzialny za zaklęcie Revelio nadal prawidłowo działa. Dla fanów uniwersum samo zwiedzanie tego świata stanowi nie lada przygodę, szczególnie po odblokowaniu latania na miotle. Oczywiście w grze istnieje system szybkiej podróży, ale malownicze widoki i mnogość aktywności na mapie skutecznie zachęcają do zwiedzania.

Moją uwagę szczególnie przyciągnęły Łamigłówki Merlina oferujące kilka rodzajów zagadek (np. przyciągnięcie ciem z pomocą zaklęcia Lumos czy zniszczenie obelisków Bombardą), za których rozwiązanie gracz otrzymuje powiększenie ekwipunku – a jak wiadomo miejsca nigdy dość.

Powiedziałabym, że gra daje nam dużą swobodę, jeśli chodzi o dynamikę rozgrywki. W takim Wiedźminie, jeśli zbyt daleko pnieć się eksploracji i dzięki temu zdobędziemy wysoki poziom postaci, może okazać się, że nie uzyskamy przez to pełnej gratyfikacji za ukończenie zadań fabularnych. Praktycznie za każdym razem, gdy wracam do tej gry muszę powstrzymać się przed czyszczeniem mapy ze znaków zapytania i logistycznie podejść do kolejności wykonywania zadań zarówno fabularnych i pobocznych. W Hogwarts Legacy na szczęście nie uświadczymy takiego „karania”, a gra sama w sobie stawia na eksplorację. Z zadań uczymy się nowych zaklęć, dzięki którym możemy rozwiązywać zagadki rozproszone na mapie świata takie jak wcześniej wspomniane Łamigłówki Merlina. Twórcom udało się w nich zachować balans między banalnością a intuicyjnością, dzięki czemu stanowią bardzo przyjemne aktywności poboczne. Ukończenie takich małych wyzwań jest „odhaczane” w naszym magicznym kompendium wiedzy, które dostajemy na samym początku gry.

Nagrodą są zazwyczaj skiny do poszczególnych fragmentów ubioru naszej postaci. Jeśli chodzi o takie lokacje jak szkoła Hogwart czy miasteczko Hogsmead – czuć ten ogrom pracy artystów, grafików i osób od modeli 3D. Najbardziej podobał mi się wizualny efekt zmieniających się pór roku, które wpływają na wygląd scenerii w miarę postępu rozgrywki. Jesień to opadające, kolorowe liście i Halloweenowe dynie, zima to oczywiście śnieg, choinki i świąteczne dekoracje, a wiosna to przyroda budząca się do życia.

Osobiście musiałam często wspomagać się mapą, bo zwyczajnie gubiłam się w zamku. Miejsc do zwiedzania jest ogrom i każde z nich zachwyca ilością detali, atmosferą. Poznanie wszystkich tajemnic zajmie wam sporo czasu. Praktycznie na każdym kroku kryje się jakaś stronica do naszego kompendium, która zawiera eastereggi czy ciekawostki ze świata gry. Samo łapanie latających pod sufitem stron z pomocą Accio sprawia wiele frajdy. Po kilku godzinach rozgrywki dostajemy dostęp do Pokoju Życzeń, które można powiedzieć, że jest naszym centrum dowodzenia. Służy nam głównie jako miejsce do hodowania roślin i ważenia eliksirów, a z czasem również do ulepszania swojego ekwipunku i opiekowania się magicznymi stworzeniami.

Tak ratujemy w tej grze magiczne stworzenia, Newt Scamander byłby dumny. Miłośników dekorowania zachwyci również mnóstwo opcji customizacji Pokoju Życzeń od zmiany oświetlenia czy podłogi po upchanie obrazów na każdym wolnym skrawku ściany. Gra pozwala wyżyć się artystycznie, a jedynym ograniczeniem jest nasza wyobraźnia... i kamienie księżycowe. Ale spokojnie są one pospolitym surowcem w grze!

Różdżka robi piu piu piu

Hogwarts Legacy jest RPGiem z otwartym światem, a to oznacza levelowanie postaci, naukę nowych czarów i zbieranie coraz lepszego wyposażenia. Bardzo podoba mi się zastosowana przez twórców mechanika zapisywania wyglądu ubrań w "bazie". Opcji customizacji jest ogrom. Dzięki temu możemy jednocześnie wyglądać stylowo i nosić ubrania o najlepszych statystykach. Przydają się one oczywiście w walce. Początkowo sprowadza się ona do spamowania zaklęciem podstawowym, jednak wraz z postępem odblokowujemy kolejne, bardziej widowiskowe czary. Przez większość gry moim ulubionym combo było przyciągnięcie do siebie przeciwnika za pomocą Accio, a następnie potraktowanie delikwenta Expeliarmusem, Confringo i na koniec Bombardą.

Gracz ma również do dyspozycji zaklęcie ochronne Protego, a po dłuższym przytrzymaniu przycisku kontrę pod postacią Drętwoty. Czary dzielą się na kilka rodzajów, a wykorzystywanie ich w odpowiedni sposób pozwala na wypełnianie paska kombinacji, co wzmacnia nasze ataki.

Przeciwnicy mogą próbować uchronić się przed nami za różnokolorowymi tarczami. W takim przypadku trzeba je zbić odpowiednim zaklęciem - typ można rozpoznać po miniaturkach zaklęć, które widać w rogu ekranu. Możemy przypisać 4 zaklęcia do szybkiego wyboru, a po ulepszeniach mamy 4 takie zestawy czarów. W razie potrzeby mamy możliwość szybkiego przełączenia się między nimi. Przykładowo w swojej grze miałam jeden zestaw typowo pod walkę, 2 przydające się podczas eksploracji i ostatni do zajmowania się magicznymi stworzeniami. System walki dopełniają eliksiry i magiczne rośliny z naszego Pokoju Życzeń. Początkowo mechanika ta sprawiała mi pewien kłopot, głównie przez przyzwyczajenie do tej znanej z Wiedźmina 3. Jednak po kilku potyczkach z przeciwnikami i dobraniu odpowiednich zaklęć, walka stała się przyjemnym aspektem gry.

Fabula, która jest bardziej tłem

Co mogę powiedzieć o fabule to to, że jest... w porządku. Nie jest to poziom tych wszystkich wielkich tytułów takich jak Red Dead Redemption 2, God of War, Wiedźmin czy The Last of Us, ale generalnie nie jest źle. Wątek główny dotyczący poszukiwań starożytnej magii, z którą powiązany jest nasz protagonista, jest ciekawy. Szczególnie retrospekcje, które pojawiają się w dalszej części gry.

Misje poboczne z naszymi szkolnymi przyjaciółmi również trzymają poziom. Osobiście najbardziej podobały mi się te z Poppy i Sebastianem. Dużo słabiej wypadają inne zadania poboczne – od uczniów, ludzi spotkanych w wioskach itp. W większości przypadków polegają na pokonaniu przeciwników, przyniesieniu składników czy rozmowach. Do czego muszę się przyklepić to niedopracowane animacje postaci.

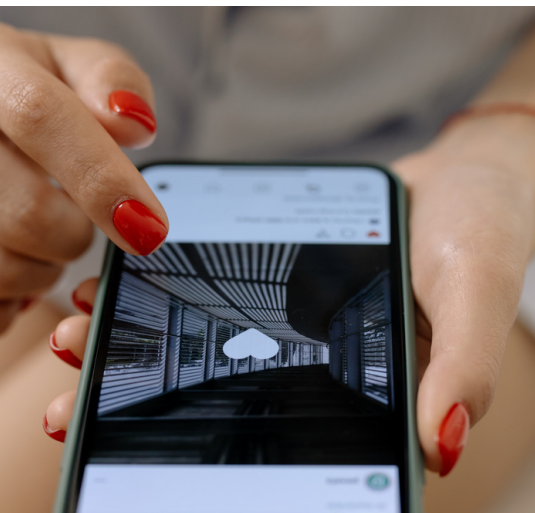
Są okropnie sztuczne co szczególnie widać podczas dialogów z NPC. Postacie stoją sztywno i tylko trzymają ręce przed sobą, dłoń na dłoni. To nie jest tak, że oczekuję jakiejś dynamicznej ekspresji. Ale kiedy mamy do czynienia z dramatyczną sceną w grze, a postacie stoją w ten sposób to odbiera to całą powagę sytuacji. Do poprawy!

Dla kontrastu mamy przeurocze animacje magicznych stworzeń czy zabawne sprzeczki rycerzy pilnujących korytarze Hogwartu.

Podsumowując Hogwarts Legacy to zdecydowanie tytuł skierowany przede wszystkim do fanów uniwersum. Jest swoistym zadośćuczynieniem dla tych wszystkich nieszczęśników, którzy nie otrzymali listu ze szkoły czarodziejów. Świat pełen szczegółów, całkiem dobra walka, ciekawe miejsca do eksploracji, przyjemny rozwój postaci. Wszystkie te aspekty pozwalają stwierdzić, że Hogwarts Legacy to bardzo dobra gra. Dla fanów "Chłopca, który przeżył" produkcja obowiązkowa!

Ewa Misiewicz

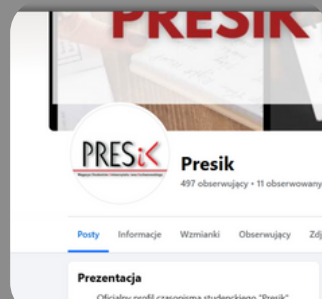




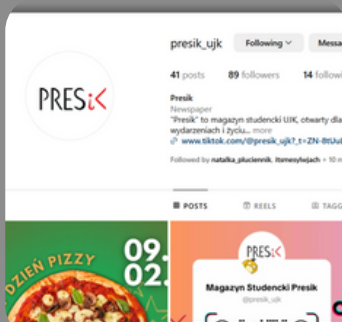
PRESiK

Magazyn Studentów Uniwersytetu Jana Kochanowskiego

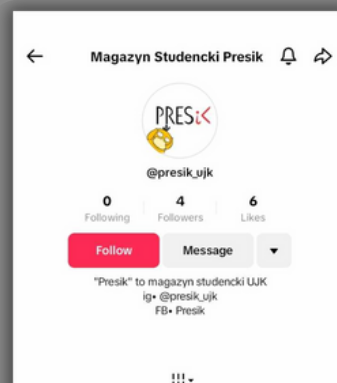
zaobserwuj, aby nie przegapić nowych wydań



facebook.com/MagazynPresik



instagram.com/presik_ujk



tiktok.com/@presik_ujk

PRESiK

Magazyn Studentów Uniwersytetu Jana Kochanowskiego

**CHCESZ SIĘ Z NAMI SKONTAKTOWAĆ
LUB DOŁĄCZYĆ? NAPISZ DO NAS:
PRESIK_UJK@OP.PL**

WYDANIE Z DNIA 10 KWIETNIA 2025