

QUINOX TIMES

HORROR MIĘDZY SŁOWAMI

Wczuj się w Halloweenowy klimat razem z redakcją

CULT OF THE LAMB

Składali owieczkę razy kilka..

WEREWOLF AT NIGHT

Czy MCU potrafi jeszcze zaskoczyć?

SPOOKY ANIME POLECAJKA

Poczuj niepokój z animacją 2D

WYWIAD Z PROAGE

Po kilku progresywnych nutkach



Spis treści

PUBLICYSTYKA

Wywiad z zespołem ProAge.....	4
EVE Online.....	8

TEMAT NUMERU

RECENZJE - FILMY

„X” - Recenzja.....	14
Werewolf by Night.....	16

RECENZJE - GRY

Cult of the Lamb.....	18
Graveyard Keeper.....	20
Ring of Pain.....	22
Drewniane Call of Cthulhu.....	24
20 Minutes Till Dawn.....	27
Eternal Darkness – Sanity’s Requiem.....	28

PIASKOWNICA

Spooky Polecajka Anime.....	30
Seryjna Szybka Piątka.....	32
Zrób sobie latarnię z dyni!.....	34

FELIETONY

Wesołego Halloween.....	36
-------------------------	----

PUBLICYSTYKA

Porozmawiajmy o horrorach i ich braku.....	38
Jak straszyć w horrorach?.....	42

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

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

Przyszła jesień, a wraz z nią kolorowe liście na drzewach, dyniowe latte w kawiarniach i oczywiście strachy w popkulturowym świątku. Październik, miesiąc opowieści o duchach, tajemniczych zjawiskach i pełnych dreszczyku przygód przeżywanych na klimatycznych spotkaniach w gronie znajomych lub samotnie w domowym zaciszu. By pomóc Wam wczuć się w ten wyjątkowy klimat przygotowaliśmy kilka tekstów w tematyce Spookyweenowej. Poza ogromem propozycji okołohorrorowych gier, takich jak "Ring of Pain" czy "20 minutes till dawn", mamy też recenzję świeżutkiego specjalnego projektu od MCU: "Werewolf by Night". Ponadto w piaskownicy oprócz horrorowych polecajek, znajdziecie instrukcję wykonania latarni z dyni. Zaś fanów neoprogresywnego rocka zapraszamy na wywiad z zespołem "ProAge".

Upiornego czytania, Duszczyki!

~Lailyren

Użyte grafiki:

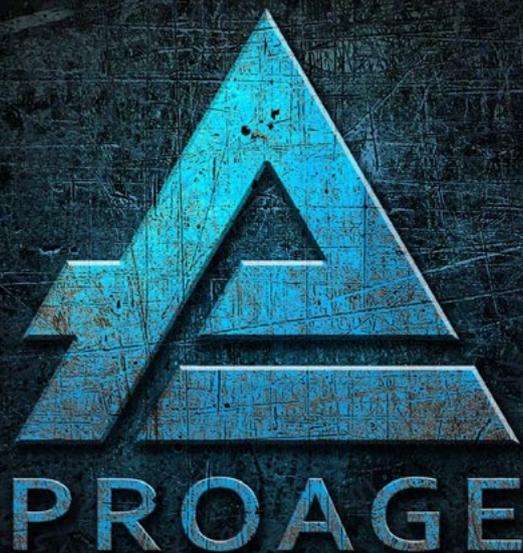
Okładka – Midjourney
Str. 2/3,12/13 – Vector Radiance/Shutterstock.com
Pozostałe grafiki – własne lub według hiperłącza w grafice

[Linktree](#) – linki do socjali



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

WYWIAD Z ZESPOŁEM



WITAJCIE, drodzy Czytelnicy, w kolejnym już wywiadzie na łamach naszego czasopisma. Tym razem mamy ogromną przyjemność gościć wyjątkowych rozmówców z obszaru kultury rzadziej przez nas poruszanego – muzycznego. Mowa o weteranach polskiej rockowej-i-nie-tylko sceny muzycznej, którzy niedawno wydali kolejny udany album, zatytułowany „Coelum”, czyli zespole ProAge.
~SoulsTornado

SoulsTornado: Dziękujemy, że zgodziliście się na rozmowę, bardzo nam miło. Może na początek chcielibyście powiedzieć coś o sobie, przybliżyć Wasze osoby naszym Czytelnikom?



ProAge: ProAge istnieje od 2008 roku, aktualny skład wykuwał się niczym damasceńska stal w ogniu prób, koncertów i studyjnych nagrań (śmiech). Skład się zmieniał, bo zespół to trochę jak złożona maszyna, jej trybiki muszą do siebie pasować, żeby wszystko dobrze działało. Czasem trybiki muszą się dotrzeć. W aktualnym składzie ProAge wszystkie „trybiki” do siebie idealnie pasują, nic nie musiało się docierać. ProAge tworzą (alfabetycznie): charyzmatyczny wokalista, autor tekstów, pisarz Mariusz Filosek, wiecznie uśmiechnięty gitarowy czarodziej Sławek Jelonek, nieznaną brat Jasona Bonhama (śmiech) Bogdan Mikrut na perkusji, odpowiedzialny za basowy dół Roman Simiński oraz mag wszelakich instrumentów klawiszowych: Krzysztof Walczyk.

ST: Wasze utwory ciężko przypisać do jednego konkretnego stylu, prezentujecie bardzo szerokie horyzonty muzyczne. Czy w jakiś sposób określacie swoją muzykę, a może jednak sprzeciwiacie się jej szufladkowaniu?

PA: Chcemy, aby nasza muzyka była wypadkową naszych inspiracji i fascynacji, które filtrujemy przez gust muzyczny każdego z nas, i ostatecznie, przez gust grupowego bytu, jakim jest ProAge. To decyduje, czy coś zagramy, czy nie – właściwie nie interesuje nas, w jaki to styl i gatunek wpada. Jeżeli coś jest naszym zdaniem dobre, cieszy nasze gęby i lubimy to grać,

to jest to muzyka dla ProAge. Chcesz zapytać, czy w takim razie, skoro nie liczą się gatunki, to zagraliśmy utwór w pewnym popularnym gatunku? Wspomniałem o naszych gustach i guście zespołowym, gwarantuję, że każdy z tych gustów z osobna i wszystkie razem są raczej wyrafinowane.

ST: Skąd czerpicie inspirację do tworzenia, pisania tekstów, komponowania melodii?

PA: To banalne jest. Tak jak w przypadku innych rodzajów sztuki, podstawą kreacji jest to, co nas otacza oraz to, co tkwi w nas. Nasza muzyka może być reakcją na świat i to, co się w nim dzieje – wtedy mówimy o czymś, co inni mogą dostrzec i współprzeżywać. Muzyka może też być projekcją naszego świata wewnętrznego – wtedy mówimy o czymś, czego pozornie inni nie powinni wiedzieć. A często bywa, że w naszych wewnętrznych światach przeżywamy w samotności to samo i czasem to przeżywanie jest trudne. Ta mieszanka przeżywania w różnych światach bywa źródłem – czasem ulotnych myśli, czasem konkretnych pomysłów, a czasem tylko nastrojów. Jeżeli wtedy masz pod ręką swoje artystyczne narzędzie – pióro, pędzel, dłuto, instrument – może powstać dzieło. U nas to przekaz muzyczny, który niesie pewną zakodowaną opowieść, opakowujący wyśpiewane słowa, które nadają tej opowieści rozszerzony wymiar. Jak wyszło? Banalnie. Ale tak wyszło.



ST: Historia Waszego zespołu sięga dość dawnych czasów. Czy i jakie zmiany z perspektywy wykonawców zauważyliście w publice? Czy rock jeszcze żyje i ma się dobrze, czy coraz ciężiej znaleźć odbiorcę?

PA: Rock nie umarł, tak jak nie umarł blues, soul, funk, jazz czy muzyka klasyczna. Problem polega na tym, że rock w latach 60, 70. oraz

80. ubiegłego wieku przyciągał jak magnes i powstała z tego wielka, wielka bańka, niekoniecznie utrzymywana tylko muzyką i w której tkwili ludzie nie tylko z powodu muzyki. Tamta bańka pękła i to już nie wróci. W każdym pokoleniu istnieje spora jego część, która się buntuje, również muzycznie, przeciwko swoim poprzednikom, negując ich dokonania i wskazując, że oni chcą czegoś innego. Przecież w muzyce to się powtarza cyklicznie, oklepanym przykładem jest punk rock, który wykuł się z negacji ówczesnego rocka hard and heavy, a także tego rocka zwanego progresywnym. To się powtarza.



Dzisiejsi hiphopowcy nie chcą raczej tego, co było – mają swój rap i pewnie nie przyjdą na nasze koncerty, bo uosabiamy być może coś, z czym oni się nie zgadzają albo po prostu uważają za dziaderskie. Ale w każdym pokoleniu istnieje również jego część, która odbiera świat inaczej, dobrze przyjmując to, co było wcześniej i czerpiąc z tego inspirację. Dlatego choć na naszych koncertach nie ma dominujących tłumów młodzieży, młodzi ludzie się jednak pojawiają, czasem ze swoimi „starymi” i często okazuje się się, że dla nich nasza muzyka nie jest dziaderska... A tak BTW: poważnie bym się zaniepokoił, gdyby na kolejnych koncertach, np. King Crimson, cała sala była szczelnie wypełniona nastolatkami słuchającymi z wypiekami utworu Starless..., to by było, statystycznie rzecz biorąc, niepokojące i budziło obawy o kondycję młodego pokolenia, którego immanentną cechą jest przecież bunt oraz negacja tego, co było...

ST: Będąc przy historii – skąd impuls na powrót do grania, jeszcze jako Czwarty Wymiar, po w sumie „pełnoletniej” przerwie? Czyżby to spajająca siła muzyki?

PA: Drogi ówczesnych członków Czwartego Wymiaru za bardzo się rozeszły i musiało minąć dużo czasu, żeby skleić to na nowo. Jak widać – udało się, ale z dawnego składu zostało już tylko wspomnienie. Niektórzy może tego żałują, ale patrząc na efektywność pracy ProAge jest dobrze, a nawet bardzo dobrze.

ST: Jak wytrzymaliście przerwę pandemiczną? Pod względem wydawniczym był to dla Was płodny okres – wydanie płyty „4. Wymiar” i prace nad „Coelum” – ale co z koncertami? Nie mieliście problemu wysiedzieć bez występów?

PA: Nie, to nie było przyjemne. Koncertowe, dodatnie doładowanie energetyczne zostało odcięte, a przygoda komponowania muzyki, z musu, w pandemii musiała rozegrać się inaczej. Tak, ProAge lubi grać koncerty, świetnie czujemy się na scenie, mamy popartą opiniami publiczności nadzieję, że nasi koncertowi słuchacze bawią się równie dobrze. Wróciliśmy do koncertowania i znowu jest świetnie.

ST: Co czujecie, wchodząc do studia nagraniowego lub na scenę?

PA: Scena i studio to dwa różne światy. Koncert to nie-zwykłe spotkanie dwóch energii – tej, która tkwi w publiczności i tej, którą wnosi na scenę zespół. Najważniejsze, żeby się spotkały w jednym miejscu i czasie, i to w zgodnej fazie. Tak rodzi się koncertowa magia muzyki na żywo, kumulacja obu energii tworzy widowisko, którego moc czasem nie zależy od perfekcji technicznego wykonania, ale od tego, czy krążące po sali energie się właściwie splotą. Jeżeli tak się stanie, to koncertowy występ staje się hipnotycznym przeżyciem dla słuchaczy, a dla zespołu szprycą adrenaliny, endorfin i innych takich, co to nawet nie wiemy, jak się nazywają.

Zastanawiałeś się kiedyś, dlaczego zespoły grające energetyczne koncerty szaleją po nich? Te słynne ekscesy... Bo jak się dostanie pozytywną szprycę skumulowanej koncertowej energii, to

nie można tak po prostu pożegnać się i iść spać. I wielu nie potrzebuje żadnych innych szpryc, żeby było świetnie. Świetnie nie jest, jak tych energii nie ma albo się nie spotkają. Wtedy się idzie spać, albo szuka innych szpryc. Studio to inna bajka. Oczekiwania wobec muzyki na żywo i muzyki utrwalonej w studiu są inne. W studiu liczy się precyzja wykonania, taktowane metronomem dążenie do wykonawczej perfekcji czasem zabija żar artystycznego przekazu. Dlatego niektórzy nagrywają w sesjach „na żywo”, aby uchwycić zespołową energię. Tak było przy nagrywaniu „Coelum”. Tak, uważamy że nagrywanie „Coelum” na tzw. „setkę” było dobrym pomysłem.

ST: Czy możecie uchylić rąbka tajemnicy co do planów na kolejną, piątą już płytę? Czy możemy się spodziewać kontynuacji akustycznego podejścia z „Coelum”, czy jednak macie zamiar znowu trochę namieszać i złapać za elektryki, a może planujecie zupełnie coś innego?

PA: Dla nas tworzenie każdej płyty to ekscytująca muzyczna przygoda. Mamy nadzieję, że dla słuchaczy jej odsłuch taką przygodą jest również. Niektóre zespoły lubią przeżywać tę samą przygodę, na różne sposoby, wiele razy. Tak powstają spójne stylistycznie i gatunkowo albumy.

A my lubimy przeżywać różne przygody, dlatego nasze albumy są różne, często bardzo różne, taką ekscentryczną przygodą było nagranie Coelum. Wiemy od naszych słuchaczy, że jej odbiór również był dla nich przygodą odmienną i ciekawą. Piąta płyta, nad którą pracujemy to będzie kolejna nowa przygoda. Jaka? Na pewno odmienna, naszym zdaniem ekscytująca, ale nie będziemy na ten temat gadać za wiele, przygoda o której powiedziano zbyt wiele, przestaje być przygodą ekscytującą. Że uchylić „rąbka tajemnicy”? OK, na pewno nie będzie to płyta akustyczna.

ST: Czy moglibyście przybliżyć naszym Czytelnikom, jak wygląda Wasz proces twórczy? Jak



wygląda u Was tworzenie tekstu, danych partii, utworów, a wreszcie krążka?

PA: To jest tak. Siadamy, wyciągamy papier nutowy, ustalamy tempo, metrum piszemy nuty dla perkusji, potem melodie wokalu... co, nie wierzysz? I bardzo dobrze (śmiech). Nie robimy tak. Wcześniej porównaliśmy tworzenie płyty do przygody. Warto wiedzieć co to ma być za przygoda, zawsze ustalamy koncepcję płyty: co ma przekazywać, jaka będzie muzyka, jej klimat, brzmienia, o czym będą teksty. A potem trzeba to przekuć w nagrywalny konkret, który zaczyna się od czegoś, co u wszystkich wzbudzi autentyczny grymas akceptacji na twarzy. Taką zadowoloną i aprobującą gębę. Tym „czymś” może być riff, harmonia, melodia, perkusyjny beat. A czasem specyficzne brzmienie albo coś co wykluło się na zepołowym jammowaniu. Czasem tym „czymś” jest szkielet utworu a czasem gotowy pomysł na utwór. Nie ma zasady. To nie jest fabryka z linią produkcyjną pracujących na ustalonych formach. To zespołowa przygoda, trzeba ją zaplanować, ale jak to z przygodami, one mogą się rozwinąć w całkiem nieoczekiwany sposób. I to jest świetne!

ST: Jakie są Wasze ulubione zespoły (oczywiście oprócz ProAge)? Czy wpływają one na Waszą twórczość, czy jednak staracie się odcinać od tego, czego słuchacie i tego, co robicie?

PA: Nie do się odciąć od tego, co nas otacza, więc również od tego, co tworzą inni muzycy. Oczywiście każdy z nas ma swoich ulubionych wykonawców, często nawet tych samych. Nie ma sensu wymieniać poszczególnych twórców, bo jest ich dość dużo, a po co ma ktoś się obrazić jeśli nie zostanie wymieniony?

ST: Macie jakieś plany koncertowe na najbliższą przyszłość? Gdzie będziecie Was można zobaczyć i posłuchać?

PA: Aktualnie skupiamy się na pracy nad nową płytą i kumulujemy energię na promocję tego wydawnictwa. Po wydaniu nowego krążka będzie można nas zobaczyć na koncertach. Mogą zdarzyć się jakieś niezaplanowane giggi, ale póki co, siedzimy w piwnicy i knujemy nową muzykę.

ST: A teraz klasyczne kontrowersyjne pytanie – jaki jest Wasz stosunek do pizzy hawajskiej?

PA: Pizza hawajska nie jest zła, jeśli towarzyszy jej odpowiednia ilość pysznych trunków.

ST: Wielkie dzięki za rozmowę! Czy chcecie na koniec powiedzieć coś naszym Czytelnikom?

PA: Pozdrawiamy Was serdecznie i do zobaczenia na koncertach.





GENIALNE MMO, W KTÓRE NIGDY NIE ZAGRAM

KIEDY w listopadzie 2004 roku, uwielbiana przez wszystkich firma Blizzard Entertainment wypuściła swoją grę o nazwie World of Warcraft, które miało na stałe zmienić podejście do gatunku MMO, mało znane EVE Online świętowało swoje pierwsze półtora roku na rynku gier sieciowych. 18 lat później, kiedy WoW ma swoje najlepsze lata za sobą, gry single starają się być usługami, a gatunek MMO świętuje swoją drugą młodość, EVE dalej stoi mocno w swojej niszy i choć kontrowersje nie ominęły i jego, wydaje się, że najlepsze lata ma jeszcze przed sobą.

~Black Scroll

Stare MMO

Od kiedy tylko u mnie w domu pojawiło się stałe łącze internetowe, razem z moim ojcem obsesyjnie graliśmy w gry multiplayer. Choć przez nasze palce, czy raczej komputer, przewinęło się ich wiele, zarówno jeśli mowa o tytułach, jak i gatunkach, to gry MMORPG, czyli massive multiplayer online roleplaying game, często skracane do MMO, zawsze dzierżyły pierwszeństwo w naszych sercach, a nawet obecnie mniej lub bardziej śledzimy współczesne trudy w tej, mimo wszystko, niszowej części growego przemysłu.

Razem graliśmy w większość darmowych/nieoficjalnych topowych tytułów, które pojawiały się jak grzyby po deszczu (nawet we wczesnych

latach 00.) i nierzadko równie szybko znikwały nie tylko z oczu szerszej widowni, ale także z naszej wirtualnej półki, zastępowane kolejnym „hitem”. Dungeon Runners, Lineage 2, Ragnarok Online, Silkroad, Archlord, Runes of Magic i wiele innych przewinęło się przez nasz komputer i naszą krótką, choć rozpaloną chęć przeżycia przygód razem z innymi graczami.

Coś, co ubożyło mnie wiele lat później, to jedna wspólna cecha większości MMO, nie tylko tych, w które graliśmy, ale także patrząc na cały rynek – zdecydowana, a nawet przytłaczająca większość, dzieje się w światach fantasy. Największą grą w klimatach science-fiction czy tudzież space opery, którą pamiętam z dzieciństwa, był przeglądarkowy Ogame, który nawiasem mówiąc, cały czas działa. Niewiele jestem w stanie podać tytułów, które podpadają pod ten nurt artystyczny i w obecnych czasach, może nigdy niewydany Star Citizen, seria Destiny, upadły i nie do końca MMO Anthem oraz EVE Online.

Przygody w kosmosie

Kiedy już udało mi się opuścić rodzinne gniazdo, wciąż poszukiwałem swojego ulubionego, jedyne MMO, które przykuje mnie na dłużej niż miesiąc czy dwa. Mój ojciec także nie zaprzestał poszukiwań i choć nasze romanse z tym gatunkiem zdarzały się mieć wspólne punkty, to na spory czas rozeszliśmy się w zupełnie różnych

kierunkach. W swoich wojazach po meandrach gier multiplayer, w końcu natrafiłem na EVE Online. I choć ta wyjątkowa i długowieczna produkcja przykuła mnie na jakiś czas i zachwyciła swoją głębią, nie dane nam było zostać dłużej razem, czego do dziś żałuję.

EVE Online jest grą MMO dziejącą się w fikcyjnej galaktyce i opiera się, w dużym uproszczeniu, na lataniu statkami kosmicznymi. Brak tutaj głębszej czy jakiegokolwiek większej fabuły, co wcale nie przeszkadza w eksploracji tego tytułu. Oferuje on wiele aktywności i jest grą mocno nastawioną na rozgrywkę PvP, czyli gracz kontra gracz. W zasadzie jest to największa zaleta, ale także bariera dla początkujących graczy. Gra nas nigdzie nie kieruje. Nie ma ustalonych celów, poza tymi, które gracz sobie wyznaczy. Chcesz zostać górnikiem? Kupujesz statek górniczy, wydobywasz minerały i sprzedajesz je na rynku. Chcesz zostać piratem? Kupujesz statek dobry w walce i atakujesz górników lub transportowce. Chcesz zostać... rozumiecie. Nie ma sztucznego, wewnątrzgryowego systemu frakcji. Wszystkie frakcje, traktaty, porozumienia, zlecenia są tworzone przez innych graczy.

Drugie życie w odległej galaktyce

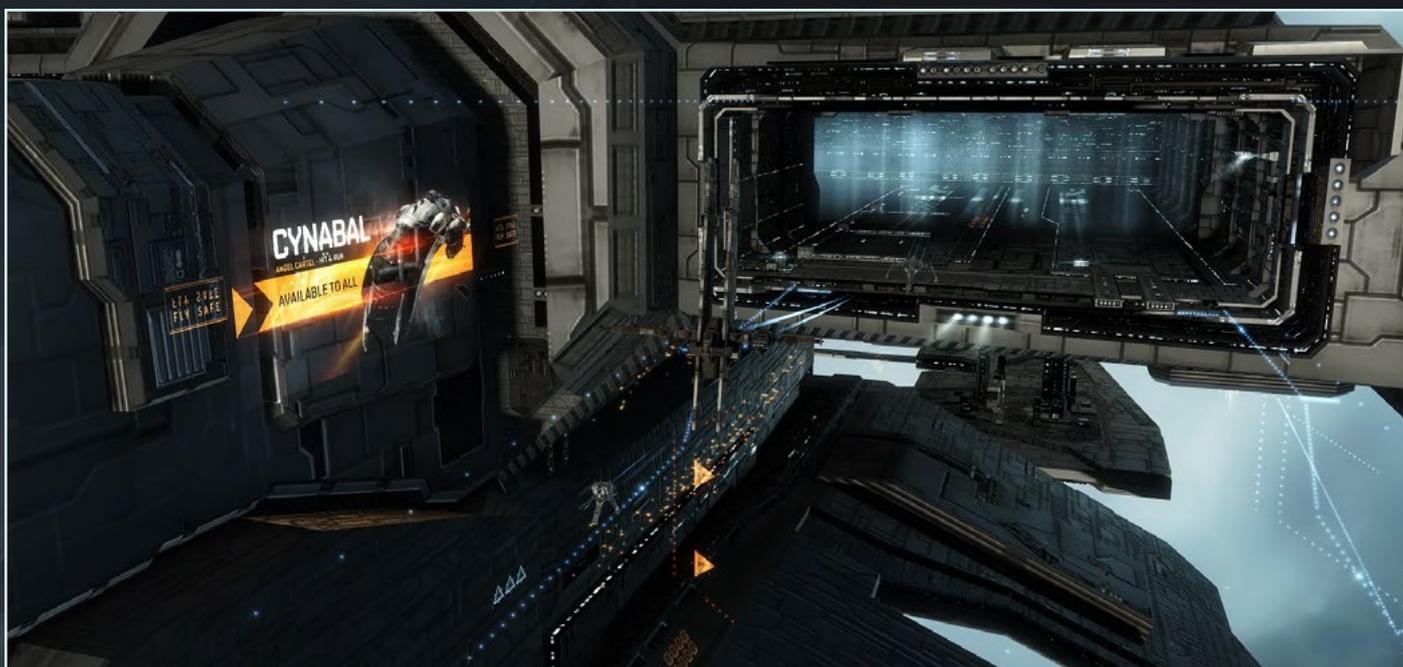
To chyba jeden z największych wyróżników tej gry. Pozwala ona na drugie życie, jako pilot lub kapitan statku. Rozgrywka toczy się zarówno w grze, jak i poza nią. Gildie i frakcje szukają ochotników na Reddicie, wszelkie umowy pomiędzy grupami są spisywane poza grą i respektowanie ich bądź nie zależy od samych ludzi wewnątrz gry. Owszem, z czasem zostały dodane na start misje od postaci niezależnych, ale mają one tylko formę samouczka, który choć trochę obniża próg wejścia do gry.



Sama gra jest skomplikowana, a raczej chciałoby się powiedzieć, rozbudowana. Nie bez powodu w internecie krążą memy i żartobliwe uwagi, że EVE to symulator Excela. W tej grze jest sporo wykresów dotyczących cen towarów (ustalanych lokalnie w zależności od systemu galaktycznego) oraz innych mechanik, które dla niedzielnego gracza będą odpychające. Jednak jeśli człowiek się w nie zagłębi, odkryje masę możliwości i niesamowity szacunek zarówno do społeczności (która w porównaniu do innych gier stoi na wysokim poziomie), jak i samych twórców, małego islandzkiego studia, CCP Games.

Oczywistym jest, że nie każdemu taki styl gry się spodoba, wręcz większość ludzi chce się zrelaksować przy czymś prostym i niewymagającym sporo zasobów umysłowych, jednak dla tych lubiących główkować, EVE Online jest jednym z najlepszych MMO, jakie mogliby sobie wymarzyć. Nie bez powodu, ta gra, świętująca w tym roku 19 lat, co miesiąc przyciąga do siebie ponad 100 tysięcy graczy. World of Warcraft ze swoim szczytem popularności sięgającym 10 milionów rozmyło nieco skalę oznaczającą sukces gier tego typu. Wiele osób nie siedzących mocniej w srodowisku uważa produkcje posiadające mniej niż





milion miesięcznych aktywnych użytkowników za „martwą grę”, jednak 100 tysięcy jest genialnym wynikiem dla nowej gry, a dla tak doświadczonego weterana na tym ostatnio (ponownie) puchnącym rynku jest to wręcz kolosalny sukces.

Scroll and EVE

Przyznam, że ja i EVE wydawaliśmy się stworzeni dla siebie – od szkoły podstawowej lubiłem gry Paradoxu z gatunku „Wielkich Strategii” posiadające wiele kompleksowych zafascynujących się systemów, oraz gry MMO, czyli miks, który owa gra posiadała. Jednak po kilkunastu godzinach rozłożonych na kilka dni, zmuszony byłem odsunąć ową produkcję na bok i zająć się innymi sprawami, gdy tymczasem, EVE porastało metaforycznym kurzem. Dopiero po jakimś czasie przypomniałem sobie o tej grze i ponownie mnie zachwycała. Kilka dni i znów musiała odejść na bok, ustępując miejsca kolejnym rzeczom. Sytuacja powtarzała się kilkakrotnie, aż doszedłem do przykrego wniosku. EVE nie jest dla mnie.

Nie jestem w stanie poświęcić tej produkcji wystarczającej ilości czasu, i to regularnie, by się w nią odpowiednio zagłębić, rozgryźć i zrozumieć mechaniki. Można by rzec, że mogłem oddawać się jej w mniejszych dawkach, ale dobrze wiem, że by to nie wyszło. Sam MMO jako gatunek wymaga inwestycji czasu w niego, by coś osiągnąć, by zmaksymalizować rozrywkę. A systemy i mechaniki w EVE są dużo bardziej skomplikowane niż w innych grach podwajając ilość godzin, które trzeba z nią spędzić, aby odpowiednio się bawić.

Wiem, że dla niektórych rozrywka nie kojarzy się z intensywnym wysiłkiem czy rozgryzaniem mechanik, ale istnieje niemała rzesza ludzi, którzy lubią robić takie rzeczy jako formę zabawy. Wystarczy spojrzeć na gatunek realistycznych symulatorów, gdzie ludzie budują repliki kokpitów samolotów, by jak najwierniej oddać rzeczywiste przełączniki i przyciski i robią to jako hobby. I choć zawsze marzyło mi się by móc czemuś oddać tyle swojego czasu i wysiłku, nigdy nie udało mi się czegoś takiego znaleźć. A przynajmniej do niedawna.

Rozstanie

W końcu ja i mój ojciec znaleźliśmy MMO, w których spędzamy czasem długie godziny. Dla każdego z nas jest to inna produkcja – on utonął w odmętach Old School RuneScape, ja zachwycałem się Lost Arkim, który nie na co dzień, ale w ogólnym rozrachunku jest czymś, czemu jestem w stanie poświęcić sporo swojego czasu. EVE dalej jest na moim koncie Steam i czasem kusi mnie by spróbować po raz kolejny, a nuż tym razem się uda – coś zaskoczy i moja przygoda zacznie się na dobre. Ale z drugiej strony, czuję że mam jeszcze mniej czasu, niż kiedy próbowałem po raz ostatni.

Gdzieś czuję, że to się nie uda. Choć bardzo bym chciał, by było inaczej. Tak więc, EVE Online zbiera coraz więcej kurzu, a ja spędzam czas w Lost Arku, bawiąc się tak, jak często marzyłem, by bawić się latając kosmicznymi statkami w dalekiej galaktyce.

LAILYREN

ZAPRASZAM DO PRZEJRZENIA
MOJEJ UROCZEJ OFERTY!

[HTTPS://KO-FI.COM/LAILYREN/SHOP](https://ko-fi.com/lailyren/shop)



- NAKLEJKI
- MAGNESY
- PRZYPINKI 56 MM
- ZAKŁADKI
- PLAKATY
- RYSUNKI NA ZAMÓWIENIE
- ZESTAWY SPEJALNE

LOVE
BURGERS



JOIN MY
DISCORD SERVER



LAILYREN.ART

LAILYREN

LAILYREN.ART/DISCORD



The background is a dark, atmospheric illustration of a castle at night. A large, bright full moon is in the upper center. Several black bats are flying across the sky. The castle is dark with some windows glowing with a warm yellow light. The overall mood is mysterious and spooky.

**CUKIEREK
ALBO
PSIKUS!**





X

**MIEDZY SLASHERAMI
A BRZEGIEM KOMENTARZA**

A24

OD lat siedemdziesiątych slashery cieszą widzów bogactwem i obrazowością uśmiercania kolejnych rzeszy ludzi (głównie nastolatków). I choć wydawać by się mogło, że pół wieku później już nic nowego nie można wymyślić, Ti West udowadnia nam, jak bardzo się myliliśmy.
~Hefajstos

Tytułowy „X” to niemal klasyczny slasher w reżyserii wspomnianego Ti Westa, człowieka horrorem zafascynowanego. Wyprodukowany przez Little Lamb i Mad Solar Production został wprowadzony do kin przez A24 w połowie marca tego roku. I z miejsca zapewnił sobie miejsce przy krwawym stole.

Uwaga! Artykuł zawiera szczegóły dotyczące fabuły i zakończenia filmu! Jeśli jeszcze nie widzieliście filmu, a chcecie go obejrzeć, to zakończcie lekturę w tym miejscu.



Kto, jak i dlaczego?

Fabula filmu przenosi nas do roku 1979, gdzie aspirująca do bycia gwiazdą Maxine Minx (Mia Goth) wyrusza przez Texas, by na jednej z farm nakręcić film z gatunku kina fikanego niepokoju. Wraz z nią jadą: jej chłopak i zarazem producent filmu, Wayne Gilroy (Martin Henderson), dwoje aktorów – Bobby-Lynne (Brittany Snow) i Jackson Hole (Scott Mescudi), operator kamery RJ Nichols (Owen Campbell) oraz zajmująca się dźwiękiem jego dziewczyna, Lorraine (Jenna Ortega).

Ekipa filmowa trafia na farmę starej pary, Howarda i Pearl. Początkowa niechęć i wrogość ze strony właściciela ziemskiego kładzie fundament pod późniejsze tragiczne wydarzenia. Kto zginie, kto przeżyje i czy będzie jakaś final girl – o tym musicie przekonać się sami.



eXtremalna głębia czy płytkość kałuży krwi

Pozornie „X” jest więc skromnym filmem gatunkowym, który mniej lub bardziej nurza się w odniesieniach, nawiązaniach i ogólnym byciu meta. Już sam tytuł odnosi się do klasyfikacji Motion Picture Association, oznaczając tytuł jako tylko dla dorosłych.

Fani slasharów (i horrorów ogólnie) będą zachwyceni puszczanymi oczkami (dosłownie i w przenośni) w stronę takich klasyków jak „Teksańska masakra piłą mechaniczną”, „Psycho”, „Lśnienie” czy nawet zahaczającą o natural horror dylogią „Alligator”.

Do zakończenia Y i Z

Jeżeli kochacie horrory, „X” powinien zapewnić wam przyjemny wieczór. Zwłaszcza, że ma być częścią trylogii (z prequelem już po premierze, choć póki co w USA). Czy całościowo przetrwa próbę czasu, dowiemy się za kilka lat. **Ave!**





ORYGINALNOŚĆ MCU
NIEMAL W PEŁNI

WYDAWAĆ by się mogło, że w *tasiemcu*, jakim jest **Marvel Cinematic Universe**, nie ma miejsca na oryginalność, a my, jako widzowie, skazani jesteśmy na konsumpcję tego samego celuloidowego dania. „Nic bardziej mylnego!” – zdaje się mówić Michael Giacchino, prezentując „Wilkołaka nocą”.

~Hefajstos

Będący trwającym niespełna godzinę mariażem kina grozy (zwłaszcza lat trzydziestych i czterdziestych ubiegłego wieku) i komiksowej pulpy „Werewolf by Night” to przyjemność idealna na halloweenowy wieczór, przy asyście popcornu i cukierków.

Uwaga! Artykuł zawiera szczegóły dotyczące fabuły i zakończenia filmu! Jeśli jeszcze nie widzieliście filmu, a chcecie go obejrzeć, to zakończcie lekturę w tym miejscu.



Czy wiesz, czemu wilk(ołak) wyje w księżycową noc?

W menażerii Marvela tytułowym wilkołakiem na przestrzeni lat były dwie osoby. Pierwszą z nich był Jack Russell – debiutujący w drugim numerze „Marvel Spotlight” (luty 1972), drugą zaś Jake Gomez we własnej serii „Werewolf by Night” (październik 2020). W omawianym filmie bohaterem jest ten pierwszy, co idealnie wpasowuje się w przyjętą konwencję.

Łowca potworów Ulysses Bloodstone umiera. Z tego powodu Verussa – jego druga żona – wzywa do Posiadłości Bloodstone pięcioro doświadczonych w polowaniu na monstra indywiduów, by wyłonić kolejnego posiadacza amuletu Bloodstone. Do łowczego grona należą Jack Russell (Gael García Bernal), Jovan (Kirk R. Thatcher), Azarel (Eugenie Bondurant), Liorn (Leonardo Nam) oraz Barasso (Daniel J. Watts). Jako szósta pojawia się Elsa, marnotrawna córka Ulyssesa, która pragnie należnego jej dziedzictwa.

Członkowie grupy po kolei wchodzą na specjalny łowiecki teren, by tam znaleźć i pokonać monstrum, a z jego ciała wydobyć świecidełko. O tym, kto zatriumfuje, a kto skończy jako pokarm dla potworów musicie przekonać się jednak sami.

Futro stare, ale nie linieje!

„Wilkołak nocą” zachwyca w warstwie wizualnej, czerpiąc całymi garściami z kina gatunkowego Złotego Okresu. Mamy więc czarno-biały obraz poprzeplatany tu i ówdzie uszkodzeniami klatek czy zabrudzeniami. Narrator wprowadza nas w szczegóły historii, witani i żegnani jesteśmy klasycznymi planszami. Z drugiej strony jednak widać wyraźnie naleciałości techniczno-reżyserskie dzisiejszych czasów. Praca kamery, ruchy i sposób gry aktorów, część efektów – to wszystko daje nieco pokraczny efekt końcowy.

Na ogromną pochwałę zasługuje wygląd tytułowego wilkołaka. W pełni praktyczny kostium przypomina legendarnego „Wilkołaka” z 1941 roku w wykonaniu Lona Chaney Juniora. Szkoda tylko, że jest go tak mało – na więcej przyjdzie nam zapewne poczekać (oby niedługo!).

Szpagat między starym, a nowym

Wspomniany wyżej dysonans między rozwiązaniami z ubiegłego wieku, a tymi dzisiejszymi to nie jedyny mankament filmu. Złe wyważenie makabry i komiksowej lekkości komediowej sprawiają, że momentami potrafi znużyć. Początek i końcówka wypadają świetnie, jednak to, co pomiędzy – różnie. Na szczęście, przy pięćdziesięciu dwóch minutach nie jest to aż tak odczuwalne.

Dobrze jednak, że nie zdecydowano się w pełni na użycie rozwiązań z lat trzydziestych. Nie wyszło to dobrze w „Dobrym Niemcu” Stevena Soderbergha, tym bardziej nie wyszłoby to tutaj. Może więc lepiej, że Marvel stosuje swoje chywy bezpieczeństwa.

Stary wilkołak zna kilka sztuczek

Jaka więc czeka przyszłość Jacka-Wilkołaka? Oby świetlana (choć może nie z Księżycą w pełni!), bo to wdzięczny temat na serial w innym formacie niż dotychczasowe produkcje. A że trwają prace nad „Bładem” i horrorową częścią MCU, jest nadzieja na mroczniejsze oblicze uniwersum. **Awooo!**

CULT OF THE LAMB

RECENZJA

JAK dobrze być barankiem, wstawać wczesnym rankiem, biegać po polance i śpiewać sobie tak – bee, bee, w ofierze mrocznym bóstwom chcąc złożyć mnie... Chwilczkę, ta przyspiewka chyba nie do końca tak szła. Niestety (albo i stety?) bohaterowi jednej z najpopularniejszych gier tego lata nie było pisane zbyt spokojne życie.

~Ghatorr

Podążając za stadem

Developerzy z Massive Monster nie są świeżakami w tej branży – „Cult of the Lamb” to ich już trzecia gra, choć pierwsza, która osiągnęła tak drastyczny sukces. Wydane wcześniej „The Adventure Pals” i „Never Give Up” spotkały się na Steamie z przychylnym przyjęciem, ale dopiero przygody okultystycznej owieczki doprowadziły do eksplozji zainteresowania.

Zaczynamy prowadzeni na śmierć. Działają tylko przyciski sterowania, a jedyna dostępna ścieżka nie zachwyca – prosto do kamienia z nieładnym pentagramem i kata z toporem. Ceremonii przyglądają się cztery potężne istoty radujące się śmiercią ostatniej owcy, przedstawiciela gatunku mającego wypełnić proroctwo o uwolnieniu „heretyka poniżej”. Chwilę później nasza postać pada trupem. Stara Wiara triumfuje. Niestety dla naszych wrogów, zamiast posłusznie umrzeć, trafiamy do jasnego wymiaru – a uwięziona w nim istota oferuje nam prosty układ. Będziemy jej służyć i zniszczymy tych, którzy są winni jej uwięzienia i naszej śmierci. Nie

mamy za dużego wyboru, więc przyjmujemy ofertę, otrzymujemy tajemniczą koronę i powracamy do świata śmiertelników.



„Cult of the Lamb” to bardzo specyficzne połączenie gry strategicznej z symulatorem zarządzania własną osadą. Nasza owieczka dzieli czas na krucjaty – jak ładnie nazwano nasze wyprawy – oraz rozwijanie własnego kultu. Pierwszych wiernych znajdujemy jeszcze w trakcie naszej ucieczki z miejsca własnej kaźni i, prowadzeni przez poprzedniego wybrańca naszego bóstwa, zaczynamy im stawiać małą osadę, która będzie stanowiła ośrodek naszej mrocznej działalności.

Jak owca u rzeźnika, tylko rzeźnik też owca

Część bitewna to gra zręcznościowa, w której biegamy po niewielkich, zamkniętych arenach i tłuczemy heretyków oraz ich szefów. Na początku każdej wyprawy wojennej otrzymujemy jedną broń i jeden

czar – losowo wybierane, co jest problematyczne, gdyż niektóre są lepsze od innych – a które możemy w trakcie eksploracji wymienić na inne. Przeciwnicy dzielą się na kilka rodzajów, przez co nie ma miejsca na nudę – dźgają, strzelają, skaczą, leczą kolegów... Na końcu krucjaty kryją się bossowie, którzy są twardsi od swoich mniejszych pobratymców i jeszcze posiadają dodatkowe zdolności.

Jedna wyprawa zajmuje jakieś dziesięć minut – akurat tak by wejść do gry, trochę pobić wrogów i zająć się czymś innym. Przez większą część gry walki nie sprawiały mi większej trudności, a przy odpowiedniej kombinacji kart i zaklęć jednego głównego przeciwnika zdołałem zabić w kilka sekund po wejściu na arenę. Dopiero pod sam koniec zacząłem mieć problemy, a przedostatni boss będzie mi się śnił w koszmarach. Może mieć na to wpływ to, że w trakcie tej walki na ekranie się tyle działo, że naprawdę ciężko mi było choćby udawać, że mam jakąś kontrolę nad polem walki.

Czasem możemy wpaść na bardziej przyjazne pyszczki – NPCów oferujących zadania dodatkowe albo informacje o świecie gry, albo miłego pana z kartami, które dają nam bonusy w trakcie danej krucjaty. Wyprawy dzielą się na kilka sekcji – możemy je co pewien czas wybierać, np. trafiając na miejsce gdzie można zbierać zasoby albo gdzie napotkamy potencjalnego wyznawcę. Możemy też zabierać na nie naszych lojalnych kultystów – o ile posiadamy odpowiedni budynek. Potrafią być przydatni, a pod koniec niezbędni – bez bonusów do magii pewnie nie dałbym rady ukończyć gry na czas.

Wszędzie dobrze, ale w domu najlepiej

Drugą ważną częścią gry jest rozbudowa bazy. Początkowo wszystko jest w miarę proste – wydobywamy zasoby u siebie albo zdobywamy w trakcie wypraw, przydzielamy wyznawcom proste zadania – ale potem liczba rzeczy do zarządzania zaczyna rosnąć. Z czasem robi się prościej, gdy część nowych budowli pozwala zrzucić zadania

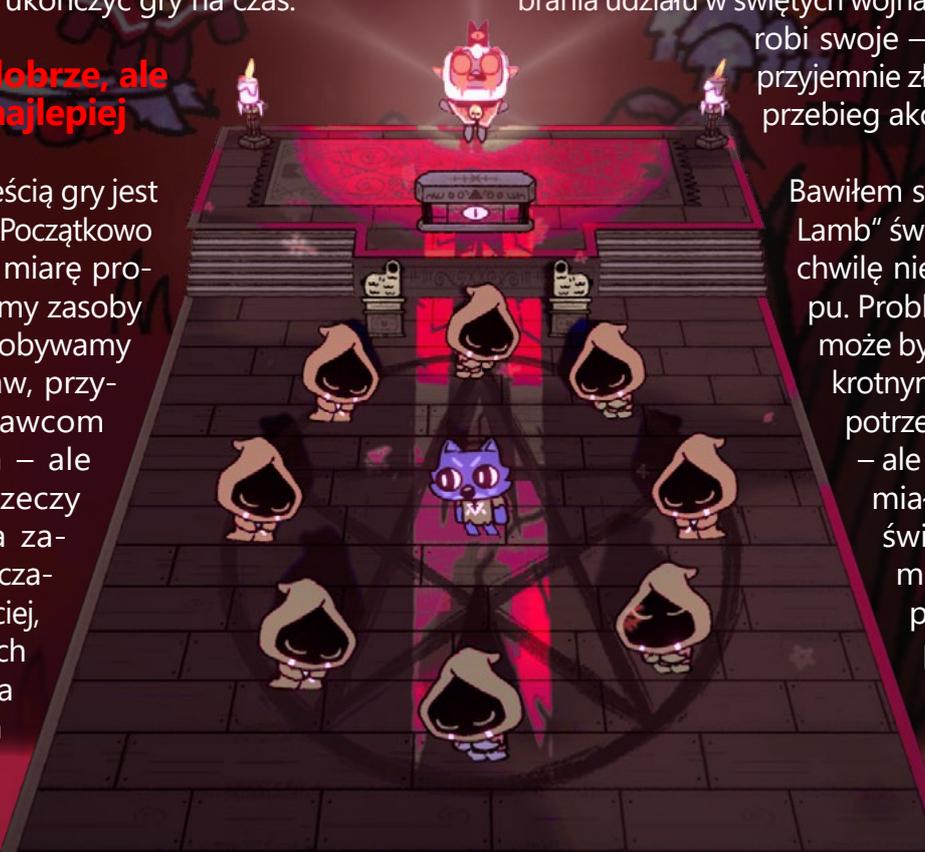
na barki kultystów. Co pewien czas odblokujemy również doktryny kształtujące wiarę naszej trzódki – ma to spory wpływ na rozgrywkę i jej poziom trudności, np. gdy mamy do wyboru opcję kanibalizmu (w której pożeranie współwyznawców daje nam bonusy) i wegetarianizmu (gdzie trawa, najpowszechniejszy surowiec, staje się akceptowalną opcją żywieniową) ta druga o wiele ułatwia grę. Denerwującym elementem jest dbanie o czystość – zbieranie odchodów i wymiotów jest konieczne, by nasi wyznawcy się nie pochorowali, ale to po prostu bywa frustrujące. O bazę warto jednak dbać, bo pozwala na rozwój naszych broni i czarów, co przekłada się na przyjemniejsze krucjaty.

Jakby komuś jeszcze było mało i się nudziło, to mamy jeszcze minigry – łowienie ryb czy grę w kości – co daje przydatne zasoby, ale nie jest konieczne do przeżycia. W trakcie gry otrzymujemy również zadania dodatkowe, czasem zlecane przez kultystów, czasem przez NPCów, które potrafią wnieść sporo humoru i/lub mroku do rozgrywki.

Widoki na wyrok

Ważnym elementem tworzącym klimat w grze jest jej oprawa graficzna – kontrast między mrocznym, wręcz brutalnym światem gry a uroczą warstwą wizualną jest powalający. Niektóre elementy wyglądają jakby były żywcem wyjęte z gry dla dzieci, przez co człowiek prawie zapomina że gra w produkcję o sekcie mrocznego bóstwa, w której można składać ludzi w ofierze, narkotyzować ich czy zmuszać do brania udziału w świętych wojnach. Muzyka również robi swoje – soundtrack brzmi przyjemnie złowrogo i akcentuje przebieg akcji.

Bawiłem się przy „Cult of the Lamb” świetnie i nawet przez chwilę nie żałowałem zakupu. Problemem co najwyżej może być fakt, że po jednokrotnym przejściu nie czuję potrzeby powrotu do niej – ale żeby wszystkie gry miały takie „wady”, to świat byłby lepszym miejscem. Gra jest po prostu szybka, przyjemna i wciągająca, a klimat niezrównany.



KTO POD KIM DOŁKI KOPIE...

TEN GRABARZ

GRAVEYARD
KEEPER



CO bardziej pasuje do spooky halloweenowego numeru Equinox Times niż recenzja gry, w której prowadzi się cmentarz? Jeżeli potrzebujesz gry, która idealnie pasuje do jesiennego, około halloweenowego klimatu, ale jednocześnie nie jest horrorem, to poszukiwanie zakończone, oto jest „Graveyard Keeper”.

~Gray

Tajniki pracy

Główny bohater we wstępie zostaje potrącony przez samochód, a następnie budzi się w dziwnej, średniowiecznej krainie, gdzie zamiast być spokojnie martwym, musi wziąć się do pracy na cmentarzu. Ponieważ najwidoczniej nawet śmierć nie zwalnia od tego, że w poniedziałek trzeba do roboty. „Graveyard Keeper” daje graczowi możliwość wcielania się w rolę nowego zarządcy cmentarza. Przyjazna gadająca czaszka należąca do poprzedniego grabarza pokrótce wprowadzi w tajniki zawodu – opowie, jak przeprowadzić autopsję (celem pozyskania mięsa do sprzedania w tawernie i innych użytecznych części ciała) i jak prawidłowo pogrzebać swoje pierwsze zwłoki. Jednak praca ta nie polega tylko na kopaniu dołów na martwe ciała, co to, to nie. Na gracza czekają też liczne inne zadania. Jednym z pierwszych jest doprowadzenie podległego graczowi cmentarza do porządku, naprawiając podniszczone groby. Gdy to się zrobi, w nagrodę dostaje się więcej pracy – awans na lokalnego księdza. Lubię tę część

gry związaną z zarządzaniem kościołem, ponieważ za urządzenie cotygodniowej mszy dostaje się całkiem przyjemne profity, takie jak pieniądze czy specjalne punkty wiary, które są przydatne m.in. przy wytwarzaniu lepszych dekoracji nagrobków (a przecież zależy nam na ślicznym cmentarzu).

Jednak nie jest to wszystko, co „Graveyard Keeper” ma do zaoferowania. Oprócz podstawowego zarządzania cmentarzem i kościołem można też spróbować innych, bardziej pobocznych, aktywności takich jak łowienie ryb, eksploracja lochów znajdujących się pod kościołem albo moje ulubione – próbowanie zniszczenia lokalnej ekonomii poprzez hodowanie nedorzecznie dużych ilości kapusty i buraków w przydomowym ogródku. Darmowe DLC „Breaking Dead” pozwala na sprawdzenie się w roli nekromanty i stworzenie własnego oddziału nieumarłych, którym można się posłużyć do automatyzacji części procesów, które na dłuższą metę mogą być nieco nużące, jak np. zbieranie drewna i kamienia. Uzyskany w ten sposób czas można poświęcić na wykonywanie questów fabularnych.



Fabula

No właśnie, questy fabularne! Główny bohater „Graveyard Keeper” chce powrócić do swojego świata, ale nie jest to takie proste zadanie. Dość szybko dowiadujemy się o istnieniu portalu, który mógłby zabrać protagonistę do domu, jednak jego uruchomienie nie należy do najłatwiejszych. W tym celu trzeba wykonać całkiem sporo innych questów dla poszczególnych mieszkańców znajdującej się nieopodal wioski i okolic.

A jak już mowa o NPC, to muszę przyznać że część z nich jest bardzo barwnymi postaciami. Moim osobistym ulubieńcem jest osioł, który przywozi zwłoki do kostnicy. Zwierzę to jest komunistą i domaga się od gracza swoich praw (takich jak płatność marchewkami za dostarczanie zwłok) oraz pomocy w urządzeniu rewolucji. Mnie bawi. Ale pozostałe postaci też są całkiem ciekawe; szczególnie lubię cierpiącą na amnezję czarownicę z bagien i Gerry’ego, czyli gadającą czaszkę, która na początku gry oferuje mały tutorial. Gerry mieszka w kostnicy i każe sobie przynosić różne alkohole (niech ma coś przyjemności w swoim życiu-nie-życiu).



Tutaj warto zaznaczyć, że lore gry i historia poszczególnych postaci zostały w dużej mierze rozbudowane nie w samej grze podstawowej, tylko w płatnym DLC „Stranger Sins”, które na chwilę obecną kosztuje 36zł.

Narzekanko

Przyszła pora na obowiązkowe narzekanko, ponieważ nie ma czegoś takiego jak gra bez wad. Pierwszą rzeczą, która bardzo nie podoba mi się w „Graveyard Keeper”, jest to, że nie mogę zapisać w każdej chwili lub ewentualnie nie ma autozapisu. Zamiast tego grę można zapisać, jak się idzie spać. Co bywa irytujące, zwłaszcza jak chcę przerwać granie, ale akurat jestem po drugiej stronie mapy. Co prowadzi do kolejnego minusu. W mojej opinii

postać porusza się odrobinę za wolno. W efekcie czasami bardzo nie chce mi się iść do tawerny czy jakiegoś sprzedawcy. Brakuje mi też bardziej uporządkowanej listy questów. Niby można zobaczyć w zakładce ze znanymi postaciami, co dana osoba chce, ale jest to lekko chaotyczne. Dodatkowo opisy questów z tej zakładki są mocno lakoniczne, a ja jestem człowiekiem, co po ponowym uruchomieniu gry nie pamięta nic, co się działo w poprzedniej sesji.



Inna rzecz, która utrudniła mi grę, ale przyznam się, jest trochę spowodowana moją głupotą, było to, że na zawstydzająco długi czas zablokowałam sobie dalszy rozwój. Do alchemii potrzeba szkła, a do produkcji szkła potrzeba rzeczno piasku. Ale nie można tak po prostu wziąć łopaty i iść nad rzekę, najpierw trzeba odblokować odpowiednią technologię, jakkolwiek głupio brzmi technologia kopania piasku. I w pewnym momencie byłam już dość zirytowana, że jej nie mam. A okazało się, że żeby ją dostać, wystarczyło wybrać opcję dialogową z biskupem, która była dostępna cały ten czas, ale dla mnie brzmiała, jakby po prostu miał powtórzyć, na czym polega praca grabarza, a nie dać mi nowy quest (i przy okazji tę technologię). Więc jest to poniekąd moja wina, ale z drugiej strony, można było zamiast tego dać cutsценkę, które nie mogłabym z własnej głupoty pominąć.

Dla kogo?

„Graveyard Keeper” jest grą, która ma swoje wady, jednak myślę, że nadal jest warta polecenia, szczególnie dla kogoś, kto lubi symulatory zarządzania oraz komu pasuje tego typu lekko spooky, około średniowieczny klimat i humor tej gry.



RING OF PAIN

MIŁY zwyczaj rozdawania darmowych gier przez Epic Games Store wzbogacił moją bibliotekę o niezliczone tytuły, których zapewne nigdy w życiu nie odpalę. Mimo to, „Ring of Pain” zdołało bez większego problemu przykuć moją uwagę – uroczy, uśmiechnięty żółty ptak zapowiadał niezapomniane wrażenia. Niewielki rozmiar pozwolił mi szybko rzucić okiem i wiecie co? Faktycznie, wrażenia były.

~Ghatorr

Miła, ładna sówka...

„Ring of Pain” to całkiem nowa gra – wydana w 2020 roku – którą stworzyła grupa określająca się jako Simon Boxes & Twice Different. Z tego, co zauważyłem – do tej pory nie mieli na koncie żadnych innych tytułów, czyli mamy tu do czynienia najwyraźniej z porządkiem indykiem, owocem miłości i entuzjazmu świeżych twórców. Jak w praktyce wyszło ich dzieło?

Gdy po raz pierwszy uruchamiamy grę otrzymujemy prosty samouczek – klikamy na wyświetlający się na ekranie obiekt... i najwyraźniej popełniamy morderstwo, bo nasz pierwszy przeciwnik pada trupem. Wyświetla się nam informacja o prostych mechanikach – mamy punkty ataku, obrony, szybkości i życia, możemy zbierać ekwipunek, wrogowie mają określone zachowania i po śmierci pozostawiają po sobie walutę – po czym następnie zostajemy brutalnie wepchnięci w szeroki

świat. I ginimy. I następnie jeszcze raz. I znowu. Rozgrywka może i ma proste podstawy, ale to nie znaczy, że będzie tu łatwo.

„Ring of Pain” to prosty dungeon crawler – przemierzamy kolejne poziomy lochów wypełnionych potworami oraz skarbami, starając się przeżyć i dotrzeć aż do końca. Cała konstrukcja gry opiera się o pierścienie – wrogowie i inne obiekty układają się w okrąg, a my sami możemy się poruszać po nim tylko w prawo i w lewo. Gdy dojdziemy do wyjścia – nie musimy przy tym zabijać wszystkich potworów w okolicy ani nic – to kolejne poziomy całego świata układają się w wielki pierścień.



...która potrafi dać w kość...

Rozgrywka jest szybka, prosta i brutalna – na początku będziemy ginąć błyskawicznie, boleśnie ucząc się na własnej skórze, że np. dany rodzaj przeciwnika potrafi zablokować nasz ruch, a inny goni nas po okręgu, utrudniając dostanie się do wyjścia. Przedmioty, które zbieramy, potrafią tworzyć niesamowite synergie, które w dobrych warunkach czynią banalnym przejście pierwszych poziomów, ale prędzej czy później odkryjemy wrogów, na których nasze dotychczasowe strategie nie działają albo wręcz ich wzmacniają. W kolejnych pomieszczeniach możemy wpadać na stwory, których wcześniej nie znaleźliśmy albo miejsca, których przeznaczenie jest dla nas tajemnicą – przynajmniej do momentu, gdy sami wypróbujemy co, dajmy na to, robi ta dziwna fontanna.

Element losowy jest tu niesamowicie silny – nigdy nie wiemy, jaki ekwipunek nam wypadnie, do jakich miejsc zaprowadzi nas nasza podróż, ani nawet czy niektóre z eliksirów lub miejsc umożliwiających rozwój statystyk nas nie zranią. Bywa to frustrujące – zwłaszcza, gdy całkiem dobra partyjka potrafi się gwałtownie skończyć, bo nagle do akcji wchodzi prawo dżungli i jakieś monstrum okazuje się skrajnie silniejsze od nas – ale i upajające, na przykład, gdy pijemy eliksir mający tylko 30% szansy na wyleczenie nas i mimo obaw nie dzieje się nic złego. Sytuacja potrafi odwrócić się błyskawicznie, złe lub dobre umiejscowienie porządnej karty potrafi ocalić/załatwić na amen daną partyjkę. Ważne jest to, że rozgrywka jest niesamowicie szybka – śmierć po prostu nie jest w stanie nas powstrzymać na zbyt długo. Zachęca to też do eksperymentowania – skoro dostaliśmy broń, która daje bonusy za niski poziom obrony, to może by tak spróbować zaszaleć...? A z kolei tamten przedmiot daje wspaniałą dodatkową atak, ale tylko jeśli nie weźmiemy niczego innego – może będzie zabawnie! Kolejne przejścia odblokowują nam więcej elementów, dodatkowe poziomy trudności i tak dalej, co zachęca do ponownego przechodzenia.

**...ale w pięknym stylu...**

Bardzo ważnym elementem jest niesamowity klimat – rodem z koszmaru (a tak szczerze powiedziawszy, to kilku się od grania w „Ring of Pain” dorobiłem). Nie mamy bladego pojęcia, kim jest nasza postać ani czemu jest uwięziona w tym dziwnym miejscu. Nieliczne istoty, które są skłonne z nami rozmawiać są odrażające i odpychające – jak chociażby żółty ptak z loga gry, Sowa – a odpowiedzi, których są nam skłonne udzielać są zagadkowe... i wierszowane, co również świetnie buduje klimat. Wrogie bestie również nie wyglądają zbyt miło – szczury, glut, wypaczone człekokształtne stwory...

Grafika jest dość minimalistyczna – świat gry nie rusza się za wiele, stwory są narysowane w specyficznym stylu, a sporą rolę odgrywa wszechobecny mrok. Co ważne, wszystko jest bardzo czytelne – obowiązkowa rzecz przy tak szybkiej grze. Dźwięki też wspaniale odgrywają swoją rolę – posępna muzyka buduje nastrój w trakcie rozgrywki, a odgłosy walki i „rozmów” wpisują się w obcą atmosferę miejsca, w którym jesteśmy uwięzieni.

...wartym każdej chwili

Nie zapłaciłem za „Ring of Pain” ani grosza, ale jestem obecnie święcie przekonany, że byłbym skłonny bez problemu wydać nieco ponad 3 dychy (jak usłudzie pokazuje strona gg.deals), które ta gra normalnie kosztuje w trakcie przecen. Żadna gra od dłuższego czasu mnie równocześnie tak nie frustrowała, jak i pociągała – prawie jak w Dark Soulsach, człowiek po prostu ma ciągle ochotę próbować czegoś nowego, poeksperymentować ze strategiami, wreszcie skopać głązy temu wielkiemu potworowi, który ostatnio mu zablokował drogę ucieczki... To po prostu wciąga, i basta!

DREWNIANE CALL OF CTHULHU



THE
NEW
UNIVERSITY
HAS BEEN
FOUNDED IN
NEW YORK
FROM THE
MEMBERS
OF THE
NEW YORK
UNIVERSITY

OF THE CAUSE
ONE OF THE
FOUNDED AFTER

THE
AND TO THE
SUCCESS
THE C.

MITY Cthulhu, czyli uniwersum zapoczątkowane przez H.P. Lovecrafta, na stałe wpisało się do kanonu horrorowych gatunków i ustanowiło podwaliny do straszenia w nowy, ciekawy sposób. W przeciwieństwie do wielu typów straszaków, nie opiera się ono na wizualności czy przemocy, ale straszy brakiem zrozumienia, tajemniczością, bardziej sugerując rzeczy poza ludzkim pojmowaniem, niż przedstawiając grozę w czystej skodyfikowanej postaci. Z tego powodu głównym medium Mitów zazwyczaj były dzieła pisane, gdyż każda wizualna reprezentacja 'nieopisanego' jest nie tylko niemożliwa, ale w pewnym sensie zaprzecza samej esencji kosmicznego horroru.

~Black Scroll

Drewniane sterowanie

„Call of Cthulhu” jest grą wideo wydaną w 2018 przez francuskie studio Cyanide, znane głównie z menedżerów sportowych i gier kolarskich, ale także serii Blood Bowl, czyli komputerowej wersji planszówki przedstawiającej miks futbolu amerykańskiego i świata znanego z uniwersum Warhammera. Samo portfolio Cyanide nie nastawiało mnie pozytywnie, jednak nie od dziś wiadomo, że producenci gier potrafią niespodziewanie odnaleźć się w zupełnie innym gatunku czy to jeśli chodzi o rozgrywkę, czy o fabułę. Dodatkowo, nie ma wielu gier w uniwersum Mitów, dlatego postanowiłem dać produkcji szansę. Jak jej poszło? Moim zdaniem zależy jak na to patrzeć: rozgrywkowo wyszło średnio, fabularnie fantastycznie.

Gra jest określana jako survival horror z elementami RPG i sekcjami skradanymi. Przyznam, że jak dla mnie jest to mocno liniowy „symulator chodzenia” z nielicznymi wyborami, determinowanymi losowością, z ubogim, nieco wciśniętym na siłę elementem RPG. Każda mechanika zrobiona jest dość topornie, gdyż nawet samo chodzenie sprawia wrażenie niedopracowanego. Kamera chwieje się, nieudolnie próbując realistycznie symulować wrażenie chodzenia, chwilami nawet powodując nieprzyjemne uczucie skołowania. Strzelanie jest sztywne, powodując jednocześnie wrażenie, że postać zna i nie zna się na posługiwaniu się pistoletem, co nie wydaje się intencjonalnym zamysłem.

Momenty, w których musimy się skradać są frustrujące, gdyż wrogowie zachowują się nielogicznie, ciężko wyczuć ich intencje, co w takich sekcjach

jest niezwykle ważne, chowanie się natychmiastowo powoduje negatywny skutek przebywania w ukryciu, który praktycznie uniemożliwia rozpoznanie terenu. Walka z Tułaczem, jednym z potworów z uniwersum Mitów, choć jako fragment rozgrywki jest bardzo krótka, zajęła mi sporo czasu, gdyż raz za razem byłem przyłapywany na myszkowaniu po małej galerii sztuki. Dopiero gdy losowe zachowanie przeciwnika pozwoliło mi na wykonanie odpowiedniej akcji, udało mi się przejść dalej. Na szczęście w tej dość krótkiej grze nie ma wielu takich sytuacji, w których wymagana od nas jest dyskrepcja poruszania, ale na pewno budzą one we mnie niesmak.



Masz za mało okultyzmu na to

Nieco lepiej jest z elementami RPG, ale i ten aspekt gry mocno kuleje. Wiele akcji i opcji dialogowych zależy od tego jak dobrze mamy rozwiniętą jedną z kilku cech, a punkty do ich rozwoju dostajemy wraz z postęпами w fabule. Problem jest taki, że jeśli któraś z nich nie jest wymaksowana, to mamy procentowe szanse na wykonanie jakiejś akcji. Prowadzi to do takich kuriozów, że pomimo posiadania zdolności włamywania się na 4 z 5 poziomów, nie byłem w stanie włamać się do zwykłego składziku zmiotkami, ale już do ważniejszego biura tak.

Dodatkowo, niektóre poszlaki czy przedmioty pojawiają się w świecie gry losowo, w zależności od tego czy gra procentowo trafi w przedział procentowy „spozstrzegawczości” naszej postaci, którą też tu da się rozwijać. I choć próbowałem jak tylko mogłem zwiększać poziom znajomości okultyzmu, który wraz z medycyną można rozwijać tylko wyłącznie

za pomocą interakcji z środowiskiem, przez cały ciąg gry większość opcji dialogowych oparta o tę cechę była dla mnie zablokowana ze względu na zbyt niski poziom.

Zdecydowanie taki system, choć w porównaniu do pełnoprawnych gier RPG jest mocno uproszczony, to wciąż jest w mojej opinii zbyt skomplikowany jak na tak prostą grę. Rozumiem założenie, jako że zwiedzamy tu lokacje i odkrywamy wskazówki. Jednak poza fabularnym tłem dla gracza i okazjonalnym odblokowaniem dodatkowych opcji dialogowych, nie prowadzą one do niczego większego.

„Brzydko” i ponuro

Wydawać by się mogło, że granie w „Call of Cthulhu” jest tak złe, że nie ma w ogóle przyjemności z obcowania z tym tytułem, jednak jest to nieprawda, gdyż oprawa graficzna oraz sama historia sprawiają iż te kilka godzin, potrzebne na ukończenie tej gry, mija niesamowicie szybko. Co prawda, animacje ludzkich postaci są niesamowicie drewniane i zdaje się, że brak tutaj lip syncu, czyli dopasowania ruchu ust postaci do wypowiedzianych przez nie kwestii, ale poza tym wizualia są jedną z mocniejszych stron. Klimat jest dość ponury, jak na dzieło w uniwersum Mitów przystało, lampy dają ciekawą zielonkawą poświatę. Twarze wyglądają odpychająco i szmeranie, nie licząc postaci kobiecych, które są stworzone najatrakcyjniej jak studio tylko potrafiło, co niestety sprawia też, że chwilami miałem problem poznać kto jest kim. Za to miejscówki są dość charakterystyczne, wpasowują się w ton i dopełniają charakteru. Jest brzydko, a raczej nieatrakcyjnie, co współgra z ogólną wizją świata Mitów, choć czasem mam wrażenie, że większym

wyzwaniem byłoby zrobienie gry z przyjemniejszymi widokami, a i sama tematyka trafiłaby mocniej do widza przez większy kontrast.

Sama historia, jest w założeniu nieco sztampowa, ot prywatny detektyw z koszmarami i problemem alkoholowym dostaje zlecenie powiązane z makabrycznym obrazem. Początkowo dość zwyczajne śledztwo na zapomnianej wyspie na Atlantyku powoli zamienia się w odkrywanie okultystycznych tajemnic, a świat przestaje mieć znaczenie, kiedy Edward Pierce, protagonista, zrywa kolejne warstwy ułudy rzeczywistości. Nie chcę tu zdradzać za wiele z fabuły, gdyż w przypadku tego typu gier stanowi ona sedno rozgrywki, ale przyznam że tempo, w jakim ton całej opowieści zmienia się z przyziemnego śledztwa i wpada w nadnaturalne tony, jest bardzo dobrze wyważone. Sama historia jest podzielona na 14 rozdziałów, z których każdy zajmuje około 20-30 minut do przejścia, co ułatwia zaplanowanie sobie przerw w rozgrywce, dla osób posiadających mniej czasu na gry. Całość przechodzi się w około 7 godzin i naprawdę ma się wrażenie uczestniczenia w wydarzeniach jednego z opowiadań H.P. Lovecrafta.

Jeśli jesteś w stanie złapać tę grę na promocji na Steamie, lubisz kosmiczny horror i jesteś w stanie bardziej skupić się na opowieści niż na mechanice gry, jest to pozycja, w którą warto zagrać. Jeśli jednak boisz się zerwać zasłonę, która za sobą skrywa prawdziwą rzeczywistość, lepiej nie zbliżaj się do tej produkcji, gdyż zaiste, niewiedza może być błogosławieństwem.

Słyszac słowa „Cthulhu fhtagn” lepiej zawróć, uciekaj od ludzi skandujących te i podobne słowa. Dla mnie i tak już jest za późno...





20 MINUTES TILL DAWN

Starcia 1000 i 1 nocy

NIE ma to jak Unity i wszelkie uproszczenia, które oferuje ludziom pracującym przy tworzeniu gier. Wiele rzeczy, które przez lata spędzały programistom sen z powiek, nagle przestało stanowić jakikolwiek problem, przez co zamiast na kombinowaniu nad kwestiami technicznymi mogli poświęcić się bez reszty wizji. Z jednej strony zalew kiepskich produkcji na Steamie nie jest koniecznym pozytywnym zjawiskiem, ale z drugiej – czasem można wpaść na perełkę.

~Ghatorr

Nie tak dawno świat graczy opanował entuzjazm na punkcie „Vampire Survivors” – prosta gra, w której wybieramy jedną z dostępnych postaci i tocymy nierówne starcie z setkami potworów. Każdy sukces pociąga za sobą nasładowców – i tak oto powstało „20 minutes till dawn”, które na początku lipca wyszło na Steam we wczesnym dostępie.

Rozgrywka jest banalna – nasza postać (jedna z kilku, każda ze specjalnymi umiejętnościami), jej broń (można wybierać tylko na starcie, poważnie się różnią między sobą), hordy potworów i dwadzieścia minut. Zabijane mackowate (Lovecraft pozdrawia) stworki zostawiają po sobie punkty doświadczenia używane do wzmacniania umiejętności, a bossowie dodatkowe bonusy

zależne od wybranej postaci. Jeśli uda się nam wytrzymać aż do świtu odblokujemy wyższy poziom trudności. Ostatnim ważnym elementem są punkty zdobywane za grę, które można wydawać na runy – specjalne bonusy, z którymi możemy zacząć kolejne starcia.

Jak się w to gra? Aż za dobrze. Do wrogów strzela się miło, sterowanie jest bardzo proste i ani razu nie odczułem że umieram nie ze swojej winy, a odblokowywanie nowych opcji sprawia satysfakcję. Szczególnie cieszyło mnie uczenie się na własnych pomyłkach – lepiej nie sprawiać by granaty mogły się odbijać od wroga, jeśli postać strzela piorunami gdy opróżni magazynek, to nie opłaca się sprawiać by amunicja się nigdy nie kończyła i tak dalej.

Co bardzo ważne – gra jest tania jak barszcz, a do tego się ciągle rozwija. Fajnie by było dostać nieco fabularnego tła – postacie są ładnie narysowane i chciałoby się o nich dowiedzieć czegoś więcej! Nic, tylko brać i kupować!



Play!

Back

ETERNAL DARKNESS

Sanity's Requiem

NO I CO Z TYM TELEWIZOREM!?

NINTENDO to firma kojarzona głównie z rywką rodzinną, bardziej stonowaną i kolorową. Jednak pomiędzy rzeszami Marianów, Zeld i Metroidów znaleźć można ciekawe tytuły, pozornie niepasujące do modus operandi wielkiego N. Tak też to wygląda z „Eternal Darkness”, jednym z najlepszych horrorów w historii branży.

~Hefajstos

Gra została stworzona przez kanadyjskie studio Silicon Knights i wydana przez Nintendo 24 czerwca 2002 roku w Ameryce Północnej na platformę GameCube (25 października w Japonii i 1 listopada w Europie). Tak, dobrze widzicie – docelową platformą gry jest niepozorny (i niestety, nieco pominięty) GameCube.



Uwaga! Artykuł zawiera szczegóły dotyczące fabuły i zakończenia gry! Jeśli jeszcze nie graliście, a macie taki zamiar, to zakończcie lekturę w tym miejscu.

Lubicie się bać?

„Eternal Darkness: Sanity's Requiem” (jak brzmi pełny tytuł) to psychologiczny survival horror czerpiący garściami z takich klasyków jak serie „Resident Evil” i „Alone in the Dark”, jednocześnie nie idąc tępo w naśladownictwo. W grze wcielimy się w aż dwanaście postaci, z różnych okresów historycznych.

Tak, nie mylą Was oczy – dwanaście grywalnych postaci. To wszystko w czterech różnych lokacjach (Persja, Kambodża, Francja i Stany Zjednoczone), w czterech okresach historycznych od 26 roku przed naszą erą, aż do 2000 roku naszej ery.

Grę zaczynamy właśnie w roku 2000, w rezydencji na Rhode Island, do której po latach wraca Alexandra Roivas (nasza pierwsza protagonistka) z powodu morderstwa dziadka, Edwarda. Jako że śledztwo stoi w miejscu, bohaterka postanawia na własną rękę znaleźć poszlaki. W ten sposób odkrywa ukryty pokój, w którym to znajduje się „Tom Wiecznej Ciemności” (Tome of Eternal Darkness). To właśnie lektura tej książki posłuży jako przejście do kolejnych epok i postaci.

Nie słowa, lecz czyny

Rozgrywka podzielona jest na dwie fazy – główna faza to rozdziały, gdzie kontrolujemy nowych bohaterów. Standardowo przedzieramy się więc przez kolejne lokacje, zbieramy przedmioty i broń (które możemy łączyć, a nawet nasycić magią) oraz broniemy się od mniej i bardziej koszmarnych natrętów.

Druga to przerwy-przerywniki, zaś na oba segmenty oddziałuje Poczytalność symbolizowana przez zielony pasek. Obniża się ona w różnych momentach, m.in. gdy dostrzeże nas przeciwnik, a niska jej ilość wpływa minimalnie na rozgrywkę (od obracających się w naszą stronę posągów, przez oszukane śmierci, aż do łamania czwartej ściany i „psucie” telewizora oraz konsoli).

I właśnie te związane z Poczytalnością „utrapienia” to jedna z najmocniejszych pozycji gry – dodają niesamowitego klimatu i atmosfery (zwłaszcza jeśli gramy na starszym telewizorze kineskopowym), i niejednego gracza potrafią przyprawić o palpacje serca. Kocyck zatem jest elementem niezbędnym przy każdej sesji z tytułem.



Koszmary poza horyzontem

Sukces „Eternal Darkness: Sanity's Requiem” sprawił, że Nintendo wraz z wytwórnią filmową Hypnotic ogłosiło konkurs, w ramach którego można było zgłaszać pomysły na krótki film w uniwersum. Z ponad pięciuset zgłoszonych idei wybrano dziesięciu finalistów, którzy uzyskali po 2000 dolarów na stworzenie własnej krótkometrażówki. Zwyciężył ostatecznie Patrick Daughters ze swoim „Unloved”.

Wszystkie dziesięć filmów można było obejrzeć na oficjalnej stronie gry. Niestety, obecnie już nie istnieje, zaś w Internecie ciężko znaleźć cokolwiek z finałowej listy (samo „Unloved” jest w serwisie YouTube filmem prywatnym).



Choć sama gra pisana była jako samodzielna produkcja, projektant Denis Dyack był otwarty na rozbudowę uniwersum. Czas jednak płynął, Nintendo odnawiało prawa do marki, aż w 2013 roku Silicon Knights ogłosiło bankructwo, grzebiąc tym samym szanse na powrót do świata Wiecznej Ciemności.

Blaski i Cienie

W maju 2013 roku studio Precursor Games złożone głównie z dawnych pracowników Silicon Knights (na czele z Denisem) założyło zbiórkę z celem 1,5 miliona dolarów na duchowego spadkobiercę „Eternal Darkness” pod roboczym tytułem „Shadow of the Eternals”. Krótco po tym otworzono drugą zbiórkę na Kickstarterze, z celem 1,35 miliona dolarów w 36 dni.

Sama gra planowo miała ukazać się zarówno na komputery osobiste, jak i konsolę Nintendo Wii U, a składać się miała z dwunastu oddzielnych epizodów zapewniających od dwóch do czterech godzin zabawy. Niestety, jak to często w takich przypadkach bywa, całość okazała się fiaskiem. Gra nigdy nie powstała, zbiórki zostały anulowane, pieniądze zwrócone. Sam Dyack po kilku nieudanych próbach porzucił pracę nad tytułem i zajął się nadchodzącym duchowym spadkobiercą „Legacy of Kain” – „Deadhaus Sonata”.

Finał rodem z kina grozy

Od premiery upłynęło już dwadzieścia lat. Tytuł ten jest dziś jednym z największych klasyków swojej platformy (co robi wrażenie tym bardziej, że GameCube może poszczycić się jedną z najlepszych bibliotek z konsol wielkiego N), któremu ciężko dorównać. Jeżeli więc lubicie się bać, sięgnijcie śmiało – nie będziecie zawiedzeni. *Boo!*



PODCZAS Spooktoberu warto pochylić się nieco nad horrorowymi anime. Możliwości wizualne, jakie oferuje animacja 2D w tej tematyce nie przestają mnie zadziwiać. Ponadto znacznie przyjemniej ogląda mi się narysowane sceny grozy, niż realistyczne sceny w filmach aktorskich. Dużo łatwiej postawić tu granicę między fikcją i otaczającym nas światem. Jeśli tak jak ja wolicie rysunkowe „strachy”, mam tu dla Was kilka ciekawych tytułów.

~Lailyren



Higurashi (Gdy zapłaczą cykady)

Klasyczna historia opowiadająca o enigmatycznych wydarzeniach pewnego lata 1983 r. w wiosce Hinamizawa. Dziwna choroba, intrygi, obłąd, przerażające tajemnice oraz wiele więcej zaskakujących wydarzeń czeka na grupkę przyjaciół ze szkolnego kółka gier i zabaw. Seria doczekała się już sześciu sezonów, przy czym – jeśli nie jesteście fanami starej stylistyki, oglądanie można zacząć od „Higurashi no naku koro ni gō” z 2020r.

Another

Seria nieszczęśliwych przypadków sprawia, że Kōichi Sakakibara, po przeprowadzce do rodzinnego miasta swojej zmarłej matki, musi zmierzyć się z przypadkowymi i bezsensownymi śmierciami osób w swoim otoczeniu. Jego szkolne życie zamienia się w szaleńczy wyścig z kłutwą, w której jednym ze sprzymierzeńców chłopaka staje się Mei Misaki, dziewczyna, której wydaje się nikt nie zauważać.





Monster

Historia skupia się na pracującym w Niemczech japońskim chirurgu, Kenzo Tenmie, który kierowany etyką postanawia uratować postrzelone dziecko zamiast burmistrza, który zjawiał się w szpitalu później. Niestety dla doktora, ta decyzja ma wpływ na późniejsze wydarzenia, w których główną rolę gra „Potwór”, uratowany przez Tenmę. Prowadzony poczuciem winy lekarz postanawia naprawić swój błąd, dając się wplątać w dużo poważniejszą intrygę. Czy to, co wydaje się etyczne zawsze jest dobrą decyzją? Przekonajcie się sami.

Kiseijuu: Sei no Kakuritsu (Parasyte)

Horror cielesny opowiadający o inwazji stworzeń niewiadomego pochodzenia, które potrafią przejąć kontrolę nad człowiekiem poprzez zagnieżdzenie się w mózgu. Niespodziewanie, zaczyna się bezlitosna walka o przetrwanie, gdzie jeden gatunek pragnie wyniszczyć drugi. Pośrodku tej wojny staje chłopak, którego pasożyt nie daje rady przejąć w całości. Kto tak naprawdę jest tytułowym pasożytem? Zapraszam do zastanowienia się przy graficznej uczcie, która mimo lat, nie zestarzała się źle.



Yakusoku no Neverland (Promised Neverland)

Anime to opowiada historię z życia grupy dzieci w sierocińcu, która przypadkiem jest świadkiem czegoś, czego nigdy nie powinny zobaczyć. Utrzymując pozory swojego idyllicznego życia, sieroty muszą rozwikłać zagadkę i wymyślić plan zapobiegawczy przed datą dwunastych urodzin najstarszego członka grupy. Wszystko, czemu dotąd ufały, nagle obraca się przeciwko nim.



Tenkuu Shinpan (High-Rise Invasion)

Na koniec najłżejsza propozycja. Prosty slasher, okraszony elementami prania mózgu, gdzie odizolowani od świata ludzie muszą wybierać między szaleńczą walką o przetrwanie z zamaskowanymi postaciami, a samobójstwem poprzez skok z dużej wysokości z dachu wieżowca. Aczkolwiek, jak to zwykle bywa, sprawa przetrwania okazuje się bardziej skomplikowana, niż chcieliby tego główni bohaterowie.



Seryjna Szybka Piątka

I znów nastał październik, miesiąc kolorowych liści, dyniowego latte i atmosfery halloweenowej. Tym samym powracamy do tematycznej Szybkiej Piątki (z bonusem), przedstawiając kilka mniej znanych serii dla lubiących się bać. Boo!

~Hefajstos



5. Mimic

Pierwszy „Mimic” w reżyserii Guillermo del Toro opowiada o walce nowojorczyków z karaluchami roznoszącymi groźną chorobę. Naukowcy, korzystając z inżynierii genetycznej, tworzą nowy gatunek, który... wymyka się spod kontroli. Co dalej, możecie się domyślić.

4. Puppet Master

Jeżeli czuliście się kiedyś niepewnie w towarzystwie lalek, to filmy dla Was. Seria o morderczych antropomorficznych marionetkach zasilanych egipską magią liczy sobie czternaście tytułów i aż siedem gier. Po seansie lalki z pewnością trafią do pudła.





3. Dead Snow

Tym razem coś z komediowym akcentem – dylogia o Nazi-zombie w norweskich górach. Opierając się na skandynawskim folklorze (za zombie robią tu draugry) i ocierając się o camp, zapewni Wam rozrywkę przy popcornie i Krwawej Mary.

2. Subspecies

Nie ma halloweenowych maratonów bez filmów o wampirach, tak więc kolejna seria na liście opowiada o pewnym krwiopijcy imieniem Radu Vladislas, który próbuje uwieść i przemienić pewną kobietę. Klimatu dostarczają malownicze okolice Rumunii i efekty specjalne.



1. Pumpkinhead

Seria czterech filmów opowiada o inspirowanym poematem Eda Justina Dyniogłowym – demonie, który atakuje każdego śmiałka ośmielającego się go przywołać. Znając dobrze logikę ludzi w tym filmowym gatunku – jest ich trochę, co daje nam cudnie krwawy fun.

Bonus: Sleepaway Camp

Slashery to chleb (mięso?) powszedni, jeżeli chodzi o horrory, a nic tak nie tworzy atmosfery, jak letni obóz. I jak to bywa na tego typu obozach – ludzie giną, a ci, którzy przetrwali, szukają winnych. O tym, kto za tym wszystkim stoi, musicie jednak przekonać się sami.





PAŹDZIERNIK jest kojarzony najczęściej z przypadającym na ostatni dzień tego miesiąca Halloween. A jak Halloween, to oczywiście latarnia z dyni (choć przed odkryciem Ameryki używano rzep, brukwi oraz buraków – i możecie śmiało iść w tradycyjnym kierunku). W naszym małym poradniku pokażemy Wam, co i jak.

~Hefajstos



Wybór dyni

Cały proces zaczynamy oczywiście od wyboru dyni, z której zrobimy latarnię. Klasyczna duża pomarańczowa to najlepsza opcja, zapewniająca łatwiejszą pracę. Hokkaido jest mniejsza i twardsza, ale zapewni przyjemny aromat. Można również się pokusić o którąś z podłużnych gatunków, co zapewni kształt zbliżony do czaszki.

Oczyszczanie

Za pomocą noża odcinamy górną część dyni tak, by powstała „pokrywka”. Następnie łyżką usuwamy miąższ i nasiona, pozostawiając ok. 2-5 centymetrową warstwę (w zależności od wielkości warzywa).



Twarz

Na dyni za pomocą ołówka lub flamastra rysujemy wymyślony (lub też podpatrzony) wyraz twarzy. Możemy również wcześniej przygotować sobie szablon, zwłaszcza gdy nie mamy pewnej ręki. Gdy obrys jest gotowy, ostrożnie wycinamy go nożem.

Iskra życia

Do środka wkładamy świeczkę – może to być klasyczny podgrzewacz lub też większa świeca woskowa. Zapalamy, nakładamy wieczko, gasimy światło i... dajemy się porwać halloweenowej atmosferze!



Nic się nie marnuje!

A co z pozostałościami dyni? Pestki możemy wysuszyć i zrobić z nich przekąskę, zaś z miąższu i kawałków dyni przygotować zupę czy ciasto (ciekawe przepisy znajdziecie w 49. numerze naszego pisma).

Ale skąd ta nazwa?

Pewien skąpiec imieniem Jack wykorzystywał każdą okazję do wzbogacenia się. Pożądał bogactwa do tego stopnia, że zawarł pakt z diabłem, oddając za nie własną duszę. Krótco przed Halloween miał spłacić dług, ale podstępem uwięził demona. Zmarł jednak 31. października, a z uwagi na własne grzechy nie miał wstępu zarówno do Nieba, jak i do Piekła. Skazano go więc na chodzenie z latarnią aż po wsze czasy.





Gray Picture – trzy małe bułki w płaszczu udające dorosłą bułę.

Wesołego Halloween

Za oknem robi się coraz bardziej jesiennie, już niedługo liście zaczną się robić kolorowe, dzieci zaczną zbierać kasztany, a studenci kwestionować swoje życiowe wybory jadąc rano, jeszcze w ciemności na uczelnie. Klasyczne oznaki jesieni. Wraz z nastaniem jesieni i zbliżającym się końcem października pojawi się też narzekanie na to, że Halloween nie jest polską tradycją, ale ja lubię to święto. Ponieważ „złota polska jesień” to kłamstwo, tak naprawdę przez większość czasu jest mokra i szara. Więc bardzo potrzeba wesołego święta.

Zdecydowanie w Halloween podoba mi się to, że daje mi okazję do przebrania się w jakiś fajny kostium. Tym bardziej, że w ostatnich latach albo nie mogłam iść na dany konwent, albo była pandemia i konwenty były zdalnie. W zeszłym roku byłam na halloweenowej imprezie z pirackim tematem, choć tu mój kostium, niestety, nie wyszedł tak, jak tego chciałam, bo dopiero szykując się do imprezy zauważyłam, że płyn, który był mi niezbędny do zrobienia sztucznych blizn był zaschnięty. Więc oby w tym roku nie było takich niespodzianek. W tym zamierzam przygotować kostium inspirowany high fantasy.

Lubię też estetykę halloweenową. Szkielety, wiedźmie kociołki, sztuczne nietoperze i czarne koty? – najlepsze dekoracje. Ilekroć jestem w tym czasie w Pepco, TK Maxx lub innym sklepie, który ma sekcję halloweenową, to muszę się bardzo powstrzymać przed kupowaniem dekoracji. Nawet jak to piszę jeszcze we wrześniu, to obok pali się świeczka w świeczniku o kształcie dyni. Co mi przypomina – wycinanie lampionów z dyni. Najlepsza rzecz na świecie, szczerze polecam każdemu. Co prawda jest przy tym dość dużo bałaganu, ale nie trzeba mieć dużych zdolności plastycznych, żeby po włożeniu świecy lampion wyglądał całkiem ładnie i spooky. A z wyciętych „bebeczków” dyni można zrobić zupę dyniową,

która jest, w mojej opinii, absolutnie najlepszą zupą. Muszę kupić dynię jak najszybciej.

Jedyna rzecz, do której nie jestem przekonana to dzieci, które chodzą po domach, żeby zbierać cukierki. Nie tylko dlatego, że nie lubię się dzielić słodyczami z obcymi dziećmi, przecież to moje słodycze. Ale też dlatego, że – przynajmniej w mojej okolicy – dzieci były, że tak powiem, puszczane luzem na zbieranie cukierków, bez żadnego dorosłego opiekuna. Parę razy robiłam za opiekunkę grupki dzieciaków i szłam ich pilnować, gdy zbierały cukierki i przyznam się, że byłam zdziwiona, ile dzieci w wieku podstawówkowym biegało bez rodziców. Bo rozumiem, że w krajach, gdzie faktycznie obchodzi się Halloween, w ten wieczór na ulicy będzie większość osiedla, więc może to jest nieco inna sytuacja. A przecież pod koniec października już się bardzo szybko robi ciemno. I nie wiem, tyle się dzieciom mówi, że nie mają brać słodyczy od obcych, czemu ta jedna noc ma być wyjątkiem?

W każdym razie, chciałabym życzyć wesołego Halloween wszystkim tym, którzy obchodzą to święto. Niezależnie od tego, jak bardzo, bo przecież obejrzenie ulubionego horroru to też dobry sposób. Byle nie za wesoło świętować, bo w końcu następnego dnia trzeba mieć siłę wstać i iść zapalić znicze.



POROZMAWIAJMY O HORRORACH I ICH BRAKU

„**FIVE Nights at Freddy's**”, „**Resident Evil: Village**”, „**Poppy Playtime**”, „**Medium**”, „**Phasmophobia**” i inne głośne horrorowe tytuły wydane w ostatnim czasie przekonują, że nadszedł czas renesansu gier horrorowych. Z drugiej strony, patrząc na różne badania preferencji gatunków gier oraz na najpopularniejszy agregator informacji dotyczących gier, Metacritic, możemy zauważyć całkowity brak tego gatunku. Czym w takim razie horrory są, jak działają i dlaczego przez niektórych nie są uznawane za odrębny gatunek gier? Zagłębmy się w to wspólnie, w pierwszej części cyklu o horrorach branych z różnych perspektyw, spod pióra

Nieustraszonej Mimik i Dzielnego Samaela.

Charakterystyka strachu

Czym tak naprawdę charakteryzują się horrory? Co sprawia, że możemy określić jakieś dzieło tym mianem? Najbardziej podstawowym atrybutem horroru, który bez wątpienia każdy powiedziałby z pamięci, to umiejętność wzbudzenia w odbiorcy uczucia lęku, grozy czy obrzydzenia. To najbardziej charakterystyczna cecha i zarazem jedyna, jaka jest utożsamiana z tym gatunkiem.

Kolejnym charakterystycznym aspektem dzieł grozy, według Noela Carrolla, jest obecność potwora, który stanowi główne źródło emocji. Jego postać może pochodzić z naprawdę sporego zakresu, od człowieka z siekierą próbującego wdrzeć się do

twojego pokoju, przez przekładającego się w kanałach wentylacyjnych i kryjącego się w cieniu Obcego, aż do pradawnej siły czającej się w lesie, która wymaga ofiar od ludzi z wioski, w zamian zapewniając im dobre plony i bezpieczeństwo. W zależności od podgatunku horroru, aktywność potwora będzie się różnić, a nawet może się on nie pojawić prawie w ogóle.

Kolejną ważną cechą według Carrolla jest zjednywanie emocji odczuwanych przez bohatera dzieła z emocjami odczuwanymi przez odbiorcę. W przeciwieństwie do większości gatunków, w horrorach odbiorca powinien czuć te same emocje, co główny bohater. Pozwala to o wiele bardziej utożsamiać się z bohaterem i immersyjnie przeżywać to, co właśnie dzieje się w treści dzieła.



Dobre praktyki szerzenia grozy

Wyżej wymienione charakterystyki są konieczne, aby móc określić dzieło jako horror, ale to nie jedyne rzeczy, w które celują twórcy. W horrorach wprowadzenie ludzi w klimat jest dosyć długim i niesamowicie ważnym procesem; ze względu na to twórcy starają się ograniczyć każdy czynnik, który mógłby wybić ludzi z immersji. Z tego powodu fabuły w horrorach bardzo często są proste w odbiorze i większość ludzi nie decyduje się analizować historii, która jest przed nimi ukryta. Chłoną za to klimat i atmosferę. Ważne jest, aby w każdym momencie było wiadome, co należy zrobić i nie trzeba było rozwiązywać naprawdę skomplikowanych intryg.

Klimat w dużej mierze buduje się poprzez przekazywanie rzeczy jak najbardziej wizualnie. Istnieje technika, znana jako „show, don't tell”, która jest bardzo ważna w dziełach grozy, gdzie zwykłe opisanie sytuacji i przekazanie informacji o tym że bohater jest przerażony, absolutnie nie wywoła tego efektu na odbiorcach. Dlatego też dobrze jest ukazywać jak najwięcej rzeczy za pomocą obrazu lub bardziej rozbudowanego opisu, stawiając odbiorców w tej samej sytuacji, w jakiej postawieni są bohaterowie. Często zaczyna się z większą ilością bohaterów, żeby móc pokazać działanie naszego potwora na niektórych z nich, a nie zostawiać tego w formie opowieści innej osoby o jego brutalności i sposobach działania. Bardzo trudno jest też utrzymać odpowiednie napięcie przez długi czas, dlatego jego poziom bardzo szybko zmienia się w czasie. Jeżeli odbiorca zostanie przesycony emocjami, to w pewnym momencie zacznie je wypierać i nie uda się już wywołać w nim lęku. Z tego powodu często sceny dużego napięcia przerywane są scenami spokoju. To właśnie ten moment, kiedy kryjemy się za słupem w piwnicy, wiedząc, że potwór cały czas nas szuka i czekamy przerażeni na jego kolejny ruch. Kiedy on odchodzi i zaczyna przeszukiwać pokój obok, dostajemy moment wytchnienia, pozwalający zresetować się i trochę uspokoić. Po dłuższej chwili spokoju tempo znowu przyspieszy do ekstremum, kiedy wychodząc z pokoju kopniemy stojącą w drzwiach puszkę, informując potwora o miejscu naszej obecności.



Thriller, horror, co za różnica

Część dzieł, które również spełniają powyższe kryteria, będzie nazywana thrillerami, a nie horrorami. Co prawda, w świecie gier dzieje się to bardzo rzadko, ale podział ten mocno wybrzmiewa w świecie książek i filmów. Okazuje się, że terminy te nie są wymienne, ale nie różnią się też specjalnie mocno. Thriller jest utworem sensacyjnym, osadzonym w świecie rzeczywistym. Horror należy do kategorii fantastyki, dlatego różni się od naszej rzeczywistości, głównie przez dodanie elementów nadnaturalnych lub nieistniejącej technologii. Dzięki temu, w horrorach nasze potwory potrafią mieć magiczne moce, możemy też spotkać magiczne rytuały czy szalone sztuczne inteligencje, które próbują zniszczyć ludzkość. Różnica pomiędzy

światem naszym i światem przedstawionym w horrorze nazywa się pomyłką kategoryalną i wyznacza, jak wielka jest ta różnica. Na przykład w horrorach gotyckich, które kierują nasze wyobrażenia w stronę wielkich zamków na klifach, pojękujących duchów czy wyłaniających się z ciemności wampirów, procent pomyłki kategoryalnej w tym dziele jest naprawdę spory ze względu na to, że przedstawiony obraz mocno różni się od naszego, prawdziwego świata. Za to w dziełach współczesnego horroru prawdopodobnie będzie on niski, zawierając jeden mały element, który będzie nadnaturalny, np. zaawansowane AI, które dzięki pracy zdalnej zastępuje coraz większą ilość pracowników i stara się przejąć władzę nad korporacją.



Jak tworzyć lęk

W literaturze głównie wspomina się o 3 różnych nurtach wywoływania napięcia. Są to odpowiednio: utrata wpływu na świat, Freudowska niesamowitość oraz Heideggerska niesamowitość. Niesamowitość jest tutaj tłumaczona z angielskiego słowa „uncanny”, które oznacza coś „dziwnego lub tajemniczego, w niepokojącym znaczeniu”. Najczęstszym wykorzystaniem tego określenia jest dolina niesamowitości, o której możecie poczytać choćby na Wikipedii. Wpływ na świat jest definiowany przez Janet Murray (1997) jako „satisfakcjonująca siła do wykonania akcji mających znaczenie i zobaczenia rezultatu naszych decyzji i wyborów”. Głównie mówi się o niej w kontekście odróżnienia gier od innych mediów, takich jak książki czy filmy. W grach horrorowych ogranicza się wpływ na świat poprzez odbieranie skuteczności działań graczy oraz ich kontroli nad światem. Często trafia się na przeciwników nie do pokonania, przez którymi musimy kryć się przez określony czas i nie możemy wykonać innej akcji. Innym przykładem może być próba przeprowadzenia rytuału, który powinien odegnać potwora, a który spełza na niczym w momencie, kiedy wcale nieosłabiona bestia pożera naszego kolegę. Ostatnim przykładem w tej kategorii może być coraz większe ograniczanie zasobów, co naturalnie wywoła napięcie, kiedy zaczniemy się zastanawiać, czy starczą one do kolejnego zasobnika.

Freud zdefiniował niesamowitość, oświadczając, że „nie można wątpić, że to należy do królestwa grozy, tego, co wywołuje strach i przerażenie”. Równie ważnym założeniem jest to, że żeby móc określić coś jako niesamowite, musi być chociaż delikatnie znajome. Dlatego głównym miejscem wykorzystania tego motywu horrorowego będą wszelkiego rodzaju zmutowane istoty, nienaturalnie agresywne zwierzęta i inne pozaziemskie manifestacje. Nie muszą być one bardzo wyolbrzymione, może to być np. dziwna narośl na szyi psa, który dwa dni po jej powstaniu zaczyna denerwować się w towarzystwie innych zwierząt i w pewnym momencie rozszarpuje pupila innej osoby. Podobnie, nie muszą być to tylko dodatkowe istoty czy miejsca, ale mogą być to koncepcje chorób psychicz-

nych, samotności czy utraty pamięci. Innym sposobem wykorzystania Freudowskiej niesamowitości jest wykorzystanie sztucznej inteligencji sterującej postaciami niezależnymi. Korzystając z wcześniej wspomnianego konceptu doliny niesamowitości, czyli wiedzy, że rzeczy prawie doskonale udające ludzkie wywołują spory niepokój, możemy tworzyć postacie niezależne tak, by każda interakcja z nimi cechowała się pewnym napięciem.



Ostatnim motywem jest Heideggerska niesamowitość. Jest ona o wiele rzadziej wykorzystywana od dwóch pozostałych i o wiele bardziej enigmatyczna w swoim opisie. Indukuje ona napięcie głównie przez kontakt z bytami nieskończonymi. Niemożliwość pojęcia swoim umysłem konceptu nieskończoności potrafi wywołać lęk. Może to być zarówno obcowanie z przedwieczną istotą, która widziała początek naszego świata, jak i mierzenie się z nieskończoną hordą gryzoni, które pomimo ton amunicji cały czas wybiega z tuneli, pragnąc pożreć wszystko na swojej drodze. Ciekawym podejściem do niesamowitości opisanej przez Heideggera jest rozszerzenie tego motywu również na postacie niezależne. Ich codzienna, zaprogramowana egzystencja, pozwalająca na zmianę świata i wykraczająca poza wyłączenie gry również potrafi wywołać uczucie niesamowitości.

Dlaczego niektórzy zabraniają się bać

Jak zostało wspomniane na początku, wyróżnianie horroru jako gatunku jest bardzo dyskusyjną kwestią. Horror w kontekście gier jest często wykorzystywany przez graczy i raczej nie spotkamy się z osobą, która nie zrozumie,



o czym mówimy. Z drugiej strony, dalej widać jego brak w niektórych zestawieniach, koło takich gatunków jak gry strategiczne, logiczne czy strzelanki pierwszoosobowe. Z zupełnie innej strony, platforma Steam posiada horror jako gatunek. Zaskakujące, nie uważacie?

Wydaje się to wynikać z pewnego puryzmu dotyczącego słowa gatunek, określającego gry. Część platform i badaczy definiować będzie gatunek gry poprzez typ rozgrywki przez nie zapewniany. Takie gatunki jak wyżej wymienione gry strategiczne, logiczne czy strzelanki pierwszoosobowe są w stanie wam wstępnie przekazać co w danej rozgrywce będzie się robić. Być może gra strategiczna nie jest dla was jednoznacznym określeniem i rozgrywka może różnić się, przechodząc od spokoju Cywilizacji do losowości Hearthstone'a, acz dalej wykorzystuje się w nich podobne umiejętności i schematy. Horrorzy niestety nie posiadają w swej definicji określenia działań wykonywanych przez graczy ze względu na to, że skupiają się na wywoływaniu konkretnych emocji w odbiorcy. Gameplay horrorów może zarówno opierać się na strzelaniu i zabijaniu kolejnych fal przeciwników (będąc jednocześnie strzelanką pierwszoosobową), jak i być symulatorem chodzenia, w którym najbardziej skomplikowaną czynnością będzie sekwencja wciskania szybko przycisków.

W tym kontekście horrory będą bardziej przypominąć np. roguelike'i, skupiając się na tym, jakie koncepty w rozgrywce występują, a nie na czynnościach, które będzie wykonywał gracz. Inne serwisy internetowe mogą w inny sposób definiować gatunki gier. Wspomaga to ich użytkowników w znajdowaniu treści podobnych do tych, które lubią. Jak zawsze, wszystko jest kwestią definicji.

Spoglądając w pysk bestii

W tym artykule podsumowaliśmy, czym są horrory, co odróżnia je od thrillerów oraz jakimi środkami wyrazu się posługują. Poruszyliśmy również temat problemów z kategoryzacją tego typu gier i powodów, dla których trudno szukać ich w większości naukowych zestawień. Mamy nadzieję, że dzięki temu trochę lepiej zrozumiecie ten gatunek, nawet jeżeli część konceptów nie została wytłumaczona dostatecznie dobrze. Analiza horrorów, z którymi macie styczność, może być naprawdę dobrą zabawą. Z tą wiedzą, w kolejnym odcinku serii opiszemy w jaki sposób implementowane są te rzeczy w grach i które tak naprawdę działają. A wszystko to na przykładzie gier, w które graliśmy my i nasi przyjaciele. Do zobaczenia w kolejnym artykule!

DODATKOWA LEKTURA

- TUDOR, A. "WHY HORROR? THE PECULIAR PLEASURES OF A POPULAR GENRE"
- BLAIKIE, N. "DESIGNING SOCIAL RESEARCH: THE LOGIC OF ANTICIPATION"
- BLOOM, C. "HORROR FICTION: IN SEARCH OF A DEFINITION"
- CARROLL, N. "THE PHILOSOPHY OF HORROR: OR, PARADOXES OF THE HEART"
- KIRKLAND, E. "HORROR VIDEOGAMES AND THE UNCANNY"
- PERRON, B. "HORROR VIDEO GAMES: ESSAYS ON THE FUSION OF FEAR AND PLAY"
- PROHÁSZKOVÁ, V. "THE GENRE OF HORROR"
- MORTENSEN, T. E., LINDEROTH, J. AND BROWN, A. "THE DARK SIDE OF GAME PLAY"
- VAN ELFEREN, I. "GOTHIC MUSIC: THE SOUNDS OF THE UNCANNY"

JAK STRASZYĆ
W HORRORACH?

MIŁOŚNICY horrorów szukają swojego ulubionego gatunku nie tylko w filmach czy książkach, ale również w grach komputerowych. Niestety dobrych horrorów jest tyle, co kot napłakał, więc pojawia się pytanie, dlaczego tak jest.

~*Heroiczna Mimik & Niezłomny Samael*

Strach jest jedną z negatywnych emocji, ale są tacy, którzy lubią się bać i tego poszukują. Strach jest również jednym z najbardziej prymitywnych uczuć, a zarazem jednym z bardziej skomplikowanych, więc jest on problematyczny dla twórców. Po pierwsze każdy boi się innych rzeczy, przez co trudno wstrzelec się w gusta danej osoby. Tak samo, musimy dobrze wymierzyć natężenie strachu. Po drugie chcemy poprzez nierealne zagrożenia straszyć realne osoby, co jest trudne. Jak twórcy gier radzą sobie z tym zadaniem i jak im to wychodzi? W drugiej części cyklu o horrorach opowiemy o tym, jakimi metodami twórcy gier nas straszą i jaki jest największy problem horrorów, na podstawie doświadczeń naszych i naszych przyjaciół.

Pająki, ciasne pomieszczenia i demony, dla każdego coś dobrego

Głównym wyzwaniem, z którym zmagają się twórcy gier horrorowych jest fakt, iż emocje strachu nie mają być wywoływane u bohatera, lecz u gracza. Straszne rzeczy nie mogą po

prostu dziać się na ekranie, jeśli w żaden sposób nie wpływają na osobę grającą.

Aby sprostać temu zadaniu, twórcy starają się, aby ich gry były jak najbardziej immersyjne, żebyśmy jak najbardziej wczuli się w postać i przeżywali to, co ona. Tu pojawia się kolejny problem, jakim jest wybite z tej immersji. Może być ono spowodowane wieloma czynnikami – zewnętrznymi, wewnętrznymi oraz zależnymi od gracza. O czynnikach zewnętrznych nie ma co się rozpisywać, ponieważ wynikają one często z losowych sytuacji lub z nieodpowiedniego przygotowania się do gry.



O graczu będzie również w dalszej części artykułu, natomiast twórcom zdarza się wpaść w swoją własną pułapkę i przez elementy gry wybijać gracza z immersji. Elementy, o których mowa, to na przykład wymagające zbytniego skupienia mechaniki, zbyt duże skupienie na kurczących się zasobach czy zagubienie w tym, co trzeba zrobić.

Dodatkowo pojawia się problem z tym, że każdego straszy coś innego. Jedni boją się pajaków, inni wysokości. Owszem, są lęki, które oddziałują na większość osób, ale trudno na nich samych zbudować całą fabułę. Przykładem tego typu decyzji jest wybór pomiędzy zrobieniem horroru psychologicznego a gore. Dobry horror psychologiczny bez wątplenia wzbudzi poczucie niepokoju u większej ilości graczy niż gore, ale stworzenie go jest o wiele trudniejsze niż dodanie wielu scen nieprzyjemnej brutalności.

Horror graczy czy horror dla graczy?

Horrorry wpadają czasami w pułapkę chęci bycia immersyjnymi, gdyż z rozgrywki tworzą tak zwany symulator chodzenia, tzn. rozgrywka polega jedynie na przemieszczaniu się z miejsca na miejsce. Taka rozgrywka pozwala mocno zanurzyć się w świat gry, jest jednak bardzo nudna. Co ciekawe, gry horrorowe mogą mieć zupełnie przeciwny problem. Chcąc dać graczowi fajną rozgrywkę, twórcy mogą zawrzeć w grze skomplikowaną mechanikę wymagającą wiele skupienia, która jest ciekawa, ale wybija z immersji i strachu. Dodatkowa sprawczość, taka jak walka z „potworami” w grze, daje nam poczucie, iż nie jesteśmy bezradni, a to bezradność jest tym, co przeraża nas wszystkich. Jest to ciężki orzech do zgryzienia dla branży gier: ile dać graczowi sprawczości, by można było nazwać produkcję grą, a jednocześnie odczuwał bezradność i strach w obliczu nadchodzącego zagrożenia.

Innym problemem, który może wystąpić w jednym z podgatunków, czyli survival horrorze, jest to, że zamiast bać się, będziemy się zastanawiać, ile przysłowiowych sznurków musimy jeszcze zebrać, aby stworzyć baterię, którą można potem użyć. Problem ten polega na tym, iż uwaga graczy przerzucana jest na inny element, który pochłania zbyt dużo uwagi, odrywając ludzi od emocji.

Dużą różnicą między grami a prawdziwym życiem jest to, że grę można zawsze powtórzyć, co również może powodować obniżenie poziomu strachu. Dlaczego? Ponieważ mniej boimy się czegoś straszniejszego, jeśli możemy w to wbiec, a następnie bezkarnie powtórzyć sekwencję. Owszem, zdarzają się gry, gdzie utrata życia nie jest bezkarna, np. poprzez utratę zasobów lub ograniczoną ilość zapisów. W pierwszym wypadku ta strata może zboleć, ale równie dobrze może być nieznaczająca dla rozgrywki, więc i dla gracza. Drugi przypadek jednak potrafi wywoływać dylemat, w którym momencie zapamiętać stan rozgrywki. Dodaje dodatkową warstwę strachu o zapis stanu gry, jednakże może on spowodować również sytuację, w której gracz przegrywa i zwyczajnie nie ma ochoty powtarzać sekwencji po raz kolejny.

Wyciągając potwora spod łóżka

Jakie rzeczy zawiera dobry horror? Po pierwsze ograniczenie zmysłów gracza – odczuwamy niepokój, gdy jakiś zmysł nie funkcjonuje w pełni. Przykłady można znaleźć między innymi w grze „Outlast 2”, gdzie gracz czeka ucieczka przez pole kukurydzy. Podczas tego poziomu nawigować musimy głównie za pomocą dźwięku, unikając szukających nas przeciwników. Podobnie jest w grze „Phasmophobia”, gdzie latarki dają bardzo mało światła, a ich włączenie zdradza duchowi obecność gracza. Oprócz ograniczonych zmysłów, twórcy mogą posunąć się o restrykcje mechanik, które były dostępne podczas gry, przykładowo szybkość poruszania się postaci. Gdy bohater przez raną nogę nie może poruszać się w normalnym tempie, wydostanie się z strychu, na którym szuka nas przeciwnik, powoduje dodatkowe napięcie, czy obróci się on w odpowiednim momencie.



Popularne powiedzenie mówi, że nie boimy się samotności, ale tego, że jednak nie jesteśmy sami. Dlatego złudzenie pojawienia się kogoś lub czegoś w momentach, w których jesteśmy przekonani o samotności naszej postaci, potrafi wzbudzić dużo napięcia. W grze „Visage” cały czas wydaje się, że ktoś przebywa blisko nas, mimo iż jesteśmy sami.

Wystarczy przeżyć 5 nocy

Oczywiście, wypada wspomnieć tutaj również o najbardziej podstawowej technice, stosowanej przez twórców horrorów, czyli jumpscare'ach. „Straszny skok” występuje, kiedy nagle na ekranie pojawia się obraz mający podnieść poziom naszego ciśnienia, na przykład przerażająca postać lecąca w naszą stronę. Technika ta jest bardzo prosta i daje efekty ze względu na działanie na naszych instynktach. Jednak przez wiele osób uznawana jest jako strasznie tania, bo mniej doświadczeni twórcy często jej nadużywają. Dobry jumpscare charakteryzuje się raczej długo budowanym napięciem, które może wyzwolić się w jednej chwili strachu. Przeważnie zapowiada on przerwę od strasznych rzeczy, która następuje zaraz po nim lub po następującej po nim sekwencji wzmożonej akcji.

Możemy również utrzymywać gracza z bardzo małą ilością zasobów. W zależności od tego, jaki z zasobów ograniczamy, pozwala to w inny sposób zachęcać gracza do odmiennego podejścia. Na przykład, jeżeli sprawimy, że w grze woda jest trudno dostępna, a pasek pragnienia coraz bardziej wskazuje, że musimy się napić, możemy zmusić gracza do podejmowania większego ryzyka, dzięki czemu wzrośnie poziom jego napięcia. Z drugiej strony, jeżeli w grze „Alien: Izolacja” mamy mocno ograniczoną ilość amunicji pozwalającej nam pokonywać androidy, zmusi nas to do cichszego stylu grania i większej szansy, że pozostawione przy życiu roboty rozpoczną alarm. Jednakże, zbytne skupienie na wyczerpujących się zasobach potrafi wybić gracza z rozgrywki, dlatego też trzeba to stosować z umiarem.

Kolejnym aspektem są przeciwnicy. Obawiać się ich będziemy, jeżeli są potężni, nieprzewidywalni, kiedy nie posiadamy żadnej broni lub jest ona nieskuteczna, np. uciekamy przed obcym w „Alien: Izolacja”, gdyż nie można go zabić.

W klimat wprowadzają nas także miejsca ogólnie kojarzone z horrorami – ciemny las, piwnica czy cmentarz. Ogólnie opuszczone miejsca również potrafią przyprawić o dreszczyk emocji, szczególnie jeśli można w nich znaleźć ślady bytowania lub wskazówki świadczące o minionej tragedii, np. krew czy potłuczone rzeczy. Podobnie przerażające, potrafią być notatki, a może nawet informacje przekazujące, iż gra jest wzorowana na prawdziwej historii. Niezwykle straszne są dla ludzi rzeczy niewiadome, nieznanne i niewytłumaczalne. W tej roli doskonale sprawdzą się dziwne dźwięki, jęki czy podawanie cząstkowych informacji, a także zdarzenia paranormalne.



Inną rzeczą, która może wzbudzać w nas nieprzyjemne uczucie, to drastyczna przemoc przedstawiona na ekranie. Może ona objawiać się w brutalnym okaleczeniu, rozczłonkowywaniu, mutacjach, gwałtach czy bezczeszczeniu zwłok. Te metody również trzeba stosować z pewnym wyczuciem i w odpowiednim kontekście. W grze „Doom” z 2016 roku postać gracza potrafi brutalnie dobijać wrogów, jednakże ze względu na akcyjny schemat rozgrywki raczej nie jest to źródło lęku. Z drugiej strony mamy niesławną scenę tortur z GTA V, która wywołała na tyle dużo negatywnych emocji, że twórcy musieli wprowadzić opcję jej pominięcia po bardzo złej reakcji ze strony środowiska graczy.

Rzecz, która wpływa na wszystkie wcześniej wymienione, jest zawołanie oczekiwania graczy. Za każdym razem, kiedy w horrorze przechodzimy przez korytarz pełen drzwi, tworzą się w nas oczekiwania, kiedy coś się zdarzy. Czy to już za tymi drzwiami coś na nas wyskoczy, a może usłyszymy dziwne odgłosy za kolejnymi? Dlatego ważnym zadaniem jest zawieść te oczekiwania i wprowadzać horrorowe elementy niespodziewanie. Wiedza na temat tego, co się wydarzy, potrafi być największym przekleństwem i powodem kiepskich ocen wielu słabych horrorów. W końcu jeżeli wiesz, że za tym drzewem zza twoich pleców wyskoczy mianik z siekierą i trzeba będzie uciekać, czy jest się czego bać? A czy jest się czego bać, jeżeli kiedy tam dojdziemy, jednak nie wyskoczy i w sumie nie wiemy, co dalej się stanie?

Nie wchodź, jeśli nie chcesz się bać

Na koniec warto poruszyć bardzo ważną kwestię, jaką jest chęć grania w horror. O co chodzi? O to, że jeśli ktoś nie będzie chciał zagrać w horror, to w niego nie zagra. Taka osoba może sięgać po zagrania takie jak wbieganie w wrogów, wyśmiewanie strasznych rzeczy pojawiających się na ekranie i tym podobne. Działania takie mogą być spowodowane jedną z dwóch rzeczy. Pierwszą może być naturalna reakcja na strach. Jedni będą walczyć, inni siedzieć nieruchomo, a jeszcze inni starać się obrócić straszną sytuację w żart. Są to reakcje naturalne, więc jak najbardziej zrozumiałe, ale mogą skutecznie zniszczyć poczucie niepokoju.



Drugą niestety może być próba pokazania, jak bardzo nic nie jest w stanie przstraszyć danej osoby. Ten przypadek bardzo często prowadzi do kompletnego zniszczenia rozgrywki horrorowej, więc jest bardzo niepożądany dla osób chcących grać. Jeśli ktoś faktycznie chce poczuć grozę, musi niestety dać też coś od siebie – na przykład grać w ciemności, samotnie i z słuchawkami na uszach. Wszystkie te elementy wzmocnią odczuwane emocje. Na pewno znajdują się i tacy, którzy podzielają opinię, że dobry horror powinien straszyć w „biały dzień” i jest w tym trochę racji, ale należy pamiętać, że horrory bazują na emocjach, które odczuwamy i w świetle trudniej współodczuwać emocje głównego bohatera, a co za tym idzie, strach.

Kończąc ze wszystkimi

Reasumując, rynek horrorowych gier staje się coraz bardziej popularny, można wręcz powiedzieć mainstreamowy, dzięki czemu mogą pojawiać się na nim lepsze, większe dzieła (z czego osobiście bardzo się cieszymy, oby tak dalej). Sztuka wywołania strachu w gracz jest wciąż bardzo trudna, przez co wciąż pojawiają się bardzo kiepskie produkcje, ale dzięki rozwojowi otrzymujemy również grove perełki. Na koniec warto jeszcze raz przypomnieć, że jeśli ktoś nie chce zagrać w horror, to nigdy w niego nie zagra, więc jeśli naprawdę chcecie poczuć grozę, zadbajcie o dobre nastawienie z Waszej strony.

