

# QUINOX TIMES X



## POPKULTURA W POLSKIM WYDANIU

Cudze chwalicie,  
swoje poznajcie!

## WYWIAD Z JEREMIAH KANE I RECENZJA PŁYTY „RONIN”

The road's showing her teeth tonight

## ZWROTNICE DZIEJÓW

Historyczny efekt motyla

## EVERDREAM VALLEY

Wsi spokojna, wsi wesola...

## BLACK PANTHER: WAKANDA FOREVER

Waka waka, eh eh!

# Spis treści

## RECENZJE – FILMY

|                                     |   |
|-------------------------------------|---|
| Avatar.....                         | 4 |
| Black Adam.....                     | 6 |
| Black Panther: Wakanda Forever..... | 8 |

## RECENZJE – LITERATURA

|                     |    |
|---------------------|----|
| Kraina popiołu..... | 10 |
|---------------------|----|

## RECENZJE – GRY

|   |    |
|---|----|
| Fire Emblem: Three Houses.....                        | 12 |
| Septerra Core.....                                    | 18 |
| Milk outside a bag of milk outside a bag of milk..... | 22 |
| Star Control II.....                                  | 24 |

## RECENZJE – MUZYKA

|                               |    |
|-------------------------------|----|
| Taylor Swift – Midnights..... | 26 |
| Jeremiah Kane – Ronin.....    | 28 |

## PUBLICYSTYKA

|                             |    |
|-----------------------------|----|
| Wywiad z Jeremiah Kane..... | 32 |
| Jak zrobić zły horror?..... | 37 |

## TEMAT NUMERU

|                                      |    |
|--------------------------------------|----|
| Pan Tadeusz (1928).....              | 42 |
| Everdream Valley – Demo.....         | 44 |
| Kuźnia Retro – Polanie.....          | 45 |
| Rowerem przez II RP.....             | 46 |
| Zwrotnice dziejów.....               | 48 |
| Projekt muzyczny – Morowe Panny..... | 50 |
| Patriotyczna Szybka Piątka.....      | 52 |

Naczelnia czasopisma i szef działu DTP: Lailyren

Szef działu korekty: Solaris

Szef działu redakcyjnego: Ghatorr

Redaktorzy: Gray Picture, Hefajstos, Malvagio, Scroll, Samael & Mimik

Korekta: Magda B, Midday Shine

Opracowanie graficzno-techniczne: SoulsTornado, Magfen, MC

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.

Witajcie!

Mamy już listopad, kilka dni temu obchodziliśmy Święto Niepodległości, więc czas na „polski” numer.

Tym razem zabierzemy Was w podróż po polskiej popkulturze. A jak podróż, to rowerem. A jak rowerem, to „Rowerem przez II RP”, czyli przedwojenna Polska oczami Brytyjczyka.

Poza tym gorąco polecamy zapoznać się z recenzją nowego albumu oraz wywiadem z zespołem JEREMIAH KANE, który w niekonwencjonalny sposób połączył metal z synthwave i zaserwował to z japońskim sake.

Wartą uwagi jest także recenzja autorstwa Ghatorra książki „Kraina popiołu”, której pierwszą część opisywał w numerze 57.

Zróbcie sobie zatem jesienną herbatę lub kawę, zorganizujcie jakieś ciastko i zapraszamy do zapoznania się z zawartością numeru. Życzymy miłej lektury!

~Solaris

### Użyte grafiki:

Okładka – Midjourney  
Pozostałe grafiki – własne, na licencji CC lub według hiperłącza w grafice  
Grafiki do wywiadu oraz recenzji albumu „Ronin” udostępnił zespół Jeremiah Kane

Linktree – linki  
do socjali



Rekrutacja i kontakt z redakcją ET: [redakcja@equinoxtimes.pl](mailto:redakcja@equinoxtimes.pl)



JAMES CAMERON'S

# AVATAR

POWRACAJĄC NA PANDORĘ

**W ponad stuletniej historii kinematografii jest całkiem sporo filmów, które znacząco wpłynęły na branżę i zmieniły kierunek w jakim podążała. I choć dyletanci mogą kręcić nosem, „Avatar” jest jednym z takich filmów.**

~Hefajstos

Od razu zaznaczam, że nigdy fanem złotego (niebieskiego?) dziecka Jamesa Camerona nie byłem, a na ponowny seans po latach wybrałem się, by wreszcie obejrzeć film, jak Pan Reżyser przykazał (to jest w IMAX 3D).

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

## Adam i Eywa

Akcja filmu rozgrywa się pomiędzy majem a sierpniem 2154 roku na Pandorze – księżycu gazowego giganta w układzie Alfa Centauri. Głównym bohaterem jest Jake Sully (Sam Worthington), sparaliżowany od pasa w dół weteran, który ma zastąpić tragicznie zmarłego brata bliźniaka – Toma. Tom szkolił się na kontrolera awatara – ciała stworzonego ze skrzyżowanego DNA ludzi i Na’vi, autochtonów Pandory. Projektem zarządza doktor Grace Augustine (Sigourney Weaver), która robi wszystko, by utrzymać pokojowe stosunki z miejscowymi.

Jake trafia w sam środek konfliktu pomiędzy industrialną ludzkością a żyjącymi w ścisłej symbiozie i harmonii z przyrodą Na’vi. Celem jego misji jest przekonanie tubylców do opuszczenia siedliska, pod którym znajdują się bogate złoża unobtainium – niezwykle drogiego minerału będącego świetnym nadprzewodnikiem. Dzięki Neytiri (Zoë Saldaña), córce wodza, uczy się zwyczajów kosmitów i zmienia własne nastawienie do życia.

## Na’vigując po Pandorze

O ile historia sama w sobie nie jest niczym szczególnym (złośliwi w Internecie nazywają ją wręcz „Pocahontas w kosmosie”, choć podobieństw nie sposób zignorować), tak pod kątem technicznym film robi piorunujące wrażenie. Film kosztował 237 milionów dolarów, i choć nie jest to najdroższy film w historii (szósty „Harry Potter” z tego samego roku kosztował 250 milionów), to widać wyraźnie, na co poszły te pieniądze.



Pandora żyje na ekranie i wygląda przepięknie. Ogromne drzewa, fluorescencyjne rośliny, fantastyczna fauna – światu nie można odmówić piękna, a twórcom wyobraźni. Szacunkowo ok. 60% „Avatara” stanowi CGI, ale pomimo upływu czasu żaden z efektów się nie zestarzał. Szczególnie widać to po Na’vi, którzy żyją dzięki technologii motion capture. Ruchy, mimika, język – wszystko to składa się na niezwykle realny obraz kosmicznej rasy.

Film po raz pierwszy oglądałem w telewizji jakieś jedenaście lat temu, ale dopiero dzięki ponownemu wydaniu mogłem w pełni zachwycić się wizualiami. Jeżeli macie możliwość, koniecznie idźcie do kina na IMAX 3D – nie zawiedziecie się.

## Czy Avatary śnią o niebieskich owcach?

„Avatar” po latach zdaje się być bardziej aktualny niż w dniu swojej premiery, choć cała ta proekologiczna wiadomość wciąż jest podawana w toporny sposób. Widać to przede wszystkim po podziale – Na’vi są zawsze tymi dobrymi (choć mają swoje wady, nie wpływają na nich negatywnie), ludzie to niemal same korporacyjno-wojskowe szuje nastawione na maksymalizację zysków. Sprawia to, że ciężko w stu procentach uwierzyć w realizm świata przedstawionego.

Fani jednak nie będą zawiedzeni, zwłaszcza że na końcu wyświetlany jest fragment nadchodzącego drugiego filmu: „Avatar 2: Istota Wody”. Technicznie wygląda cudownie (i sam Cameron wreszcie jest w swoim wodnym żywiole), ale jak wypadnie całościowo, dowiemy się już pod koniec roku. **Ave(tar)!**



GDY   
ZAZDROŚCI SONY



BLACK  
ADAM  
SHIT-ZAM!

**OBECNY stan filmowego uniwersum DC to zagmatwana sytuacja. Mamy zmiany na stanowiskach kreatywno-dyrektorskich, politykę cięcia kosztów Zaslava, niemal randomowe podejście do tematyki i stylu oraz sporo kreatywnej wolności. Jak w tym wszystkim odnalazł się „Black Adam”?**

~Hefajstos

No właśnie nie za bardzo. Zarówno odtwórca tytułowej roli, jak i większość obsady oraz twórców wydają się być jakby z innego czasu, jakiejś zamierzchłej epoki kina. Ale o tym za chwilę.

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

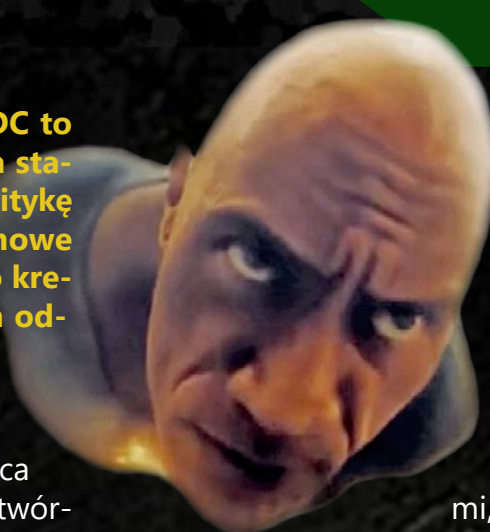
### Najstarożytniejsza starożytność

Film zaczyna się od ekspozycji (tej zresztą jest tu od groma) typowej dla kina popularnego. Pięć tysięcy lat temu (znaczy, trochę mniej – ale kto by tam się skupiał na matematyce) w królestwie Kahndaq dochodzi do podboju. Król Ahk-Ton pragnie stworzyć koronę z niezwykle cennego i posiadającego magiczne właściwości minerału eternium. Przeciwstawia mu się pewien młodzieniec obdarzony mocą czarodziejów (ekhm).

Przenosimy się do czasów obecnych, gdzie poszukiwana za walkę z reżimem Adrianna Tomaz (Sarah Shahi) uwalnia uznawanego za bohatera narodu Teth-Adama (Dwayne „The Rock” Johnson). W wyniku zdarzenia do Kahndaq oddelegowani zostają członkowie Justice Society. W skład ekipy wchodzi Hawkman (Aldis Hodge), Doctor Fate (Pierce Brosnan ze stylowym zarostem), Cyclone (Quintessa Swindell) i Atom Smasher (Noah Centineo). O tym, co z tego wyniknie i kto wyjdzie zwycięsko, musicie przekonać się sami.

### Kinowy powrót do przeszłości

Reżyser Jaume Collet-Serra ma na swoim koncie kilka horrorów („Dom woskowych ciał” i „Sierota”), kilka podrzędnych akcyjniaków z Neesonem oraz zeszłoroczną „Wyprawę do dżungli” (aka film Disneya, który #nikogo). I tak jak ten ostatni z wymienionych filmów, „Black Adam” jest dziełem pozbawionym smaku i duszy.



Scenariusz autorstwa duetu Adam Szytykiel i Rory Haines jest tu prawdziwą kulą u nogi. Cała historia (odliczając flashbacki) dzieje się mniej więcej w ciągu jednej doby i choć wydaje się być wypełniona zdarzeniami,

nie daje widzowi nic ciekawego. Ot, fabularny szum

przypominający mariaż kina superbohaterskiego początku wieku, „Morbiusa” i „Batmana v. Superman” Snydera.

I właśnie snyderyzmy są tu drugą kulą u nogi. Autorzy zdecydowanie przesadzili z ilością slow-motion (jakoś trzeba było dobić do tych dwóch godzin), a i kolory zdają się być przyciemnione i wyblakłe (z paroma wyjątkami). Całość sprawia więc wrażenie, jakby film przeleżał na półce dobre dwie dekady (zupełnie jak „Bliźniak” Anga Lee).

### Ci niezwykli ludzie w ciasnych strojach

Przejdźmy do obsady, która dwoi się i troi, by coś z filmu wyciągnąć. Grający pierwsze skrzypce The Rock to po prostu bardziej bucowaty The Rock. Johnson nigdy aktorem wybitnym nie był, w większości opierając się na własnej charyzmie. W tej roli nie miał jednak takich możliwości, co boleśnie widać (one-linery!).

Dużo lepiej wypada duet Hodge-Brosnan – między panami czuć wyraźną chemię, a same postacie obserwuje się przyjemnie. Szkoda tylko, że dostali dla siebie tak mało czasu (może jakaś własna seria, jak w przypadku „Peacemakera”?). Swindell i Centineo grają tak marginalne role, że w zasadzie mogłoby ich nie być i nikt by nie zauważył, zaś reszta obsady wypada niemal amatorsko źle.

### Shazam, ja to źle oceniam!

Jeśli szukacie blockbustera na niezobowiązujący seans, lepiej zrobicie, wybierając „Mavericka” (który wciąż trzyma się w kinie) albo lepiej zapowiadającą się „Czarną Panterę”. „Black Adam” i tak niebawem pojawi się na HBO Max, a cena subskrypcji to aż nadto jak na seans. Ja osobiście miałem więcej frajdy z ostatniego leczenia kanałowego.

A movie poster for 'Black Panther: Wakanda Forever'. The central focus is the Black Panther helmet, which is illuminated from within, casting a warm, golden glow. The helmet is set against a background of a sunset or sunrise over a cityscape, with waves crashing in the foreground. The overall color palette is dominated by warm tones of orange, yellow, and red. The text is overlaid on the helmet and the background. The 'MARVEL STUDIOS' logo is positioned above the main title. The main title 'BLACK PANTHER WAKANDA FOREVER' is written in a large, bold, serif font. Below the title, the Polish text 'UMARŁ KRÓL NIECH ŻYJE KROLÓWA?' is written in a smaller, serif font. The entire poster is framed by a decorative border with a repeating geometric pattern.

MARVEL STUDIOS

BLACK PANTHER  
WAKANDA  
FOREVER

UMARŁ KRÓL  
NIECH ŻYJE KROLÓWA?



**„WAKANDA Forever!” wołał T’Challa pod maską Czarnej Pantery, ruszając do boju i dodając otuchy mieszkańcom Wakandy. Czy sequel hitu MCU również pozostanie w naszych sercach?**

~Hefajstos

Pierwszy raz Czarną Panterę mieliśmy okazję obejrzeć w „Captain America: Civil War” z 2016 roku, ale to wydany dwa lata później solowy film wzmocnił pozycję bohatera w uniwersum. Blockbuster Ryana Cooglera okazał się być hitem, zdobywając trzy Oscary oraz nominację w kategorii najlepszego filmu (przegrał z „Green Book” Petera Farrelly’ego). Krytycy i widzowie byli oczarowani przede wszystkim samą Wakandą – odizolowanym królestwem łączącym tradycję z nowoczesnością.

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

### Czarna Pantera...

Jakiś czas po pokonaniu Thanosa („Endgame”) w Wakandzie na tajemniczą chorobę umiera T’Challa (Chadwick Boseman). Jego siostra Shuri (Letitia Wright) widzi w tym swoją winę, przez brak sukcesów w odtworzeniu mistycznego zioła w kształcie serca. Owa roślina pozwala na zdobycie siły Czarnej Pantery, a została zniszczona przez Killmongera (Michael B. Jordan) w poprzednim filmie.

Mija rok. Shuri zagłusza cierpienie i poczucie winy wzmoczoną pracą. Jej matka, królowa Ramonda (Angela Bassett) przeciwstawia się w tym czasie światu, który pożąda vibranium. W wyniku splotu zdarzeń matka i córka poznają Namora (Tenoch Huerta), władcę podwodnego królestwa – również bogatego w złoża cennego metalu. To na barkach księżniczki spocznie decyzja, od której będą zależeć losy Wakandy i reszty świata.

### ... po Namora się wybiera

Fabuła filmu przeplata się z dwoma niezwykle ważnymi wątkami. Pierwszy z nich to motyw żałoby w trudnych i niesprzyjających czasach. To pożegnanie z postacią, ale i aktorem ukazane w niezwykle i przejmujący sposób. Drugim jest poruszenie tematu kolonializmu i będącego jego następstwem izolacjonizmu. Dwa kraje z trudną przeszłością i niechętnie patrzące na obcych muszą wybrać, jak postąpią.

I o ile pierwszy wątek działa dobrze, o tyle ten drugi jest kompletnie niewykorzystany. W dużej mierze jest to spowodowane byciem częścią ogromnego już uniwersum, kolejnym elementem układanki prowadzącej do niezwykłego finału. Jako osobny film, niespętany korporacyjnymi łańcuchami Feigiego działałby zdecydowanie lepiej.

### Ludzie i maski

Aktorsko film prezentuje się dość nierówno. Z jednej strony mamy postaci Ramondy, Shuri i Namora, które zagrane są rewelacyjnie. Znamy ich motyw, rozumiemy targające nimi uczucia i konflikty. Dużo gorzej radzi sobie Dominique Thorne jako Riri Williams (aka Ironheart). Kompletnie nie pasuje do świata i historii, przez większość czasu jest gdzieś w tle i w zasadzie robi tu niewiele. Wyraźnie widać, że jej wprowadzenie ma na celu utworzenie więzi z Shuri dla przyszłych filmów i seriali (głównie „Ironheart”). Grany przez Martina Freemana agent Ross mógłby zostać całkowicie wycięty (co zresztą zdaje się podzielać sam aktor).

Film wygląda za to świetnie pod kątem zdjęć i dobranej muzyki. Choć scen akcji jest mniej niż w większości obrazów MCU, jest na czym zawiesić oko. Kilka momentów z pewnością chwyci Was za serce, w kilku poczujecie zastrzyk adrenaliny. Po napisach czeka Was jedna scena, która już teraz wywołuje w sieci sporo kontrowersji – mnie osobiście nie przypadła do gustu, choć rozumiem, jaki był cel.

### Wakanda w sercu, ale czy w pamięci?

Jeżeli wspominać ciepło „Czarną Panterę” lub też jesteście fanami MCU – idźcie śmiało do kina (tak jak na poprzednie dwadzieścia dziewięć filmów). „Wakanda w moim sercu” to obraz udany, choć daleki od ideałów – i ukazujący wszystkie problemy z fazą czwartą. Ale o tym innym razem. **Ave!**



# KRAINA POPIOŁU

## WDOWIE OPOWIEŚCI

**NIE** tak dawno, w numerze 57, umieściliśmy recenzję książki „Cesarstwo piasku” – przyjemnego, sprawnie napisanego romansu fantasy z akcją osadzoną w pseudo-indyjskim imperium i wspaniałą okładką. Nic dziwnego, że gdy usłyszałem o planach wydania kontynuacji, od razu siadłem z pieniędzmi i czekałem na możliwość złożenia zamówienia.

~Ghatorr

Pierwsza część tej krótkiej serii opowiadała o przygodach Mehr – młodej dziewczyny o mieszanym pochodzeniu, które czyniło z niej łakomy kasek dla potęgi rządzącej Cesarstwem Ambhańskim. „Kraina popiołu” toczy się kilka lat później i opowiada o skutkach decyzji podjętych przez Mehr. Zmienia się główna postać – tym razem całość śledzimy z perspektywy Arwy, młodszej siostry Mehr, którą ostatni raz widzieliśmy, gdy opuszczała z macochą rodzinny dom, by nie spadł na nią podobny los.

Przeznaczenie nie było dla Arwy łaskawe – gdy ją poznamy, dowiadujemy się, że jej rodzina jest zhańbiona próbami odzyskania Mehr przez ich ojca, na co poświęcił zarówno zdrowie, jak i reputację, a ona sama jest już młodą wdową, w drodze do miejsca odosobnienia. Udaje się do eremitorium dla wdów. Jej przeszłość i pogańskie dziedzictwo jednak szybko dają o sobie znać, przez co eremitorium staje się zaledwie pierwszym przystankiem na jej nowej drodze życia.

Dostajemy więcej tego samego – znowu mamy mistyczne rytuały, ciekawe postacie (cesarski bękart, Zahir, od początku mnie zainteresował) i sporo codziennego życia. Jeden z problemów poprzedniego tomu – że pokazuje za mało świata – został tu naprawiony, demonstrując szeroki przekrój zwyczajów ambhańskich oraz polityki, przypominając mi o początkach rządu mogolskiego cesarza, Aurangzeba. Akcja toczy się szybko, mamy kilka religijno-magicznych tajemnic – ogólnie jest przyjemnie.

Dziwi mnie tylko jedno – serię określono jako duologię, o trzecim tomie ani słowa, a ja bym mógł przysiąc, że „Kraina popiołu” cierpi na syndrom środka trylogii. Sporo wątków można by pociągnąć dalej, kilka scen aż się prosi o rozwinięcie... Albo to może tylko ja nie chcę opuszczać przedwcześnie tego świata, bez dowiedzenia się o nim więcej? Tak czy owak – polecam, zwłaszcza że okładka znowu jest przepiękna.

Studio

# Azure Mountain

przedstawia cykl  
gier przygodowych

## Zid & Zniw Chronicles



### Zid Journey

### Zniw Adventure



Dodaj do  
listy życzeń



Zagraj  
w wersję demo



Wspieraj na  
Kickstarterze



Kup na  
Steamie



Kup na  
GOG



## WOLNOĆ, TOMKU, W SWOIM DOMKU

**CIAO tutti!** Dzisiaj chciałbym zaprezentować Wam grę, która wciągnęła mnie niczym *Ma-elstrom* – i najwyraźniej również tę recenzję, miała się ona bowiem pojawić już w jednym z poprzednich numerów, nawet trochę wpasować w jego temat... Jak widać, nie udało się. Tak czy inaczej, bierzmy się do dzieła – z lekkim poślizgiem przedstawiam „*Fire Emblem: Three Houses*”, czyli taktycznego JRPGa ze znanej serii wydanego w 2019 roku wyłącznie na konsolę Nintendo Switch!

~*Malvagio*

### Rodzinny nepotyzm w edukacji

W grze przyjdzie nam wcielić się w Byletha lub Byleth – na początku przygody wybieramy płeć naszego protagonisty (oczywiście możemy również nadać mu własne imię) – dziecko kapitana najemników Jeralta, wdrażane w praktykowany przez ojca zawód. Przed właściwą rozgrywką zapoznajemy się jeszcze z tajemniczą dziewczyną, która nawiedza nas w snach i niewiele pamięta na własny temat, szybko okazuje się jednak, iż posiada moc zapewniającą jej manipulowaniem czasem. Jeszcze błyskawicznie zostajemy natomiast wciągnięci w większą intrygę, ratując przed grupą bandytów trio uczniów z pobliskiej Akademii Oficerskiej – i to studentów nie byle jakich, będących bowiem głowami tytułowych Domów, reprezentujących poszczególne kraje kontynentu.

### Trzy domy, jedno serce, dziesięć godzin gry

W nagrodę za naszą interwencję otrzymujemy stanowisko profesora i obejmujemy pieczę nad jednym, wybranym przez siebie stronnictwem – Black Eagles, zrzeszających uczniów z Cesarstwa Adrestiańskiego, Blue Lions utworzonych ze studentów pochodzących z Królestwa Faerghus lub Golden Deers reprezentujących Przymierze Leicester. Czy podołamy trudom akademickiego życia? Kim jest tajemnicza dziewczyna i jaki ma związek z naszą tajemniczą przeszłością? A wreszcie, kto i dlaczego dybał na życie studentów? I czy w szkolnych murach odnajdziemy miłość?!

Ostatnie pytanie nie było wbrew pozorom żartem, ale do tej kwestii wrócimy później. Poza nim padło wiele innych, a wcale nie wyczerpały one puli – stąd też, jak zapewne już się domyślacie, „*Three Houses*” to gra naprawdę czasochłonna i długa, zwłaszcza jak na tytuł składający się tylko z dwóch aktów. Przynajmniej w teorii tylko z dwóch, każdy Dom posiada bowiem własną ścieżkę fabularną (a jeden ma nawet dwie, zależne od naszych wyborów!). Choć więc pierwsza część gry będzie się różniła w zasadzie tylko postaciami, z którymi będziemy wchodzić w głębsze interakcje, tak druga pokaże na tej płaszczyźnie prawdziwy pazur.

Do pełnego poznania fabularnych niuansów grę powinno ukończyć się przynajmniej trzy razy (a może

nawet cztery, biorąc pod uwagę wspomniane rozgałęzienie w jednym z Domów), co dla wielu osób będzie pewnie odczytane jako wada, bowiem czas, który należałoby grze poświęcić urasta, wówczas do gargantuicznych rozmiarów. Na szczęście nie znaczy to, że jednokrotne przejście będzie niezrozumiałe i pozostawi nas niczym dzieci we mgle – każda ścieżka jest wciąż samodzielna i w pełni koherentną historią. Niuanse potrafią rzucić nowe światło na znane nam już wydarzenia, wciąż pozostają jednak niuansami.

### Czy wysyłanie dzieci na wojnę jest legalne?

No dobrze, ale dość o kwestiach fabularnych, przejdźmy do samej rozgrywki. Dzieli się ona na dwie części, bitwy – zarówno fabularne, jak i poboczne, zapewniające nam różne nagrody – oraz... nazwijmy to życiem akademickim, w skład którego wchodzi samo nauczanie, jak i ogólne interakcje społeczne. Skupmy się na razie na walkach, najistotniejszym wszak elemencie gry taktycznej (prawda...?). Są one właściwie bardzo proste w założeniach i opanowanie podstaw nie powinno sprawić nikomu kłopotów. Toczą się oczywiście w turach, w wariantcie drużynowym – nie istnieje nic w rodzaju inicjatywy, która decydowałaby o kolejności akcji jednostek; runda przeciwnika następuje dopiero po wydaniu rozkazów wszystkim naszym oddziałom, czyli w większości – studentom. Warto w tym miejscu zaznaczyć, że protagonista również bierze udział w boju i może poleć – co oczywiście kończy misję porażką (i to nawet w sytuacji, gdy mowa o bitwie pokazowej między Domami).

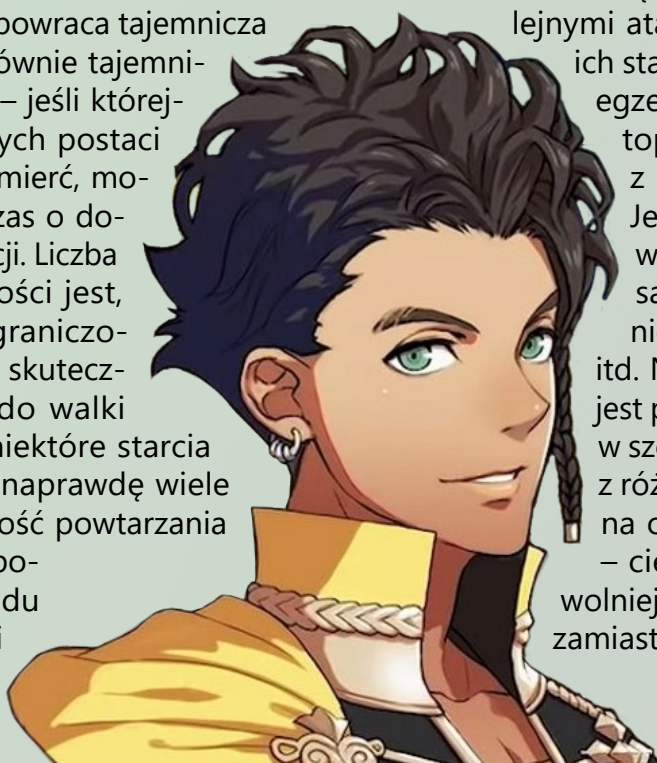
Tutaj na scenę powraca tajemnicza dziewczyna z równie tajemniczymi mocami – jeśli którejkolwiek z naszych postaci przydarzy się śmierć, możemy cofnąć czas o dowolną liczbę akcji. Liczba użycia tej zdolności jest, rzecz jasna, ograniczona, ale stanowi skuteczne narzędzie do walki z frustracją – niektóre starcia potrafią trwać naprawdę wiele tur, a konieczność powtarzania całej bitwy od początku z powodu czyjejś śmierci



w jej końcowej fazie zagotowała by krew nawet buddyjskiego mnicha. Oczywiście istnieje możliwość grania w trybie Casual, gdzie postaci nie umierają, a jedynie wycofują się z pola bitwy, ale gdzie w tym wszystkim zabawa, gdzie napięcie? Hardkorowcy pewnie i tak będą kręcić nosem, lecz osobiście uważam, że szansa cofnięcia swoich taktycznych niedopatrzeń jest bardzo pozytywnym aspektem gry. Może tylko przydałoby się ograniczyć nieco liczbę użycia, co by jednak nie rozpieszczać graczy zbyt mocno.

### Jak krzywdzić, by skrzywdzić

Wracając do kwestii taktycznych niezwiązanych z cudowną manipulacją czasem – jako się rzekło, podstawy są naprawdę proste. Bronie mają określoną wytrzymałość, którą tracą wraz z kolejnymi atakami, należy więc bacznie pilnować ich stanu i nie polegać wyłącznie na jednym egzemplarzu. Miecze mają przewagę nad toporami, ale pod górkę z lancami, te z kolei zaś dostają łomot od toporów. Jednostki latające nie powinny wystawiać się na ostrzał łuczników. Ci z kolei są bezbroni w walce wręcz, w odróżnieniu od jednostek władających magią itd. Nie oznacza to bynajmniej, że system jest prostacki, wręcz przeciwnie, diabeł tkwi w szczegółach. Bronie mogą być wykonane z różnych materiałów, co wpływa nie tylko na obrażenia, ale też ich celność i wagę – cięższy oręż jest mniej celny i uderza wolniej, może się więc zdarzyć, że przeciwnik zamiast jednego kontrataku wykona dwa lub





wręcz przeciwnie – korzystając z teoretycznie słabszego miecza, zadamy więcej obrażeń, ponieważ zaatakujemy dwukrotnie.

A to nie wszystko, postaci nie okładają się bowiem jedynie bezmyślnie kijkami, potrafią wykorzystywać specjalne zdolności odblokowywane wraz z rozwojem umiejętności władania daną bronią. Modyfikują one obrażenia, celność, szansę na uderzenie krytyczne, czy wreszcie uniki, a często zapewniają również efekty specjalne, jak na przykład brak kontrataku czy zamianę miejscami z przeciwnikiem dla zburzenia jego szyku. Każda postać może przed rozpoczęciem bitwy „wyekwipować” trzy różne zdolności, ale posiadać ich w sumie o wiele więcej – przypomina, że każdy rodzaj broni ma własne! – co znakomicie zachęca do eksperymentowania i otwiera przed graczem szeroki wachlarz możliwości. Te zaś poszerzane są jeszcze o zdolności pasywne, którymi można żonglować w ten sam sposób, podobnie jak klasami postaci (zakładając oczywiście spełnianie ich wymagań co do poziomu umiejętności) i bataliony, czyli coś w rodzaju świty przybocznej przypisywanej do postaci, zwiększającej jej siłę

bojową i zapewniającej dostęp do specjalnych ruchów zwanych Gambitami. Pomijając wszelkie mechaniczne aspekty, to ciekawe rozwiązanie pod kątem klimatu, dzięki nim ma się bowiem poczucie, że bierze się udział w prawdziwych wielkich starciach, a nie ustawkach między pięcioma osobami na krzyż – co widać szczególnie podczas animacji ataku, podczas których żołnierze batalionu są uwzględniani.

## Wrzesień, czyli pora do szkoły

Przechodząc do części akademickiej – to właśnie w niej będziemy spędzać najwięcej czasu. Nie musicie się jednak obawiać, iż zostaniecie zmuszeni do planowania każdego dnia; w większości przypadków będziemy musieli jedynie zaplanować wykłady na początku tygodnia, a następnie na jego końcu zdecydować, jak będziemy chcieli spędzić czas wolny. Zajęcia ze studentami sprowadzają się do wyznaczania dwójki z nich do konkretnej aktywności grupowej oraz nauczania indywidualnego, na którym pracujemy z uczniem nad osobiście przez nas wybranymi zdolnościami (w odróżnieniu od celów ogólnych, które wyznaczają sobie sami i rosną one pasywnie z końcem każdego tygodnia). Nie zostało to zrealizowane w szczególnie wyszukany sposób, w zasadzie musimy po prostu przeklikiwać się przez kolejne okienka, ale nie zajmuje to na szczęście dużo czasu. Takie korepetycje możemy przeprowadzać jednak wyłącznie z postaciami zmotywowanymi, musimy więc wcześniej zadbać o ich dobre samopoczucie.

Tutaj przechodzimy do zajęć związanych z wolnym czasem. Możemy poświęcić dzień na zwiedzanie Akademii i wchodzenie w interakcje z postaciami, udać się na dodatkowe seminaria prowadzone przez nas lub pozostałą część kadry nauczycielskiej, posłać naszych studentów do boju w bitwach dodatkowych, czy wreszcie nie robić nic i wziąć wolne. Nie wszystkie opcje są tutaj sobie równe; odpoczynek co prawda podnosi lekko motywację wszystkich postaci i odnawia wytrzymałość pewnego miecza, który otrzymamy fabularnie, ale



wybieranie go raczej się nie opłaca, poza sytuacjami, gdy wspomniany oręż uległ już prawie całkowitemu zniszczeniu.

Podobnie słabo prezentują się seminaria, które, co prawda, stanowią dodatkowy zastrzyk doświadczenia dla wykładanych umiejętności (i zwiększają motywację uczestników), ograniczają się jednak jedynie do tych kilku postaci, które zdecydowały się wziąć w nich udział. Bitwy poboczne to już jednak zupełnie inna para kaloszy – bywają czasochłonne, zapewniają jednak różnego rodzaju nagrody, a do tego doświadczenie dla naszych podopiecznych oraz okazję do rozwijania ich wzajemnego „supportu”; o tym więcej za chwilę. Niekiedy będziemy otrzymywać również dostęp do starć „side-questowych” związanych z jednym lub kilkoma naszymi studentami; te starcia są bardziej fabularyzowane, a co za tym idzie ciekawsze i mniej nużące. No i zapewniają oczywiście o wiele lepsze nagrody. Liczba bitew, które będziemy mogli stoczyć w trakcie jednego tygodnia uzależniona jest od naszej oceny jako profesora.

Zwiedzanie Akademii to w większości przypadków najbardziej opłacalna aktywność, pozwala bowiem szybko zbudować relacje między postaciami, w tym także tymi, które nie należą do naszego Domu oraz zmotywować te, które są jego częścią. Tak, jak ma to miejsce w przypadku bitew, tak i tutaj liczba aktywności, których będziemy mogli się podjąć, uzależniona jest od naszego „stopnia” – zaliczają się do nich między innymi wspólne lunche lub gotowanie z wybranymi postaciami, czy uczestnictwo w próbach chóru. Jeśli studenci z innych Domów polubią nas wystarczająco mocno (i poprzezmy to odpowiednio wysokimi umiejętnościami przez nich cenionymi) będziemy mogli zwerbować ich do naszej wesołej gromadki! Dodatkowo, „za darmo” możemy zasadzić rośliny w szklarni czy łowić ryby w prostej minigierce lub też zwyczajnie wałęsać się po całkiem sporym obszarze by rozmawiać z innymi oraz w poszukiwaniu zaginionych



przedmiotów w celu oddania ich właścicielom. Pomędzy fabularnymi misjami wieńczącymi każdy miesiąc jest więc co robić, nigdy jednak nie poczułem się przytłoczony opcjami.

### Jak szkoła to stopnie – ale miłosne

Ok, nadszedł chyba czas, by powrócić do poruszonej już kwestii zdobywania miłości. Osoby zaznajomione z serią w choć najmniejszym stopniu zdają sobie z tego zapewne sprawę, ale... „Fire Emblem” jest w równej mierze taktycznym RPGiem, co dating simulatorem. No dobrze, hiperbolizuję, ale tylko odrobinę. Gra opiera się bardzo mocno na wspomnianym już systemie „supportu” między poszczególnymi postaciami. Im lepszy jest jego poziom, tym postaci bardziej się lubią, co przekłada się również na ich zdolności bojowe – walka ramię w ramię z przyjaciółmi dawać będzie lepsze efekty, niż gdyby postawić koło siebie zupełnie obcych sobie ludzi; zwłaszcza że ona sama również w ten sposób podnosi „support”. Dzieli się on na kilka poziomów, z których każdy odblokowuje specjalną scenę rozmowy: C, B, A i specjalny S, dostępny wyłącznie dla naszej postaci i jednej, wybranej przez nią pod koniec gry osoby (z którą wcześniej wbiliśmy A).

Chyba widzicie, dokąd to zmierza? A co jeśli powiem, że w pewnym momencie otrzymujemy możliwość zapraszania innych postaci na herbatę i wygląda to jak żywcem wyjęte z symulatora randkowania? Kwiaty i kolory, ogólna atmosfera, wszystko to wydaje się naprawdę dziwne i wręcz nie na miejscu. Na początku musimy wybrać odpowiedni rodzaj napitku – jeśli trafimy, gość będzie od początku nastawiony do nas przychylniej – a potem przebrnąć przez fazę wyboru tematów do rozmowy. Jeśli zdążyliśmy choć trochę poznać naszą ofia... naszego gościa, nie powinno to być zbyt trudne.



Rozmówca może następnie odbić piłeczkę i sam powiedzieć coś, co będzie wymagało naszej reakcji i... tego momentu nijak pochwalić nie mogę. Dostajemy do wyboru trzy bardzo ogólne opcje, które najczęściej mają bardzo luźny związek z tym, co właśnie usłyszeliśmy – to właściwie czysty hazard. Ale naprawdę dziwnie robi się, gdy spisaliśmy się jako gospodarz perfekcyjnie – możemy wówczas bowiem... przyglądać się naszemu gościowi. Niczego nowego to już nie wnosi, w żaden sposób nie podnosi dalej supportu, możemy po prostu patrzeć z różnych kątów kamery. Jak do całej reszty tego systemu można było ostatecznie przywyknąć, tak ten moment nadal wydaje mi się dziwaczny.

Ale miłość może ustrzelić nie tylko nas samych. Co prawda pozostałe postaci nie mogą osiągnąć między sobą poziomu S, ale wbiecie A sprawi, że otrzymają wspólne zakończenie, zazwyczaj jako para. Nie jestem tego do końca pewien, ale wydaje mi się, że w przypadku wielu relacji A (o co naprawdę łatwo) decyduje zasada „kto pierwszy,

ten lepszy”, jeśli macie więc swoich faworytów, pilnujcie kolejności! Przyznaję to z pewnym wstydem, ale takie wcielanie się w swatkę potrafi naprawdę wciągnąć i to nie gorzej od warstwy taktycznej gry. Duża w tym zasługa tego, iż odblokowywane scenki są zazwyczaj interesujące i potrafią rzucić nowe światło na działania i cele poszczególnych postaci. Oczywiście ukazują też, że nie stoją one w miejscu, lecz pomału rozwijają swoje charaktery – i żadna z nich nie została potraktowana po macoszemu, co biorąc pod uwagę jak ogromna jest ich pula, zasługuje na pochwałę.

### Z wielką profesurą wiąże się wielka odpowiedzialność

Muszę również pochwalić grę za sposób, w jaki poradziła sobie z odzwierciedleniem zbrojnego konfliktu. Nie będę tu kwestionował Waszej inteligencji i uważałem tego za spoiler – tak, w drugiej części gry dochodzi do wojny pomiędzy wszystkimi stronnictwami, które w Akademii wygodnie reprezentowały poszczególne Domy. W końcu czego innego spodziewać się po grze z tej serii, czy w ogóle tytule, w którym pojawiają się strony do wyboru? Ale wracając do sedna sprawy – gra nigdy nie gloryfikuje wojny jako takiej. Sprawa może i być słuszna, nie zmienia to jednak tragedii, że do gardeł rzucają się sobie dawni przyjaciele. Nasi uczniowie będą zabijać się wzajemnie. My sami – jako gracze i jako protagonisty – będziemy musieli ich zabijać. W fazie wojny jest już za późno na werbowanie w swoje szeregi postaci z innych stronnictw, musimy żyć z konsekwencjami swoich wyborów i zaniedbań.

Nawet rekrutacja nie pozwoli nam jednak uciec od emocjonalnego ładunku, który zaplanowali dla nas twórcy. Nie możemy włączyć do swoich szeregów absolutnie wszystkich, dlatego wciąż będziemy musieli posyłać przyjaciół (a być może nawet i członków rodziny) przeciw sobie. A ci, którzy do nas dołączyli, będą traktowani jak zdrajcy. Niejednokrotnie potrafią uderzyć wprost w żołądek i na szczególną pochwałę zasługuje tu fakt, iż śmierci przeciwnikom znanym nam z murów Akademii towarzyszą te same efekty dźwiękowe i muzyka (warstwa audiowizualna całościowo jest zresztą niesamowita), które usłyszeć można, gdy polegnie jedna z naszych postaci. Nie wspominając o ostatnich słowach, wyrażających zazwyczaj żal albo niedowierzanie, iż życie zgasło tak szybko. Twórcy spisali się tutaj bezbłędnie.





### Kilka dwój na świadectwie

Wady... cóż, gra ich nie uniknęła, ale nie są zbyt wielkie i powiedziałbym nawet, że to w większości moje osobiste zastrzeżenia, a nie obiektywne potknięcia. Mnie osobiście wydała się zbyt prosta – grałem na poziomie Hard i przez większość czasu nie musiałem nawet odwoływać się do cofania czasu (a jeśli już, to tylko dla cofnięcia pojedynczych manewrów, o których wiedziałem, że są diablo ryzykowne). Dopiero dwie ostatnie mapy zmusiły mnie do prawdziwego wysiłku i zużycia wszystkich ładunków. Myślę, że SI przeciwników mogłaby być lepsza (łatwo zwabić ich w zasadzkę), a i pewnie nie zaszkodziłoby, gdyby na planszach było ich nieco więcej (wiem, że ten aspekt poprawia akurat najwyższy poziom trudności) i zostali nieco podrasowani.

Przypuszczam też, że nie każdemu przypadnie do gustu akademicki setting, który wiąże się z... naprawdę dziwnymi kwestiami; można nawet powiedzieć „japońszczyzną”. Nasza postać może i jest mniej więcej w wieku swoich studentów, ale i tak flirtowanie z nimi (zwłaszcza podczas wspólnych herbatek, o co chodzi z tym gapieniem się

na koniec?) skłania do przynajmniej uniesienia brwi w pytaniu o profesjonalizm, a raczej jego brak. Samo zdobywanie ich względów wydaje się zresztą niezbyt dobrze rozłożone – na długo przed końcem pierwszego aktu wszystkie moje relacje zostały zamrożone w czasie, ponieważ dalszy ich rozwój uzależniony był od postępów fabularnych. Potem oczywiście zostałem przytłoczony scenkami, ponieważ wszyscy chcieli poznać się ze mną lepiej... po czym znów osiągnąłem błyskawicznie maksymalne wartości. Za wadę muszę oczywiście też uznać brak polskiej wersji językowej. Z drugiej strony, to gra wydana przez Nintendo, więc nie powinno to już raczej nikogo dziwić. Niestety, ech. Może kiedyś...

### Hej ho, do szkoły wojskowej by się szło

Czy zatem polecam akademicką odsłonę „Fire Emblem”? I to jeszcze jak! Oczywiście tylko pod warunkiem, że będziecie mogli poświęcić tej grze wystarczająco wiele czasu – nawet jednorazowe przejście potrafi zająć go naprawdę sporo, a do poznania fabuły w pełni wypadałoby ukończyć grę po stronie każdego Domu. Do tego, na szczęście, potrafi jednak skutecznie zachęcić, zarówno pod kątem fabularnym, jak i czysto mechaniczno-taktycznym, udostępniając szeroki wachlarz możliwości rozwoju postaci. Z tego też względu, jak i mając na uwadze ogólną miódność i grywalność, jak prawdziwy profesor, wystawiam ocenę S. To znaczy 9/10... może nawet z plusem.

Na dziś to wszystko. Jeśli poczuliście się zainteresowani, uważajcie, by nie zmienić się przy okazji grania w szalonych shipperów! A teraz wybaczczie, ale herbata mi stygnie, zatem... **Adios!**



# MAYA FRUWA TU I TAM, ŚWIAT SWÓJ POKAZUJĄC NAM,

CZYLI



**CIAO tutti!** Jako że nie jestem w stanie trzymać się z dala od wszelkiej maści kart, chciałbym przedstawić Wam kolejny tytuł, w którym odgrywają niebagatelną rolę. Tym razem nie będzie to jednak żaden rogalik ani czysta karcianka – bierzemy na warsztat grę fabularną, rozgrywaną się w jednym z najciekawszych światów, jakie zrodziło to medium! Chwytajcie więc broń do ręki, a do drugiej Karty Losu, ruszamy na poszukiwania świętego Królestwa Niebios w „Septerra Core: Dziedzictwie Stwórcy”!

~Malvagio

## Starożytne quasi-anime

„Septerra Core” to gra stworzona przez Valkyrie Studios i wydana po raz pierwszy na PC w 1999 roku; obecnie dostępna jest do kupienia na Steamie i GoGu. Pomimo rzucającej się w oczy oprawy utrzymanej w stylistyce anime, nie jest to wbrew pozorom „czysty” jRPG, jako że nie pochodzi z Kraju Kwitnącej Wiśni. Jestem pewien, że temat dokładnej przynależności gatunkowej omawianego dzisiaj tytułu jest w stanie wywołać małą wojenkę wśród purystów, ale nie będziemy się w niego mocniej zagłębiać. Niezależnie od tego, czy zasługuje na to małe „j”, czy nie, jest to naprawdę interesująca pozycja, także z innych względów... choć być może nie fabularnych, jako że opowiedana przez grę historia jest prosta jak konstrukcja cepa (co oczywiście wcale nie musi być złe!).

Jeśli myślicie, że czeka nas ratowanie świata, to cóż, tak, dobrze myślicie. W grze przyjdzie nam wcielić się w Mayę, młodą Złomiarkę z Powłoki Drugiej (o tych sprawach więcej za chwilę), która opuszcza swoje rodzinne strony, by powstrzymać zapędy lorda Doskiasa, roszczonego sobie prawa do wspomnianego już Królestwa Niebios i dla osiągnięcia swojego celu zaburzającego delikatną równowagę naturalnego porządku rzeczy. Protagonistka, wiedzona zarówno poczuciem obowiązku, jak i chęcią dokonania zemsty na złoczyńcy – który kilkanaście lat wcześniej doprowadził do jej osierocenia – będzie musiała przemierzyć cały świat (a żeby to raz...), zbierając po drodze oddaną ekipę cudaków z dziwnymi fryzurami, którzy pomogą jej w ostatecznej konfrontacji. Doskias zawsze wydaje się jednak o krok przed nią. Czy uda się jej go dogonić, nim będzie za późno? Czy zadałem kiedykolwiek pytanie z bardziej oczywistą odpowiedzią?

## Mechaniczny majestat multiwersum

Postawmy jedną sprawę jasno – pod kątem fabularnym „Septerra Core” jest dosyć sztapowa, lecz jej siła leży w innym miejscu: lore oraz settingu. Są one po prostu FAN-TAS-TYCZ-NE. I naprawdę nie popadam tu w żadną przesadę; Septerra to niesamowicie interesujący, a przy tym oryginalny świat, który tak po prostu chce się poznawać pod każdym kątem. Mamy tu bowiem planetę będącą tak naprawdę skomplikowanym mechanizmem

nastawionym przez samego Stwórcę – składa się na niego siedem Powłok, orbitujących na różnych wysokościach (numerowane są od góry do dołu) wokół biomechanicznej Iglicy, wszystko zaś kontrolowane jest przez znajdujący się w samym centrum świata Rdzeń. Wszystko to podlane gęstym mitologicznym sosem, z największym naciskiem na klimaty mezopotamskie – dość powiedzieć, że głównym obiektem kultu w Septerrze jest, oczywiście poza samym Stwórcą, jego syn Marduk, który w starożytnych czasach założył swojsko brzmiące miasto Babilon.

Każda Powłoka to de facto mały, osobny i różniący się od pozostałych świat – i być może popadam tu już w hiperanalizowanie, ale ich rozmieszczenie wydaje mi się istotne na płaszczyźnie symbolicznej. Nie będę przedstawiał tu wszystkich szczegółowo, ponieważ nie o to chodzi w recenzji, a poza tym to materiał na osobny artykuł (hmm...), ale pokrótce... Powłokę Pierwszą zamieszkuje lud Doskiasa, Wybrańcy (oczywiście sami się tak nazwali), którzy dzięki temu nie tylko w przenośni, ale również dosłownie mogą patrzeć na innych z góry, traktując ich jak niewarte uwagi robactwo. Dodając do tego wartość, jaką przywiązują do własnego rodowodu (wywodzą się z Babilonu, Doskias zaś jest w prostej linii potomkiem Marduka!), można ich więc uznać za odpowiednik roszczeniowej, zadufanej w sobie arystokracji. Zamieszkujący powłokę Drugą lud Mai nazywa się Złomiarzami, ponieważ dosłownie żyją ze sprzedaży i obróbki złomu, który Wybrańcy zrzucają na nich ze swojego

świata. Starożytny, a obecnie zaginiony Babilon, znajduje się gdzieś na powłoce Czwartej, a więc w samym centrum świata, Marduk na pewno nie wybrał tego miejsca przypadkowo. I tak dalej, i tak dalej. Jeśli twórcy świadomie konstruowali takie szczegóły – a jestem niemal pewien, że tak – naprawdę zasługują na najwyższe pochwały.

### Egzekwowanie prawa silniejszego

Przechodząc do kwestii mechanicznych – walka nie jest szczególnie skomplikowana; nasze postaci nie muszą podchodzić do przeciwników, nawet jeśli ciachają niemilców mieczami (ale nie mogą też w ogóle zmieniać swojej pozycji w jej trakcie – wielki minus dla bohaterów mogących atakować wszystkich wrogów w linii). Mamy tu do czynienia z systemem paska gotowości, podzielonego na trzy sekcje. W czasie starć napełnia się on samoistnie (co jest uzależnione od szybkości postaci), po osiągnięciu każdego progu możemy wykonać jeden z przypisanych do niego ataków. Na te najsilniejsze oczywiście musimy poczekać, aż pasek napełni się do końca, ale obrażenia zazwyczaj są tego warte. Każda sekcja ma przypisany do siebie atak podstawowy, którego użycie nie wiąże się z dodatkowymi kosztami, postaci mogą odblokować jednak również ciosy specjalne – za te będziemy musieli zapłacić już punktami Źródła, czyli septerriańską wariacją na temat many, pozwolą nam jednak zaatakować na przykład całą grupę przeciwników lub ogłuszyć jednego z nich. Niektóre postaci zdobywają je, po prostu awansując na kolejne poziomy, inne





przyznawane są dzięki modyfikacjom broni – Maya jako jedyna opiera się wyłącznie na nich. Nie ma tu jednak pola do eksperymentowania; bohaterowie mają przypisaną do siebie stałą pulę ulepszeń. Szkoda.

Prostota walki zwykle mogłaby zostać uznana za wadę, jednak w przypadku „Septerry” skłaniam się do wliczenia jej do zalet – ponieważ starcia jesteśmy zmuszeni toczyć z niebывалą częstotliwością. Zdarzają się sytuacje, gdzie kolejni przeciwnicy rzucają się na drużynę po przejściu dwóch kroków tym samym korytarzem – gwarantuję Wam, że jeśli nie jesteście obdarzeni ogromną cierpliwością, pod koniec gry (a może nawet wcześniej) poczujecie się nią znużeni. Minimalną zaletą takiego stanu rzeczy jest fakt, iż „Septerra” de facto nie wymaga od gracza żadnego grindu – walki toczone po drodze wątku głównego powinny w zupełności wystarczyć do przejścia gry bez napotkania przeciwników nie do pokonania. Nie występuje tu też zjawisko spotkań losowych – wrogowie nie tylko są widoczni na planszy (zdarzają się niekiedy wyjątki), ale też przypisani do konkretnych miejsc, które wytrwale patrolują. Można to wykorzystać, wybierając odpowiedni moment i ostrożnie lawirując pomiędzy niemilcami; możliwe jest bowiem przekradnięcie się bez przyciągania ich uwagi. Praktyczna rzecz w co dłuższych lochach – a te potrafią być naprawdę długie.

### Karty ci wróżą bolesną przyszłość

To powiedziawszy, chciałbym zaznaczyć, że system magii jest niezwykle satysfakcjonujący – potrzebuje jedynie nieco czasu, by w pełni rozwinąć skrzydła. Zaklęcia rzucane są za pomocą Kart Losu (zastanawialiście się pewnie, kiedy w końcu pojawi cokolwiek związanego z kartami!), które w większości znajdujemy po prostu na głównej ścieżce fabularnej, jedynie za kilkoma będziemy musieli rozglądać się uważniej po lochach. Użycie ich wymaga określonej liczby punktów Źródła oraz paska gotowości zapelnionego przynajmniej w jednej trzeciej.

W pojedynkę nie prezentują sobą nic nadzwyczajnego – ot, zadają obrażenia od przypisanego do siebie żywiołu, nakładają na jedną z naszych postaci ochronną barierę lub leczą ją. Prawdziwy pazur pokazują jednak, gdy uda nam się użyć kombinacji przynajmniej dwóch lub nawet trzech – oczywiście do takich manewrów wymagana jest gotowość większej liczby naszych bohaterów. Będziemy mogli dzięki temu nie tylko na przykład rozszerzać działanie kart na wszystkich wrogów lub sojuszników, ale też przyzywać potężne mitologiczne istoty, wliczając w to samego Marduka, który chętnie pokaże pachołkom swojego potomka, co myśli o jego wyczynach. I nawet jeśli animacje trwają stosunkowo długo, oglądanie ich nieodmiennie sprawia tę samą przyjemność. Duża w tym zasługa pola do eksperymentowania z kombinacjami – drużynowi czaro... a może kartodzieje są tutaj wyraźnie faworyzowani przez twórców.

### Cała para idzie w złoła

A jeśli o postaciach mowa, muszę pochwalić głównego złoczyńcę – Dorskias, w odróżnieniu od większości antagonistów pochodzących z JRPG-ów, nie planuje unicestwić świata, ale uczynić wręcz coś przeciwnego – uratować go! I zabije tylu jego mieszkańców, ile tylko będzie trzeba, by powstrzymać apokalipsę... którą sam wywołał, ponieważ ubzdurał sobie, że jest zbawicielem. Nie nazwałbym go postacią wielowymiarową, ale jest idealnie skrojony na potrzeby historii, w której pomimo istnienia wielkich przepowiedni, postaci stąpają twardo po ziemi, a zło nie bierze się z odradzającego się Przeróżającego Władcy Demonów Sprzed Tysiąca Lat, tylko z działań takich aroganckich drani. No i zdecydowanie na plus jest to, że widzimy go często, a nie wyskakuje na nas niczym diabełek z pudełka dopiero w samym finale. Dostajemy dzięki temu wystarczająco dużo czasu, by go znienawidzić (jak na prawdziwego villaina przystało!), ale też zrozumieć, co ukształtowało go w taki, a nie inny sposób.

Co się tyczy paczki naszych bohaterów, mogliby być jednak





zarysowani nieco mocniej. Miłym akcentem jest możliwość proszenia ich o komentarze podczas rozmów z NPC-ami i interakcjami z otoczeniem, niestety niekiedy jedyne, co mają do powiedzenia, to stwierdzenie, że nie mają nic do powiedzenia. No cóż.

### Cisza gra w uszach, polszczyzna w oczach

Na mały osobny akapit zasługuje muzyka. A rozumiem przez to jej niemal całkowity brak – tak szczątkowej warstwy dźwiękowej nie widziałem chyba w żadnej innej grze. Podczas eksploracji towarzyszyć nam będą jedynie ambientowe dźwięki przemierzanej przez nas scenerii – choć trzeba uczciwie przyznać, że naprawdę dobrze budują klimat. Poza cutschenkami motywy z prawdziwego zdarzenia usłyszymy jedynie w trakcie walki; kto jednak spodziewa się dramatycznych utworów towarzyszących starciom z bossami, ten, cóż, srogo się zawiedzie – nie mają oni żadnych na własność. Tak, nawet finałowej konfrontacji z Doskiasem przygrywać będzie jedna z melodii, z którą przez całą grę zdążyliśmy się już zapoznać wiele (NAPRAWDĘ WIELE) razy. I choć są to całkiem porządne nuty, to jednak nie da się nie odczuć niedosytu, że twórcy nie pokusili się na coś więcej.

Gra posiada kinową polską wersję językową, niestety ciężką obecnie do zdobycia, a w dystrybucji cyfrowej prawdopodobnie niemożliwą. Lata temu dołączana była do jednego z numerów nieodżałowanego „Komputer Świat GRY” i przyznam, że było to moje jedyne z nią spotkanie. Na Steamie pograć można wyłącznie po angielsku i niemiecku, jak się jednak okazuje – może to i lepiej. Jak z przykrością odkryłem po latach, jakość naszej rodzimej wersji pozostawia naprawdę wiele do życzenia, w wielu

przypadkach jest oczywistym, że tłumacz albo został pozostawiony samemu sobie bez żadnego kontekstu, albo po prostu był niedbały. Naprawdę nie widzę innego wyjaśnienia dla dosłownego przełożenia groźby „That’s it, your ass is grass!” (w wolnym, nieprzesadnie wulgarnym tłumaczeniu byłoby to „Dosyć, teraz się doigrałeś!”, czy „już po tobie!”) na „To jest to, twój tyłek to trawa!”. Podłoga to lawa, twój tyłek to trawa, ole! No ale przynajmniej jest zabawnie, jak sądzę...

### Zaskakując samego siebie

Przyznam się, iż zbierając się do napisania recenzji „Septerry”, byłem pewien, że wystawię jej bardzo wysoką notę. Planowałem nawet tytuł, w którym nazwałbym ją najlepszym jRPG-iem nie pochodzącym z kraju Kwitnącej Wiśni. Teraz jednak, po odświeżeniu jej sobie i dokonaniu analizy... nie mógłbym chyba tego zrobić z czystym sercem. Nawet po przetarciu okularów nostalgii i zdrapaniu z nich sporej warstwy różu wciąż lubię tę grę, ten świat i nawet mało wyraziste postaci, ale... no właśnie. „Septerra” naprawdę nie jest zła, ale po prostu wyczerpująca, szczególnie jej ostatnie godziny. Z tego też względu wydaje mi się, że odpowiednią dla niej notą końcową będzie 6/10. Niestety fantastyczny potencjał kryjący się w świecie i jego lore nie został w pełni wykorzystany. Naprawdę wielka szkoda.



Na tym kończymy na dziś. Osobom przekonanym do podjęcia próby sprzątnania bałaganu pozostawianego przez lorda Doskiasa życzę powodzenia i dużej dawki cierpliwości (albo znajomości kodów, jeśli granie z nimi Wam nie przeszkadza). Kto wie, gdzie spotkamy się następnym razem, a na razie...

**Adios!**



W pierwszej części bezimienna protagonistka, znana fanom jako Milk Girl albo Milk-chan, włożyła wiele wysiłku, by dotrzeć do sklepu i kupić mleko. W drugiej części będzie zmagać się z jeszcze trudniejszym zadaniem – pójściem spać. I może to brzmi zabawnie, ale jeśli kiedykolwiek w głowie kłębiły Ci się męczące, przytłaczające i niezbyt pozytywne myśli, wiesz, że to nie takie proste zadanie. Dodaj do tego poważne problemy psychiczne i otrzymujesz „Milk outside of bag of milk outside of bag of milk” – psychodeliczną przytłaczającą visual novel, utrzymaną w lekkim klimacie horroru.

~Black Scroll

### Mleko dostarczone do domu

Wszystko zaczyna się animacją w stylu japońskiego anime, w którym protagonistka wraca do swojego domu, co pokazuje, iż jest to bezpośrednia kontynuacja pierwszej części. Zaraz jednak wracamy do standardowej czerwonej wizji Milk Girl w jej własnym mieszkaniu. Gra przedstawia rzeczywistość przez pryzmat problemów psychicznych głównej bohaterki – nigdy nie jest konkretnie powiedziane, na co cierpi, ale sporo wskazuje na obja-

wy psychotyczne, jak omamy wzrokowe i urojenia. Zda je się mieć także kilka innych zaburzeń, ale analiza psychiki fikcyjnej postaci nigdy nie była ani produktywną, ani efektywną rzeczą, dlatego może przestańmy na tym.

Całość można ukończyć w mniej niż godzinę, co jest stosunkowo dość krótkim czasem dla gier typu visual novel, które nie skupiają się na fabule, bo w zasadzie jej nie ma, a na myślach protagonistki i dialogu z graczem, który nie reprezentuje żadnej konkretnej postaci. Tak jak w poprzedniej części, зда je się, że odgrywamy rolę tego „drugiego ja”, do którego się zwracamy, kiedy rozmawiamy sami ze sobą, tego głosiku, który czasem nas próbuje podnieść na duchu i utrzymać iskierkę nadziei, by innym razem krytykować nas za każde najmniejsze potknięcie.

### Świetliki, nie karaluchy

Całą grę zmagamy się, by spróbować zrozumieć problemy Milk-chan, a nie jest to proste zadanie. Nie dość, że często się rozprasza i gubi wątek, to na dodatek lubuje się w wyolbrzymionych i rozbudowanych metaforach. Na dodatek jej sposób myślenia, prawdopodobnie przez urojenia, sprawia, że jej ciągi rozumowe зда ją się

być nielogiczne dla wielu graczy, a także „głosu“, który reprezentują w grze.

Cała rozgrywka sprowadza się „jedy- nie“ do klikania na przedmioty w pokoju dziewczyny, by znaleźć „światliki“, które są reprezentacją jej rozbieganych my- śli, by mogła wreszcie położyć się spać. W zależności, ile ich znajdziemy oraz czy podczas danego przejścia Milk Girl przeżyła pierwszą bądź drugą „śmierć“, może- my odblokować jedno z pięciu zakończeń. Jednak w przeciwieństwie do innych tego typu gier, zakończenia nie są kontynuacją historii protagonistki, a jej wspomnieniami w formie snu. Niezależnie, który zobaczymy, ostatecznie Milk-chan budzi się z płaczem i dostajemy napisy końcowe.

### Karton mleka w kuchni

Cała gra ma dość przygnębiający klimat, w znakomity sposób podkreślony prostą, irytującą i mroczną ścieżką dźwiękową, która mimo iż jest do pewnego stopnia kakofonią, nie męczy ani uszu, ani umysłu, a pozwala łatwiej sympatyzować z Milk Girl na poziomie emocjonalnym. Jeśli tyl- ko podejdziesz się do tej gry na poważnie, to można zauważyć bardzo ważną wiadomość, jaką chciał przekazać twórca – codzienność przebywania z własnymi myślami, które są przeciwko Tobie, jest trudna, bardzo trudna, wykańczająca wręcz, szczególnie kiedy świat rzeczy- wisty i ułudy umysłu zlewają się ze sobą.

Jeśli zagłębimy się bardziej w historii, które opowiada Milk-Chan, a także co może przedstawiać każde zakończenie, mo- żemy bardzo wiele wyciągnąć na temat jej przeszłości, o tym, jak nieskuteczne były sposoby jej leczenia, skoro dalej ma takie problemy, jak bardzo była przez to odrzucana przez społeczeństwo, a być może nawet własną rodzinę...

Jedną z interpretacji, czemu postać matki jest tak przerażająca, jest taka, że praca i codzienne życie, a także opieka nad chorą córką, sprawiły, że nie ma ona siły udawać, że wszystko jest w porządku. A patrząc na to, że najprawdopodobniej protagonistka

ma uczulenie na mleko, a także niesamo- wite parcie, by je pić, jej matka musi mieć tego naprawdę dość. Z drugiej strony, co ma zrobić z córką? Z szpitala ją wypisali, w szkole jej nie chcieli, terapeuci ama- torzy sprawili, że tylko gorzej się czuła. Mąż popełnił samobójstwo i możliwe, że próbował zabić Milk Girl, pojąc ją mlekiem...

### Mleko się rozlało

Myślę, że najgorszym rodzajem horroru jest taki przedstawiający sytuację po fakcie, pozwalający jedynie na domy- sły. Jako gracz nie mamy wpływu, nie możemy w ostatniej chwili uratować bo- haterów opowieści, by wszystko skoń- czyło się dobrze. Jest już za późno. Oj- ciec nie żyje, matka ma dość, Milk-chan egzystuje w swojej własnej głowie, nie bardzo wiedząc, co począć. Nie ma dobrego zakończenia, jest tylko szara i zwykła rzeczywistość.

Przyznam, że jest to na swój sposób pocie- szające widzieć, jak wiele osób chciałoby pomóc głównej bohaterce. Wiadomo, że nie przełoży się to w skali 1:1 na pomoc osobom z problemami psychicznymi w prawdziwym życiu, jednak jest to jakiś start.

W dzisiejszym świecie coraz łatwiej o schorzenia, choroby i problemy na pod- łożu mentalnym, dlatego tak dająca do myślenia gra, nawet jeśli na krótko, jest czymś, co jest potrzebne. Nie zmieni ona wiele, ale może zostanie cegiełką po- trzebną do zbudowania troski i opieki nad tymi, którzy nie mogą ufać nawet własnym myślom.





**RATOWANIE** galaktyki jest całkiem popularnym zajęciem wśród bohaterów książek, filmów i gier. Co rusz jakiś bardzo zły zdobywca czy inna flota mechanicznych potworów z innego wymiaru planuje masowe podboje, zakończone jeszcze bardziej masowymi rzeziami. Nie ma w tym nic złego – w końcu trudno o oryginalne pomysły. Bardziej liczy się wykonanie – takie zapadające w pamięć, odmienne, zaskakujące...

~Ghatorr

Zanim „Toys for Bob” poświęciło się platformówkom z fioletowymi smokami, postaciami Disneya czy jamrajem (ta nazwa gatunkowa jakoś lepiej brzmi po angielsku), zaczęli od projektu gry poświęconej walkom między statkami kosmicznymi. „Star Control”, bo tak ją nazwano, okazała się olbrzymim sukcesem, co pewnie ułatwiło im podjęcie decyzji o stworzeniu kontynuacji. W 1992 roku na świat przyszedł „Star Control 2: The Ur-Quan Masters”.

### **Pierwszego dnia ludzkość stworzyła napęd FTL...**

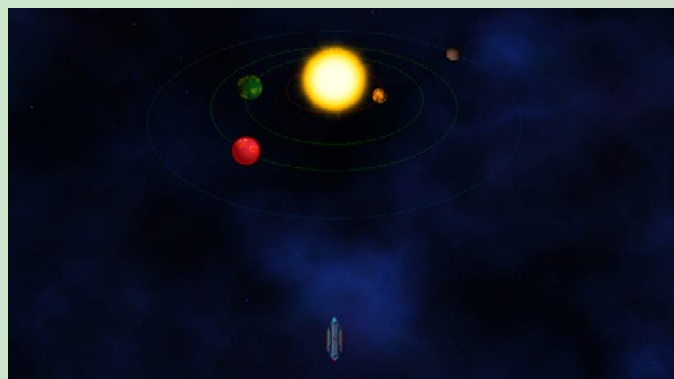
To jedna ze starych, dobrych gier, do której dołączona była instrukcja rozmiarów małej książki, której co najmniej jedną trzecią zajmował solidny wstęp fabularny. Nie trzeba się w to bardzo wczytywać – czasami potrafi się to przydać w trakcie rozgrywki, ale ważnych rzeczy można się dowiedzieć, po prostu uważnie grając. Jeśli jednak postanowimy uważnie przeczytać tę małą cegiełkę, to dowiemy się od razu

o ekspansji growej ludzkości w kosmos, stworzeniu przez nich rasy sztucznych służących, spotkaniu (i sprzymierzeniu się) z wieloma gatunkami kosmitów i ostatecznie – o udziale naszego gatunku w wielkiej kosmicznej wojnie ze strasznym zagrożeniem znanym jako Ur-Quan, chcącym zniewolenia wszystkich gatunków inteligentnych.

Grę zaczynamy, gdy jako kapitan eksperymentalnego okrętu wyprodukowanego na ludzkiej kolonii odciętej przez wiele lat od reszty galaktyki, trafiamy do naszego układu planetarnego i odkrywamy, że Niebieską Planetę pokrywa czerwona tarcza ochronna, trzymająca ludzi w środku. Wojna się skończyła. Ur-Quan wygrali. Galaktyka została zniewolona – i nasza w tym głowa, by zmienić ten stan rzeczy.

### **Miłe miejsce, tylko trochę wrogie**

Od pierwszych chwil cała – olbrzymia – galaktyka staje przed nami otworem, i jedyne co nas ogranicza to zasoby statku oraz nasze własne umiejętności.





Zadanie uwolnienia kilkunastu gatunków spod okupacji (w tym ludzkości, choć na szczęście ta jest w stanie udzielać naszej krucjacie wsparcia) będzie wymagało od nas podróżowania po tej olbrzymiej mapie, toczenia zręcznościowych walk, wydobywania zasobów na niektórych planetach – i dużej, bardzo dużej ilości rozmów.

Od strony fabularnej gra potrafi naprawdę przyjemnie zaskoczyć – treścią, jej przedstawieniem oraz klimatem. Świat poznajemy głównie przez dialogi z napotkanymi kosmitami, którzy są naprawdę obcy – to nie gra, w której mamy humanoidalnych wojowniczych kosmitów, humanoidalnych seksownych kosmitów i humanoidalnych sprytnych kosmitów, co to to nie. Każdy z gatunków ma swoje wyróżniające cechy i często dziwaczny wygląd (do jednego nawet przyłgnęła nazwa VUX – Very Ugly Xenomorph – bo aż tak się naszym pobratymcom nie spodobał).

Warto mieć to na uwadze, bo te elementy często stanowią ważny składnik misji – dla przykładu, by zdobyć jedno zadanie, trzeba wiedzieć, że Ur-Quan nie obrażają innych i nigdy, przenigdy nie uciekają. Świat jest bardzo spójny – czasem w zabawny sposób, np. pewni tchórzliwi kosmici mają bardzo do nich pasujące okręty... które strzelają do tyłu, przez co mogą się bronić w trakcie ucieczki. Genialne!

### **Kapitan pracujący, żadnej pracy się nie boi**

A skoro już mowa o misjach, to te również nieźle wypadają – nawet jeśli są dość proste (przynieś, doleć, zastrzel), to potrafią zainteresować i rozbawić, a w zamian za ich wypełnianie zdobywamy przedmioty potrzebne do przejścia gry, zasoby oraz sojuszników.

Sporym problemem jak na dzisiejsze warunki jest brak jakiegokolwiek notatnika czy dziennika – jak chcemy pograć, to musimy mieć albo dobrą pamięć, albo zeszyt pod ręką, by móc zapisywać wszelkiej maści plotki, porady, informacje i tak dalej, i tak dalej. Jeśli zaś tego nie zrobimy... no cóż, gra posiada limit czasu (dość hojny), więc jeśli będziemy tracić niepotrzebnie czas to prędzej czy później zobaczymy na własne oczy, o jak wielką stawkę toczy się wojna.

Poza lataniem i poznawaniem świata mamy też możliwość wydobywania zasobów na planetach – niezbędnych do ulepszenia naszego okrętu – oraz

walki. Toczmy wojnę, Ur-Quan mają po swojej stronie sporo zniewolonych gatunków, więc kosmiczny złom będzie się ścielił gęsto. Potyczki toczone są w formie zręcznościowej minigry, w której staramy się określić systemy uzbrojenia naszego okrętu oraz fizykę (łatwiej lecieć w stronę planet i gwiazd niż w drugą stronę i takie tam) by załatwić wroga zanim on załatwi nas. Starcia są całkiem przyjemne i mile urozmaicają czas, na tyle, że twórcy dodali do gry tryb Super Melee, umożliwiający wypróbowanie każdego statku w grze.

### **Smak lat 90-tych**

Grafika nawet dziś sprawia całkiem przyjemne wrażenie – zwłaszcza projekty kosmitów – i pozostaje czytelna, może poza trybem walki, w którym czasem trudno było mi ogarnąć, co się dzieje na ekranie. Do tego fani niezmordowanie pracowali nad wypolerowaniem tej gry, dzięki czemu w internecie łatwo znaleźć wersję HD, która mniej kłuje pikselami.

Na osobną wzmiankę zasługuje dźwięk – o ile z reguły nie potrafię należycie docenić starań twórców muzyki, to w tym wypadku pominięcie tego byłoby zbrodnią. Każdy gatunek posiada doskonale dopasowany motyw przewodni, tryby rozgrywki też mają kilka utworów, dzięki czemu w tle zawsze gra coś odpowiedniego do nastroju. Nieważne, czy rozmawiamy z Ur-Quan, podróżujemy przez hiperprzestrzeń, czy walczymy – po samej muzyce można się domyślić, co się dzieje.

Co ważne, dialogi również udźwiękowiono – i jest to równie świetne jak reszta warstwy dźwiękowej. Dialogów się słucha tak przyjemnie, że aż się nie chce ich przewijać! No, może w wypadku kilku straszniejszych gatunków – przy takich Orz byłoby milej się zakopać w kocyk i czekać, aż sobie polecą.

Polecam Star Control II każdemu, kto chce spróbować czegoś starego, ale ciekawego – a do tego wciągającego i zasługującego na więcej uwagi. To po prostu świetna gra.



# Taylor Swift Midnights

Recenzja



**NOWA płyta Taylor Swift – „Midnights” – miała premierę 21 października. O północy wyszło pierwsze 13 piosenek, a następnie o trzeciej w nocy – kolejne 7. Dodatkowo jedna jest ekskluzywnie na płytach CD, ale nie mam obecnie żadnego urządzenia z napędem CD, więc postanowiłam ją sobie odpuścić. Jak oceniam „Midnights”?**

~*Gray Picture*

Na początku muszę zaznaczyć, że nie jest to poważna recenzja, ponieważ mam mniej więcej zerowe kwalifikacje do napisania takowej. Zamiast tego moja ocena opiera się wyłącznie na szerokopojętym vibie. Na dobrą sprawę, cały ten artykuł powstaje tylko dlatego, że moi znajomi mają już dość mojego gadania o nowej płycie Taylor Swift. Co jest o tyle śmieszne, że przez długi czas słuchałam mojej wewnętrznej, piętnastoletniej mnie, która lubiła twierdzić, że jest metalem i nie zbliża się do popu. Ale gdy jakiś czas temu Taylor wydawała ponowne nagrania „Red” i „Fearless” stwierdziłam, że może to jest doskonała okazja, żeby pozbyć się nastawienia, które zostało mi z czasów kiedy byłam nastolatką („nie jestem jak inne dziewczyny, ja słucham metalu zamiast popu”) i dać szansę twórczości Taylor Swift. I muszę się przyznać, że niektóre jej piosenki bardzo przypadły mi do gustu, w szczególności te z albumów „Folklore” i „Evermore”. Melancholijne, folkowe brzmienia – idealne na jesienne spacerki.

O ile generalny nastrój „Folklore” i „Evermore” opisałabym jako „samotne płkanie w lesie”, to „Midnights” jest bardziej „wracam o trzeciej w nocy z baru”. Choć tu dalej podzieliłabym na trzy podkategorie: mianowicie „noc w barze była super” (np. „Paris”), „noc w barze była okropna, więc jestem zła” (np. „Vigilante Shit”) oraz „noc w barze była okropna, więc jestem smutna” (np. „Maroon”). Co pasuje do tego, o czym ma być ten album, zainspirowany nocnymi przemyśleniami, które Taylor Swift miała w różnych momentach swojego życia.

Generalnie „Midnights” przypadło mi do gustu, bo lubię synth pop i podobne brzmienia. Moim ulubionym kawałkiem z tego albumu zdecydowanie jest „Maroon”. Głównie dlatego, że obecnie jest jesień, a w tę porę roku słucham głównie playlisty, na którą składają się piosenki o rozstaniach z okropnymi byłymi, tęsknocie za dawną, utraconą miłością i nienawiści do samego siebie.

A „Maroon” wpisuje się w to drugie. Z podobnego powodu bardzo lubię „Question...?”.

Gdzieś na górze mojej toplisty z „Midnights” jest też „Anti-hero”, choć muszę przyznać, że za pierwszym przesłuchaniem niezbyt mi przypadło do gustu. Ale z czasem zaczęło mi się coraz bardziej podobać. Zdecydowanie jest tam parę linijek, które mają tendencję do pozostawiania w pamięci, takie jak „It’s me, hi, I’m the problem, it’s me” czy „I’ll stare directly at the sun, but never in the mirror”. Jednak mimo że lubię „Anti-hero”, to prędzej dam się pogrzebać żywcem niż puszczyć tę piosenkę przy ludziach. Wszystko przez ten fragment tekstu „Sometimes I feel like everybody is a sexy baby. And I’m a monster on the hill”. I ja rozumiem, że to ma być nawiązanie do tekstu z serialu „30 Rock” i ma być o jednoczesnej seksualizacji i infantylności kobiet. Ale to nie zmienia faktu, że brzmi bardzo głupio.

Jak już było o tych piosenkach, które mi się podobały, to wypada trochę ponarzekać i napisać trochę o tych, które w mojej opinii wypadły gorzej. Najmniej lubię „Snow on the Beach”. Głównie z tego powodu, że bardzo nie rozumiem jaki jest sens robić kolaboracje, jeżeli prawie w ogóle nie słyhać drugiej osoby. Przysięgam, Lana Del Rey tam tylko szepcze w tle.

### Top 5 „Midnights” (Gray’s Version):

1. *Maroon*

2. *Question...?*

3. *Anti-Hero*

4. *Lavender Haze*

5. *You’re on Your Own, Kid*





**PODCZAS Castle Party 2022 miałem okazję usłyszeć wiele świetnych zespołów po raz pierwszy, jak i też mieć okazję zobaczyć na żywo kilka, których słuchałem od lat. Niestety, mimo że świetna, impreza się skończyła, trzeba wrócić do domu, ściągnąć glany i znów żyć normalnym życiem. Możecie sobie w takim razie wyobrazić mój szok, gdy nasza redakcja otrzymała płytę „Ronin” do recenzji. Oto zespół, którego występ oglądałem na żywo, dał nam możliwość oceny swojego tworu. I, muszę przyznać, wyszło im to zajebiście.**

~M.C. & SoulsTornado

**M.C.:** „Ronin” pomimo bycia już trzecim albumem, jest pierwszym, który został wypuszczony pod szyldem wytwórni NoCut Entertainment. Znajdziemy na niej zdecydowanie więcej utworów z wokalem niż na poprzednich dwóch. Jak zespół sam mówi, sama płyta inspirowana jest „Japońską kulturą, anime i mangą (weebs) oraz cyberpunkiem”. Przejdźmy zatem do każdego z utworów.

**Yōkoso:** Witają nas spokojne głosy ludzi. W tle wybrzmiewają publiczne ogłoszenia, takie jakie słychać na każdym dworcu. Ludzie żyją swoim spokojnym życiem, aż nadchodzi powolne zaburzenie tego status quo w postaci koto (tradycyjnego instrumentu japońskiego, z bardzo charakterystycznym dźwiękiem). Ludzie dalej rozmawiają, dalej są spokojni, lecz my wiemy iż długo to nie potrwa. W końcu, mija 26. sekunda i zaczynamy

zabawę. Muzyka nabiera tempa, koto dalej nadaje wręcz złowrogiej czy też niespokojnej atmosfery. Gdybyśmy oglądali film, właśnie widzielibyśmy ludzi nieświadomych zbliżającej się zagłady, kiedy my, jako widz, możemy tylko stać z boku i patrzeć na rozwijające się wydarzenia. Całe to podbudowanie sfinalizowane jest głosem Takehito Koyasu (znanego Wam zapewne głównie z roli Dio) stwierdzającego, że ruszamy. I to też ma miejsce, zostajemy uderzeni mocnym, ostrym brzmieniem. Katastrofa, która spadła, powiedzmy na Tokio, właśnie ma miejsce. Ludzie uciekają, popłoch, chaos, cud miód malina. Jest świetnie, tylko cóż, krótko. Osobiście chciałbym usłyszeć więcej, ale chyba rozumiem też dlaczego zostało to przygotowane w taki sposób. Ten utwór ma jednak być otwarciem i swoją rolę odgrywa doskonale. Pokazuje nam, że nawet spokojne momenty na płycie mogą w każdej chwili przejść w ostre brzmienia, że spokój dookoła nas jest tylko chwilowy i że w każdym momencie Jeremiah Kane mogą nas zaskoczyć. Nie czekajmy zatem i chodźmy do kolejnego utworu.

**Never Back Down:** Ci, którzy już wcześniej mieli okazję usłyszeć Jeremiah Kane prawdopodobnie rozpoznają ten singiel. Wyszedł on już w marcu 2020 roku, a na samym Spotify ma ponad milion wyświetleń. W przeciwieństwie do „Yōkoso” nie ma tu długiego wejścia. Już w mniej niż 20 sekund jesteśmy w samym środku muzyki. Elektronika, gitara, klawisze, wszystko współgra ze sobą aby

naładować człowieka energią. Jest dynamicznie, ale nie przytłaczająco, słuchając „Never Back Down” ma się ochotę wstać i dać ponieść muzyce, ale też nie ma problemu by się zrelaksować wygodnie w fotelu i tupać nogą. Cała ta płynąca energia rzeczywiście sprawia, że nie chcemy się poddać, tylko działać dalej.

**Lights Out:** Aż szkoda że CD Projekt Red nie zaprosił JK do współpracy nad Cyberpunkiem 2077, gdyż ten utwór idealnie wpisałby się w klimat Night City. Bez problemu jesteśmy w stanie sobie wyobrazić, iż w jakimś klubie jest on grany, ludzie się bawią, stymy leczą, a korposzczury prowadzą swoje nielegalne interesy gdzieś na zapleczu. Spokojniejsze momenty, mimo iż brzmią inaczej, dalej wywołują u nas wspomnienia new wave z lat 80-tych. Teledysk też napełniony jest energią z imprezy, gdzie JK miało okazję grać. Ba, jest nawet fragment w którym JK stoją razem z Silverhendem i Mike'em Pondsmithem. Co innego mógłbym dodać?

**This Night Is Ours:** Pierwszy utwór, który wita nas pełnoprawnym wokalem. Słowa napisane przez SANZa, byłego wokalistę Groovenom, który zaczął teraz solową karierę świetnie współgrają z muzyką zespołu. Zresztą, jak sam JK napisał, jest to utwór w którym „cyberpunk ściera się z ulicznym rockiem, a ostre gitarowe riffy podkreślają unikalny głos SANZa”. Jest to tak idealny opis, iż nie sądzę bym był w stanie go przebić w jakikolwiek sposób. Napomknę tylko, że człowiek słuchając go ma ochotę wsiąść w samochód i wyjechać na oświetloną neonami autostradę. Szkoda tylko, że w Polsce takich cudów nie znajdziemy.

**Kanjozoku:** Loop Runners, czy też właśnie Kanjozoku, są dosyć specyficzną grupą ludzi. W samym sercu Osaki, gdy większość kończy swój dzień i idzie spać, oni budzą się do życia. Przyjeżdżają swoimi samochodami, by móc ścigać się na drodze ekspresowej „Kanjo Loop”, która

znana jest ze swojej specyficznej budowy. Oczywiście, nikt specjalnie nie zamknie dla nich drogi, a policja nie ustąpi im przejazdu, tak więc każdy wyjazd łączy się z ogromnym ryzykiem złapania za nielegalne wyścigi, a nawet śmiercią w razie zderzenia. Ale czy to powstrzymuje tych ludzi? Absolutnie nie.

Dlatego też ten utwór idealnie pasuje do tej płyty. „Ronin” tworzony był w celu opowiedzenia o braterstwie, jak i o robieniu tego, co kochamy najbardziej bez patrzenia na konsekwencje. Kanjozoku idealnie wpisują się w ten klimat. Ludzie, którzy co noc wiedzą, że mogą już nie wrócić do domu, ale nie powstrzymuje ich to przed robieniem tego, co sprawia im największą przyjemność. Jest to też doskonały przykład, iż JK nie czerpie powierzchownie z kultury japońskiej. By wiedzieć o takiej, powiedzmy, subkulturze, naprawdę trzeba trochę głębiej wejść. Sam utwór idealnie do tego się nadaje. Otwierają go spokojne nuty zagrane na shakuhachi, bębny i dźwięki dojo, by coraz energiczniej przechodzić w główny wątek. Jesteśmy sobie w stanie wyobrazić jak stoimy tam, w Osace, obserwując Kanjozoku, którzy właśnie wchodzą do samochodów by wyruszyć na kolejny wyścig. Nie wiemy, czy zobaczymy ich ponownie, czy wrócą cali, czy też jest to ich ostatni wyjazd w życiu, ale nie przeszkadza to ani nam, ani im. Najważniejsza jest wolność.

**Way of the Ronin:** Drugi utwór, w którym usłyszymy wokal, ma zdecydowanie spokojniejszy wydźwięk w stosunku do tego, co dotychczas słyszeliśmy. Alen Ljubić, ze swoim ciepłym głosem wprowadza nas w balladyczny nastrój. Oczywiście nie możemy się spodziewać absolutnego spokoju, dalej usłyszymy mocniejsze riffy, perkusję czy klawisze. Jednak jest to idealny utwór na takie miejsce. Pozwala nam odpocząć od tej ciągłej energii, która nas napełniała dotychczas, wziąć głębszy wdech i przygotować się na dalszą część płyty. No i też brzmi po prostu pięknie.



**Bushido:** Bushido, czyli kodeks samurajów. Tak jak my mieliśmy kodeks rycerski, tak oni mieli bushido. Utwór ten bardzo dobrze pokazuje wzloty i upadki osoby, która takim kodeksem się kierowała, mamy pozytywne, przyjemne dla ucha nuty, jak i mroczniejsze zejścia. Wzloty i upadki, idealne dla kogoś, kto próbuje się kierować w życiu właśnie takim kodeksem. Można tu też usłyszeć więcej elektroniki niż w poprzednich utworach, co może jednak wybić niektórych ludzi po przesłuchaniu „Way of the Ronin”, ale akurat mi bardzo ładnie przypasowało. Wprowadza nas powoli z powrotem do klimatu płyty, po tym gdy chwilę odpoczęliśmy, jednocześnie nie rzucając nas na głęboką wodę.

**Shinigami Eyes:** Trzeci utwór z wokalem i, oh boy, ci, którzy mogli narzekać, że dalej nie było zbyt wystarczająco ciężko uznają tę piosenkę za idealną dla siebie. Ostry, ciężki growl zmieszany

z krzykiem, ostra muzyka, bardzo wyraźne rify. Nie można też powiedzieć, że mamy ciągłą agresję, gdyż znajdziemy też chwilę na wzięcie oddechu, chociaż nie trwa ona długo. „Shinigami Eyes” jasno pokazuje, że JK potrafi mieszać różne style i melodie oraz są w stanie znaleźć na jednym krążku miejsce zarówno dla ballady, jak i czegoś, co usłyszelibyśmy w podziemnym klubie metalowym. Jest ciężko, jest fajne, włosy latają, czegoż innego można chcieć.

**Wangan Devil:** Kolejny utwór nawiązujący do wyścigów ulicznych i, o ile się nie mylę, także do mangi z tym związanej. „Wangan Midnight”, bo taką nazwę nosi owa manga, opowiada o młodym człowieku, który jeździ „Diabłem” czyli Nissanem Fairlady Z, który ma opinię przeklętego w związku z ilością wypadków, w jakich brał udział.

Sam utwór bardzo dobrze wpasowuje się w klimaty street racingu i można sobie bez problemu wyobrazić go jako OST anime opartego na właśnie tej mandze. Jest skocznie, energetycznie, niezbyt przytłaczająco, ale też nie na tyle szaleńczo by nie można było spokojnie go słuchać siedząc w miejscu.

**Wild Child:** Cover piosenki W.A.S.P. Nie ma tu wiele do powiedzenia, JK udało się utrzymać klimat oryginału, jednocześnie dodając swoje własne brzmienie i wokale. Utrzymali balans między szacunkiem do oryginału, jak i wprowadzeniem tyłu nowości, aby nie wyszło kopiuj-wklej. Bardzo dobra robota.

**Sinners:** Oh boy. Oh boy, oh boy, oh boy. Zdecydowanie nie puszczajcie tego utworu publicznie, a przynajmniej miejcie wtedy założone słuchawki. Nie chcecie się chyba potem tłumaczyć dlaczego słuchacie bardzo...charakterystycznych dźwięków. Utwór przypomina mi twory S3RLa, australijskiego DJa znanego z utworów mocno wiążących muzykę elektroniczną z anime. Kyrie elejson, jeszcze słyhać UwU w 1:18. Niech mi ktoś przyniesie wodę święconą, muszę opłukać uszy, chociaż muszę przyznać, że panowie z JK bardzo zgrabnie połączyli swoją muzykę z.....**bardzo charakterystycznymi dźwiękami. Ara Ara**

**Specter:** Ostatni utwór nawiązujący do sceny wyścigów ulicznych na tej płycie, zaczynający się odpaleniem motocykla. Jeżeli się nie mylę, tym razem zamiast samochodów, mamy nacisk na kul-



ture bōsōzoku, czyli młodych ludzi, którzy jeżdżą na bardzo, ale to bardzo, spersonalizowanych motocyklach. Nie będę pisał tutaj lekcji historii, ale jeżeli kogoś zaciekawi temat, a polecam gdyż zaczyna się od weteranów kamikaze wracających z II wojny światowej. Dynamika, rytm, poczucie zagrożenia, jak i warkot silników, które czasem przeplatają się z muzyką. Jest miódzio.

**Gokudo:** I w końcu zakończenie. Trzynasty utwór witający nas zapalonym papierosem, niskimi bitami, jak i zniekształconym głosem w tle. W końcu wchodzi gitara, krzyk, perkusja. Wszystko zlewa się razem, tworząc niespokojną atmosferę rodem z horroru. A jednak, zbliżając się do końca, cały ten mrok się uspokaja. Niczym skrzynka, z której wydarło się zło, została zamknięta, a nas na do widzenia odprowadzą spokojne struny koto. Niby wszystko wróciło do normy, ale czy na pewno?

Podsumowując, jestem bardzo wdzięczny za możliwość recenzji tej płyty. Zdecydowanie zaskoczyła mnie w pewnych momentach i nie spodziewałem się, że muzyka spowoduje że będę chciał poznać bardziej kulturę japońską, a szczególnie jej historię ulicznych wyścigów i gangów. Było zarówno mocno i ciężko, jak i energetycznie i imprezowo. Zdecydowanie udało się panom z JK stworzyć krążek, który może trafić do zagorzałych fanów, jak i nowych ludzi szukających czegoś nowego w muzyce, której dotychczas słuchali. Mogę polecić z całego serduszka i mam nadzieję, że kolejne płyty dalej utrzymają taki poziom, a może i nawet go przebiją.

**Souls:** Zwykle nie mam zbyt dużej styczności z muzyką elektroniczną. Kiedy wybieram playlistę, zazwyczaj trzymam się przepisu „gitarra, bas, perkusja, wokal”. Jednak kiedy nasza redakcja dostała do recenzji płytę „Ronin” zespołu Jeremiah Kane, japońska estetyka i zapowiedź ostrych riffów zdobyły moje zainteresowanie. Postanowiłem dać szansę i odsłuchać kilku utworów z albumu. Kilka utworów przeszło w całą płytę, cała płyta przeszła w kolejne odtworzenia.

Jeśli miałbym opisać „Ronina” jednym słowem, byłaby to energia. Energia z kawałków wylewa się hektolitrami, niezależnie, o którym utworze mowa. Nawet w przypadku spokojniejszych momentami wręcz balladowych aranżacji, jak „Way of the Ronin” (choć wiele ich nie znajdziecie), czuć siłę kryjącą się między dźwiękami. Przy

pozostałych kompozycjach rękawiczki spadają, a muzyka próbuje porwać słuchacza ze sobą na falach akustycznych już od pierwszego utworu – „Yōkoso”, choć praktycznie w pełni elektroniczne z udziałem perkusji, zapowiada, czego możemy się spodziewać. W dalszej części, kiedy dołączają te obiecane linie gitarowe, dostajemy pełny obraz zróżnicowanego, świetnego i żywiołowego wydania, które trzyma poziom do ostatniej nuty.

Na wyróżnienie zasługują utwory z wykonawcami gościnnymi, w których tekst jest rozbudowany ponad kilka słów lub sampli. Każdy z nich gości innego wokalistę, dzięki czemu mamy w tej kwestii sporą różnorodność brzmień i stylów – śpiew, elementy krzyczane i growl. Wszyscy wykonali powierzone zadanie wzorowo, teksty wpadają w ucho, a melodie i głosy świetnie pasują do reszty muzyki – niezależnie, czy mowa o już wspomnianym „Way of the Ronin”, czy o ciężkim „Shinigami Eyes”.

Z czystym sercem mogę polecić płytę „Ronin” zarówno miłośnikom elektroniki, jak i cięższych brzmień. Nie mogę ukryć, że bardziej do gustu przypadły mi utwory z wyraźniejszą linią gitarową, między innymi „Lights Out” i „This Night is Ours”, a także świetny w mojej opinii cover „Wild Child” zespołu W.A.S.P, lecz przy pozostałych aranżacjach kursora też zdecydowanie nie ciągnęło do przycisku „Następny utwór”. Każdy znajdzie tu coś dla siebie.

PS. Lepiej nie odpalajcie utworu „Sinners” w pracy. Lepiej poczekać na powrót do domu niż się tłumaczyć.



# Wywiad z



**CASTLE Party, Pyrkon, Niemcy, Węgry, Poznań. Co łączy te miejsca? Jeremiah Kane, zespół wiążący elementy synthwave, darksynth i metalu. Inspirujący się zarówno mocnym brzmieniem, jak i japońską subkulturą i cyberpunkiem. Chcecie mocnego walnięcia? Oni to mają. Chcecie się poczuć, jak byście przemierzali ulice Night City w trakcie deszczu? Bez problemu. Oto Jeremiah Kane.**

*~M.C.*

**M.C.:** Witam. Po pierwsze, chciałbym serio Wam podziękować za udzielenie tego wywiadu. Kiedy słuchałem Was na żywo na Castle Party w tym roku, nie spodziewałem się, że będziemy mogli pogadać w takiej czy innej formie. Nie przeciągajmy zatem i przejdźmy do pytań.

**Jeremiah:** Siemka! Też się cieszę, że możemy pogadać. 8)

**Vince:** Siemanko, no to lecimy z tematem! 8)

**M.C.:** Skoro już o Castle Party wspomniałem, jak tam Wasze odczucia po imprezie w tym roku? Po całej imprezie z COVIDem na pewno brakowało Wam publiczności. Mieliście też okazję zagrać teraz na głównej scenie, jak wasze odczucia po tym? No i najważniejsze, czy planujecie kiedyś wrócić, nawet jako zwykli festiwalowicze (choć mam nadzieję, że

będziemy mieli okazji Was posłuchać znowu na żywo)?

**J:** Powiem szczerze, że to było wielkie zaskoczenie móc zagrać w tym roku na dużej scenie. Dowiedzieliśmy się o tym w sumie dwa dni przed naszym koncertem tam (śmiech). Byliśmy tylko w niedzielę, także ciężko nam ocenić całokształt imprezy, ale patrząc z perspektywy naszego koncertu, jest to jedno z największych osiągnięć, jakich dokonaliśmy jako zespół. NIGDY w życiu nie widziałem tylu osób na naszym koncercie, odbiór, z tego, co wiem, również było bardzo pozytywny.

Jeśli chodzi o możliwość powrotu, oczywiście! Jeśli tylko będzie taka okazja, nawet prywatnie, na pewno się pojawię, chłopaki pewnie też.

**V:** Tak, zdecydowanie to było największe zaskoczenie i osiągnięcie za jednym razem, w końcu mamy czym się pochwalić (śmiech). Udało nam się zagrać kilka koncertów podczas pandemii, ale jak można się łatwo domyślić, nie było to to samo. Móc zagrać dla większej ilości osób było ulgą i czymś, na co długo czekaliśmy.

**M.C.:** Mieliście okazje grać na różnych festiwalach w różnych krajach. Gdzie spotkaliście się z najlepszym przyjęciem, a gdzie jednak nie było tak przyjemnie, jak się spodziewaliście?



Przy okazji, czy są może jakieś miejsca, które chcecie w nich polecieć swoim fanom?

**J:** Musze przyznać, że byłem zaskoczony, jak świetnie zostaliśmy przyjęci na tegorocznym Pyrkonie. Z każdym kawałkiem, który graliśmy, widziałem, jak systematycznie publika powiększa się w moich oczach, to było naprawdę cudowne! Ludzie przychodzili do nas po autografy (co dotychczas nieczęsto się zdarzało), robili sobie z nami wspólne zdjęcia. To było naprawdę super.

Jeśli chodzi o nasze zagraniczne koncerty, dotychczasowo każdy z nich był naprawdę świetnym przeżyciem i możliwością poznania wspaniałych ludzi. Nigdy tyle nie jeździłem za granicę, co będąc w zespole (śmiech).

**V:** Zawsze uwielbiam wracać na Castle Party, klimat tego miejsca i publiczność, tego się nie da zastąpić. Bardzo podobała mi się trasa po Europie, którą mieliśmy kilka lat temu, miło jest widzieć ludzi z innych zakątków świata, którzy słuchają Twojej muzyki i bawią się pod sceną.

**M.C.:** Już rok współpracujecie z NoCut Entertainment, jakie są Wasze dotychczasowe odczucia i czy brakuje Wam czegoś z czasu, kiedy byliście dalej niezwiązani?

**J:** Jak na razie jest bardzo dobrze, nie mamy na co narzekać tak naprawdę. Mamy dużą dowolność w tym, co robimy, mamy wsparcie ludzi z wytwórni i, miejmy nadzieję, naprawdę szerokie pole do popisu, jeśli chodzi o rozwój naszego zespołu, które ciężko byłoby osiągnąć, będąc niezwiązanym.

**V:** Można powiedzieć, że przez ten rok bardzo dużo się nauczyliśmy i poznaliśmy też inne aspekty rynku muzycznego, o których wcześniej nie mieliśmy pojęcia. Na pewno pomoże to nam się rozwijać.

**M.C.:** Na „Roninie” umieściliście aż 4 utwory z wokalem, czy planujecie w przyszłych

singlach i krążkach wprowadzać więcej wokalu, czy raczej pozostaniecie przy samych instrumentach?

**J:** Wokal był eksperymentem, czymś, co odróżniłoby trochę to, w jaki sposób działaliśmy przy wcześniejszych wydaniach. Myślę, że pozostanie w podobnej formie, jak było dotychczas, dodany do niektórych kawałków.

**V:** Podczas pisania kawałków do albumu często odnosiłem wrażenie, że brakuje w nich czegoś i tym czymś był właśnie wokal. Wtedy też zdecydowaliśmy, że poszukamy wokalistów, którzy mogą je urozmaicić.

**M.C.:** Jakie są Wasze odczucia po współpracy z zagranicznymi wokalistami? Czy ktoś wyjątkowo zapadł w pamięć?

**J:** Bardzo dobre, z każdym z nich świetnie nam się współpracowało. Byliśmy w ciągłym kontakcie, jeśli chodzi o pracę nad kawałkami i bez problemu dochodziliśmy do porozumienia w procesie twórczym. Jeśli chodzi o mnie, najbardziej zachwyca mnie wokal Sanza, idealne połączenie pomiędzy czystymi wokalami a tymi bardziej „ekstremalnymi”.

**V:** „Way of The Ronin” i wspomniane wcześniej „This Night is Ours”. Alen i Sanz naprawdę wykonali kawał świetnej roboty i lubię wracać do tych kawałków cały czas.

**M.C.:** Przyznajcie szczerze, nad którym utworem z „Ronin” pracowało Wam się najprzyjemniej, a które sprawiły jakieś trudności?

**J:** Myślę, że najprzyjemniej pracowało mi się nad „Lights Out”. Postawiliśmy sobie za cel zrobienie z niego kawałka zahaczającego o party metal, co daje dużą dowolność w tym, co można z nim zrobić.

Najciężej moim zdaniem było, ku mojemu zaskoczeniu, z naszym intrem do albumu, czyli „Yokoso”. Głównie pod względem technicznym, pierwszy raz tworzyłem tak ciężki



elektroniczny drop, gdzie wszystko musiało ze sobą współgrać.

**V:** Mnie najlepiej pracowało się nad Specterem, dużą inspirację czerpaliśmy z drum'n'bass, pisząc ten kawałek, a sam często słucham DnB prywatnie. Ciężko mi za to powiedzieć, nad którym najciężej się pracowało, można powiedzieć, że najcięższym procesem był wybór, które kawałki wejdą na album a które nie, trochę tego było (śmiejch).

**M.C.:** Który utwór z najnowszej płyty jest Wam najbliższy i dlaczego?

**J:** Mam dylemat pomiędzy „Wangan Devil” a „This Night is Ours”, każdy z tych numerów jest jakąś większą częścią mnie. „This Night is Ours”, bo czas wolny dużo spędzam na jeździe bez celu po mieście, a „Wangan Devil”, bo lubię sobie czasem depnąć (śmiejch).



**V:** Klimat „This Night is Ours” wydaje mi się, że najlepiej mi podszedł, gdybym miał wybierać, wokal i instrumental naprawdę dobrze ze sobą współgrają. Jeden z najbardziej radiowych kawałków, jakie kiedykolwiek zrobiliśmy (czy to dobrze, to już zależy od słuchaczy <śmiejch>).

**M.C.:** Skąd Wasze ogólne zainteresowanie Japonią, co spowodowało, że to akurat właśnie ona wpłynęła na waszą muzykę aż w takim stopniu?

**J:** Każdy u nas w sumie ma inną historię, jak do tego doszło. Za dzieciaka wciągnąłem się w oglądanie „Dragon Balla” (i trwa to do teraz), potem stopniowo oglądałem inne anime wraz z tym, jak dorastałem. Koniec

końców nie tylko seriale czy filmy japońskie mnie zainteresowały, ale też inne aspekty popkulturowe, tak jak kultura motoryzacyjna czy też muzyka, która stamtąd pochodzi. Stwierdziłem, że to będzie idealny sposób na wyróżnienie naszej twórczości, nie tylko muzycznie, ale też wizualnie.

**V:** Miałem podobnie jak Jeremiaś, naoglądał się człowiek za dzieciaka „Dragon Balla” i tak mu zostało na starość (śmiejch). Lata temu wciągnęła mnie mocno japońska muzyka i to zaowocowało tym, że te inspiracje sprzed lat wcielamy w życie w naszej muzyce. Myślę, że to sprawia, że jesteśmy dosyć unikalnym tworem, jeśli chodzi o zespoły muzyczne, na pewno w Europie.

**M.C.:** Skoro zahaczyliśmy o tematykę Japonii, może zaproponujecie naszym Czytelnikom film, mangę, anime czy też nowelę z tego kraju wartą polecenia?

**J:** Od siebie zarzucę na pewno klasykiem znanym z memów, czyli „Initial D”, mój faworyt, jeśli chodzi o anime, które oglądałem. Z filmów na pewno „Crows Zero”, które może nie jest wybitne fabularnie, ale klimat i po prostu pranie się po pyskach przez bohaterów jest cudowne (śmiejch).

**V:** Ostatnio oglądałem „Wangan Midnight” (który był główną inspiracją dla jednego z naszych kawałków, „Wangan Devil”), zdecydowanie mogę polecić. Soundtrack nie tylko z anime, ale z gier tej serii to stały gość na moich playlistach.

**M.C.:** Od bōsōzoku aż do gyaru (hej, ja nie oceniam), która z japońskich subkultur jest Wam najbliższa sercu i dlaczego?

**J:** Oczywiście, że bōsōzoku. W końcu z nich czerpaliśmy naszą główną wizualną inspirację. Może nie podzielam ich zamiłowania do robienia rozróby (przynajmniej nie takiej, jaką kiedyś robili), ale wolność, jeżdżenie w grupie ziomków (w moim przypadku samochodami) po mieście i w pewnym sensie poczucie jedności z podobnymi osobami co Ty, to podobieństwo, które widzę.

**V:** Bōsōzoku.

**M.C.:** Czy chcielibyście, by Polacy lepiej zrozumieli czy też w ogóle poznali coś związanego z Japonią?

**J:** Nie jest to naszym głównym celem co prawda, ale myślę, że każdy odnajdzie coś ciekawego dla siebie w kulturze japońskiej. Nie musi to być od razu anime czy manga, które wszyscy kojarzą najbardziej z Japonii.

**V:** Japonia to bardzo interesujący kraj i na pewno ma dużo do zaoferowania każdemu kto zainteresowałby się jej kulturą.

**M.C.:** Jako że Waszą główną bazą jest Poznań, jak trzymają się tamtejsze sceny, zarówno metalowe, jak i synthwave? Czy macie może jakieś miejscówki do polecenia?

**J:** Ciężko mi powiedzieć, ponieważ nie interesowałem się w ogóle sceną muzyczną w naszym mieście, dawno też nie graliśmy tutaj w żadnym klubie (ostatni raz graliśmy chyba w Alternatywie, który został zamknięty przez pandemię). Jeśli chodzi o synthwave, od nas pochodzi Timedriver, z którym mieliśmy okazję zagrać parę koncertów.

**V:** Niestety również nie obserwuje sceny muzycznej w Poznaniu, także ciężko mi powiedzieć.

**M.C.:** Skąd zamysł, by każdy członek zespołu posiadał nazwisko Kane?

**J:** Zawsze, kiedy ktoś mnie o to zapyta, odpowiadam, że to nawiązanie do Ramones (których za dzieciaka naprawdę uwielbiałem). Jak tak pomyśle, to w sumie z chłopakami znamy się już tyle czasu, że można powiedzieć, że jesteśmy dla siebie jak bracia.

**M.C.:** Czy macie obraz, w jakim kierunku pójdzie Wasza muzyka?

**J:** Myślę, że będziemy rozszerzać nasze zainteresowania, jeśli chodzi o elektronikę jeszcze bardziej, mieszając różne jej odmiany z cięższym graniem, które można było usłyszeć na „Roninie”. Na pewno będzie inaczej, staramy się nie robić dwa razy takiego samego albumu czy kawałka.

**V:** Już pracujemy nad materiałem na kolejny album, ale ciężko powiedzieć, jak ostatecznie to będzie wyglądać. Na pewno nie ograniczymy się do jednego gatunku i na pewno będzie dużo elektroniki.

**M.C.:** Czy jest coś, co chcielibyście przekazać swoim fanom, którzy nas czytają, oraz innym Czytelnikom?

**J:** Bardzo chciałbym podziękować za okazwane nam wsparcie i słuchanie naszej muzyki. Nigdy nie spodziewałem się, że uda nam się dojść do takiego miejsca, w jakim obecnie się znajdujemy i nigdy nie dokonilibyśmy tego bez naszych fanów i przede wszystkim przyjaciół, którzy na co dzień pomagają nam w codziennym działaniu naszego zespołu.

**V:** Dodam tylko od siebie, że na pewno bez Was nie byłoby JEREMIAH KANE. Także naprawdę dziękuje.

**M.C.:** No i najważniejsze, dokąd nocą tupta jeź?

**J:** A Ty wiesz, ile jest w ogóle jeży na świecie? Zacytowałbym dalek Dema, ale to zbyt niecenzuralne (śmiejch)

**V:** Pomidor.

**M.C.:** Dzięki za rozmowę, i mam nadzieję, że do zobaczenia wkrótce na którymś z Waszych koncertów.

**J:** Również Ci bardzo dziękuję za poświęcenie nam czasu!

**V:** Dzięki wielkie!



# REMCON 2023

GDYNIA

24-26 LUTY 2023



FUNDACJABT



REMCON.PL



FB.COM/KONWENTREMCON



REMCON



Fundacja BT

# JAK ZROBIĆ ZŁY HORROR?

**GATUNEK** horroru ma wielu fanów, których z dnia na dzień przybywa, szczególnie w okolicach Halloween. We wcześniejszych artykułach opisywaliśmy czym jest horror i dlaczego niektórzy nie uznają go za gatunek, a także jak powinno się tworzyć horrory, więc tym razem zajmiemy się zagadnieniem „jak stworzyć zły horror”. Uwaga – ostrzegamy, iż artykuł będzie miał zabawne i przerysowane zabarwienie. Dodatkową rzeczą jest to, iż mogą pojawić się lekkie spoilery z wielu gier horrorowych, takich jak: „Song of Horror”, „Little Nightmares”, „Obcy: Izolacja” i inne. Bez obaw, nie zdradzamy ich ważnych elementów.

~Ambitna Mimik & Pomocny Samael

## Spodziewałam się

Można wyróżnić parę rodzajów złych elementów. Po pierwsze są to rzeczy zbyt oczywiste.

Najlepiej, aby wszystko było bardzo spodziewane, to znaczy – aby gra na pewno była zlokalizowana w typowym dla horrorów miejscu, na przykład w piwnicy, opuszczonym domu pośrodku niczego, na strychu itp. Tak samo trzeba zrobić z jumpscare’ami, pięknie pokazuje to bardzo znana ostatnio gra „Poppy Playtime”, w której w pierwszym akcie robimy rzeczy przy głównym przeciwniku, aby zniknął nam on z oczu i bu! – pojawił się tuż za naszymi plecami

z mordercą w oczach. Któż by się spodziewał... miejmy nadzieję, że nasi gracze na pewno.

## Czy dało się to zrobić bardziej?

Drugą bardzo istotną rzeczą jest to, aby na pewno w naszym złym horrorze przesadzić. Najlepiej, by każde zdanie krytyków rozpoczęło się od słowa „zbyt”.



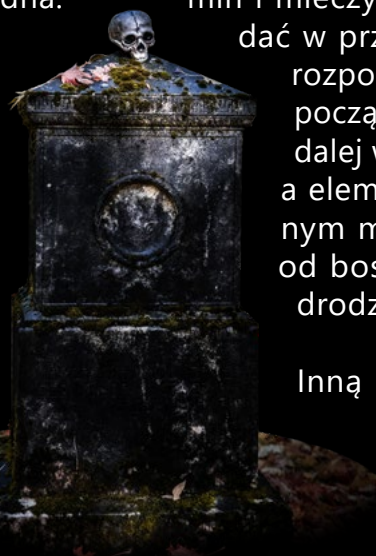
Słowo to może stać przed takimi przymiotnikami jak: obrzydliwy, trudny, ciemny czy skomplikowany. Przejdźmy do konkretów, jednej z bardziej znanych gier „Outlast” oraz do filmu „Piła”. Weźmy z nich przykład! Niech w naszej grze krew nie tyle leje się strumieniami, co niech płynie pomiędzy nadgniętymi fragmentami ciała, które zjadane są przez ranne szczury. Dlaczego? Bo przecież gore czy też obrzydliwości nigdy za wiele. Właśnie wspomniany „Outlast” lubi wrzucać na gracza odcięte głowy lub nagość przeciwników.



Kolejną rzeczą może być chęć sprawienia, aby gracz jedyne co widział w trakcie swojej rozgrywki, to swoje własne odbicie w monitorze, ponieważ lokacje są tak ciemne, że nawet jeśli coś na niego wyskoczy, to zwyczajnie tego nie zobaczy. W końcu nie ma nic straszniejszego niż ciemność. Mimo iż „Little Nightmares” nie pasuje do tytułu artykułu, to trzeba stwierdzić, iż co jak co, ale z ciemnością do naszego wymarzonego złego horroru byłiby ekspertami. Jedną z początkowych sekwencji polega na chodzeniu po różnie rozmieszczonych deskach... cała zabawa polega na tym, że zwyczajnie ich nie widać, więc spada się losowo i umiera.

„Song of Horror” to gra z wielkim potencjałem, ale ma jedną wielką wadę: jest zbyt trudna.

Przez to strach momentalnie zamienia się we frustrację i pełne skupienie na wykonaniu danej czynności. Idealnym tego przykładem jest mechanika, w której jedna z postaci grywalnych po śmierci (a o zabicie postaci tu nie trudno) może pojawić się w losowym momencie gry i zabić Twoją aktualną postać – jeśli akurat grasz głównym bohaterem, to musisz zacząć grę od początku. No cóż...



gracze na pewno będą zachwyceni, napotyając taką sytuację na swojej drodze.

## Mniej niż zero

Napisaliśmy już, co powinniśmy wyolbrzymić w naszej grze, więc pora teraz na drugą stronę barykady, a mianowicie rzeczy zbyt mało ukazane. Można pomyśleć o scenie, w której napięcie rośnie, rośnie, rośnie, już prawie osiąga punkt kulminacyjny i rośnie itd. Przecież napięcie u gracza może rosnać w nieskończoność, prawda? O tym przynajmniej przekonani są nasi rodzimi twórcy gry „Blair Witch”. Gdzie napięcie stale rośnie i opada w trakcie kolejnych scen, ale nigdy ostatecznie nie straszy gracza.

Dodatkowo, jeśli chodzi o wyżej wspomnianą produkcję, to napięcie rośnie, ale tempo, w którym to robi jest... zbyt wolne. Przez dużą część gry po prostu zwiedza się lekko niepokojący las i wiadomo, że już za niedługo coś się stanie, ale doczekać się nie można.

Inną sprawą jest trudność rozgrywki, może być ona bardzo wygórowana albo bardzo zaniżona. Z bólem serca dodajemy do tej listy „Someę”, ale trzeba w tym wypadku wziąć z niej przykład. W grze tej śmierć nie wiąże się z żadnymi konsekwencjami, co wzmaga u niektórych graczach beztrudność przebiegania gry bez poczucia jakiegokolwiek zagrożenia.

## Ta nieszczęsna mechanika

Najtrudniejszym elementem horroru jest stworzenie mechaniki, w tym wypadku można pójść w parę różnych dróg. Pierwszą z nich jest zrobienie z horroru FPS'a. Nie ma lepszego pomysłu niż wręczenie graczowi pistoletu, granatnika, min i mieczy świetlnych. Doskonale to widać w przypadku „Evil Within 2”, które rozpoczyna się bardzo klimatycznym początkiem i pistoletem. Niestety, im dalej w las, tym strzelania jest więcej, a elementów horroru mniej. W pewnym momencie dosłownie idzie się od bossa do bossa uzupełniając po drodze amunicję.

Inną rzeczą związaną z bronią jest fakt, że broń jest zbyt potężna na przeciwników w horro-

rze. Głównym wrogiem w „Alien: Isolation” jest tytułowy alien, który sieje postrach przez cały czas – w swoim filmowym odpowiedniku. W grze sieje postrach, dopóki nie dostanie się broni, która dosłownie zmiata go z planszy, dając naprawdę dużo czasu na progres w grze.



Drugą drogą, w którą można pójść, jest absolutne zrezygnowanie z mechaniki, wtedy otrzymamy tak pięknie nazwany „symulator chodzenia”, czyli grę, w której cała rozgrywka polega na chodzeniu i przeżywaniu. Przykładów tego gatunku można wymieniać wiele. Jednym z nich, bardziej lubianym i znanym będzie seria „Layers of Fear”.

Ostatnim podejściem jest oparcie mechaniki na zagadkach, najlepiej aby – w myśl podpunktu o rzeczach „zbyt” – były one bardzo trudne lub bardzo łatwe. Tu również warto wspomnieć o „Song of Horror”, w którym pojawia się zagadka, która była tak trudna i mało intuicyjna, iż twórcy musieli wspomóc graczy i wstawić jej rozwiązanie wraz z podpowiedzią na swoją stronę na Steamie.

### Inne wnioski

Trudną rzeczą do zrobienia jest wymyślenie tak skomplikowanej historii lub tak słabe jej przedstawienie, żeby gracz nie miał pojęcia, co się dzieje. Wręcz idealnym przykładem tutaj jest gra „Visage”, która dosłownie rzuca w gracza luźno powiązаныmi scenami, z których ciężko cokolwiek wyciągnąć. Zabieg ten powoduje, iż gracz nie skupia się na rozgrywce i strachu, ale zaczyna się zastanawiać i widzieć absurdy ukazanych scen albo zwyczajne traci chęci, by poświęcać więcej swojej uwagi oraz czasu. Równie doskonałą produkcją w tym aspekcie jest „Observer”, w którym również

bardzo ciężko nadążyć za okazjonalnymi, bardzo losowymi wstawkami.

Na koniec pragniemy dodać parę słów o naszym absolutnym faworycie, jakim jest gra „Kholat.” Na tym przykładzie można omówić podejście wrzucenia gracza w tak beznadziejną sytuację, iż straszenie go i dokładanie rzeczy nie robi na nim większego wrażenia. Rozgrywka tej gry w wielkim skrócie opiera się na zapamiętaniu fragmentu mapy, do której nie będziemy zaglądać w trakcie drogi, ponieważ zabiera to zbyt dużo czasu. Następnie biegniemy postacią zapamiętaną drogą, bez zatrzymywania, ponieważ zbyt długie ociąganie się powoduje śmierć, aż do jej końca, by okazało się, że w sumie doszliśmy do wyjścia, a nie wejścia, więc należy się zawrócić i zacząć od początku.

Reasumując, tak jak pokazaliśmy, zrobienie złego horroru jest naprawdę trudne, wiele firm poświęca na to lata, ludzi i zasoby, aby osiągnąć takie dzieło. Dobrze dla nas, iż wyszło już na tyle tych produkcji, iż możemy czerpać z nich garściami i wzorować się na bardzo wielu przykładach gier. Życzymy powodzenia w robieniu najlepszej złej gry horrorowej.





*Jeszcze Polska*

*Patrioty*





olska nie zginęła!

izm w popkulturze



# WYBLAKŁE KINO

## Pan Tadeusz (1928)

**KAŻDY** naród ma swoje klasyczne i ponadczasowe dzieła, i my Polacy nie jesteśmy inni. „Pan Tadeusz” jest jednym z wielu przykładów i choć system edukacji skutecznie zniechęca do zgłębiania i zachwycania się tymi pozycjami, wymuszając obcowanie z nimi, często na pomoc przychodzą filmy jak ten zrealizowany w 1999 roku przez Andrzeja Wajdę, przedstawiający tę epopeję narodową na wielkim ekranie. Ale ponad 70 lat wcześniej, na 10-lecie odzyskania niepodległości, powstała pierwsza ekranizacja „Pana Tadeusza” – niemy film, który zjednął sobie ówczesnych krytyków i widzów, w tym prezydenta Ignacego Mościckiego i marszałka Józefa Piłsudskiego.

~Scroll

### Epopeja na poważnie

Reżyser Ryszard Ordyński razem ze scenarzystami Andrzejem Strugiem i Ferdynandem Goetelem stworzyli małe arcydzieło na podstawie dzieła Adama Mickiewicza. Podczas prac nad swoim filmem wykorzystali miejsca ważne dla autora pierwowzoru, jak majątek Czombrów, w którym poeta spędzał dzieciństwo. Został zatrudniony zespół konsultantów, by scenografia, kostiumy czy rekwizyty były jak najbardziej wierne, co pokazuje, że realizacja filmu była brana bardzo na poważnie i choć do dziś nie udało się odzyskać całego materiału źródłowego (124 min na 214 min oryginału), to obecnie spięta całość dalej prezentuje się bardzo dobrze.

Choć film jest niemy, muzyka i efekty dźwiękowe (dodane podczas rekonstrukcji i skomponowane przez Tadeusza Woźniaka) pasują do wykreowanego obrazu, podkreślając to, co widoczne na ekranie. Nieme produkcje mają to do siebie, że muszą dużo więcej przekazywać wizualnie, by nie zasypać widza planszami z dialogami, które tutaj zostały zaczerpnięte bezpośrednio z powieści. Dużo w filmie teatralności, przerysowanych gestów, min i póż, by lepiej przekazać emocje, które chcą wywołać twórcy.



### Efekt lat minionych

Współczesny widz, szczególnie niezaznajomiony z kinem niemym i białoczarowym, które w tym wypadku raczej należałoby nazwać monochromatycznym, gdyż materiał nie jest typowo czarno-białym dziełem, a operuje na bazie jednego koloru, głównie sepia, może czuć pewien niepokój

## „Nowoczesna” sztuka filmowa

podczas seansu. Brak możliwości wykorzystania słuchu wymaga nieustannego śledzenia wzrokiem i czytania, by orientować się w fabule.



Można także zauważyć pewne ograniczenia z tamtego okresu kinematografii. Twarze aktorów wyglądają nieco sztucznie, jakby byli dużo starsi, co niestety było efektem konkretnego makijażu, by mimika była widoczna. Niska rozdzielczość i niemość filmu wymaga większej ekspresji, która może wręcz wydawać się sztuczna. Tempo jest dużo spokojniejsze, nawet w trakcie scen batalistycznych (zrealizowanych z udziałem 1. Pułku Szwoleżerów Józefa Piłsudskiego oraz 4. Pułku Ułanów Zaniemeńskich), ale w mojej opinii, film dalej trzyma się zaskakująco dobrze.

### Niby Tadek, a jednak Jacek

Cały film opiera się jak tylko może na poemacie Adama Mickiewicza „Pan Tadeusz, czyli ostatni zajazd na Litwie”. Jeśli nie wiecie, o czym to, to po pierwsze hańba Wam, wypadaloby znać, nawet jak nie lubicie, a po drugie już śpieszę z wyjaśnieniem. Cała historia rozgrywa się na przestrzeni kilku dni z 1811 roku i jednego dnia z 1812. Tadeusz Soplica – tytułowy bohater – przyjeżdża w rodzinne strony, w sam czas na spór o zamek pomiędzy jego wujkiem, Sędzią, a hrabią Horeszko.

Tadek spotyka Zosię, na obiedzie myli ją z Telimeoną, co już w książce uważałem za dziwne, a w obu ekranizacjach jest to aż niedorzeczne, patrząc, jak różne aktorki zostały zatrudnione do obu ról... Spór o nieruchomość się zagęszcza, Hrabia i jego sługa Gerwazy organizują zajazd, czyli zbrojne odbicie zamku i to przy pomocy szlachty, którą Jacek Soplica aka ksiądz Robak, ojciec Tadeusza i de facto główny bohater poematu, chciał wykorzystać do walk niepodległościowych. Ostatecznie przychodzą Rosjanie, wszyscy ich biją, hurra, szczęśliwe zakończenie, choć nie obyło się bez strat.

O montażu filmu ciężko jest coś powiedzieć, wszakże jest to wersja złożona z materiałów odnalezionych w latach 50., jako że materiały zaginęły podczas II wojny światowej, oraz tych odkrytych w 2006 roku we Wrocławiu. Jednakże sposób kadrowania, gra światłem czy użycie kilku warstw taśmy, np. by pokazać zmagania Kusego i Sokoła, chartów Asesora i Rejenta, w trakcie ich dyskusji czy wizualnie ukazać wyobrażenie bohaterów na temat postaci, których fizycznie nie ma podczas danej sytuacji, zasługują na docenienie. Nawet niedźwiedź, czyli statysta w kostiumie, nie wygląda aż tak źle!

Widać, że zarówno reżyser, jak i scenarzyści dołożyli wszelkich starań, by film okazał się jak najlepiej spędzonymi 3,5 godzinami z życia Polaka. Jak wspomniałem wcześniej, i prezydent Mościcki, i marszałek Piłsudski byli na premierze, która otwierała obchody 10-lecia odzyskania niepodległości przez Rzeczpospolitą Polską. Film okazał się komercyjnym sukcesem, także jeśli się nie boicie niemego kina i macie odrobinę cierpliwości, by skupić wzrok na filmie, a nie na telefonie, gorąco polecam sprawdzić ten film. I to szczególnie, że mamy obecnie listopad, miesiąc w którym i my obecnie świętowaliśmy po raz kolejny suwerenność naszego państwa.

Jednak jeśli chcielibyście go oglądać jedynie dlatego, że jutro macie kartkówkę z polskiego na temat „Pana Tadeusza”, lepiej będzie wam obejrzeć wersję filmową, ale z 1999 roku nakręconą przez śp. Andrzeja Wajdę.





## KRÓTKIE SPOJRZENIE NA DEMO



**W mojej opinii nie ma nic lepszego niż dobra gra o prowadzeniu farmy. O tym, jak bardzo lubię tego typu gry najlepiej świadczy ilość godzin, które mam przegrane w „Stardew Valley” – więcej mam tylko w Simsach. Dlatego do patriotycznego numeru Equinox Times postanowiłam rzucić okiem na demo „Everdream Valley”, gry autorstwa polskiego wydawcy VARSAV Game Studios.**

~Gray Picture

Choć „Everdream Vallley” nie ma jeszcze podanej daty premiery, dostępne jest darmowe demo, które pozwala się trochę zapoznać z tą grą. Gracz wciela się w jedenastoletniego chłopca (lub dziewczynkę), który spędza wakacje na farmie swoich dziadków. To oznacza takie rzeczy, jak pomaganie w opiece nad zwierzętami,

uprawie roślin, eksploracja okolicy, szkolenia pieska, obsługa piły i innych narzędzi, których bym nie dała prawdziwemu jedenastolatki.

Demo jest bardzo krótkie, ale pozwala się zapoznać z ogólnym charakterem gry – nostalgiczna podróż w czasie do bezstroskich letnich wakacji na wsi. Podejrzewam, że wszyscy, którzy faktycznie mają takie wspomnienia z dzieciństwa bardzo docenią klimat „Everdream Vallley”. I nie tylko takie osoby, ponieważ ja nigdy nie widziałam krowy z bliska, a też się dobrze bawiłam w tym demo.

A jak już o krówkach mowa. Zwierzęta w tej grze są przeurocze. I co najważniejsze – można je głaskać. Wybór psiego kompana to najtrudniejsza decyzja, ponieważ każda z dostępnych ras jest śliczniutka. Psa można też szkolić i jak się to robi, to zaczyna za nami podążać.

Szkoda tylko, że nie udało mi się doświadczyć tej części gry, gdzie w nocy można się wcielać w różne zwierzęta. Nie wiem, czy nie jest to jeszcze zawarte w demo, czy po prostu nie udało mi się zrobić czegoś, co jest potrzebne do odblokowania tej mechaniki. Z pewnością jest to coś, co wyróżnia „Everdream Vallley” na tle innych symulatorów farmy i nie mogę się doczekać premiery pełnej wersji, żeby móc się pobawić tą mechaniką.



# Kuźnia Retro POLANIE



**NIE** samym Wiedźminem nasz polski gamedev żyje, a i od kilku dekad odnosi sukcesy w branży rozrywki elektronicznej. Parafrazując Reja, Polacy nie gęsi i swój RTS mają!

~Hefajstos

A tym RTS-em są „Polanie”, czyli wyprodukowana przez MDF i wydana przez USER w roku 1996 na dyskietkach gra komputerowa (zaś rok później na płytach CD).

## Daj, acj ja pokodzę...

Autorem projektu jest Mirosław Dymek, który zafascynowany wyprodukowanym przez Blizzard „Warcraft: Orcs & Humans” (a zwłaszcza jego algorytmiczną stroną) postanowił stworzyć własną strategię czasu rzeczywistego.

Tak więc w tydzień powstało grywalne demo z jedną mapą i kilkoma jednostkami, zaś sam Mirosław (ówczesnie student) próbował znaleźć kogoś chętnego do wsparcia i wydania projektu. Ostatecznie trafił do hurtowni oprogramowania USER, która po zasugerowaniu programiście kilku zmian, zgodziła się tytuł wydać.

Pół roku później – i z pomocą kilku zaprzyjaźnionych studentów – udało się stworzyć grywalny produkt. „Polanie” okazali się być sporym sukcesem, zdobywając nawet nagrodę za najlepszy debiut na katowickich targach Play-Box.

## ...a Ty pogrywaj!

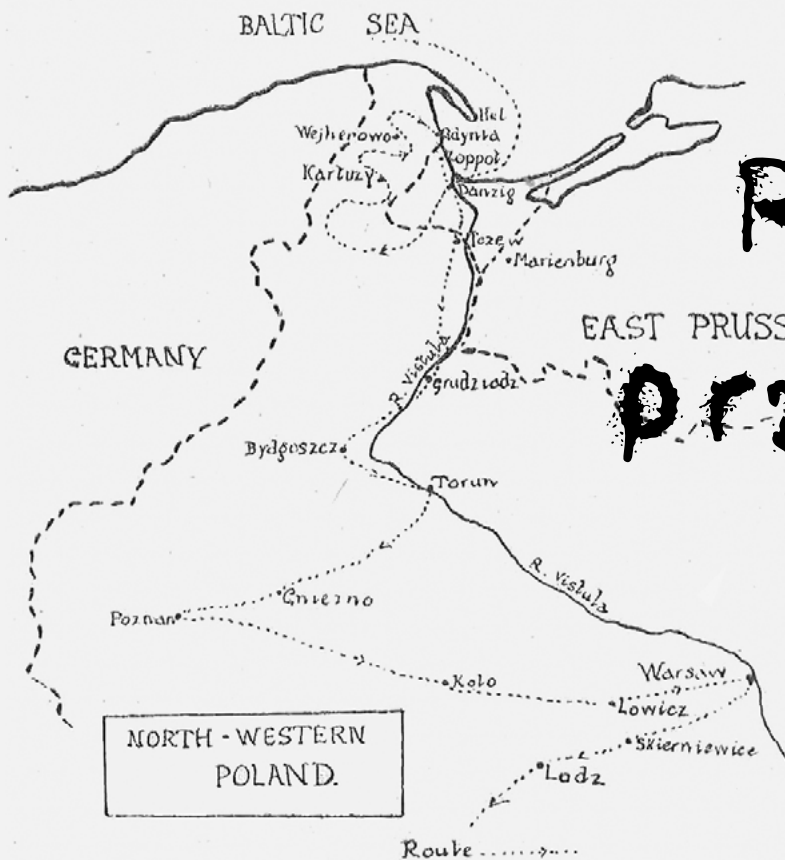
Książę Mirko powraca z wojennej wyprawy i dowiaduje się, że jego ziemie zostały najechane przez wrogich sąsiadów: plemiona Wioletów, Wiślan, Pomorzan i Mazowszan. Nasz monarcha przysięga więc pomścić pomordowanych i odzyskać to, co mu należy (oraz zdobyć nowe tereny).

I tak też w ramach kampanii przyjdzie nam rozegrać aż dwadzieścia pięć scenariuszy, w ramach których rozbudujemy nasze królestwo i armię. Nie ma jednak nic za darmo, dlatego w pierwszej kolejności musimy zadbać o... mleko. Tak, mleko! Jest to jedyny surowiec w grze, a w dodatku określany lakonicznym „paskiem mleka” zamiast klasycznych cyferek. Wszystko biało na białym.

## Polanie czy Polatak?

Choć mlekiem (i krwią) płynie rozrywka, to gra zestarzała się niczym wino. Przaśna na dzisiejsze czasy grafika, rewelacyjne udźwiękowienie i swojski, słowiański klimat z pewnością na długo przykują do ekranów miłośników strategii oraz patriotów.





# Rowerem przez II RP



**W XXI wieku, mimo postępu w motoryzacji – a może właśnie przez niego? – rowery ciągle cieszą się olbrzymią popularnością. Ekologiczne, pozwalające rozwinąć muskulaturę i oddychać pełną piersią (tu zalecane jest jednak uprzednie zapoznanie się z jakością powietrza w okolicy) – co prawda niekoniecznie nadające się do wszystkich warunków, ale i tak rowerem lepiej używać niż nie używać. Zdecydowanie potwierdzają to zapiski pewnego angielskiego dżentelmena.**

~Ghatorr

## Z błot Passchendaele do bagien Polesia

Bernard Newman to nieprzeciętna postać – w czasie swojego 70-letniego życia zwiedził spory kawałek świata, poznał wielu ciekawych ludzi (od Gandhiego po Hitlera), napisał prawie 140 książek i przeżył horror frontu zachodniego I wojny światowej, walcząc m.in. pod Passchendaele. Był wielkim entuzjastą podróży – jak sam twierdził, to wspaniały (albo wręcz jedyny) sposób by z pierwszej ręki poznać problemy dręczące wiele państw. Sam wcielał tę doktrynę w życie, odwiedzając m.in. Ukrainę, Rumunię czy też właśnie Polskę, o której napisał aż pięć książek, z których pierwszą było „Pedalling Poland”, wydane u nas jako „Rowerem przez II RP”.

Omawiana książka to nie opis fikcyjnych wydarzeń – choć przy niektórych wydarzeniach aż ciężko w to uwierzyć – a historia wyprawy autora w 1934 do młodego państwa. Już jeden rzut na mapę przedstawia nam trasę – od Wolnego Miasta Gdańsk do Wielkopolski, stamtąd do Warszawy, na Śląsk przez Łódź, potem tak prościutko na wschód aż do granicy z Rumunią, po czym dzielny przejazd po Kresach, dobiegający końca na „zakazanej” (bo nieuznawanej przez jedno z państw której dotyczyła) granicy z Litwą. Łącznie daje to 421 stron tekstu.

## Angielskim dowcipem w Polskę

Oczywiście nawet najbardziej fascynujący kraj da się zapewne nudno opisać, a grubość książki staje się wadą, jeśli można jej użyć jako zastępstwo dla leków nasennych. Na szczęście w tym wypadku nie ma o czymś takim mowy – Bernard Newman bowiem był człowiekiem, który nie bał się być wyjątkowo bezczelny i natarczywy, jeśli go coś zaciekało (sam przyznaje, że go dziwiło, ile cierpliwości mieli do niego mieszkańcy Polski), a do tego miał talent do pakowania się w mniejsze lub większe kłopoty. Już od pierwszych stron, gdy gdańscy policjanci próbowali dać mu mandat, przykuwa uwagę zarówno swoimi perypetiami, jak i stylem, w jakim je opisuje. Wszystko jest opisane w lekki, gawędziarski sposób, autor sygnalizuje jak z rękawa zabawnymi historijkami, często

nawiązując do swoich poprzednich przygód, m.in z Rumunii, a do tego ciągle sam szuka kolejnych ciekawych rzeczy.

Nieoczekiwanym drugim bohaterem książki jest George. Tak właśnie Newman nazwał swój rower, który w „Rowerem przez II RP” jest nie dość, że tytułowym bohaterem, to jeszcze drugą najważniejszą postacią, która nie waha wyrażać się opinii na temat polskich dróg albo pomysłu przejazdu przez co gorsze tereny pociągiem. Traktowanie go w ten sposób przez autora dodaje książce sporo uroku i humoru – a i tak ich nie brakowało, czyli robi się jeszcze lepiej!

### Tekstowo-graficzne okno w przeszłość

Ważnym elementem „Rowerem przez II RP” są zdjęcia. Autor może i nie miał dostępu do takiej technologii jaką mamy obecnie, ale i tak robił, co mógł. Dzięki temu lekturę uprzyjemniają wizerunki ludzi z tamtego okresu, architektonicznych ciekawostek, a nawet efektów powodzi, która nawiedziła Małopolskę. Niestety, jak sam przyznaje na kartach książki, spora część zdjęć z południowej Polski nie wyszła z powodu problemów technicznych – wielka szkoda, bo narobił smaku opisując spotkania z ludnością romską.

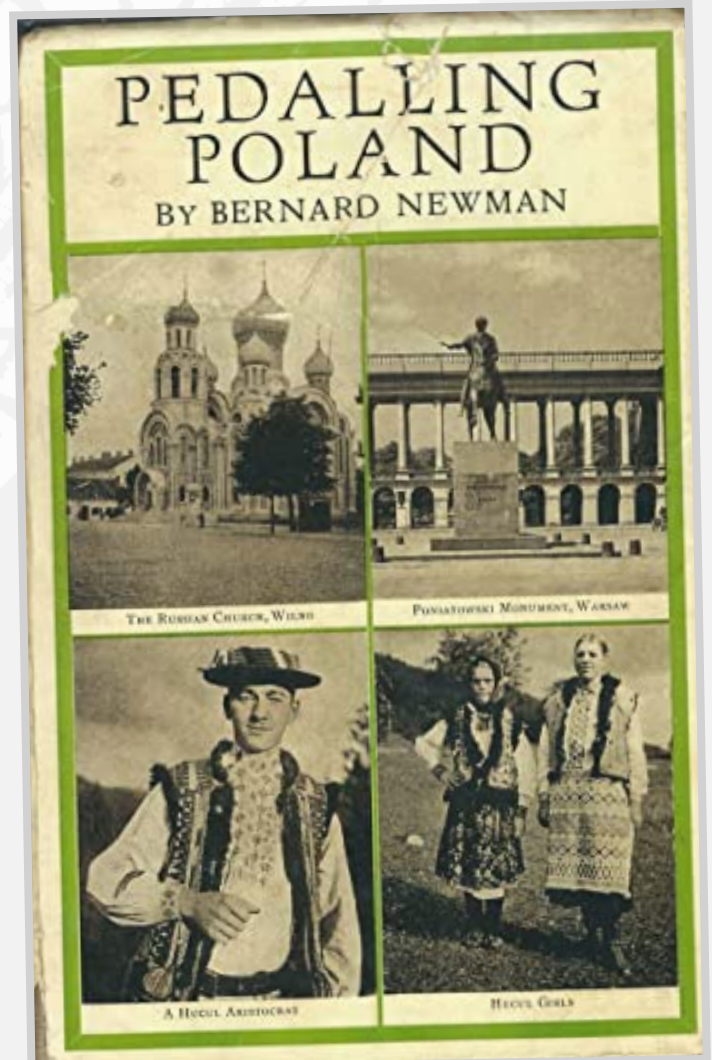
Pewne trudności przy lekturze mogłyby budzić istna burza nawiązań, która dla obecnego czytelnika – zwłaszcza nieobytego z wiedzą na temat Europy w okresie międzywojennym – są po prostu niezrozumiałe. Na szczęście wydawnictwo Znak przyszło nam z pomocą i zaopatrzyło książkę w solidny zbiór przypisów, tłumaczących nawiązania kulturowe (Newman lubił odwoływać się do brytyjskich powiedzonek, polityków i tak dalej), poprawiając błędy, które autor popełnił przy lekturze (jak choćby dziesięciokrotne zawyżenie liczby ofiar wspomnianej już powodzi) czy choćby wspominając o losach napotkanych rzeźb czy budynków (niestety, sporo tutaj wzmianek typu „zniszczone przez Niemców/Sowietów w czasie wojny”).

### Sos słodko-gorzki o posmaku Austriaka

Nie można nie wspomnieć o fascynującej możliwości spojrzenia na Europę w tamtym okresie z punktu widzenia temporalnego tubylca. Zachwyt autora nad wieloma cudami naszego kontynentu ustępuje tylko optymistycznej wierze, że doświad-

czenia ostatniej wojny czegoś ludzi nauczyły, plotki o wielu okrutnych rzeczach są tylko tym – plotkami. To ostatnie wyszło, z perspektywy czasu, co najmniej niezręcznie, bo spora część niepokojących pogłosek, o których wspomina, pochodzi z Niemiec i ZSRR, i wszyscy dobrze wiemy jak to się skończyło.

Czyta się to świetnie, szybko – i czasami trochę smutno. Te wszystkie wzmianki o planach na kolejne wizyty, optymistyczne spojrzenie na otaczający go świat, zachwyty nad lokalnymi dziełami sztuki, zwracanie uwagi na to, ile problemów II RP odziedziczyła po zaborcach i jak je rozwiązuje – wszystko to zaledwie kilka lat później zostało zniszczone. Co prawda w sprzedaży znajduje się już „Rowerem przez Polskę w ruinie”, opowiadające o powojennej wyprawie Newmana, i nie mogę się doczekać by móc porównać te dwie książki, ale czuję, że będzie to jeszcze bardziej gorzka pigułka. Szkoda, że pewien wredny Austriak i jego świta tak popsuli odbiór tej książki – bo bez straszego bagażu dziejów jaki po sobie zostawili byłaby to po prostu przyjemna, interesująca i wesoła opowieść o przygodach Anglika w, jak to określa, szybko rozwijającej się, przyszłej potędze.



# Zwrotnice dziejów

Alternatywne  
historie Polski





**CZASEM, choć człowiek zdaje sobie sprawę, że to nie jest najzdrowsze zachowanie, potrafimy się i łamać sobie głowę „co by było gdyby”. Co by było, gdybym wtedy nie skręcił? Poszedł na inną uczelnię? Miał lepszy tekst do odpyskowania tamtemu wrednemu gościowi? Gdyby z tamtą/tamtym lepiej wyszło? Gdy takie myślenie zaczyna obejmować większą skalę, zaczynamy mówić o historiach alternatywnych.**

~Ghatorr

Słynny efekt motyla głosi, że niewielka zmiana potrafi doprowadzić do olbrzymich konsekwencji. Nabiera to szczególnego znaczenia w historii, która co prawda jest pchana do przodu przez długofalowe trendy i inne skomplikowane rzeczy, ale gdzie pojedyncze wybory i efekty ważniejszych zdarzeń potrafią sporo namieszać. Właśnie o tym traktuje książka „Zwrotnice dziejów. Alternatywne historie Polski”, napisana przez Andrzeja Chwałbę (profesora historii i wiceprezesa Polskiego Towarzystwa Historycznego) i Wojciecha Harpułę (dziennikarza i redaktora naczelnego „Gazety Krakowskiej”).

Autorzy skupiają się na kilku wybranych scenariuszach, które uznali zarówno za możliwe – z tego powodu zignorowano np. niesławny pomysł sojuszu polsko-niemieckiego przed II wojną światową – jak i za znaczące – tutaj jako przykład mało istotnego wydarzenia podano chrzest Mieszka I, bo gdyby nie uczynił tego on, to zrobiłby to prędzej czy później jakiś inny kandydat do władzy na tych ziemiach. Do tego podeszli do tematu na poważnie – starając się trzymać realizmu, nie odchodząc zbyt daleko w swoich gdybaniach (wszystkie scenariusze kończą się w momencie, gdy konieczne byłoby ustalenie dodatkowych zmian dla ich dalszego omówienia), nie „dorabiając” postaci historycznych, które mogłyby się narodzić/zasłynąć po zaproponowanej zmianie etc. To nie beletrystyka, jak niektóre powieści alternatywno-historyczne, a książka popularnonaukowa.



Mamy tu do czynienia z siedmioma scenariuszami – brak rozbicia dzielnicowego, wnuk Kazimierza Wielkiego wstępujący na tron Polski zamiast Jagiełły, zniszczenie Zakonu Krzyżackiego przez Zygmunta Starego, utworzenie kościoła narodowego przez Zygmunta Augusta, brak egzekucji Samuela Zborowskiego przez kanclerza Jana Zamojskiego, elekcję Habsburgów na tron Rzeczypospolitej oraz brak Konstytucji III Maja. Za każdym razem zmiany są, zdałoby się, niewielkie – ot, ktoś mający nieco więcej szczęścia, odrobina zdecydowania, nawet coś tak drobnego jak brak wymierzenia kary śmierci – ale ich wpływy szybko narastają. Autorzy za każdym razem solidnie omawiają tło historyczne, przedstawiając, czemu w prawdziwej historii doszło do takich wydarzeń, po czym przechodzą do dyskusji nad skutkami. Dzięki temu

czyta się to szybko i przyjemnie, a do tego można podejść do lektury bez uprzedniej rozbudowanej wiedzy historycznej. Oczywiście podstawy i tak są wymagane – ale takie rzeczy jak bitwa pod Grunwaldem, testament Bolesława Krzywoustego czy unia polsko-litewska raczej są znane wszystkim.

Mimo ograniczania się tylko do najbardziej oczywistych i bezpośrednich zmian, wygląda na to, że autorzy dobrali przede wszystkim takie wydarzenia, których skutki byłyby dla naszego kraju co najmniej pozytywne. Czasem jest to aż zatrważające – szczególnie gdy dotyczy to kwestii Zakonu Krzyżackiego/

Prus, mających aż nadnaturalne szczęście (i to nie jest domena tylko historii alternatywnych – Cud Domu Brandenburskiego udowadnia, że coś z nimi zawsze było nie tak). W kilku miejscach widać było u jednego z autorów uprzedzenia odnośnie wschodniego kierunku dyplomacji polskiej, co samo w sobie może zachęcić do dalszego zapoznawania się z tematem efektów unii polsko-litewskiej.

Historie alternatywne to fascynujący element literatury beletrystycznej oraz popularnonaukowej – i „Zwrotnice dziejów” stanowią przystępny pierwszy kontakt z tym gatunkiem. Książka jest dostępna w abonamencie Legimi, więc jeśli ktoś z tego korzysta, to może, a nawet powinien zerknąć.



**PATRIOTYZM w muzyce to temat popularny, choć może nie w takim stopniu jak w kinie czy literaturze. Niemniej jednak można znaleźć kilka ciekawych pozycji ku pokrzepieniu serc i pobudzeniu zmysłów.**

~Hefajstos

I dokładnie takim albumem są „Morowe Panny”, czyli projekt muzyczny Dariusza Malejonka (tak, dokładnie tego od „Arki Noego”) i artystek polskiej sceny muzycznej. Płyta wydana 8 sierpnia 2012 roku przez Agencję Artystyczną MRJ oraz Muzeum Powstania Warszawskiego w ramach trzynastu utworów odnosi się do historii kobiet z czasu powstania warszawskiego.

### Czym głosem

Wśród artystek znalazły się: Paresłów (hip-hopowy duet dwóch raperek), Mona, Lilu, Paulina Przybysz, Ania Brachaczek, Marika, Halina Mlynkova oraz Anita Lipnicka (w duecie z Johnem Porterem, na gitarze). Udział wzięły również piosenkarka Katarzyna Groniec (którą możecie kojarzyć chociażby z polskiego przekładu „Millhaven” do animacji o tym samym tytule) oraz aktorka i artystka kabaretowa Jadwiga Basińska (tak, z kabaretu Mumio).

I tak każda z Pań przedstawia inną powstańczą historię w innym stylu muzycznym – mamy tu reggae, jazz, rock, hip-hop, a nawet poezję śpiewaną i elementy pieśni patriotycznych. Ale płyta to nie tylko historie

kobiet, ale też samej Warszawy – zarówno tej z okresu wojny, jak i dzisiejszej. Całość zawiera w sobie niesamowity ładunek emocjonalny, nie popadając przy tym w tandetę i sztampę (no, może minimalnie).

### Kim jest „Morowa Panna”?

Tytułowe „Morowe Panny” to projekt rocznicowy Muzeum Powstania Warszawskiego z roku 2012. Oprócz płyty miejsce miały debata, wystawa fotograficzna Tomasza Sikory (po tytułem „Morowe Panny, czyli współczesne portrety niewiast dzielnych”) oraz uliczna sonda.

Niestety, nie wszystko w projekcie jest idealne – grafiki promujące tytułowe Panny (zarówno ówczesne plakaty jak i okładka płyty) przypominają tandetne komiksy, odbierając całości element godności. Na szczęście, na okładkę patrzeć nie trzeba, można więc oddać się muzyce.

Zainteresowanych projektem odsyłam na Spotify, gdzie dostępna jest kompilacja. Powstały również trzy kompilacje zatytułowane „Panny wyklęte”, choć moim zdaniem nie tak dobre jak płyta sprzed dekady. *Ave!*





**GOŁOŹY ZOMBIE**

Składający z 40 kart, każdy dla 1-2 graczy

| Wzrost | Siła | Wytrzymałość | Inteligencja | Charakter | Wytrzymałość | Siła | Wytrzymałość | Inteligencja | Charakter |
|--------|------|--------------|--------------|-----------|--------------|------|--------------|--------------|-----------|
| 1      | 1    | 1            | 1            | 1         | 1            | 1    | 1            | 1            | 1         |
| 2      | 2    | 2            | 2            | 2         | 2            | 2    | 2            | 2            | 2         |
| 3      | 3    | 3            | 3            | 3         | 3            | 3    | 3            | 3            | 3         |
| 4      | 4    | 4            | 4            | 4         | 4            | 4    | 4            | 4            | 4         |
| 5      | 5    | 5            | 5            | 5         | 5            | 5    | 5            | 5            | 5         |
| 6      | 6    | 6            | 6            | 6         | 6            | 6    | 6            | 6            | 6         |
| 7      | 7    | 7            | 7            | 7         | 7            | 7    | 7            | 7            | 7         |
| 8      | 8    | 8            | 8            | 8         | 8            | 8    | 8            | 8            | 8         |
| 9      | 9    | 9            | 9            | 9         | 9            | 9    | 9            | 9            | 9         |
| 10     | 10   | 10           | 10           | 10        | 10           | 10   | 10           | 10           | 10        |

1 **Niesamowita siła:** porażki konsekwencją IK3 + premia do obrażenia

2 **Niesamowita zręczność:** testu Zręczności. W przypadku porażki zostaje ranny (odnosi IK3)

3 **Niesamowita moc:** Ciepłota, przybiera niebezpieczne rozmiary

4 **Niesamowita kondycja:** Zmniejszenie obrażenia o połowę

5 **Niesamowity wygląd:** Kuchnia, która wyraża twarz lub przybiera specyficzny kształt w zależności od wszystkich kontaktów w określony będzie nieudany, Bohater dostaje 1 punkt

6 **Pamięć absolutna:** Pamiętam wszystkie wyrażenia, które kiedykolwiek użyłem. Wtedy oraz umiejętności, jeśli test dotyczył był już niepomyślny, teraz nie mogę zapomnieć

7 **Przewodzenia:** Jeśli test nie zostanie zakończony, to nie zatrzymam się

8 **Dasz języków:** Nie porozumiewam się z innymi, jeśli test nie zostanie zakończony, to nie zatrzymam się

9 **Niesamowita celność:** Nie spudłuję, choćbym chciał! Bohater dostaje 1 punkt, jeśli test nie zostanie zakończony, to nie zatrzymam się

10

# WYCIĄGNIJ RĘKĘ, PO WIEDZĘ, KTÓRA NIGDY NIE BYŁA PRZEZNACZONA DLA LUDZI



**Hospitalizacja**

Następnie pod względem skuteczności leczenia są szpitale psychiatryczne. Można uznać, że mają pewną przewagę nad opieką domową – leczenie jest stosunkowo tanie, a niekiedy opłacane przez państwo lub stan. Szpitale bardzo się różnią jakością terapii, a pobyt w niektórych może przynieść więcej szkody niż pożytku. W jednym leczenie traktuje się twórczo i stosowane są nowoczesne terapie, w innych z kolei liczy się tylko na niewiele więcej ponad podstawowe warunki bytowania w odosobnieniu.

Do często stosowanych metod należą zajęcia pod nadzorem terapeuty, terapia manualna, leki oraz hydroterapia, a także elektrowstrząsy (zależnie od okresu historycznego, w którym osadzona jest kampania).

W szpitalach psychiatrycznych psychoanaliza jest z reguły niedostępna. Niektóre instytucje wywołują w pacjentach skłonność do zniechęcenia personelu, które podważa pozytywne skutki leczenia farmakologicznego i powoduje gniew i rozczarowanie po opuszczeniu szpitala – brak zaufania wobec szpitala psychiatrycznych w ogóle.

Rzucić 1K100, aby ustalić skuteczność hospitalizacji.

**Rezultat 01-50° oznacza sukces:** postać 1K3 PP za leki lub terapię. Następnie gracz wykonuje test Poczynalności. Sukces oznacza wyliczenie poczynalności, która wskazuje, że następny będzie m... za miesiąc



**BLACKMONK.PL**

# Patriotyczna Szybka Piątka

**LISTOPAD** to dla nas szczególny miesiąc, z uwagi na przypadające 11 listopada Święto Niepodległości. Nic więc dziwnego, że media popkultury (zwłaszcza kino) chętnie sięgają do naszej historii, by dać nam dzieła ku pokrzepieniu serc. Oto lista tytułów, które warto zobaczyć lub też powtórzyć.

~Hefajstos



## 5. Jack Strong (2014)

Rozpoczynamy od czysto szpiegowskich klimatów. Ryszard Kukliński (Marcin Dorociński) jest pułkownikiem ludowego Wojska Polskiego. Będąc częścią systemu podejmuje współpracę z CIA, by pod pseudonimem przekazywać informacje na temat Układu Warszawskiego.

## 4. W ciemności (2011)

II Wojna Światowa. Drobny złodziejczek Leopold Socha (Robert Więckiewicz) za pieniądze pomaga ukrywającym się w kanałach uciekinierom z getta. Początkowa chęć zarobku z czasem przeistacza się w coś ważniejszego w walce o człowieczeństwo.





### 3. Pianista (2002)

Władysław Szpilman (Adrien Brody), polski pianista żydowskiego pochodzenia unika wywiezienia do obozu zagłady i ukrywa się w ruinach Warszawy. Tutaj musi się zmierzyć z okrutną rzeczywistością, a pomoc przyjdzie z nieoczekiwanej strony.

### 2. Potop (1974)

Jerzy Hoffman prezentuje trwającą niemal pięć godzin ekranizację powieści Henryka Sienkiewicza. Lata 1655-1660, okres najazdu szwedzkiego na Polskę. Młody chorąży Andrzej Kmicic (Daniel Olbrychski) przez podjęte decyzje zostaje okrzyknięty zdrajcą. Decyduje się więc na drastyczne kroki, by odzyskać utracony honor.



### 1. Popiół i diament (1958)

Maciek Chełmicki (Zbigniew Cybulski) to młody akowicz, który otrzymuje rozkaz zastrzelenia sekretarza komitetu wojewódzkiego Polskiej Partii Robotniczej. W wyniku pomyłki zaczyna kwestionować zasadność tego typu rozkazów i rozmyślać nad wartością życia.

### BONUS: Kanał (1956)

Jeden z najważniejszych obrazów w dorobku Andrzeja Wajdy. Kompania porucznika Zadry (Więńczysław Gliński) w ostatnich chwilach Powstania Warszawskiego próbuje przedostać się z Mokotowa do wciąż walczącego Śródmieścia. Jedyne dostępne drogi prowadzi przez kanały.

