

11/2023 (70)

QUINOX TIMES X

SZTUKA PISANIA

Piszący o piszących

WYWIAD Z EMILIĄ KOŁOSA

Więzi pisarskie

SAVE THE CAT! WRITES A NOVEL

By nie pisać jak
kicia pazurem

THE NOVELIST

Autor-widmo

CHŁOPI

Wieś jak malowana

LOKI - DRUGI SEZON

Zielone światło dla MCU



Spis treści

RECENZJE – SERIALE I FILMY

Chłopi.....	4
Taylor Swift – The Eras Tour.....	6
The Marvels.....	8
Loki – drugi sezon.....	10
Atak Tytanów – finałowy rozdział.....	12

RECENZJE - GRY

Solasta: Crown of the Magister.....	16
Evil Genius 2.....	18
Deathbulge – Battle of the Bands.....	20
Saga Hitman cz. 2.....	23

RECENZJE - MUZYKA

Hemlocke Springs.....	28
-----------------------	----

TEMAT NUMERU

Kind Words.....	32
The Novelist.....	34
Save the Cat! Writes a Novel: The Last Book On Novel Writing You'll Ever Need.....	36
Jak pisać. Pamiętnik rzemieślnika – Stephen King.....	37
Jak to jest być pisarką, dobrze?.....	38
NaNoWriMo – do pióra, czas, start.....	40
Wywiad z Emilią Kolosa.....	42
Ranking pisarskich ulubieńców redakcji.....	46

Naczelną czasopisma i szef działu DTP: Lailyren

Szef działu korekty: Solaris

Szef działu redakcyjnego: Ghatorr

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

Korekta: Magda B, Middy Shine, SoulsTornado

Opracowanie graficzno-techniczne: Enter

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, drodzy Czytelnicy!

Jak łatwo można wydedukować po tym, że regularnie wydajemy numery darmowego czasopisma - spora część redakcji naprawdę lubi pisać albo nie wie, że my żartowaliśmy z tym cyrografem. Jest to całkiem przyjemna rozrywka, do tego łatwo dostępna - w końcu by zacząć, wystarczy mieć wiedzę z pierwszych klas podstawówki... Tylko jak to robić dobrze? I jak o pisaniu wypowiadają się ludzie, którzy się tym zajmują?

Każdego, kto chciałby dowiedzieć się więcej o tym, jak układać słowa tak, by ludzie je czytali - zapraszam do zerknięcia na teksty o "Save the cat!" oraz "Jak pisać". Ten drugi zawiera też sporo osobistych uwag autora, Stephena Kinga - i jakby komuś nie było dość tego typu rzeczy, to już czeka na niego opinia jednej z naszych redaktorek, Gray, na temat współpracy z nami. Na deser zdecydowanie polecam wywiad z Emilią Kolosą, która w lipcu zadebiutowała w świecie literatury fantasy "Więziami krwi".

To nie wszystko, oczywiście. Mamy recenzje gier, kontynuację tekstu o serii Hitman, rzut okiem na "Marvels" i drugi sezon "Lokiego"... od koloru, do wyboru!

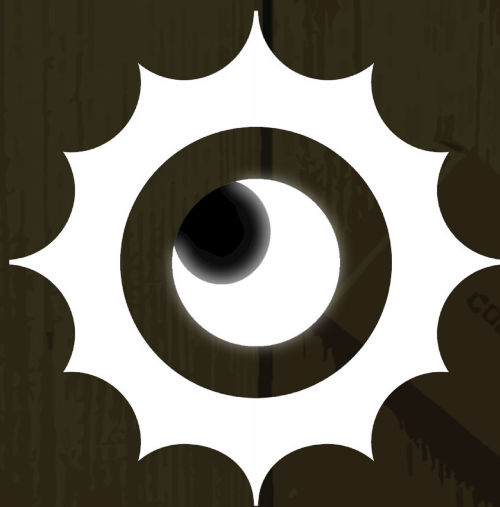
Miłej lektury!

~Ghatorr

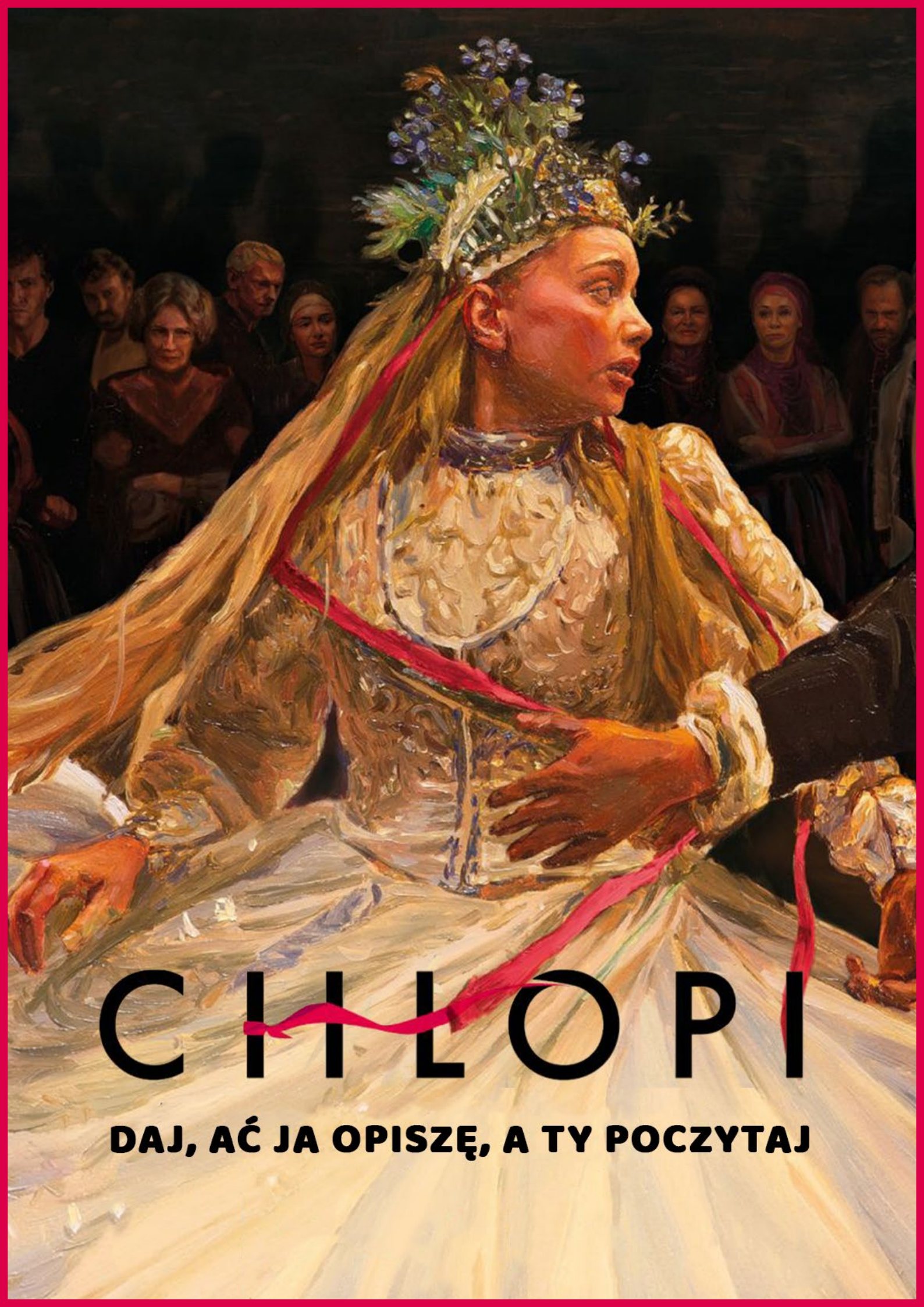
Użyte grafiki – własne, na licencji CC lub według hiperłącza w grafice

Nasza strona
>klik<

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



COLOR SLIDES



CHŁOPI

DAJ, AĆ JA OPISZĘ, A TY POCZYTAJ

WSI spokojna, wsi wesola – chciałoby się zaśpiewać. Zwłaszcza, gdy ta wieś to Lipce jak malowane i animowane, i zaklęte w czterech porach polskiego roku.

~Hefajstos

Chłopi, jacy są, każdy widzi – wszak z powieścią Władysława Reymonta styczeńność mamy na ogół w późnej podstawówce. Ta dwudziestowieczna historia doczekała się kilku ekranizacji (w tym serialu), zaś po ponad stu dwudziestu latach dostaliśmy nową – prosto od twórców „Twojego Vincenta”.

Swoją starą powieść namalowałam...

Lipce. Wieś gdzieś tam w Polsce (nie mylić z obecnie istniejącymi Lipcami Reymontowskimi), gdzieś tam (zapewne) u schyłku dziewiętnastego wieku. Jest koniec września, kiedy to poznajemy naszych bohaterów. Maciej Boryna (genialny Mirosław Baka) to najbogatszy gospodarz w okolicy. Dobiegający sześćdziesiątki dwukrotny wdowiec jest osobą pracowitą i niezłomną, ale też surową i skąpą. Mieszka na swoich włościach z synem Antkiem (Robert Gulaczyk), jego żoną Hanką (świetna Sonia Mielica) oraz trójką dzieci.

Rutyna zmienia się, gdy Stary Boryna żeni się ponownie, tym razem z młodą Jagną Paczesiówną (Kamila Urzędowska). Spora różnica wieku szybko zaczyna dawać się parze we znaki, co popycha Jagnę w ramiona innych mężczyzn (w tym samego Antka). Narastające napięcia doprowadzają do szeregu tragedii i zawirowań w wiejskim życiu mieszkańców.

...bo technikę animacji opanowałam

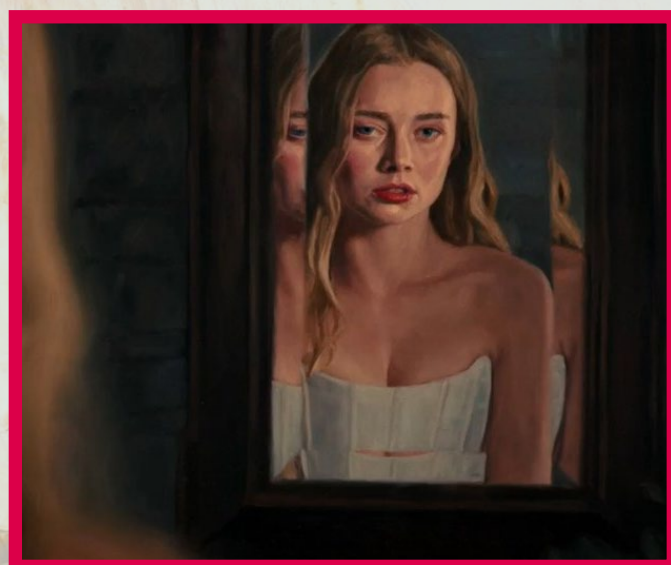
Fabularnie mamy więc „Chłopów” skondensowanych, skróconych i tym samym – niestety spłyconych. Choć trójkąt relacji Boryna-Jagna-Boryna gra tu pierwsze skrzypce, to kosztem ekranowego czasu reszty mieszkańców wsi. Ci gdzieś tam są, coś tam robią i mówią – brakuje jednak ciężaru komentarza i wydźwięku wersji literackiej. Całość cierpi też przez przeskok między porami roku (samo trzydniowe wesele Boryny i Jagny trwa tu zaledwie kilka – bądź co bądź pięknych, ale jednak – minut).

Cierpi też postać Jagny, która jest kompletnie bierna wobec tego, co się dzieje z nią i wokół niej. Filmowa młoda kobieta została sprowadzona do

roli ofiary, jej namiętność i kochliwość nie mają tej siły, co Jagny z kart powieści. Rzutuje to tym samym na resztę bohaterów, spłaszcza też wydźwięk zakończenia. Szkoda tym bardziej, że aktorka wcielająca się w tę rolę zagrała fenomenalnie.

Tu Chełmoński, a tam L.U.C.

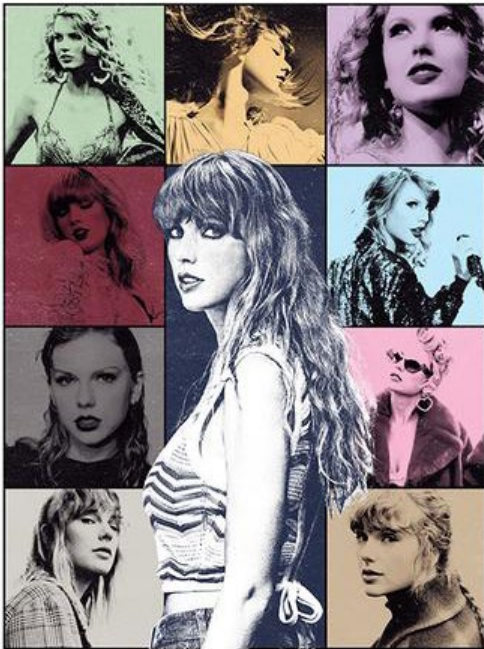
Przedstawienie historii za pomocą ruchomych, malowanych obrazów było pomysłem fantastycznym, dającym cudowny efekt. Wyraźniejszy, pierwszy plan kontrastuje z ledwie muśniętym tłem, przyroda przykuwa wzrok, a mimika i emocje bohaterów zyskują na dynamice. Sporo tu nawiązań do popularnych dzieł sztuki, jak choćby „Babiego lata” Józefa Chełmońskiego (jest nawet piesek!).



Muzyka autorstwa Łukasza L.U.C. Rostkowskiego zasługuje na osobną wzmiankę. Połączenie polskiego folku odgrywanego na klasycznych instrumentach z nowoczesnymi twistami daje rewelacyjny soundtrack. Każdy z utworów dopasowany jest do tego, co dzieje się na ekranie (prym wiedzie tu scena wesela), dodatkowo podbijając wrażenia. Ścieżka dźwiękowa dostępna jest zresztą na Spotify i gorąco zachęcam do jej odsłuchania.

Trzeba siać, siać, siać

Czy warto zatem poświęcić „Chłopom” dwie godziny życia? Ano, jak najbardziej. Mimo swoich problemów i uproszczeń, pozostają wysokiej jakości ekranizacją, dziełem, które może (i zapewne będzie) walczyć o filmowe nagrody. To połączenie tradycji z nowoczesnością i klasyki z technologią przybliży Wam dzieło Reymonta (i być może natchnie do lektury tych, których ta przyjemność ominęła). Na zdrowie!



TAYLOR SWIFT THE ERAS TOUR

gość specjalny
Paramore

1, 2 & 3 sierpnia 2024
PGE Narodowy, Warszawa

TaylorSwift.com/tour

AEG ALTER ART TAYLOR SWIFT TOURING

PO ogromnym sukcesie, jakim jest trasa koncertowa Taylor Swift, w kinach ukazał się film przedstawiający to wydarzenie. Jest to doskonała okazja, żeby liczni spośród jej fanów, którym nie udało się zdobyć biletów, żeby zobaczyć artystkę na żywo, mogli chociaż w ten sposób doświadczyć „The Eras Tour”. Jak oceniam tę produkcję?

~Gray Picture

Co prawda z początku średnio widziałam sens, żeby iść na ten film, skoro mam bilety na koncert. Ale po dłuższym zastanowieniu doszłam do wniosku, że jest dopiero listopad, a bilety mam na sierpień, więc czemu nie. Poza tym moja miejscówka jest dosłownie na samym końcu stadionu PGE, co oznacza, że z tej odległości i tak nie za bardzo zobaczę Taylor – a na ekranie kina będę mogła faktycznie z bliska obejrzeć ten koncert.

Czy było warto? Wydaje mi się, że tak, bo jedyny moment, gdy nie bawiłam się dobrze, to ten, jak w kasie musiałam dać 44 zł za bilet. I tu się muszę przyznać,

że nigdy wcześniej nie byłam w kinie na zapisie koncertu, więc nie wiem, czy to dużo, ale to nadal dwa razy tyle, co za zwykły bilet na film, lub tyle, co dwie dobre kawy. Ale na dobrą sprawę to jest to prawie jedyna rzecz, na jaką mogę narzekać. Druga to ta, że segmentu z albumu „Speak Now” wycięli piosenkę „Long live”, mimo że fragment poświęcony tej płycie i tak jest bardzo krótki.

Nie będę ukrywać, jestem fanką Taylor, więc siedzenie prawie trzy godziny, oglądanie jej występu i okazjonalne darcie mordy do co bardziej rezonujących ze mną fragmentów jej piosenek brzmi jak mój sposób na spędzenie wieczoru. Myślę, że fenomen Taylor polega na tym, jak wspaniały kontakt ma z widownią, jak potrafi zaangażować tłum (np. przy „The One” czułam się, jakby flirtowała personalnie ze mną). Sądzę więc, że nawet ktoś, kto nie jest jej wielkim fanem, bawiłby się całkiem dobrze na tym filmie. Co prawda ta krótka rečka ukazuje się za późno, żeby jeszcze zdążyć na niego do kina, ale pewnie za jakiś czas pojawi się on na jednej z platform streamingowych.



FESTIWAL REMCON 2024

23-25 LUTEGO 2024
AMBEREXPO
GDAŃSK



Fundacja BT



REMCON

amber
expo



MARVEL STUDIOS

~~THE~~ MARVELS NOT SO



CZAS płynie zarówno w naszym świecie, jak i w filmowym uniwersum Marvela. Mamy bohaterów debiutujących, mamy postacie drugoplanowe ze swoim „pięć minut”, mamy też powroty. I w najnowszym (trzydziestym-trzecim!) obrazie MCU powracają nie jedna, nie dwie, ale aż trzy marvelous characters.

~Hefajstos

„The Marvels” to historia, która łączy wątki trzech wprowadzonych w poprzednich fazach postaci – Carol Danvers (Brie Larson), Monici Rambeau (Teyonah Parris) oraz Kamali Khan (Iman Vellani). Na stanowisku reżyserskim zasiadła Nia DaCosta, znana z dość ciepło przyjętego remake’u „Candymana”. Efekt tej marvelowej pracy jest dość... mierny.

3... 2... 1... start!

Nowa liderka rasy Kree, Dar-Benn (Zawe Ashton) odnajduje jedną z mistycznych Kwantowych Bransolet – pary artefaktów, której drugą połowę posiada mieszkająca w New Jersey Kamala, operująca pseudonimem Ms. Marvel. Dzięki temu zyskuje moc otwierania portali w przestrzeni kosmicznej, których krucha stabilność stanowi zagrożenie dla tego uniwersum. Tym samym też – moce trzech bohaterek splątują się na poziomie kwantowym, co zmusza je do współpracy.

Tak więc nasze heroiny łączą siły, by powstrzymać najeźdźców, uratować świat(y) oraz rozwiązać własne, przyziemne problemy. To wszystko w zaledwie stu minutach, co jest dość krótkim czasem trwania, jak na produkcje MCU.

Captain. Captain. Fangirl?

Cieżko powiedzieć, co jest bezpośrednią przyczyną kiepskiego otwarcia oraz całokształtu obrazu. Z jednej strony mamy kompletnie beznadziejną antagonistkę, która zdaje się być rozwodnionym Ronanem. Rozumiem jej motywację i cele, widać jednak wyraźnie, że scenarzystki (wspomniana już DaCosta oraz Megan McDonnell, pracująca wcześniej przy „WandaVision”) nie wiedziały, co z nią zrobić. Miota się więc po ekranie ze swoim młotem i zaciśniętymi zębami, nie pozostawiając po sobie żadnego wrażenia.

Z drugiej strony zaś są relacje między trójką bohaterek. Ich problemy i utarczki zdają się tylko co

jakiś czas wyływać, nie mając większego znaczenia dla fabuły. Carol boi się pracy w grupie i wciąż nie może poradzić sobie z utraconymi wspomnieniami. Monica ma żal do przyszywanej ciotki o porzucenie, zaś Kamala widzi w Kapitan Marvel ucieleśnienie cnót i ideałów. W kulminacyjnym momencie Panie przybijają przysłowiową piątkę i zapominają o sprawie.

W kosmosie nikt nie usłyszy szmiry

Wizualnie dostaliśmy film wyglądający jak typowa produkcja Marvela. Świeatko tu, kosmiczny statek tam, teleportacyjny efekt pomiędzy. Jest bezpiecznie i do bólu greenscreenowo. Muzycznie ciężko cokolwiek oceniać, soundtrack tym razem nie dostarczył żadnych emocji, a i dobrane utwory szybko wypadają z pamięci.

Zarówno planety, po których poruszają się postaci (poza Ziemią), jak i kosmos, również nie wywołają w Was choćby westchnięcia z zachwytu. Kolory zdają się być wyprane i pozbawione blasku (nawet na skąpanej w słońcu rozśpiewanej Aladnie). Aż człowiek tęskni za „Quantumanią”, która w swym – dość paskudnym – CGI miała odrobinę wizualnej różnorodności.



Quo Vadis, Ladies (and Marvel)?

Wielka szkoda, że film kompletnie nie wypalił – i mówię to z perspektywy osoby, która dobrze bawiła się na „Captain Marvel” w kinie. Być może końcowy efekt byłby inny, gdyby „Marvels” dostały własną serię lub więcej czasu ekranowego (godzina mogłaby zdziałać cuda). Może jednak jest to kolejna gorzka lekcja, którą Feige i reszta muszą przyjąć, by sytuacja w ich rozbuchanym uniwersum się poprawiła. Czas pokaże. **Ave!**



MARVEL STUDIOS

LOKI

SEASON 2

Glorious purpose of Marvel's show

POZA faktem, że Marvel jest w piątej fazie swojego wielkiego Uniwersum Kinematograficznego, znajduje się też w okresie trudów i sporych problemów. Przesuwanie kolejnych premier, nadmiar bohaterów i wątków prowadzących donikąd oraz niepewna przyszłość Kanga nie wyglądają dobrze. Na szczęście, jest też pewien bóg...

~Hefajstos & Lailyren

Hefajstos: Bogiem tym jest oczywiście Loki, czarownicę magik z Asgardu, który z szelmowskim uśmiechem i przerośniętym ego kradnie każdą scenę. Powraca więc z drugim sezonem swojego serialu, dostarczając nam najlepszej, jak dotąd, rozrywki w streamingowej części MCU.

Lailyren: Oj tak. Bóg Psot zdecydowanie wślizgnął się na platformę streamingową Disney+ wraz z drugim sezonem swojego show, by podbudować opinię po tragicznym efekcie „Tajnej Inwazji” i średniej jakości pozostałych seriali z podwórka MCU. Drugi sezon „Loki’ego” jest przyjemnym balsamem na moje fanowskie serce!

Loki biega w kółko

Hefajstos: Zaczynamy klasycznie, czyli tam, gdzie skończyliśmy poprzednio. Loki zostaje wyrzucony przez Sylvie do TVA, co powoduje u niego niekontrolowane skoki czasowe. Znając i rozumiejąc zagrożenie, jakie niesie ze sobą armia Kangów i wojna Multiwersów, próbuje przekonać swoich towarzyszy do ratowania wszystkich i wszystkiego.

Laily: Koncept jest, jak przedstawił Hefajstos, bardzo przystępny – i bardzo dobrze! Fabuła skupia się bowiem na ograniczonej liczbie postaci, przez co zdecydowanie łatwiej się za nią podążyć, ale też widz czuje się bardziej zakorzeniony w przedstawionym świecie. Mimo zabawy czasem i wspomnianym już koncepcie multiwersów, historia jest zrozumiała, a samo uproszczenie nie umniejsza ciekawości całej historii.

Ponadto, dzieło to bardzo dobrze balansuje między powagą sytuacji i elementami komediowy-

mi. Trudniejsze sytuacje przeplatane są gagami w bardzo nienachalny i naturalny sposób, dając odbiorcom chwilę na oddech, ale też wbijając w fotel, gdy tego trzeba. A zdecydowanie jest tu też kilka zaskoczeń! Twórcy bowiem zaszarżowali w niektórych miejscach aż miło.

Figury na multiwersum plansz

Hefajstos: Obsada – zarówno powracająca z poprzedniego sezonu, jak i nowi gracze – spisali się na medal. Hiddleston i Di Martino jako para Lokich wypadają fenomenalnie, a ich chemia działa jeszcze lepiej. Owen Wilson jako Mobius i Wunmi Mosaku jako Łowczyni B-15 dotrzymują im kroku. Z nowych postaci mamy Ke Huy Quana (Short Round!) jako Ourobosa, genialną złotą rączkę TVA oraz Jonathana Majorsa jako Victora Timely – jednego z wariantów złowieszczego Kanga. Każdy ma tu swoje pięć minut i szansę by Iścić – i każdy to wykorzystuje.

Laily: Tak – to, w jaki sposób skupiamy się na postaciach i dajemy aktorom wykazać się pod względem kunsztu, jest jednym z elementów, który podnosi mocno jakość show względem poprzednich produkcji. Tu faktycznie widać, że grającym zależy i mam wrażenie, że bardzo dobrze bawili się na planie, co mocno wpływa na odbiór produkcji. Ten sezon zdecydowanie jest niesiony przez bohaterów, ich relacje i emocje, którym dano wybrzmieć ładnymi i długimi zbliżeniami na twarze odtwórców danych ról.

Zielono, animacyjnie, makaronowo

Hefajstos: Wizualnie mamy tutaj najwyższy serialowy poziom. Połączenie CGI i praktycznych efektów sprawia, że seans wypada przyjemnie i nie nuży widza. Nie da się oczywiście oszukać oka współczesnego widza, więc i greenscreeny wyłapiecie z miejsca – nie ujmuje to jednak produkcji ani joty.

Laily: Z mojej perspektywy greenscreenów nie wyłapałam, więc jest to kwestia indywidualna, acz zgodzę się z całą resztą. Stylizacja i kolorowanie filmu fascynuje, ułatwiając wniknięcie w klimat retro futurizmu we wszystkich scenach dzieją-

cych się w TVA, a jest tu ich sporo. Dodatkowo, kreatywność wykorzystywania wszelakich mocy cieszy oko, zwłaszcza w przypadku fanów Lokiego.

Zaś jeśli o muzykę chodzi, to ten sezon sprawił, że motyw przewodni całego sezonu wbił mi się w głowę dużo bardziej niż soundtrack napisany dla Avengersów. W pewnym momencie, już po usłyszeniu kilku pierwszych nut, ekscytacja rosła mi automatycznie i wbijałam wzrok w ekran ciekawa, co tym razem wydarzy się przy owym intrygującym akompaniamentem. Tak się tworzy dobry duet audio-wizualny!

I'm lovin it!

Hefajstos: O tym że produkcję wspomógł McDonald's wie zapewne każdy z Was. Trzeba przyznać, że nie mamy tutaj do czynienia z nachalnym product placementem – marka ma swoją małą rolę w tym świecie, zgrabnie łącząc wątki tego sezonu ze swoim stałym menu. Całościowo więc dostajemy wysokiej jakości serial, który jest dobrze przemyślany i nie powiela banalnego, korporacyjnego schematu. Widać, że jak się chce, to można.

Laily: Można, jak najbardziej, jeszcze jak! Widać, że twórcy wiedzieli, co robią i wykorzystali wszystkie karty ze swojej talii w jak najbardziej efektowny sposób. Sezon ten nie tylko domyka wątki z pierwszej części, ale też sprawia, że mają więcej sensu i podnoszą generalny odbiór całości. Co więcej, serial „Loki” działa bardzo dobrze jako osobny byt, który może zainteresować również osoby, które jakimś sposobem ominęła cała dotychczasowa dyskografia należąca do MCU. Jest to po prostu spójny serial, który zapewni wiele emocji nie tylko zagorzałym fanom, ale też osobom, których nie interesuje aż tak kino superbohaterkie.

Hefajstos: Gatunkowo bliżej „Lokiemu” do science-fiction, niż pełnoprawnego kina superbohaterkiego. Można wręcz pokusić się o stwierdzenie, że to marvelowski „Doctor Who” – łączący charyzmę bohaterów z idącymi w retrofuturizm machinami i rzucającym żartem w obliczu niebezpieczeństwa protagonistą. Widać formuła działa zawsze. Nic, tylko przygotować popcorn i zagłębić się na kilka godzin przed TV(A).



FINAL SEASON

Attack on Titan

進撃の巨人



TYTANICZNA PRACA
ZA NAMI - NARESZCIE!(?)



TEMPUS Fugit – powiedzieliby zapewne laconicznie i zmęczonym głosem członkowie Oddziału Zwiadowczego, patrząc wstecz na to, co przeżyli. „Czas płynie” powiedzą również fani, gdy po dziesięciu latach mogą obejrzeć finał serii autorstwa Hajime Isayamy. Co my powiemy? Przekonajcie się sami!

~Hefajstos & Lailyren

Hefajstos: Oj, kazała nam MAPPA czekać długo na kolejne (niemal komicznie dzielone na Final Finale) odcinki. Oczekiwanie zakończone, emocje powoli opadają niczym kurz na polu bitewnym. I mogę Was (tych, którzy – tak jak ja – nie przeczytali do końca mangi) zapewnić, że finał całkowicie dostarcza, kończąc serię z szacunkiem i bez podlizywania się fanom.

Lailyren: Przyznam, że właśnie to bardzo dziwne dzielenie finału na sezon, który wychodził w dwóch częściach (z przerwą), potem film i na koniec jeszcze trzy chaptery sklezione w kolejny film... Popsuło mi to mocno odbiór końca tej serii. Przez to sama miałam lekki problem ze zrozumieniem niektórych wątków. Więc szczerze zazdroszczę osobom, które czekały do wyjścia ostatniego filmu z ruszeniem pierwszego odcinka ostatniej części serii. Mimo, że zostaną zbombardowane fabułą bez żadnej ochrony, to przynajmniej łatwiej im będzie pojąć dziejące się wydarzenia.

Rumble Rumble

Hefajstos: Koniec zamknięty w osiemdziesięciu czterech minutach rozpoczynamy tam, gdzie zakończyliśmy film. Garstka pozostałych przy życiu Zwiadowców próbuje powstrzymać Apokalipsę z kościanych rąk Erena Jaegera. Od samego początku emocje są więc na najwyższych obrotach, a co chwila dostajemy kolejnym „co do...?”. Samo zakończenie (dość kontrowersyjne w internetowych i weebowych kręgach) usatysfakcjonowało mnie w pełni, choć domknięcia kilku wątków spodziewałem się w inny sposób. Happy end musiał ustąpić życiowemu cyklowi ludzkiej niechęci. I dobrze (jak mi nie mam).

Laily: Ja tu znowu sceptycznie. Tak jak akcja działa się dynamicznie i satysfakcjonująco, a plot twisty sypały się równo, to chyba ta seria zdążyła mnie już przyzwyczaić do pewnych rozwiązań i zaskoczeń, przez co stałam się na to trochę obojętna. Jednak wszechogarniająca beznadzieja

i tragedia ludzkiego życia wobec przeciwności losu towarzyszy tej serii od samego początku. Można aż pokusić się o stwierdzenie, że sam finał przeszedł dosyć spokojnie i mniej traumatycznie niż dotychczasowe bardzo graficzne sceny, które zdążyła zaszerwować nam ta seria. Końcówka zatem bezpieczna, jednocześnie nie umniejszająca całości i zgodzę się, że wewnątrz tego świata jak najbardziej działa. Tylko po prostu nie trafiła aż tak w moje czułe struny, jak poprzednie sezony.



Ci groteskowi tytani w tych paskudnych formach

Hefajstos: Wizualnie odcinek wygląda fenomenalnie i nie odstaje w żaden sposób od standardów, do jakich przyzwyczało nas studio MAPPA (a wcześniej Wit Studios). Cały wachlarz emocji na twarzach bohaterów – z traumą, zmęczeniem i depresją na czele sprawia, że bliżej im do istot z krwi i kości. Trójwymiarowa animacja oddaje dynamikę scen akcji, zwłaszcza w walkach ludzi z tytanami. Zabawa kolorystyką i światłem dodatkowo działa na korzyść scen (zwłaszcza w połowie odcinka!).

Muzyka – jak zawsze – jest dopasowana do tego, co aktualnie dzieje się na ekranie, a ścieżka dźwiękowa zdecydowanie pozostanie z Wami na długo. O japońskim dubbingu mówić nie trzeba, wszak poniżej pewnego poziomu nie schodzą.

Laily: Tu się jak najbardziej zgadzam. Wszystkie sceny walki są wizualnie czytelne, nawet, jeśli dzieje się kilka wątków na raz. Praca kamery pomaga rozeznaczyć się we wszystkim i jednocześnie pozwala napatrzeć się po raz ostatni na cały zespół pozostałych przy życiu postaci, których tułaczkę przyszło nam obserwować przez całą serię.

I zgadzam się z Hefajstosem – muzyka jak zwykle trafia w punkt i można wychwycić wariacje wielu znanych i kochanych nut, kojarzonych z

„Atakiem Tytanów”. Więc tu jak najbardziej czapki z głów, acz jako fanka studia MAPPA mogę być tu trochę tendencyjna... cóż. Potrafią ładnie i niekiedy bardzo dobitnie zobrazować zarówno te ciężkie, jak i szczęśliwe sceny. Widać tu zdecydowanie wyrobiony już kunszt, przez co nawet, jeśli z nutką sceptycyzmu co do fabuły, to audiowizualnie ogląda się to naprawdę przyjemnie.

Zwłaszcza ikoniczne kreski na twarzach postaci pozostaną już ze mną na długo. Jako, że sama zaadaptowałam podobne w mojej własnej twórczości, acz to już taka mała dygresja.

Mikasa es su casa

Hefajstos: Jeżeli nie mieliście jeszcze okazji zaznajomić się z serią (oglądający anime: serio? Ci, którzy nie oglądają: serio?), to macie świetną okazję – zwłaszcza, że w dniu wydania tego numeru nie powinno już być tak wielu spoilerów w Internecie. Shōnen – który szybko wyskoczył ze sztywnych ram przeznaczonej głównie dla chłopców rozrywki, która porusza poważne tematy i udowadnia, że się da – jest wart obejrzenia. I choć na ogół wolę mniejsze serie (poniżej stu odcinków), tak czasu poświęconego SnK nie żałuję. Twórcy anime tasiemców (patrzę na Ciebie Masashi Kishimoto i Twoje przereklamowane „Naruto”) powinni wziąć notatnik, ołówek i spisywać notatki.

Laily: Jako czytelnik mangi, jak i fanka serii, która oglądała wszystkie odcinki na bieżąco w dniach ich premiery od wyjścia drugiego sezonu, jak najbardziej polecam zapoznanie się z Shingeki no Kyojin. Nawet jeśli narzekam trochę na brak odczuwania fajerwerków i bezpieczną w moim mniemaniu końcówkę, to całościowo jest to fenomenalny tytuł. Zapewniam, że manga oraz jej adaptacja anime dostarczają pełen przekrój emocji, który zostanie z Wami na długo.

Aczkolwiek tu ostrzeżenie, jeśli doskwiera Wam ostatnio chandra i przygniata Was życie, to może lepiej odłożyć oglądanie na nieco bardziej stabilny okres. Chyba, że lubicie być przygniecieni myślami – wtedy jak najbardziej polecam. Ta seria dostarcza tego w zapasie i jeszcze trochę. Jestem przekonana, że przez te 13 lat wychodzenia mangi i 10 lat anime, musiało powstać przynajmniej kilka naukowych tekstów, które analizują tematy poruszone w tym tytule.



VIII TWILIGHTMEET

EDYCJA ROCZNICOWA

GDAŃSK
8-10 GRUDZIEŃ 2023



Fundacja BT

SOLASTA

CROWN OF THE MAGISTER
Na Kaca po Baldurze

W dniu wydania tego numeru od pewnego czasu dostępne będzie już „Baldur’s Gate III”. Może i jest to największa i najambitniejsza gra osadzona w mechanice piątej edycji Dungeons & Dragons, ale nie jedyna – i choć „Solasta: The Crown of Magister” nie może się pochwalić pochodzeniem ani rozmachem, to niekoniecznie trzeba ją spisywać na straty.

~Ghatorr

Klasyczne podejście do klasyki

Jak wiele porządnych rzeczy robionych przez bandę zapaleńców, „Solasta: Crown of the Magister” miało swój początek na Kickstarterze. Twórcy z Tactical Adventures może i nie mieli dużo doświadczenia czy pieniędzy, ale nadrabiali to zapałem, sercem i pomysłami, dzięki czemu udało im się zebrać niezbędne fundusze i stworzyć grę – a potem jeszcze dorzucić do niej kilka mniejszych lub większych DLC. Wszystko to zaś w swoim własnym uniwersum.

Fabula Solasty, przynajmniej na początku głównej kampanii, jest dość prosta. Ot, przed wiekami było sobie potężne, elfie imperium, które upadło, gdy z portali międzywymiarowych wypadli ludzie i ścigający ich potwory. Potem stało się sporo złych rzeczy, ale w końcu sytuacja uspokoiła się na tyle, by narody świata mogły zacząć badać tereny zrujnowane przez dawne katastrofy w celu poszukiwania wiedzy i artefaktów. Stworzeni przez nas bohaterowie (w przeciwieństwie do wielu innych gier robimy od razu całą drużynę, do której nikt już na stałe nie dołączy) są jedynymi z wielu śmiazków wynajętych w celu przeszu-

kiwania prastarych ruin. Sęk w tym, że szybko znajdują rzeczy, których nikt się nie spodziewał...

Historyjka w podstawowej wersji jest bardzo prosta, liniowa, może się pochwalić nienajlepszymi dialogami i zadaniami pobocznymi, którymi nawet początkujący mistrz gry wstydziłby się rzucić w graczy. Do tego została bezceremonialnie przycięta – w pewnym momencie po prostu trafiamy na dziurę i zaczyna się koniec gry. Jest to przede wszystkim pokaz możliwości gry – systemy frakcji, odrobinę (niezbyt ważnych) wyborów, i tak dalej. Całe szczęście kampanie z DLC prezentują się lepiej pod każdym względem, co nieco osłodziło gorzki posmak.

Wewnętrzne piękno D&D

Co jednak najlepsze, mizerna jakość podstawowej kampanii nie zniechęciła mnie do grania. „Solasta” jest po prostu przyjemną grą, oddającą zarówno wiernie, jak i pięknie zasady D&D. Ba, wierność zasadom D&D jest tu na tyle duża, że odkryłem jeden czy dwa błędy, które popełniałem jako gracz



w trakcie sesji. Twórcy zaimplementowali albo tworząco zinterpretowali zadziwiająco sporo mechanik, od konieczności dbania o zapasy w trakcie podróży, przez imponującą listę ras, klas i podklas, a kończąc na mechanice walki czy języków.

Do tego całość jest czytelna (nawet jeśli w pierwszej chwili interfejs może wystraszyć), elegancka i zachęca do wypróbowywania taktyk, pomysłów i kombinacji. Mamy też do czynienia z fajnymi mechanizmami, mającymi uprościć rozgrywkę – na przykład po pewnym czasie po odwiedzeniu lokacji jedna z sojuszniczych frakcji ją wyczyści z przedmiotów, grzecznie zapyta, czy chcemy coś wziąć, a za resztę nam zapłaca. Drastycznie upraszcza to zarządzanie ekwipunkiem i zarabianie pieniędzy. Mamy też możliwość tworzenia własnych przedmiotów – nic przesadnie skomplikowanego, mamy przepisy i składniki, ale uprzyjemnia to grę, jeśli mamy problem ze znalezieniem porządnego ekwipunku dla niektórych postaci.



Problemów jest mniej – chociażby latanie w trójwymiarowej przestrzeni bywa skomplikowane, raz czy dwa wpadłem też na bugi. Większym zgrzytem może być to, że część ras i klas jest dostępna tylko w DLC – jeśli będziemy chcieli grać np. diabelstwem-barbarzyńcą, będziemy musieli kupić dwa.

Zaciśnij zęby i myśl o zabijaniu

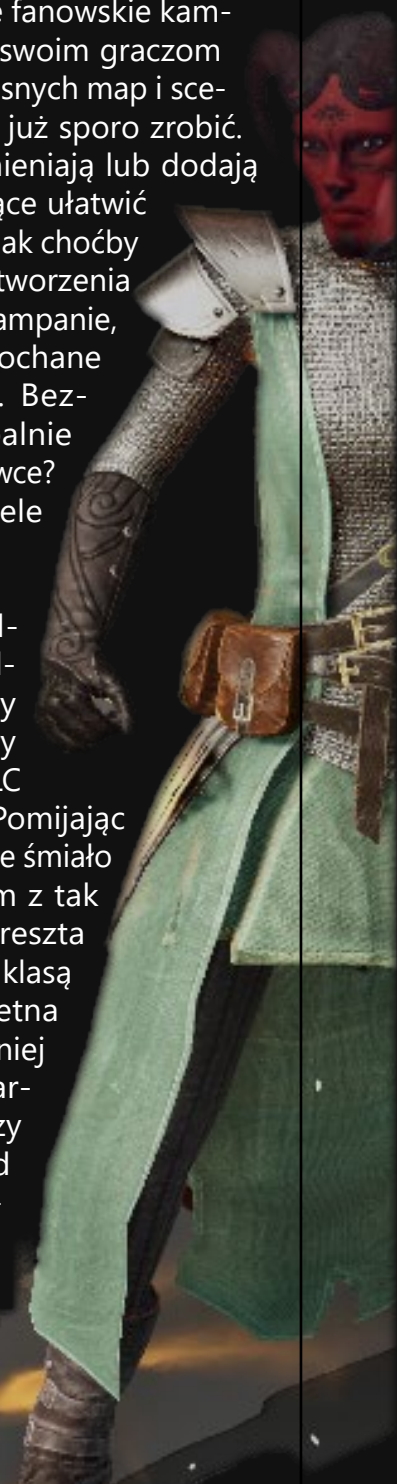
Szczególnie przyjemna jest walka – nie spotkałem jeszcze gry z tego uniwersum, która by na tyle dobrze do niej podeszła (wliczając w to „Baldur’s Gate III”). Wszystko się toczy w turach, a twórcy poważnie podeszli do implementacji mechanik. Ruch po pionowych powierzchniach, latanie, możliwość opóźnienia akcji, by zaatakować wroga wchodzącego w nasz zasięg, i tak dalej. Do tego wszystko przepięknie czytelne – zawsze możemy łatwo sprawdzić, czemu zadaliśmy (albo i nie) tyle obrażeń czy jakie są aktywne efekty.

Byłoby miło, gdyby to wszystko zostało okraszone wspaniałą oprawą graficzną, ale tak nie jest. Mimo wszystko twórcy „Solasty” to niewielkie studio o ograniczonym budżecie – i to widać. Są rzeczy, które wyglądają świetnie (jak choćby niektóre zaklęcia), ale reszta jest co najwyżej poprawna. Szczególnie zabolął mnie wygląd postaci – zwłaszcza moich własnych. No, nie są to twarze, które chciałbym wieczorem spotkać w ciemnej alejce.

Bogactwo z zewnątrz

Jest jeszcze jeden aspekt, który zdecydowanie dodaje „Solaście” zarówno wartości, jak i uroku – i są to mody, szczególnie fanowskie kampanie. Twórcy udostępnili swoim graczom narzędzia do tworzenia własnych map i scenariuszy, i ci zdążyli z tym już sporo zrobić. Niektóre z modyfikacji zmieniają lub dodają drobne usprawnienia mające ułatwić lub urozmaicić rozgrywkę (jak choćby wiele dodatkowych opcji stworzenia wyglądu postaci) po całej kampanie, w tym oparte o znane i kochane miejsca ze świata D&D. Bezsłoneczna Cytadela? Kopalnie Phandelveru? Pewne grobowce? Wszystkie te miejsca i wiele innych można odwiedzić.

Choć kiepska fabuła podstawowej wersji może odstręczać (bądźmy szczerzy – kto by chciał RPGa, który nie porywa historią?), to DLC naprawiają ten problem. Pomijając kwestie audiowizualne, które śmiało można wybaczyć twórcom z tak niewielkiego studia, cała reszta jest zrobiona porządnie, z klasą i sercem. Do tego kompletna edycja kosztuje o wiele mniej niż „Baldur’s Gate”, dostarcza masę opcji, w sumie trzy kampanie i otwiera przed nami skarbiec pełen fanowskich scenariuszy. Czego chcieć więcej? Może tego, by diabelstwa nie straszły wyglądem – ale jestem pewien, że na to też się uda mi znaleźć modyfikację.



EVIL GENIUS 2

ZŁOWIESZCZY
~~GENIUSZ~~
ŚLIMAK



PEWNIE kojarzycie viralowy trend sprzed kilk lat o nieśmiertelnym ślimaku, który stara się Was dopaść i gdy wreszcie dotknie, to zginiecie? Otóż grając w „Evil Genius 2” miałem wrażenie, że w rolę takiego ślimaka się wcielamy, tylko na trochę większą skalę. Dlaczego? Cóż..

~Tanatos

Dobre złego początki

Zacząło się dość niewinnie czy wręcz nawet całkiem pozytywnie. Moje uszy dobiegła dość przyjemna interpretacja motywu głównego z jedyńki, przyjemna dla oka grafika, nowi geniusze zła (poza Maxem, który powraca z pierwszej części) są ciekawi i równie groteskowi. Osobiście wybrałem Ex-Szpiegmistrzynię Emmę. Nie dość, że porusza się za pomocą pajęczo-wyglądającego fotela, którego szpony mogą służyć do ataku, to jeszcze jej osobista kwatery najbardziej mi się podobała. Na dodatek, już na samym początku mamy do wyboru co nieco killkupiętrowych wysp! To dużo miejsca na naszą złowieszczą bazę, w odróżnieniu do jednego piętra na każdą z dwóch wysp z jedyńki. Pierwsze wrażenie było całkiem pozytywne, jednak widząc mieszane recenzje na Steamie pozostawałem sceptyczny. I wtedy zaczęła się właściwa gra...



Złolowe przedszkole

Pierwszą rzeczą, która mnie powitała, była krótka scenka przedstawiająca moją geniuszkę zła i jej podwładnego, służącego dobrą radą jako samouczek. O ile nie mam nic do zarzucenia samej Emmie – jej animacje i aktorka głosowa spisały się na medal, tak nasi podwładni... Zachowują się, jakby brała ich z jakiejś hurtowni po taniości, bo brakuje im paru śrubek w głowie i są często wręcz debilami. Aczkolwiek to może być celowy zabieg, bo czasem nawet zabawnie to wychodziło. Czasem. Ale na pewno nie przy obowiązkowym, nudnym jak flaki z olejem i niepotrzebnie ciągnącym się przez kilka dobrych misji samouczkiem. Nasz podwładny (i to najbardziej podstawowy na dodatek!) tłumaczy nam wszystko krok po kroku tak, jakbyśmy byli stereotypowymi recenzentami z IGN, a nie GENIUSZAMI zła. No nic, jakoś dało się to przeboleć i zaczęła się właściwa gra. Po zbudowaniu bazy i zrekrutowaniu paru podstawowych typów podwładnych, takich jak ochroniarze czy naukowcy, przyszedł czas na rozbudowywanie wpływów na mapie świata, wykonywanie misji pobocznych i popychanie wątku głównego. Problem w tym, że – w odróżnieniu od swojej poprzedniczki – nie możemy robić tylu misji na mapie świata, na ile wystarczy nam ludzi i zasobów. Otóż nie...

Powrót ślimaka

Jednocześnie możemy wykonywać tylko jedną misję główną (i tak, tylko jedna jest nam zawsze dawana), tylko jedną misję poboczną (które to zazwyczaj są częściami misji głównej!) oraz tyle „misji” na mapie świata, ile jesteśmy w stanie jednocześnie utrzymać (w każdym regionie możemy wykonywać jedną „misję” na raz, choć regionów jest dość sporo). Nie byłoby to problemem, gdyby było to rozwiązane jak w pierwszej części, gdzie na mapie świata można było wykonywać wiele rodzajów misji, niektóre służące tylko uzyskaniu niesławy, inne skrywające unikatowe skarby, każde jedyne i niepowtarzalne. Problem w tym, że z niesławy całkowicie zrezygnowano, skarby przeniesiono do misji pobocznych, a „misje” na mapie świata albo służą zdobywaniu pieniędzy, albo zmniejszaniu rozgłosu przez te „misje” zdobywane, ALBO... do popychania do przodu misji głównych i pobocznych. A jako że skarbiec zapełnia się całkiem szybko, przez większość czasu moje komórki szpiegowskie na mapie świata nie miały co robić i progres, który robiłem, był niezwykle powolny.

Aby jeszcze bardziej skopać leżącego, to wszystkie misje poboczne i główne sprowadzają się do kilku tych samych czynności. Owszem, powtarzalność była również bolączką części pierwszej, jednak tam było to bardziej wybaczone (w końcu była to pierwsza część, a dopiero druga wydana gra niewielkiego, brytyjskiego studia) i znośniejsze przez to, że w międzyczasie było co robić i czuło się osiągnięty jakiś postęp. Tutaj jest uczucie, jak-



by się stało w kolejce po coś, co po tak długim czekaniu nawet nie było tego warte. Zawsze jest to kombinacja wykonania czegoś na mapie, przeprowadzenia badań związanych z danym wątkiem i pokonania/przesłuchania przeciwników, którzy Ci wbijają na wyspę. Czasem jest to urozmaicone jakimś rzadszym, choć równie nieciekawym wy-



darzeniem. Czuję się, jakbym grał w grę mobilną, w której aby przyspieszyć akcję, musisz kupić walutę premium. Tylko tu nie ma waluty premium, nie można odblokować drugiego slotu na misję poboczną, a prędkości, poza pauzą, są tylko dwie.

Piękny obraz nędzy i rozpaczy

Najgorsze jest to, że gra ma widoczny potencjał, by być czymś faktycznie ciekawym, grywalnym i przyjemnym. Jak już wspominałem, ścieżka dźwiękowa jest naprawdę przyjemna, chociaż jedyńka wciąż, moim zdaniem, brzmi lepiej. Pod względem graficznym natomiast nie mam się do czego przyczepić i gra wygląda naprawdę przyjemnie kreskówkowo – idąc za śladami swojej poprzedniczki. Postaci, przedmioty czy pokoje są zaprojektowane naprawdę fajnie, tajni agenci są ciekawi i potrafią zająć za skórę, szczególnie, jeśli – nie daj Boże – trafi się kilku na raz. Nawet ekran mapy świata, jeżeli go oddalić i zacząć się rozglądać poza jego krawędzie, to zobaczymy, że tak naprawdę oglądamy go na ekranie jakiegoś terminala, wyglądającego podobnie do tych, które nasze służby obsługują w naszej kryjówce. Widać, że gra była tworzona i projektowana z pasją. Niestety, morderczo się wyłożyła na samym gameplay’u, który, poza okropnym tempem rozgrywki, nie ustrzege się również pomniejszych bugów czy innych bolączek, jak chociażby brak podstawowych usprawnień typu Quality of Life (bardziej intuicyjne poruszanie się po UI i menuach, dla przykładu).

W poprzednim numerze obiecałem Wam dać znać, czy sequel „Evil Genius” jest warty uwagi. Moim zdaniem? Jeśli macie dużo czasu, cierpliwości i nie macie naprawdę nic lepszego do roboty, to może. Ja, mimo bycia dość cierpliwym człowiekiem i spędzeniem nad tą grą wg Steama 27 godzin – gry nie ukończyłem. Może kiedyś, jak mnie natchnie na tortury monotonią, to wrócę do tej syzyfowej pracy.



DEATHRATTLE

BATTLE OF THE BANDS

1

KAŻDEMU z nas zdarzyło się nie przeczytać dokumentu przed zgodzeniem się na jego zawartość. Czy to umowa licencyjna jakiegoś programu, gry albo polityka prywatności jakiejś strony społecznościowej. Niektórymi rzeczami zwyczajnie nie chcemy sobie zawracać głowy. Do tego samego wniosku doszła Faye – jedna z trójki głównych bohaterów gry „Deathbulge: Battle of the Bands”. W końcu – zapisanie siebie wraz ze swoim zespołem na konkurs to nie jest od razu podpisywanie cyrografu, prawda? Prawda?

~Tanatos

It's death o'clock!

Otóż nie. W przypadku naszych nieszczęsnych bohaterów, branie udziału w pozornie nieszkodliwym i przyjemnym konkursie wiąże się paktem z demonym sprawiającym, że stawką w bitwach zespołów będą nie tylko serca widzów, ale też nasze własne. Pakt bowiem sprawia, że uczestnicy odczuwają muzykę do stopnia, w którym może ona ich ranić bądź leczyć. Same bitwy zatem będą odbywać się na śmierć i życie. Oj. Trzeba było jednak przeczytać.

Zanim przejdę do mięsa recenzji samej gry, najpierw co nieco kontekstu. „Deathbulge” to komiks internetowy tworzony przez Dana Martina, więc jeśli byliście w internecie, to jest szansa, że spotkaliście się z jego twórczością (jeśli nie, to zapraszam [TUTAJ](#)). Dan postanowił spróbować swoich sił jako deweloper gier i z pomocą kumpli z internetu zrobił kampanię na kickstarterze, która była zdecydowanym sukcesem, jako że poza podstawowym celem, udało się również wbić parę kamieni milowych. Kampania posiadała demo, które niestety nie jest już dostępne (głównie dlatego, że się dość sporo od tamtego czasu zmieniło), więc na daną chwilę 98% pozytywnych recenzji na Steam i moje słowa muszą wystarczyć.

Wracając do gry. Jako że nasza bohaterka zapisała cały zespół sama, bez zgody czy wiedzy reszty – przed wyruszeniem w drogę, jak to zawsze bywa, należy zebrać drużynę. Nasz perkusista Briff śpi jak zabity, dlatego nasza główna gitarzystka rusza do Wyrzeźbionego Lasu (Tonewood Forest), by szukać basisty Iana.

W tym miejscu warto jest wspomnieć o fakcie, że gra jest wyłącznie po angielsku, a plany tłumaczeniowe, jeśli w ogóle, będą raczej w przyszłości. Do-

datkowo, gra jest jedną wielką księgą żartów i gier słownych, a i są w niej elementy slangu brytyjskiego. Podstawowy angielski pozwoli zrozumieć część żartów, więc bez problemu dacie radę ukończyć grę, jednak by w pełni docenić i zrozumieć piękno humoru zaserwowanego nam przez brytyjskiego komiksiarza wraz z kompanią, potrzebna jest nieco lepsza znajomość języka albo słownik/gugle pod ręką.

Zaglądamy pod maskę gadającej ryby

Las służy nam za swoisty samouczek, w którym poznajemy mechaniki samej rozgrywki. Mechanicznie gra jest turowym RPG, z tym, że między turami nasze postaci, jak i przeciwnicy, poruszają się po czteroczęściowym pasku. Można go również odpowiednio modyfikować przy użyciu ataków, nakładających modyfikatory na tenże pasek. Można dzięki temu przyspieszyć czas oczekiwania na swoją turę, spowolnić przeciwnika, zadawać mu obrażenia, leczyć swoje rany czy wreszcie przyzwać do pomocy zwierzątko. Na dodatek, można też nakładać statusy na cały pasek, fortyfikując go, osłabiając, sprawiając, że będziemy zadawać większe obrażenia itd.



Walcząc zdobywamy doświadczenie i walutę. Doświadczenie automatycznie zwiększa nam wszystkie statystyki sprawiając, że jesteśmy ogólnie rzecz biorąc silniejsi, natomiast walutę możemy wydać na kilka rzeczy. Pierwszą z nich są wspomniane wyżej ataki, które z kolei należą do konkretnego nurtu muzycznego. Przypisując dany nurt muzyczny do pierwszego slotu możemy zmienić klasę, jednocześnie zmieniając statystyki, a dalej też

taktykę. Na dodatek ataki z tej samej wybranej klasy potrzebują mniej energii do wykonania. Drugą rzeczą, którą możemy kupić są naszywki, które dają nam pasywne bonusy. A to 30% więcej w jednej statystyce kosztem dwóch innych, a to zwiększona szybkość na pasku walki, tego typu sprawy. Kolejnym typem dóbr, które zdobędziemy za pieniądze są różnego rodzaju przedmioty używane podczas walki: herbata zwiększająca punkty życia, energetyk zwiększający coś... energię, ale również przedmioty, które mają wpływ na nasz lub wrogi pasek bitewny. Co ciekawe – nie musimy się szarpać z kupowaniem każdego z osobna, by być zawsze przygotowanymi, jako że każdy z nich używa odpowiednią ilość naszego kolejnego surowca, nazwanego zwyczajnie zapasami (stock). Tak długo, jak mamy wystarczająco dużo zapasów, tak długo możemy używać tych przedmiotów. Dość wygodne rozwiązanie. Ostatnim rodzajem przedmiotów są stałe ulepszenia, w tym zwiększenie maksymalnej ilości zapasów.

Żywe krajobrazy, barwne postaci i wypasione bity

Czas na warstwę audiowizualną! Jest świetna! Dziękuję, miłego wieczorka.



A tak na serio to rozłóżmy to na czynniki pierwsze, DLACZEGO jest świetna. Zaczynając od widoków, wracając do wspomnianego już Lasu chociażby. Absolutnie wszystko w tym lesie jest NPAKOWANE. Sześciopaki, ośmiopaki itd. Każde drzewo, każdy kwiat, każda gałąź jest absolutnie umięśniona i wyrzeźbiona niczym grecki bóg,

a naszym pierwszym bossem jest ślimak, który stanowi absolutną górę mięśni. A pokonać go musimy tylko dlatego, by zaimponować Lasowi, żeby przepuścił nas dalej, odprężając swoje konarowe mięśnie blokujące nam dotychczas drogę. Tego typu ekstremalne i absurdalne motywy, poukrywane nawet w najmniejszych detalach, nie opuszczą nas na krok przez całą grę – a im dalej w las, tym więcej bicków.

Kolejną rzeczą, która jest zarówno wizualna, jak i kwestią designu, są postaci. Każda z ponad 100 postaci niezależnych jest unikatowa, ma własny charakter, często jest własnym osobnym gagiem. Także przeciwnicy są jedyni w swoim rodzaju, poza wymienionym ślimakiem-mięśniakiem spotkamy takich wrogów, jak dziobak na deskorolce, demoniczna piłka plażowa czy duchy w autobusie. Nie wspominając oczywiście o innych zespołach, z którymi, zgodnie z tytułem gry, również będziemy walczyć.

No i czas na warstwę audio. Jako że jest to gra o muzyce, walce za pomocą muzyki oraz bitwy zespołów na śmierć i życie, byłoby to niezwykle rozczarowujące, gdyby muzyka nie była choćby dobra. I spokojna Wasza rozczochna – jest dobra, a nawet świetna! Często groovy i funky, czasem serwująca nam gładki jak pupa niemowlęcia jazz, aby wreszcie poczęstować nas na deser dawką dobrego metalu.

Z buta wjeżdżam, jednym strzałem wyłamuję zamek!

Wszystko w tej grze ma swoje miejsce i każdy element – jakkolwiek absurdalny by nie był – pasuje do miejsca oraz sytuacji. Posługując się przykładami wcześniej podanych wrogów: dziobak na deskorolce? Naturalnie, ekipa ptaków-raperów rozbiła się w pobliżu, a że dziobak jest prawie ptakiem, to mimo bycia absurdalnym pomysłem – pasuje do miejsca. Demoniczna piłka plażowa? Znajdujemy się na demonicznym koncercie i crowd-surfujemy po całym lokalu. Nic nie rzuca się w oczy jak biały kruk. Nawet reklamowana na Steamie możliwość (i jedyna opcja) otwierania drzwi wykopywaniem ich z zawiasów. W tej grze nie ma miejsca na półśrodki. I ta bezpardonowość nadaje grze niezwykłego charakteru sprawiając, że bawiłem się przy niej przednio. Szczerze polecam!

HITMAN™

Rozgrzeszenie za Krwawą Forsę
z Kontraktów

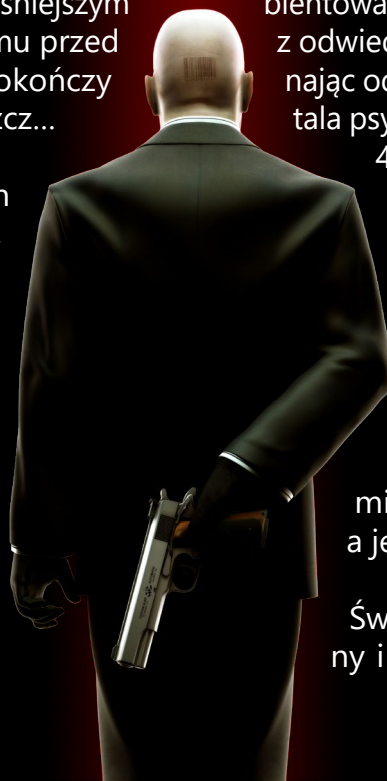


CIAO tutti! Witam w kolejnej części gargantuicznego artykułu o serii „Hitman”! Tym razem postaram zamknąć w miarę rozsądnych granicach pozostałe klasyczne części, by do głosu mógł w końcu dojść Tanatos. Nie zwlekajmy!
~Malvagio

Hitman: Contracts

Agent 47 umiera. Misja poszła źle – cel go postrzelił, a zabójcy ledwo udało się dotrzeć do kryjówki. Chwilowo zgubił pościg, ale wkrótce nie będzie to miało znaczenia. Oczekując na przybycie pomocy, 47 próbuje przetrwać ponurą noc, a jego świadomość odpływa ku wcześniejszym zleceniom. Czy to życie przelatuje mu przed oczami? Kto go postrzelił? I czy dokończy zadanie? O szyby okna uderza deszcz...

Jeśli „Silent Assassin” względem „Codename 47” był małą rewolucją, wydane w 2004 roku (na PC oraz PlayStation i Xbox) „Kontrakty” można określić mianem ewolucji; przynajmniej w kwestiach mechanicznych. Rozpoczęło się szlifowanie diamentu. Miłośników joggingu uspokajam i przestrzegam – bieganie nie będzie już wywoływało tak gwałtownych reakcji, nadal jednak strażnicy będą podejrzliwi. Chloroform zastąpiła szybsza strzykawka



(wciąż rozwiązanie tymczasowe). Przyspieszono za to skradanie, twórcy wzięli sobie do serca krytykę poprzedniej części.

Jako że doszło do ewolucji, niewiele więcej mogę powiedzieć na temat warstwy mechanicznej. Formuła okrzepła. Tym, czym „Kontrakty” wyróżniają się na tle poprzedniczek, jest za to klimat. Słodki cynamonie, jest tak ciężki, że mafiosi mogliby używać go zamiast betonowych butów. W jego budowaniu ogromny udział ma warstwa audio-wizualna – tym razem paleta barw jest zimna, wszystko zdaje się lekko rozmyte (zapewne dla podkreślenia majaków), a muzyka bardziej ambientowa, niepokojąca. Zwłaszcza w zestawieniu z odwiedzanymi przez nas miejscami – poczynając od opanowanego przez pacjentów szpitala psychiatrycznego (znanego z „Codename 47”), przez znajdującą się na syberyjskiej pustaci – jak napisałby Lovecraft – bazę wojskową, kończąc wreszcie na... przyjęciu sado-maso w rzeźni. Jestem pewien, że ten poziom szczególnie zapadnie w pamięć każdemu, twórcy postąpili więc sprytnie wybierając go jako drugą misję. Seria zawsze traktowała się poważnie, ale różnica między kolorowym „Silent Assassin”, a jego następcą, jest porażająca.

Świat „Kontraktów” jest zimny i brudny i nie mówię tu jedynie o otoczeniu.

Współgra on z brudem naszych celów. Ofiary 47 nigdy nie były ludźmi bez skazy, tutaj spotkamy jednak plejadę naprawdę zdegenerowanych indywiduali. Angielski lord, który uprowadził syna naszego klienta? Wszystko wydaje się „zwyczajne”, dopóki nie dowiadujemy się, że porwany ma stać się zwierzyną na organizowanym nazajutrz polowaniu. Wydarzenia z rzeźni przemilczę. Wszystkie zadania odbywają się do tego w deszczową noc (lub śnieżycę na Syberii); miły akcent sugerujący, że podświadomość 47 wplata do retrospekcji elementy świata realnego

Po tym wszystkim wydawałoby się, że twórcy osiągnęli w końcu doskonałość albo przynajmniej zbliżyli się do niej, prawda? Przynajmniej względem tych fanów, którym nie przeszkadza cięższy klimat? Cóż... nie. Gra jest bardzo krótka, a do tego w odróżnieniu od poprzedniczek stanowi zbiór luźno powiązanych ze sobą misji – to wszak tylko retrospekcje i dopiero końcówka toczy się w teraźniejszości. Nie ma tu za bardzo fabuły i może dlatego tak wzmocniony został element szokowy. Ale to jeszcze nie wszystko. Najwięcej kontrowersji budzi fakt, że połowa poziomów to remake'i misji z „Codename: 47”!

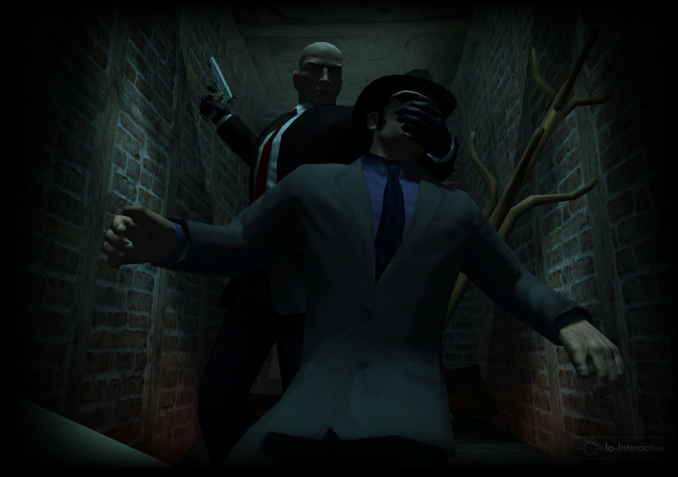
Doszło tu do odgrzewania kotleta, ale kucharz nie wrzucił go jedynie do mikrofali. To nie remastery. Poziomy zostały przebudowane, by lepiej pasować do formuły. Stare podejścia mogą się sprawdzić, pojawiły się też zupełnie nowe, a odkrywanie ich to niezmiennie frajda. Konsolowcy otrzymali możliwość zagrania w nie po raz pierwszy. Nie uświadczą przy tym zadań w Kolumbii; przero-bienie ich najwyraźniej przerosło twórców. Trochę szkoda, bo „Kontrakty” kończą się bardzo szybko i ewidentnie stanowią tylko wprowadzenie do części następnej.

Przez długi czas uważałem „Kontrakty” za czarną owcę serii – wiedziałem, że jest o wiele lepiej przemyślana niż „Codename: 47”, ale nie dorównywała w mojej opinii „Silent Assassin”. Brak numerka przy tytule zdawał się sugerować, że nie jest to prawdziwy sequel, a jedynie pakiet misji, który lepiej sprawdziłby się jako dodatek. Obecnie... nie jestem już tak pewny. Odgrzewane kotlety za-

dań trudno tak naprawdę jednoznacznie ocenić (choć uznanie ich za wadę naprawdę kusi), nowe wypadają jednak bardzo dobrze. Sama gra zaczęła zaś naprawiać potknięcia, seria obrała dobry kurs. Teraz należało już tylko pójść za ciosem... ale czy ta sztuka się twórcom udała?

Hitman: Blood Money

Przekonać się o tym mogliśmy po dwóch latach – czwarta odsłona, zatytułowana „Blood Money”, ukazała się w 2006 roku na PC i konsolach. Do byłego szefa FBI, Alexandra Cayne'a, przybywa dziennikarz, skuszony obietnicą wywiadu na temat zamachu w Białym Domu. Okazuje się, że to pretekst, gospodarz pragnie przedstawić mu opowieść o miejskiej legendzie, zabójczym kłonie zwanym 47, jego udziale w bieżących wydarzeniach i próbach pochycenia go przez rząd. Sceptyczny dziennikarz szybko staje się coraz bardziej zafascynowany...



„Blood Money” wyróżnia się na tle poprzedniczek naciskiem, jaki położono na fabułę – została zarysowana o wiele mocniej, ale paradoksalnie, wciąż pozostaje tak naprawdę tłem. A dzieje się w niej sporo! Tym razem mamy do czynienia z najprawdziwszym thrillerem politycznym i zakulisowymi rozgrywkami wysokiego szczebla, oraz tajną wojną między ICA a konkurencyjną Koncesją. Podobnie jak w „Kontraktach”, kolejne zadania przerywane są przez cutscenki, tym razem z wymienionymi wyżej postaciami, gdy przed dziennikarzem odsłaniane są eskapady łysiego zabójcy. My zaś, rozgrywając misje, przekonujemy się, że Cayne celowo przedstawia nasze działania w zupełnie innym świetle. Ale jaki przyświeca mu cel i dokąd ostatecznie zmierza historia... tego nie zdradzę. Uwierzcie, że naprawdę warto na to czekać.



Co się tyczy warstwy mechanicznej, rzekłbym, iż tytuł stanowi wypadkową rozwiązań z poprzednich odsłon, ale lepiej dobiera proporcje. Zalegalizowano bieganie! Oczywiście jeśli zdobyliśmy strój uprawniający nas do przebywania na danym terenie. Z pierwszej odsłony powraca również traktowanie fachu 47 jak pracy. Znów otrzymujemy wypłatę; możemy ją przeznaczyć na ulepszenie sprzętu i wyciszenie rozgłosu. Ten będzie narastał wprost proporcjonalnie do niechlujności naszych działań. Z tą kwestią wiąże się też interesująca mechanika – im większy rozgłos, tym łatwiej 47 może zostać rozpoznany w kolejnych misjach. Ale jest na to prosta rada – wystarczy po prostu cały czas pozostawać cichym zabójcą, ha! Mechanika ta nie została do końca przemyślana

– nie chcemy w żadnym razie zdobywać rozgłosu, ale nawet jeśli powinie nam się noga, wypłata zawiązką rekompensuje ewentualne koszty zmniejszenia naszej rozpoznawalności. Wydaje mi się, że takie zabiegi powinny mocniej atakować nasz portfel, by lepiej motywować do perfekcji.



O nią zaś bywa trudniej niż w poprzednich odsłonach. Przeciwnicy są inteligentniejsi, rozpoznają ślady krwi i potrafią, podążając za nimi, odkryć porzucone ciało. Na szczęście 47 nie próżnował; nauczył się ukrywać zwłoki/ogłuszonych w kontenerach, czy szafach (w których może również ukryć się sam). Jak się tak zastanowić, to niesamowite, że taka możliwość pojawiła się dopiero teraz. Podobnie jak możliwość odwrócenia czyjejś uwagi rzuconą monetą. Ekhm, ale miało być o trudnościach. Chcąc stać się cichym zabójcą musimy uważać na kamery ochrony, jeśli zostaniemy przez nie nagrani, przed opuszczeniem poziomu będziemy musieli ukraść taśmę. Nie możemy też zostawić po sobie sprzętu; zabójca doskonały nie pozostawia za sobą śladów.

Powraca strzykawka, wreszcie na tyle silna, by uspić ofiarę na stałe (chyba że ktoś ją znajdzie). Zmodyfikowaniu uległy też przebrania, powracając do korzeni – jeśli nie zaczniemy zachowywać się naprawdę podejrzanie, z odpowiednim strojem nie grozi nam ryzyko przedwczesnego rozpoznania. W tym przypadku twórcy przesadzili chyba w drugą stronę, w każdej misji odkryć można wdzianko zapewniające de facto nietykliwość. Ten aspekt nie został jeszcze doprowadzony do perfekcji, ale przynajmniej system idzie graczowi na rękę i nastawia się na zapewnienie mu frajdy. Wreszcie, 47 ma możliwość wzięcia zakładnika jako żywej tarczy. Przydaje się to jednak raczej do ogłuszania ofiar kolbą jako alternatywa dla strzykawki.



Grze bliżej miana sandboxa niż wcześniejszym odsłonom. Misje zaprojektowano na tyle ciekawie, że nie czuć, jak niewiele ich jest – swoje robi też brak jakiegokolwiek odgrzewania kotleta. Zadania rozgrywane nawet na niewielkich obszarach wciąż umożliwiają różnorodne podejścia, niepozabawiające nas automatycznie najwyższej oceny. Eksploracja jest przyjemna i zawsze możemy się spodziewać odkrycia czegoś ciekawego. Lub niebezpiecznego... nie zapominajmy, że jesteśmy celem dla kryjącej się w cieniu Koncesji. Ze smutkiem muszę jednakowoż zawiadomić, że w „Blood Money” 47 porzucił swoje globtroterskie zapędy i pomijając początkowe misje, wszystkie pozostałe realizuje w USA. Ma to oczywiście sens, biorąc pod uwagę rozgrywaną się w tle intrygę, a Stany to kraj różnorodny, ale czuję niedosyt. Przez takie ograniczenie skala naszych działań wydaje się mniejsza, choć bierzemy udział w największej dotychczasowej konspiracji.

Słów kilka o warstwie audiowizualnej. Gra znacznie bliżej do „Silent Assassin” niż „Kontraktów”, co właściwie nie jest niczym zaskakującym; trzecia odsłona była jednak mocno specyficzna. Modele są bardziej szczegółowe, kolory zaś ciepłe i wyraziste. Dialogi napisano i nagrano bardzo dobrze, ukazując jak długą drogę przemierzyła marka, natomiast muzyka (zgadliście, Jesper Kyd) raczej

nas podniosłymi chórami, często zahaczającymi o motywy religijne. Dość powiedzieć, że „Ave Maria” już na wieki wieków związała się w mojej głowie z Agentem 47. Kiedy misje wkraczają w moment krytyczny, muzyka zmienia się na bardziej niepokojącą, sprawnie budując napięcie. Stanowi ważny element prowadzonej narracji.

Nie ma co udawać, że jest inaczej – spośród wszystkich omawianych do tej pory tytułów, „Blood Money” jest pozycją najlepszą. I nie zmienia tego nawet mój sentyment do części drugiej. Formuła, pieczołowicie szlifowana przez twórców od samego początku, przybrała niemal formę doskonałą. Niewiele więcej można było poprawić, pole jednak pozostawało, dlatego też wszyscy fani marki z ekscytacją spoglądali ku przyszłości, wyczekując wieści o nowym tytule, jeszcze lepszym, a co za tym idzie: doskonałym w każdym calu. Aż w końcu stało się...

Hitman: Absolution

47 długo kazał nam czekać na kolejną odsłonę swoich przygód – aż do roku 2012. Właściwie nic w tym dziwnego, zważywszy na zakończenie „Krwawej Forsy”. Zdawałoby się, że wyznaczało ono, jeśli nie koniec serii, to przynajmniej pewnej epoki. I niejako tak właśnie się stało... choć może niekoniecznie tak, jakiego oczekiwali fani.

Gra zaczyna się od potężnego uderzenia – 47 zostaje wysłany, aby wyeliminować Dianę, koordynatorkę jego działań od pierwszej części gry. Kobieta zdradziła ICA i uciekła razem z młodą dziewczyną, Victorią, która z jakiegoś powodu jest dla Agencji ważna. Bardzo szybko staje się także również dla 47, po ostatniej rozmowie z umierającą długoletnią sojuszniczką, postanawia bowiem spełnić jej wolę, porzuca Agencję i ulatnia się razem z dziewczyną, by nie pozwolić nikomu położyć na niej łap. Sytuacja dodatkowo się komplikuje, gdy na scenę wkracza trzeci gracz, który również ma chrapkę na Victorię...

Jeśli to wprowadzenie wydaje się Wam dziwne, uwierzcie, że nie jesteście jedyni. „Absolution” zrywa z dotychczasowym podejściem do fabuły, stanowiącej raczej tło dla gameplayu niż coś, co wywiera na niego nacisk. Tym razem to rozgrywka musi podporządkować się historii, co może nie byłoby złe, gdyby nie była ona tak... zamerykanizowana. Ciężko ocenić mi „Codename: 47”,

ale „Silent Assassin” mógłbym nazwać filmem szpiegowskim, „Contracts” surrealistycznym thrillerem, o „Blood Money” się już wypowiadałem... tymczasem „Absolution” najbliżej popcornowego akcyjniaka. Postaci dużo strzelają, postępują głupio (nie omija to nawet 47!) i rzucają one-linerami, musimy pokonać elitarny oddział zabójczyń-zakonnicy w lateksie, by ostatecznie przekonać się, że najważniejsza jest rodzina. A ostatni plot twist sprawia, że fabuła nie ma sensu. Scenariusz spędziło naprawdę słabe piarstwo.

Nie mogę odmówić grze widowiskowości, są w niej sceny, które na pewno zapadną w pamięć, ale czy jest to na pewno kierunek, w którym seria powinna zmierzać? Wydaje mi się, że „Absolution” zbyt upodobniło się do nieszczęsnych adaptacji filmowych, które nie bez przyczyny fani (krytycy też) przyjęli chłodno. Najgorszym aspektem tego wszystkiego są dla mnie zmiany wymuszane przez taką konstrukcję. Nie mamy już do czynienia z misjami, a raczej „scenami”, dlatego też zazwyczaj nie mamy nawet celów do zabicia; musimy jedynie przedostać się od punktu A do punktu B. Jedna z nich dosłownie polega na dotarciu do barmana na drugim końcu lokalu!



Z niewiadomych dla mnie przyczyn wyolbrzymiona została też „growość” tytułu: tym razem na bieżąco śledzimy, jak zmienia się nam ranga w zależności od naszych poczynań, ale dodana została do nich wartość punktowa. Po co? W trybie sieciowym, w którym rywalizujemy (a raczej mogliśmy rywalizować, serwery zostały bowiem zamknięte) z innymi graczami wyznaczając sobie wyzwania i zdobywając za nie punkty to ma sens, w kampanii dla pojedynczego gracza jest zbędne. Tytuł staje się przez to bardziej „arkadowy”; określenie zapożyczam od Tanatosa.

Jaki jest naturalny następny krok po dopracowaniu formuły już niemal do perfekcji? Jeśli wydaje się Wam, że pójdzie za ciosem i ostatnie szlify, o nie, to dobre dla wyrobników, a nie wizjonerów. Po co coś ulepszać, gdy zamiast tego można wyrzucić wszystko do śmieci? Brzmi to może nieco dramatycznie, ale nie są to słowa na wyrost. Bo jak inaczej potraktować zmianę w systemie przebiegania się, sprawiającą, że WSZYSCY NPCe noszący ten sam „mundur” będą natychmiast podejrzliwi w stosunku do 47? Przebieganie się zapewnia nam najwyżej dodatkową chwilę, chyba że wykorzystamy zasób „instynktu”, który pozwoli nam wtopić się w otoczenie. Oczywiście jest on ograniczony, a bez niego gra zamienia się w typową skradankę. Przez cały czas biegamy w przykucu i chowamy się za meblami, bo podejrzliwość wrogów ułatwia się natychmiast, gdy tylko stracą z nami kontakt wzrokowy. W teorii te pomysły nie musiały wypaść tragicznie, w nich również tkwi potencjał – i tu mały spoiler, został on zrealizowany w następnych odsłonach – ale zawiodło wykonanie.

Wylałem na „Absolution” mnóstwo jadu i może się Wam wydawać, że uważam, iż należy trzymać się od tej części z daleka. Niekoniecznie. To całkiem porządna gra, po prostu fatalny „Hitman”. Do tego historia staje się tak przaśna i głupia, że aż śmieszna, może dostarczać więc rozrywki także w taki ironiczny sposób. Kilka z wprowadzonych nowości zasługuje na plus,

choćby możliwość podpuszczania ofiar, przez co zbędne stają się środki usypiające; da się odczuć, że 47 nigdy nie jest naprawdę bezbronny i zawsze stanowi zagrożenie. Podobnie rzecz ma się z przedmiotami, wiele z nich możemy podnosić i wykorzystywać zarówno do odwracania uwagi, jak ogłuszania, czy nawet mordowania. W rękach 47 nawet śrubokręt jest zabójczy. Ciekawą nowinką jest wprowadzenie ostatecznego poziomu trudności, który... wyłącza interfejs. Na pochwałę zasługuje też warstwa audiowizualna z naciskiem na tę ostatnią część. Pod jej względem czas od wydania „Krwawej Forsy” został należycie spożytkowany, „Absolution” zostawia daleko w tyle poprzednią część. Muzycznie jest porządnie, ale tutaj jednak odnotować muszę porażkę nowszego tytułu.

Na uwagę zasługuje fakt, że jest to jedyna część serii, która doczekała się polskiego dubbingu! Udał się on całkiem nieźle, choć oczywiście polski głos 47 (w tej roli Paweł Małaszyński) musi wypadać gorzej w porównaniu do występu Davida Batesona. To już po prostu kwestia samego przyzwyczajenia. Antagoniści wypadają za to bez pudła; w rolę szefa komórki ICA wcielił się Jan Kulczycki, natomiast potentata zbrojeniowego Blake’a Dextera – Miłogost Reczek. Muszę docenić działania Cenegi na tym polu.

To paradoks, ale część serii zatytułowana „Rozgrzeszenie” niemal skazała ją na potępienie (ciekawostka: taki tytuł nosi książka-prequel do gry). I na tym akcencie musimy zakończyć naszą wspólną wędrówkę, ale historia 47 toczy się dalej. Mam nadzieję, że zdołałem wzbudzić w Was zainteresowanie pierwszymi odsłonami: miały one swoje wzloty i upadki, motywy wybitne i komiczne, a wszystkie odcisnęły swój ślad tak na historii gatunku i dalszych odsłonach. Ale o tym dowiecie się już więcej od Tanatosa, dlatego usuwam się w cień. Jeszcze się spotkamy.

Adios!





Hemlocke Springs

BERLIN, DE 01 NOV
Pitchfork Berlin

COLOGNE, DE 02 NOV
Helios 37

NOV 06 ~~AMSTERDAM, NL~~
Paradiso **A+ SOLD OUT**

LOW TICKETS NOV 09 LONDON, UK
Dinowalls*

Co dostaniemy, gdy połączymy córkę dwóch imigrantów z Nigerii, zdobywającą tytuł magistra w informatyce medycznej na jednym z prestiżowych uniwersytetów w USA z programem Garage Band, dodawanym do każdego produktu Apple? Wiralową sensację TikToka, która właśnie jest w (w trakcie pisania tego artykułu) trasie po Europie po skończonej trasie w USA z trasą w Australii za pasem i obronionym magistrem.

~Tanatos

„O co cały ten szum?” zapytacie. Poza tym, że mogę was odesłać [TUTAJ](#) do sprawdzenia jej muzyki na własną rękę, odpowiedź zaczyna jej debiutancki singiel, „Girlfriend”, który zyskał nagłą i wysoką popularność w mediach społecznościowych, wysyłając ją listem poleconym do takich tytułów, jak magazyn Rolling Stone (oraz pocztą ekonomiczną międzynarodową do nas, dlatego dopiero teraz o niej piszę), dzięki czemu zyskała jeszcze większy rozgłos. Następnie, po zdobyciu wspomnianego przeze mnie we wstępie tytułu magistra, postanowiła pracować nad kolejnymi udanymi singlami, jak „Stranger Danger” czy mój ulubiony, inspirowany średniowieczem „Sever the Blight”. Każdy z nich cechowała wysoka jakość, interesujące teledyski, które mimo niskiego budżetu (a może dzięki niemu) są wciąż bardzo ciekawe i mi osobiście kojarzą się trochę z projektem szkolnym wysokiej jakości. Coś, co by zostało zrobione chociażby na zajęciach dodatkowych z filmu czy aktorstwa. Nauczycielka załatwiła Wam kostiumy, znajomy wziął na siebie aspekt artystyczny, podczas gdy twoja koleżanka zajmowałaby się postprodukcją. Daje to wszystko bardzo ciekawy i unikatowy styl, któremu ciężko się oprzeć. Nowe single i większa sława w mediach masowych z kolei doprowadziły również do uznania przez innych artystów, jak Doja Cat czy Grimes. 29 września natomiast wypuściła swój pierwszy album pt. „Going... Going... Gone!”

Niedawno Hemlocke postanowiła ruszyć w trasę. Jak już wspomniałem, mając Amerykę z głowy, obecnie jest w trasie po Europie. Osobiście miałem okazję pójść (wraz z moją partnerką, która gościnnie stworzyła okładkę do poprzedniego numeru) na jej koncert w Londynie, który odbył się 9 listopada. Był to niezwykle przyjemny koncert. Energia i wigor zarówno artystki, jak i widowni niezaprzeczalnie sprawiły, że na pewno nie zapomnę go przez długi czas mimo tego, że sam lokal był, będąc zupełnie szczerym, dość paskudny a drinki za drogie. Gardło bolało mnie następnego dnia od darcia się (bo śpiewaniem tego nie śmiałybym się nazwać), a gdy adrenalina już zesza, to mało nie zasnąłem w pociągu.

O ile jej solowe tournee w trakcie pisania tego artykułu się niemalże skończyło (został tylko jeden koncert we Francji), tak zaraz po nim artystka rusza na kolejną trasę po Europie, tym razem jako support dla innej, być może znanej wam (ja osobiście nie kojarzyłem) artystki, Ashnikko. I, uwaga, ta będzie grać również i w Polsce! Aczkolwiek biorąc pod uwagę, że jeśli wszystko pójdzie z planem, to wydamy ten numer 20 listopada, będziecie musieli mieć już chyba z góry kupiony bilet, bo w Warszawie panie zawitają 21 listopada. Później polecą (lub pojadą) dalej w kontynent, w tym kilkukrotnie do Wielkiej Brytanii, żeby w końcu pójść własnymi drogami i, w przypadku Hemlocke, kontynuować trasę, tym razem we wspomnianej we wstępie Australii.

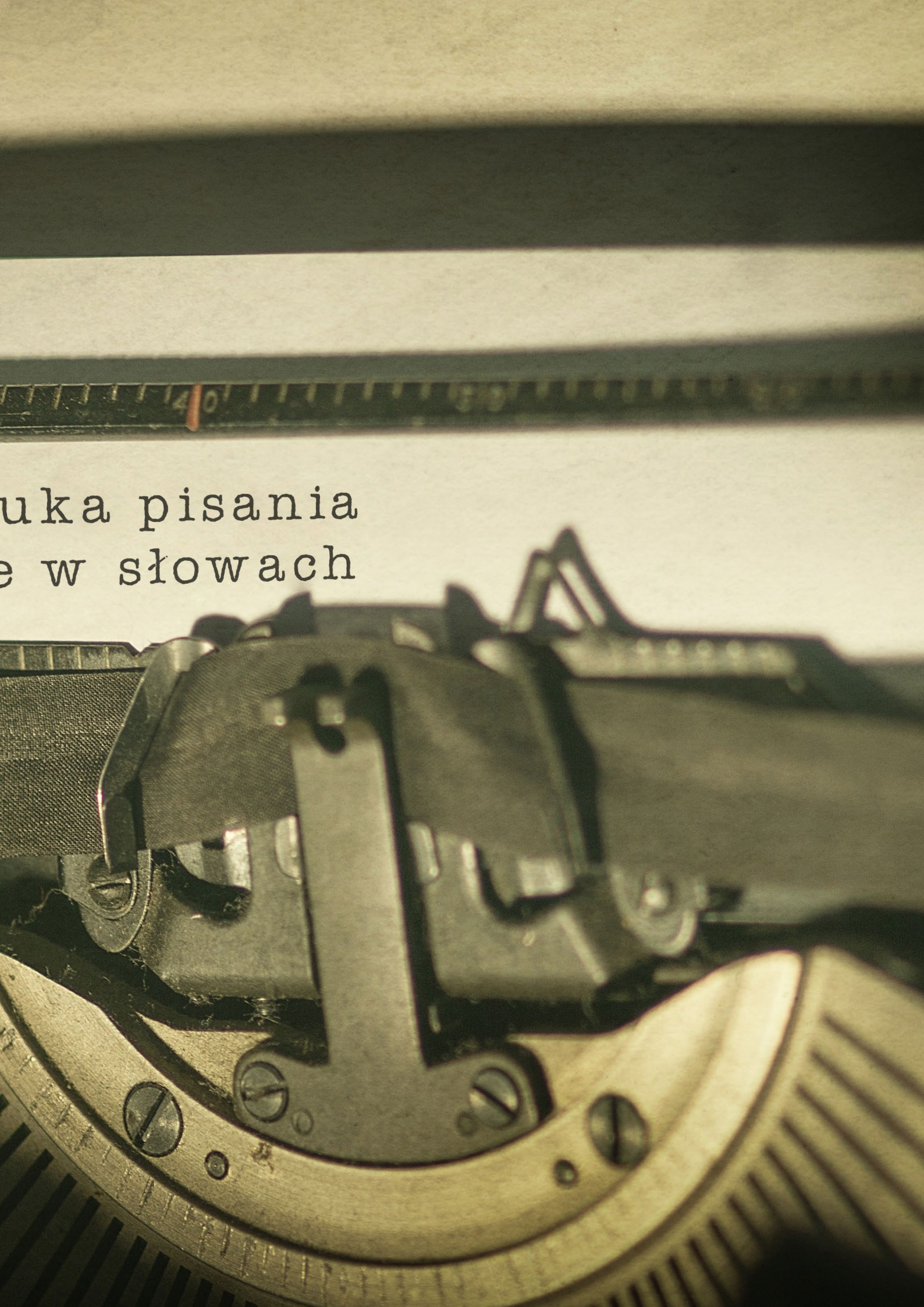
Jeśli jakimś cudem czy zbiegiem okoliczności akurat wybieracie się na koncert obydwu pań, dajcie znać, jakie wrażenie na was zrobiła pani magister informatyki medycznej. W przeciwnym wypadku zapraszam do przesłuchania jej dotychczasowej twórczości. W ten czy inny sposób życzę wam miłego słuchania i mam nadzieję, że Hemlocke urzeknie Was tak, jak urzekła mnie.

Szt
Światy zakłete



140

uka pisania
e w słowach

A close-up photograph of a typewriter's internal mechanism, showing the typebars and carriage assembly. A ruler is positioned above the mechanism, with the number '140' visible. The text 'uka pisania' and 'e w słowach' is printed on a sheet of paper that is partially visible in the upper left. The lighting is dramatic, highlighting the metallic surfaces and the intricate details of the machine.



[KIND WORDS]

(lo fi chill beats to write to)

**życzliwe słowa
przy odprężającej muzyce**



OK, szalony koncept: listy. Kiedyś w zamierzonych czasach ludzie pisali do siebie listy jako sposób komunikacji, gdy nie mogli do siebie zadzwonić, napisać smsa, e-maila czy napisać/zadzwonić na jakiegokolwiek innej platformie społecznościowej. Owe listy często podróżowały dniami w jedną stronę, zwykle były pisane odręcznie i jeszcze trzeba było zapłacić za znaczek. Dzisiaj listów personalnych się raczej nie pisze ani nie dostaje, są to ówczesznie bardzo rzadkie przypadki. Ktoś wpadł jednak na pomysł, by odkryć koło na nowo i wprowadzić pocztę w formę gry komputerowej.

~Tanatos

Ludzie listy piszą, smutne, pocieszone

Szczerze mówiąc, gra komputerowa to trochę może być niewłaściwe słowo w tym przypadku. Owszem, wykonując pewne akcje jesteśmy w różny sposób nagradzani, ale jako tako „gameplay’u” nie ma. Możemy się wyzalić i napisać zapytanie o słowa otuchy czy wsparcia, których inni użytkownicy mogą nam udzielić. Tak również i my możemy udzielić takowych innym ludziom w potrzebie. Świat potrafi być przytłaczający i ludzie potrzebują czasem słów otuchy, a „Kind Words” jest miejscem, gdzie takie słowa mogą uzyskać. Gra ostrzega, że możemy natrafić na trolia i niemilców, którzy mogą mówić krzywdzące rzeczy, ale szczerze mówiąc – jeszcze się z takowymi nie spotkałem. Poza pisaniem listów, możemy jeszcze puszczać papierowe samoloty z krótkimi słowami otuchy, cytatami czy przemyśleniami, które mogą poprawić komuś nastrój, bądź podnieść na duchu.



Co do wspomnianych wcześniej nagród. Odpisując na listy możemy dostać w podziękowaniu naklejkę, jak również (na naszą prośbę) taką nalepkę mogą zamieścić ludzie nam odpisujący.

Naklejki z kolei możemy nie tylko sobie dodać do albumu, ale służą też one jako element wystroju naszych dwóch ścian (czy w sumie dziesięciu, bo mamy 5 „skórek”, które były wydawane na przestrzeni lat

i nieznacznie różnią się od siebie klimatem) – od pluszaków, przez akwaria, aż po plakaty. Dodatkowo, raz dziennie jesteśmy nagradzani za odpisywanie ludziom kolejnym utworem do muzyki grającej w tle. Dostajemy go od naszej listonoszki – sarenki Elli, która ponoć w czasie wolnym od listonoszenia, tworzy mixtape’y.

Gdy Ci smutno, gdy Ci źle – puść se lo-fi, popisz se

Czas powiedzieć coś wreszcie na temat głównej części podtytułu tej gry, czyli chillowych lo-fi beatsach. I cóż, w rzeczy samej są one jak najbardziej chillowe, relaksujące i pomagają się skupić na pisaniu tytułowych miłych słów (tych słów także, jako że słucham [soundtracku](#) przy pisaniu tego artykułu). Pod względem graficznym gra jest, prosta acz spełnia swoją funkcję. Lo-fi muzyka i low-poly grafika dobrze ze sobą współgrają. Miło jest przeczytać coś miłego, gdy się tego potrzebuje i miło napisać dobre słowa komuś, kto tego potrzebuje. „Kind Words” jest niewielką, niezależną grą, w którą nigdy nie gra mnóstwo ludzi. Jednak nie jest to produkcja, w którą pogrywa się codziennie. Jak zresztą mówiłem na początku, ciężko nazwać to grą, a jest to bardziej internetowa grupa wsparcia (gra nawet podaje na początku przydatne w kryzysie linki i zasoby), która mimo czterech lat na karku wciąż ma, niczym prawdziwa poczta, kilku stałych klientów wciąż piszących do siebie listy.



The Novelist

Poganiają do pisania



„WAKACJE z duchami” w zamierzonych czasach PRLu były całkiem popularnym serialem dla młodzieży. Teraz, dzięki potęgze komputerów, możemy sami zostać takim wakacyjnym duchem, tylko zamiast denerwować nastolatków i Milicję Obywatelską, załatwimy terapię małżeńsko-pracowniczą rodzinie pewnego pisarza.

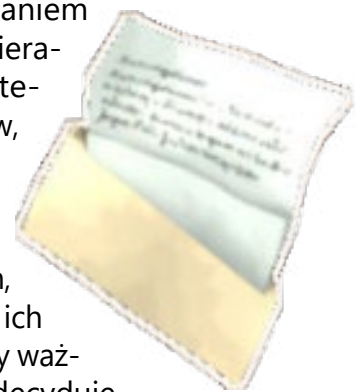
~Ghatorr

Rodzina Kaplan ma problemy – Linda czuje, że się oddala od męża, młody Tommy nienajlepiej sobie radzi w szkole i też czuje się ostatnio średnio kochany, a Dan ma poważną blokadę pisarską. By sobie z tym poradzić, wyjechali na wakacje i tu wchodzimy my – miejscówka jest nawiedzona, a my jesteśmy dobrym duszkiem, który będzie prowadził śmiertelników ku wielkości (lub upadkowi).

Co ciekawe, mamy tu dwa tryby rozgrywki – taki, w którym ludzie nas mogą widzieć (a że tego nie chcemy, to gra staje się prostą skradanką) oraz tryb bardziej otwarty, gdzie możemy hasać po całym budynku bez ryzyka załatwienia komuś obłądu. Przez kolejne dni wakacji państwa Kaplanów będziemy mierzyć się z ich kolejnymi problemami, badać przedmioty, które są dla nich ważne i w oparciu o to zachęcać ich do podejmowania konkretnych decyzji. Nigdy nie da się



zadowolić wszystkich – jeśli tatuś będzie miał tydzień kreatywnego potopu, to na pewno nie spełni marzenia Tommy’ego o wspólnej zabawie, ani nie będzie miał czasu na romantyczny wieczór z żoną. Rozwiązaniem są kompromisy – jeśli zbieramy dużo informacji na temat wszystkich problemów, będziemy mogli pomóc dwóm osobom.



Ot, cała gra. Czytamy o tym, co kto myśli, sprawdzamy ich wspomnienia, podglądamy ważne przedmioty, po czym decydujemy, komu złamiemy serce. Sam dom, po którym się poruszamy, jest nieskomplikowany i tkwimy w nim całą grę, czyli nie możemy liczyć na żadne urozmaicenia.

Grafika? No cóż, niekoniecznie jest tu o czym wspominać. Proste kształty i kolory, przy których liczy się tylko to, że całość jest w miarę czytelna i nie przeszkadza w rozgrywce. Podobnie zresztą jest z udźwiękowieniem.

Sama historia jest całkiem ciekawa – o ile ktoś lubi opowieści obyczajowe – i da się ją skończyć w maksimum dwie godziny. Do tego gra kosztuje grosze. Można spróbować.



JESIEŃ JESZCZE
NIGDY NIE BYŁA

NATALIA BROŻEK

Nie chcę być Tobą

*Zapnijcie pasy, bo Brożek zabierze Was do Szkocji,
jakiej jeszcze nie znaliście. Genialny, wciągający
debiut, od którego nie byłam w stanie się oderwać.*

**Edyta Prusinowska, autorka
„Opowiem o tobie gwiazdom”**



TAKA SZKOCKA!

SAVE THE CAT! WRITES A NOVEL

The Last Book on Novel Writing
You'll Ever Need



GDY czytelnik ma spędzić z jakąś postacią więcej czasu, do tego śledząc wszystko z jej perspektywy, to najlepiej, by żywił do niej choć odrobinę pozytywnych uczuć. To może być zaciekawienie, to może być sympatia – ale jeśli jej nienawidzi od pierwszej chwili, to może być ciężko z utrzymaniem uwagi. Co w takiej sytuacji postać może zrobić? Uratować kotka, oczywiście.

~Ghatorr

Książka Blake'a Snydera „Save the cat!”, wydana w 2005 roku, odbiła się szerokim echem wśród scenarzystów filmowych. Porządnie opisywała strukturę wielu rodzajów filmów oraz niezbędne elementy fabularne, które do dziś pasują do hitów ostatnich lat. Można się uskarżać, że to wprowadzanie schematów – ale to już kwestia, którą widzowie mogą osądzić sami, i sądząc po wynikach finansowych wielu filmów, nie zamierzają narzekać.

„Save the Cat! Writes a novel: The Last Book On Novel Writing You'll Ever Need” nie została napisana przez Snydera, a przez Jessicę Brody, autorkę porażającej liczby książek. Jak sama przyznaje, porady w oryginalnej książce okazały się cenne na-

wet dla książek – i dlatego postanowiła napisać własną wersję poradnika, skupioną na ułatwieniu pisarzom planowania swoich dzieł.

Mamy tu rozłożone na części pierwsze elementy każdej poczytnej książki fabularnej – wprowadzenie, wzrost napięcia, kulminację, zakończenie i wszystko pomiędzy. W prosty, przystępny sposób, okraszony przykładami, autorka opisuje też tajniki tworzenia głównych postaci tak, by czytelnik chciał wytrwać z nimi do ostatniej strony.

Najwięcej miejsca zajmują jednak opisy kilku typów fabuł – dokładniej to dziesięciu. Nie znajdziemy tu np. „filmów sensacyjnych”, „dystopii sci-fi” i tak dalej – nie, tu mamy na przykład „Institutionalized”, pasujące do dzieł, w których bohater walczy (albo i nie) z systemem, czy „Out of the bottle” – czyli fabuła, gdzie problem lub dar (magiczny lub przyziemny) drastycznie zmienia sytuację postaci.

Ta książka intryguje i pozwala spojrzeć na projektowanie fabuły z nowej perspektywy. Jest trudno dostępna w Polsce (poprzez Amazon czy inne sklepy zagraniczne – ewentualnie można u nas dostać „Uratuj kotka!” Snydera, wydane w styczniu tego roku), ale stanowi pouczającą i, co najważniejsze, przyjemną lekturę.



STEPHEN KING

JAK PISAĆ

PAMIĘTNIK RZEMIEŚLNIKA (Z WYPADKAMI W ŚRODKU)



STEPHENA Kinga można nie lubić, ale nie sposób odmówić mu poważnego udziału w nowoczesnej historii kultury. Ponad 60 wydanych książek to nie w kij dmuchał, zwłaszcza że część doczekała się także adaptacji. Gdy ktoś taki zaczyna mówić o pisaniu, to na pewno warto go posłuchać.

~Ghatorr

Sam tytuł pozycji „Jak pisać. Pamiętnik rzemieślnika” od razu mówi, czego możemy się spodziewać w środku. Mamy tu zarówno historię życia pisarza, jak i garść cennych porad, wszystko to zaś napisane w przystępnym, przyjemnym stylu.

Przede wszystkim – rany, ile ten człowiek w życiu wypił i pozazywał. Jego życie miało sporo nieprzyjemnych momentów (zaczynając od pierwszego wspomnienia w całej egzystencji, a potem robi się chyba tylko gorzej), zakrętów, wzlotów i upadków, które prowadziły go jednak cały czas na ścieżkę pisarskiej kariery. Jest to niewątpliwie historia wielkiego samozaparcia oraz miłości – swoją drogą, żonę poznał na kursie pisania – które zrobiło z niego człowieka, jakim jest teraz. Jest to całkiem ciekawe, ale niekoniecznie przydatne – inne czasy, inne problemy, inne zwycięże.



Za to jak już się przebrnie przez jego autobiografię, to można się wgryźć w część poradnikową. Jest po prostu świetna – King sprawnie i dowcipnie podchodzi do kolejnych tematów oraz nie skąpi przykładów (w tym np. omawianie fragmentów swoich własnych książek przed i po pierwszych poprawkach). Przedstawia tu podstawy – kwestie gramatyczne, nienawiść do przysłówków, kwestię wersji (to jest pisanie pierwszej wersji, poprawianie, przedstawianie wybranym czytelnikom, kolejne poprawki etc.)

– jak i zaawansowane kwestie, jak poszukiwanie agenta. Za szczególnie cenną uważam poradę, by czytać wszystko, co popadnie – w tym złe książki, by wyłapać błędy oraz wzbudzić w sobie zachęcające uczucie „a niech to, mogę pisać lepiej”.

Sam King przyznaje, że nie wszystko, co opisuje, będzie dotyczyło każdego – choćby wspomniane wersjonowanie u niektórych sławnych pisarzy zastępowało szlifowanie od pierwszych chwil – ale ostatecznie nie znalazłem tam żadnej porady, która nie brzmiałaby po prostu logicznie i przydatnie. Problem jest za to z dostępnością książki – sam ją mam z abonamentu Legimi, bo fizycznej wersji nie idzie dostać... a szkoda, bo warto się z nią zapoznać.



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

Jak to jest być pisarką, dobrze? O tym, że jestem tu już siedem lat

Jak to jest być pisarzem, dobrze? Moim zdaniem to nie ma tak, że dobrze albo że nie dobrze. Gdybym miała powiedzieć, co cenię w życiu najbardziej, powiedziałabym, że redakcję ET... Dobra, oszczędźcie Wam, Czytelnicy, resztę pasty o skrybie. Z okazji numeru poświęconego sztuce pisania, chciałabym podzielić się kilkoma swoimi przemyśleniami na temat mojej relacji z pisaniem do Equinox Times i nie tylko.

Jak czasem (lub częściej niż czasem) mam dość moich studiów, to odgrażam się, że rzucę to i znajdę sobie pracę w jakiejś małej gazecie, gdzie będę pisać kolumny z poradami dla pań domu albo innymi recenzjami bardzo ważnych lokalnych wydarzeń, jak finały młodzieżowego międzyparafialnego turnieju piłki nożnej. W końcu mam ponad siedem lat doświadczenia jako publikowana pisarka, choć nie powiem – nie lubię w odniesieniu do siebie używać określenia „pisarka”. Jakoś tak nie do końca leży mi to określenie. Może przez to, że jest to z lekka snobistyczne pojęcie, przeświadczenie o tym, że taki Prawdziwy Pisarz to ktoś, kto wydaje drukiem Mądre Książki (a najlepiej, to jeszcze umarł na suchoty sto lub dwieście lat temu). A nie ktoś, kto pisze głupiotkie felietony o tym, jak to lubi jesieniarstwo, recenzje filmu „Barbie” i listę najlepszych niedźwiedzi. Choć nieironicznie, ten o misiach do dziś jest jednym z moich ulubionych.

Jak już wspomniałam, jestem w redakcji od ponad siedmiu lat, co oznacza, że może nie jestem tu najdłużej z całej naszej wesołej ekipy, ale nadal, jest to dużo czasu. I jakby się nad tym zastanowić, jest to dość duży kawałek mojego życia. Przez ten czas Equinox Times przeszło przez wiele zmian,

od kadrowych do technicznych. Przez wiele zmian przeszedł też mój stosunek do pisania. Powiedziałabym, że wraz z mijającymi latami coraz łatwiej przychodzi mi przelewanie swoich myśli na papier (albo na literki na ekranie). Nie muszę już się przy każdym zdaniu zastanawiać, jak Czytelnik odbierze mój tekst, czy wszystko jest tak, jak powinno. To sprawia, że moje artykuły zrobiły się naturalniejsze, że znalazłam swój „styl”. Choć droga do tego nie zawsze była prosta, w pewnym momencie np. zaczęłam mówić korektorom, że akceptuję każde zmiany z góry, nawet takie duże, bo nie lubiłam ponownie patrzeć na mój tekst.



Mogę powiedzieć, że ja i pisanie się lubimy. Jest to też moje najdłuższe trwające hobby i na tyle oczywista część mnie, że jak ostatnio zostałam zapytana przez nowo poznaną osobę, czym się zajmuję w wolnym czasie, to nawet zapomniałam powiedzieć, że piszę. Bo to przecież oczywiście oczywiste, prawda?

Inna sprawa – jak komuś nowemu mówię, że pisanie to moje hobby, odpowiedzią zazwyczaj jest „o, faników?”. I logicznie wiem, że nie ma nic złego w tworzeniu faników, a niektóre są serio dobrze napisane. Jednak skrobanie artykułów o tym, jaką książkę ostatnio przeczytałam, czy jak mi się podobała dana gra – też nie należy do kultury wyższej.

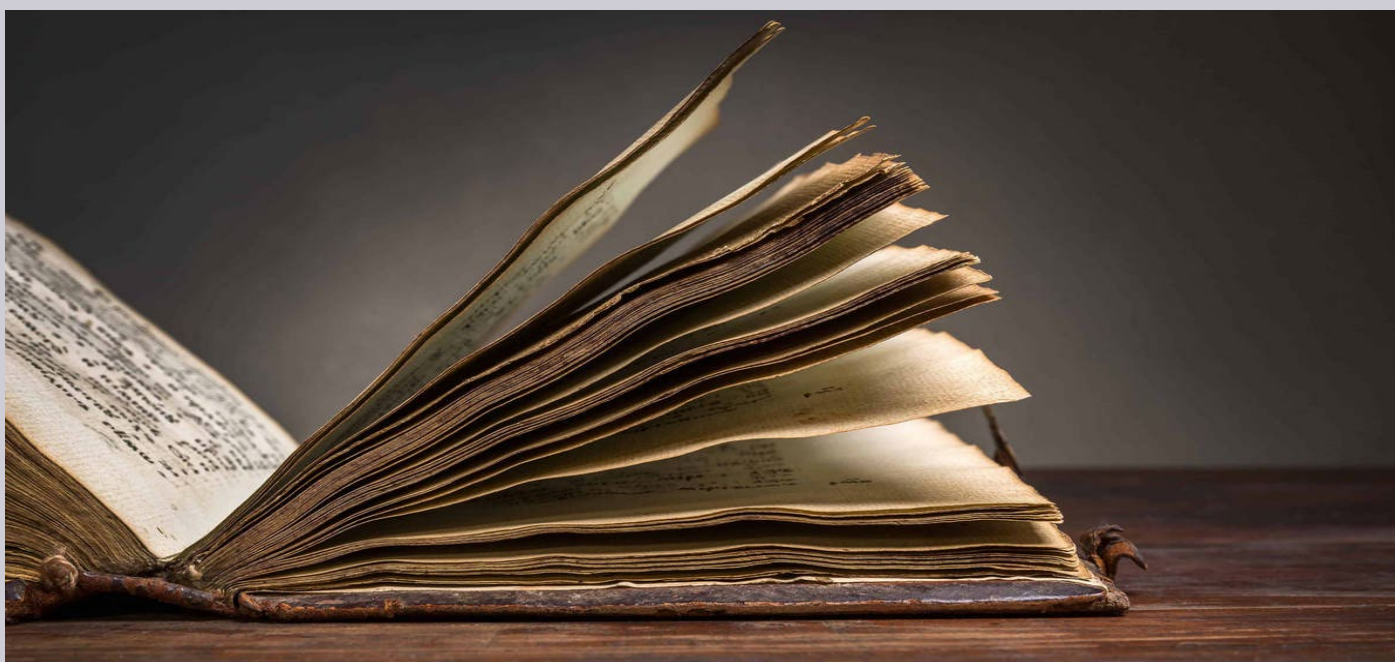
Doceniam to, że ET narzuca mi deadline, na który muszę skończyć artykuł. Samej bardzo nie wychodzi mi ustalanie sobie terminów (bo kto by tego głupka słuchał, na pewno nie ja). Dlatego też do naszej gazetki co miesiąc oddaję gotowe teksty, a pliki, w których zaczynam pisać inne projekty zwykle świecą pustkami i z czasem pokrywają się kurzem. Chociaż, ostatnio na wyjątkowo nudnym wykładzie dopisałam parę stron do thrillera, na



którego dostałam inspiracji, zapewne przez tę jesienną aurę. Bo to jest coś, czym chciałabym się kiedyś zajmować, chciałabym pisać powieści. Jak kiedyś przestanę być leniem, to może jeszcze zobaczycie coś mojego w księgarni. Zwykle w mojej głowie są to powieści fantasy, ponieważ jest to gatunek, w którym czuję się najswobodniej, który przychodzi mi najłatwiej. Od niedawna bardzo dobrze bawię się powoli pisząc ten thriller, mimo że (a może właśnie dlatego że) sprawia mi to więcej problemów, wymaga więcej zastosowania i zaangażowania. W magicznym, alternatywnym świecie, gdzie pieniądze nie stanowiłyby żadnego problemu, chciałabym też być wyjazdową pisarką reportażu, przybliżyć istotne problemy, być może zrobić coś dobrego w ten sposób. Ale niestety moim drugim hobby jest wydawanie moich ograniczonych, studenckich funduszy na za drogą kawę... Nie potrafię zrozumieć pisarzy, którzy cały czas tworzą powieści tylko jednego gatunku lub – o zgrozo – tylko w tej samej serii. Lubię zmiany, zabawy stylem i koncepcją. Jest to zdecydowanie jeden z większych plusów pisania do ET – to, że zawsze mogę wybrać sobie inny temat, mam możliwość wyboru pomiędzy kilkoma formami. Bo czasem ma się ochotę na pisanie bardziej ustrukturyzowanego artykułu, a innym razem przelać swój słowotok w luźny felieton.

Jak już o kawie było, to najlepszą rzeczą w pisaniu jest to, że można pójść w miejsce publiczne – w moim przypadku zwykle jest to kawiarnia lub pociąg, okazjonalnie biblioteka – rozłożyć tam swojego laptopa i powoli tworzyć nowy tekst. Wyobrażając sobie przy okazji, że jest się Poważnym Pisarzem, prawie jak Hemingway w Café de Flore. Choć iluzja zwykle pryska w momencie, gdy googlam coś głupiego, jak np. w jaki sposób odmienia się dane słowo.

Na koniec pozwolę sobie wrócić do samego początku, do tej przeklętej pasty o skrybie (mogę też udać, że to było zaplanowane od samego początku i że to kłamra narracyjna). Bo na zakończenie muszę sentymentalnie przyznać, iż „gdybym miał powiedzieć, co cenię w życiu najbardziej, powiedziałbym, że ludzi”. Redakcja ET jest zlepkiem naprawdę świetnych ludzi i bardzo doceniam, że mogę być jej częścią, że miałam okazję ich poznać. Nawet, jeżeli część z nich śmieje się, że traktuję naszego redakcyjnego Discorda niczym swój prywatny pamiętnik. Dzięki dołączeniu do tego pisma mogłam zawrzeć dobre, w tym momencie już długoletnie znajomości i przyjaźnie. Więc teraz tak autopromocyjnie dodam, że cały czas prowadzimy rekrutację, nie tylko na stanowiska redaktorów, ale każde inne!





Ghatorr – Wicenaczelnny tego magazynu i szef redaktorów. Programuje, pisze, zna ludzi i udaje, że wie, co robi. Fanatyk indyjskich Greków.

NaNoWriMo Do pióra, czas, start

Po raz kolejny planeta zrobiła dumnie obieg wokół Słońca, nacieszyliśmy się Halloween i Dniem Wszystkich Świętych, a jak ktoś ma ochotę, to może się rozkoszować dyniowymi kawami. Jeszcze Dzień Niepodległości oraz Burger Drwala i kalendarze spokojnie przepłyną na grudniowe wody, by nadzieć się na Świętego Mikołaja. Przy tych wszystkich przyjemnych rzeczach jednak w internecie kryje się jeszcze jedna ciekawa listopadowa rzecz – ogólnoświatowe wezwanie do pisania.

Chcieliście kiedyś napisać książkę? Taką porządną, długą, pachnącą świeżością i wypełnioną ciekawymi bohaterami i zwrotami akcji? No cóż, od marzenia do jego spełnienia jest daleka droga, a na niej kryje się sporo przeszkód – czas, codzienna rutyna, umiejętności czy bariery psychiczne. „Ale jak poprowadzić fabułę”, „A co, jak ta scena jest niedobra”, „Czy ja na pewno wiem, co robię” – tego typu rzeczy potrafią brutalnie zamordować każdy obiecujący projekt, blokując na amen potencjalnego autora.

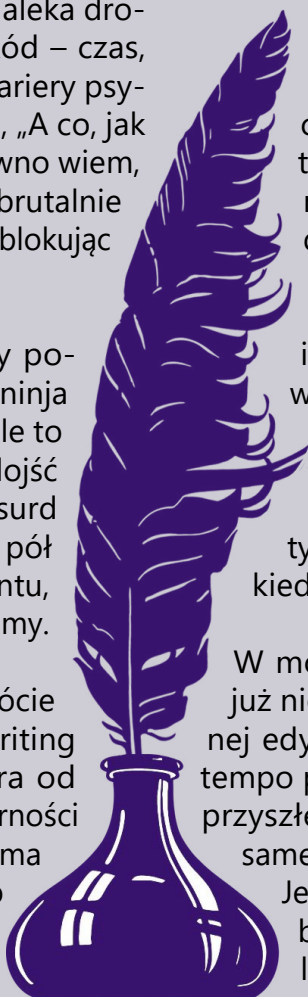
NaNoWriMo na blokadę ma prosty pomysł – niech kogoś zaatakują banda ninja zabójców. Może to nie mieć sensu – ale to nawet lepiej, bo wtedy może jeszcze dojść scena z postaciami rozważającymi absurd tej brutalnej bitwy. Proste i genialne, pół tysiąca słów samo wpada do dokumentu, blokada pisarska przełamana, wygrywamy.

Ale, ale – o czym ja gadam? Tak w skrócie – NaNoWriMo to National Novel Writing Month, inicjatywa zza oceanu, która od swojego startu w 1999 nabrała popularności na całym świecie. Pomysł jest prosty – ma się cały listopad na napisanie książki, co najmniej na 50 tysięcy słów. Nagroda? Satysfakcja. Kara za oszukiwanie?

Brak satysfakcji. Zresztą, oszukiwanie oszukiwaniu nierówne – przy tego typu wyzwaniu do niektórych rzeczy się wprost zachęca, na przykład do sztucznego zwiększania liczby słów przez rozpisywanie się, dopychanie przymiotników i tego typu rzeczy.

Nie powiem – daje to spore uczucie wolności. Nie ma się czym przejmować, nie trzeba niczego planować, po prostu piszesz. Zapędziłeś się w kozi róg? Atakują ninja i piraci, można kontynuować, może ktoś zginie i będzie fajnie. Nie wyrabiasz z normą? Dorzuc własne przemyślenia, przy odrobinie szczęścia wyjdzie coś zabawnego. Coś nie pasuje ze sceną? Olej i pisz dalej, scena nie jabłko, może być popsuta. To nie jest ćwiczenie mające pomóc z dialogami, fabułą lub jakkolwiek techniczną czy fabularną stroną pracy nad książką – tylko po prostu rozruszać mózgowicę, nauczyć codziennego pisania i zachęcić do aktywności. Efekt takiego sprintu nie będzie najlepszy – ale i tak powinno się go pokochać, przytulić do serduszka i chwalić się znajomym, że dało się radę wyrzucić z siebie tekst w terminie. Zresztą, przecież nikt nie zabrania, by potem taki tekst przejrzeć jeszcze raz, poprawić, wyszlifować, przepisać – a od tego już tylko kilka/kilkanaście/kilkaset kroków, by kiedyś zobaczyć swoje nazwisko w druku.

W momencie wydania tego numeru będzie już nieco za późno, by dołączyć do tegorocznej edycji (chyba że ktoś ma naprawdę super tempo pisania), ale warto mieć to w pamięci na przyszłe lata. Jest to wyzwanie rzucone sobie samemu – a takie zawsze warto podejmować. Jeśli pomoże to w zburzeniu choćby jednej blokady psychicznej, jaką sobie postawiliśmy w głowie, to już jest się zwycięzcą.



ZABÓJCZYNI, RYCERZ

EMILIA KOŁOSA



TOM 1

WIĘZI KRWI

PRZYSIĘGA

I TONA PRZYGÓD

WYWIAD Z PISARKĄ EMILIĄ KOŁOSA



O ile stereotypowo fantasyka nawiązuje przede wszystkim do kultury anglosaskiej – w sporej części dzięki fundamentom położonym przez Tolkiena – o tyle istnieje wiele miejsc na świecie, które aż się proszą o bycie źródłem inspiracji. Jednym z nich jest niewątpliwie Irlandia. O klimaty tej krainy zahaczamy w niedawno wydanej debiutanckiej książce „Więzi krwi” – a my mamy zaszczyt gościć jej autorkę na łamach naszego pisma.

~Ghatorr

Ghatorr: Dzień dobry i jeszcze raz dziękuję za zgodę na udzielenie wywiadu! Czy zechciałabyś na wstępie opowiedzieć kilka słów o sobie naszym Czytelnikom?

Emilia Kolosa: Zaczniemy tradycyjnie. Nazywam się Emilia Kolosa, z wykształcenia jestem nauczycielem wychowania wczesnoszkolnego i przedszkolnego. Wiele lat pracowałam z dziećmi. Obecnie, z powodu pewnych zawirowań życiowych, musiałam zostać w domu i zajęłam się rysowaniem i pisaniem zawodowo, co było moją pasją od naprawdę wielu lat. Interesuje mnie też psychologia i marzę, żeby kiedyś skończyć dodatkową szkołę i pracować w tym zawodzie. Ludzka psychika wyjątkowo mnie intryguje – ale oczywiście nigdy nie porzucę rysowania i pisania!

G: Jak długo trwały prace nad „Więziami krwi”? Co szło przy nich najtrudniej?

E.K: Zależy, o czym mówimy, bo jeśli o pierwszym tomie, to został on napisany w kilka miesięcy. To kawał tekstu (książka liczy sobie 602 strony), ale nawet nie zauważyłam, kiedy skończyłam tę historię. Po prostu świetnie się przy niej bawiłam. Poza tym dużo pomógł mi mój mąż. Te długie godziny rozmów i planowania przyniosły swoje efekty, poza tym na pewno jego rady w kwestii walk (czasami pisanie szablonów) podniosły wartość merytoryczną książki.

Drugi tom również powstał dość sprawnie, choć w związku z tym, że poruszam tam trudne tematy, czasem wymagało to większego skupienia i wysiłku. Starłam się, żeby ta historia utrzymała lekkość pierwszego tomu, co było nie lada wyczynem. Ta książka jest już przygotowana do wydania, a jej premiera odbędzie się zaraz po Nowym Roku.

Trzecią książkę z serii wciąż piszę i ta stanowi dla mnie największe wyzwanie ze względu na mnogość wątków, pozbieranie wszystkich wiadomości z poprzednich dwóch tomów i utrzymanie całości w ryzach. Ale już kończę nad nią pracę i na tę chwilę jestem z niej zadowolona.



G: Czy ciężko Ci było wydać „Więzi krwi”? Dlaczego finalnie padło na Empik Go i jak Ci się z nimi współpracowało?

E.K: I znowu: to zależy. Długo przygotowywałam się do wydania. Choć „Więzi” miały być luźną historią pisaną do szuflady, to kiedy zdecydowałam się na jej wydanie, wzięłam się za to naprawdę solidnie. W pierwszej kolejności starałam się wzbudzić zainteresowanie samą powieścią, rysując komiksy i publikując kilka pierwszych rozdziałów. Intensywnie prowadziłam media, by o „Więziach” dowiedziało się jak najwięcej osób. Zdecydowałam się również na odpłatną redakcję, by ktoś „mądrzejszy ode mnie” spojrzął na tekst i ocenił jego potencjał. Po skończonej pracy, kiedy już miałam informacje zwrotne, z pomocą mojej redaktor – Iwony Winiarskiej – przygotowałyśmy propozycję wydawniczą i... rozesłałam tekst.

Co ciekawe, odezwało się do mnie kilku wydawców – w tym vanity – ale także wydawnictwa tradycyjne. Zdecydowałam się na Empik Go, ponieważ panuje powszechne przekonanie: „jak masz wybór, trzymaj się większych”, a przynajmniej tak poradzili mi inni autorzy.

Tak też zrobiłam i podpisałam z nimi umowę. Nie ukrywam, iż fakt, że wydawała tam również Agata Lasocka-Myszor, z którą polubiłam się prywatnie już dużo wcześniej, miał swoje znaczenie.

Z samym wydawnictwem mam dobry kontakt i jestem zadowolona z podjętej decyzji! Mam nadzieję, że ta współpraca potrwa dłużej niż ta jedna seria.

G: Gdybyś miała wybrać dwie ulubione postacie – pierwszoplanową oraz inną – z „Więzi krwi”, to które by to były i dlaczego?

E.K: Edgar i Morrigan! Oczywiście kocham ich wszystkich, z czego Cassidy było mi najłatwiej kreować, a Kyle’a najtrudniej. Edgar skradł moje serce, ponieważ jest moim takim wymarzonym ojcem, a Morrigan – po prostu uwielbiam tę bezczelną wiedźmę.

G: W Twojej książce kilka razy przewija się zaskakujący detal, jakim jest pszczele mydło. Czy ma jakieś ukryte znaczenie? Jakiś wewnętrzny dowcip czy może po prostu jest takie dobre?

E.K: Em... nie wiem. Po prostu lubię opisywać wszelkie doznania. W moich opisach nie skupiam się na dokładnej wizualizacji pomieszczeń czy otoczenia, a właśnie na doznaniach, jakie te miejsca wywołują – takich jak światło, zapachy, czy klimat. Podobnie było z tym pszczelim mydłem. Chciałam, żeby czytelnicy mogli sami to poczuć w zaciszu własnego domu – jako że to powszechnie dostępny specyfik. A że był to też dobry temat do żartów, tylko to wykorzystałam!

G: Widzę na Twoim Facebooku mnóstwo ilustracji nawiązujących do „Więzi”. Skąd taki koncept na uwiecznianie i promowanie swojej książki?



E.K: Przyznam, że już kiedyś promowałam w ten sposób inną powieść. Była to space opera, którą pisałam z koleżanką. Cały projekt niestety upadł, ale pamiętam, że obrazki i komiksy bardzo przyciągały ludzi – a jako że umiem rysować, to aż grzechem było tego nie wykorzystać.

Poza tym dość powszechnie wiadomo, że o wiele bardziej przyciąga nas grafika niż ściana pisanego tekstu.

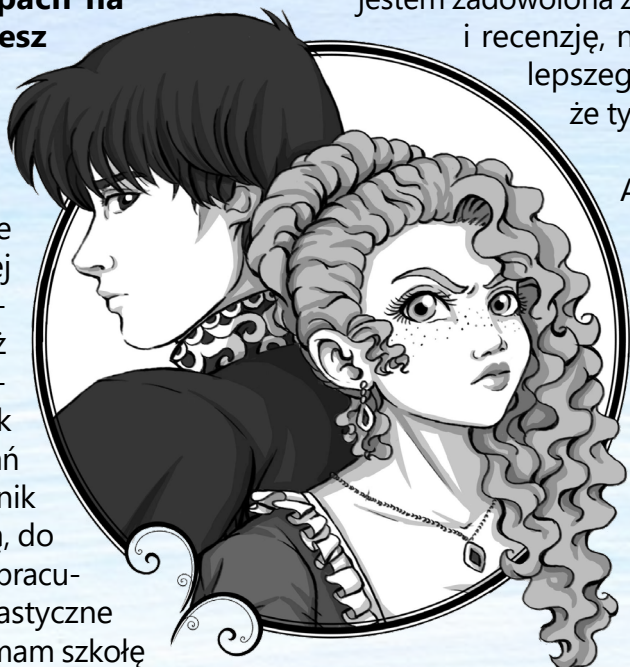
G: Wspominałaś na Facebooku o pisaniu książki osadzonej w miejscu inspirowanym kulturą arabską, a dokładniej to Kuwejtem. Skąd taki wybór miejsca? Które aspekty tamtejszej cywilizacji najbardziej do Ciebie przemawiają?

E.K: O kurczę, kiedy o tym pisałam?! Podziwiam za research!

Tak, drugi tom „Więzi” inspirowany jest właśnie Kuwejtem. Dlaczego? Szukałam jakiegoś miejsca, które będzie stało w opozycji do Irlandii, na której opierałam pierwszy tom. Chciałam, żeby to miejsce było skrajnie różne pod wieloma względami i wybór padł właśnie na to państwo.

G: Jak wygląda Twoje życie okołopisarskie? Działasz w jakichś grupach na Facebooku, może bierzesz udział w kursach albo szlifujesz się przy poradnikach pisarskich?

E.K: Nie bardzo wierzę w te poradniki i kursy... bardziej słucham opinii innych i wyciągam wnioski. Dużo mi też daje kontakt z innymi autorami, czytanie ich książek i dyskusje na temat rozwiązań fabularnych, inspiracji, technik pisarskich itp. Jediną grupą, do której należę i z którą współpracuję jest Rfos – Recenzje fantastyczne okiem szyderczy. Oj tam mam szkołę życia i pisarstwa! Nie ma litości...



G: „Więzi krwi” są Twoim debiutem – ale nie do końca, pisałaś jeszcze do „Scary100challenge2”. Jak się o tym dowiedziałaś? W jaki sposób, z perspektywy czasu, patrzysz na tamten występ?

E.K: O „Scary100challenge2” dowiedziałam się od znajomej autorki, która zachęciła mnie, żebym spróbowała takiego krótkiego formatu. To była fajna zabawa i naprawdę pouczająca lekcja. Nie wstydzę się tego występu. Oj, fajna przygoda!

Na swoim koncie mam również wydanie komiksu „Prawdziwa ofiara” na łamach Wydawnictwa IX w Antologii pomocy Ukrainie „24.02.2022”. Teraz narysowałabym to lepiej, ale przekaz wciąż uważam za udany.

Piszę od wielu lat i na swoim koncie mam kilka historii, wszystkie jednak zostały w szufladzie bądź pojawiały się sporadycznie jako darmowe teksty w Internecie (np. wspomniana wcześniej space opera).

G: Czy jesteś usatysfakcjonowana ze swojego wydawniczego debiutu? Jakie masz pisarskie plany na przyszłość?

E.K: Uważam – może nieskromnie – że bardzo dobrze weszłam na rynek wydawniczy. „Więzi” zostały naprawdę miło przyjęte przez czytelników, choć kiedy je wydawałam, byłam przerażona. Obawiałam się, że nie są wystarczająco dobre jak na książkę wydaną przez wydawnictwo. Na pewno wiele rzeczy teraz napisałabym lepiej, ale ogólnie jestem zadowolona z tej powieści. Patrząc na oceny i recenzję, nie mogłam sobie wymarzyć lepszego startu i jestem wzruszona, że tyle osób pokochało tę historię.

A jakie plany... Mam kilka pomysłów na wątki poboczne z uniwersum „Więzi”, ale najpierw odpocznę przy jakiejś innej, raczej komediowej historii. Napisanie tak obszernej trylogii kosztowało mnie naprawdę wiele pracy i zdecydowanie muszę odetchnąć od tego świata.

Moje plany – komedia, może później jakiś romans. Ale do Irlandii na pewno kiedyś wrócę.

G: Czy przed „Więziami krwi” i wpisem do „Scary100challenge2” pisałaś coś jeszcze, na przykład do szuflady lub fandomowego?

E.K: Moim największym projektem była wspomniana wcześniej space opera „Oficjal DNA”, która niestety nie doczekała się żadnego finału. To był cały cykl książek, nad którymi pracowałam z koleżanką przez dobre dziesięć lat. Powstała cała seria, a nawet dwie sagi, ale niestety brak zgody co do poprowadzenia pewnych wątków sprawił, że projekt się posypał i nigdy nie był pchnięty do wydania.

Szkoda, ale z drugiej strony naprawdę wiele mnie nauczyły. „Więzi” miały być książką na „otarcie łez”,

a wyszły na tyle fajnie, że jestem teraz w tym miejscu, w którym jestem.

G: Czym karmisz wyobraźnię? Jakie masz ulubione filmy i książki?

E.K: Oj, długo by wymieniać... jestem fanką filmów, seriali i książek poruszających tematy dawnej Szkocji i Anglii. „Więzi” napisałam, będąc pod dużym wrażeniem serii „Obca” Diany Gabaldon, która zauroczyła mnie klimatem gór i dzikiej przyrody. Sama osadziłam „Więzi” w Irlandii, by nie czerpać zbyt wiele od Gabaldon, a jednak móc poczuć podobny klimat. Jeśli chodzi o walki, to dużą inspiracją był dla mnie serial „Upadek królestwa” lub jak kto woli „Last Kindom” – tak, tłumacze się popisali.

G: Czy grywasz w gry RPG, komputerowe lub papierowe? Jeśli tak, to jakie są Twoje ulubione tytuły?

E.K: Jestem zupełnie „antygrowa”... zatrzymałam się na etapie „Heroes 3” i od wielu lat absolutnie w nic nie grałam.

G: Czy utrzymujesz kontakt z innymi debiutantami pisarskimi? Jakich byś mogła polecić?

E.K: Oj, tak! Ale nie tylko z debiutantami! Ogólnie lubię trzymać się z innymi autorami, słuchać rad i uczyć się od „mądrzejszych od siebie”. Takie opowieści są więcej warte niż kursy czy szkolenia!

A co mogłabym polecić... To zależy! Jeśli lubicie klimaty Marvelowskiego kina akcji, to z całą pewnością musicie sięgnąć po serię „Sieć” Agaty Lasockiej-Myszor – i nie dlatego, że lubię ją prywatnie. To po prostu to dobra historia!

Klimaty dworskie i romans: seria „Piekielna” od Klaudii Gregorczyk. Trochę grozy: „Sepia” Klaudii Zacharskiej (oj, uwielbiam!).

A jeśli chodzi o fantastykę, to na pewno „Pieśń Pustyni” Grzegorza Wielusa! Ach, kiedyś dojdę do takiego poziomu pióra!

G: Na Twojej stronie autorskiej można znaleźć też sporo wizualizacji postaci stworzonych przez AI. To ostatnio kontrowersyjny temat w społeczności artystycznej. Jakie masz podejście do tej technologii?

E.K: Sporo? Nie... może z dwie, góra trzy ilustracje.

Co do samego AI, nie jestem ani zwolenniczką, ani przeciwniczką... zależy, do czego jest wykorzystywane. Zdaję sobie sprawę z kontrowersji, ale jeśli nie jest to wykorzystywane komercyjnie, to taka zabawa wydaje mi się niegroźna. Po prostu uważam, że sprawy sztucznej inteligencji powinny być lepiej usankcjonowane prawnie, bo teraz to wolna amerykanka. Ja na zrobienie obrazka potrzebuję całego dnia – AI natomiast kilku sekund. Mimo to nie płaczę, bo jednak jest mnóstwo osób, które wolą obrazki rysowane ludzką ręką. Na nich ludzie przynajmniej mają po pięć palców u dłoni.

G: Nadeszła pora na tradycyjne pytanie – czy lubisz pizzę z ananaszem?

E.K: Teraz połowa społeczeństwa mnie znienawidzi, ale... UWIELBIAM! W ogóle lubię ananasa w wytrawnych daniach!

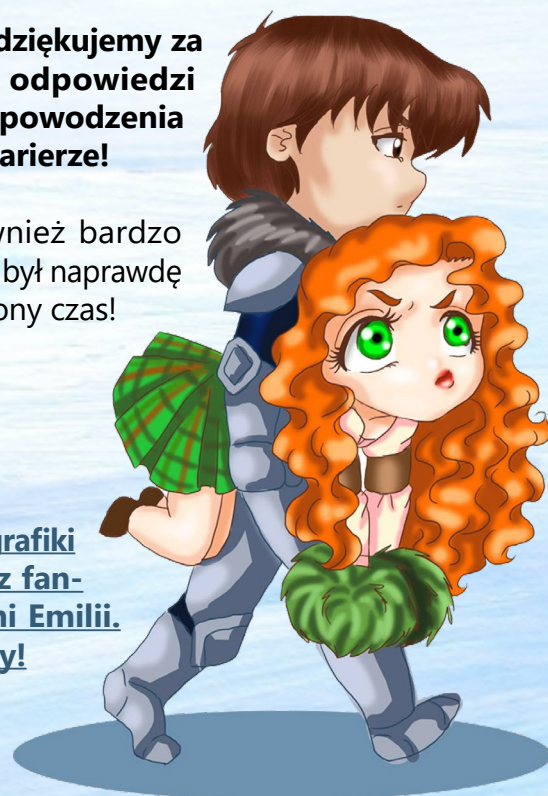
G: Czy chciałabyś coś jeszcze powiedzieć od siebie naszym Czytelnikom? Może wspomnieć coś tym, którzy sami marzą o pisaniu?

E.K: Mam jedną radę: PISZCIE i słuchajcie krytyki! Ta konstruktywna powie Wam więcej niż pochlebstwa. Pokora wyznaczy Wam drogę, a determinacja doprowadzi do sukcesu. Trzeba być tylko świadomym własnych niedoskonałości, chcieć się uczyć i nigdy się nie poddawać!

G: Bardzo dziękujemy za udzielone odpowiedzi i życzymy powodzenia w dalszej karierze!

E.K: Ja również bardzo dziękuję! To był naprawdę miło spędzony czas!

Wszystkie grafiki pochodzą z fanpage’a pani Emilii. Zapraszamy!





Ranking pisarskich ulubieńców

PRZEWROTNE jest to życie – lekarze leczą lekarzy, kucharze żywią ludzi z branży gastronomicznej, a redaktorzy (mali i duzi) mają swoich ulubionych twórców prozy i wierszy. Dlatego też przy okazji okrągłej (siedemdziesiątej!) edycji naszego czasopisma przedstawiamy Wam naszych naj- naj- naj- ludzi pióra (i maszyny, i klawiatury).

~Redakcja ET

Brandon Sanderson

Fanom fantastyki tego pana raczej przedstawiać nie trzeba. Zasłynął przede wszystkim z dwóch rzeczy – niezmiernego tempa pisania (dość powiedzieć, że gdy fani oczekiwali na informacje na temat kolejnej książki, to on ogłosił, że już ją napisał i kończy pracę nad kilkoma kolejnymi) i praw magii. Niby proste – im czytelnik lepiej rozumie system magii, tym bardziej można jej użyć w intrygach w fabule, ograniczenia są ciekawe etc. – ale ich sformułowanie było przełomem dla wielu młodych pisarzy. Do tego jego książki się po prostu świetnie czyta.

Polecane dzieła: „Z mgły zrodzony”, „Rozjemca”

~Ghatorr

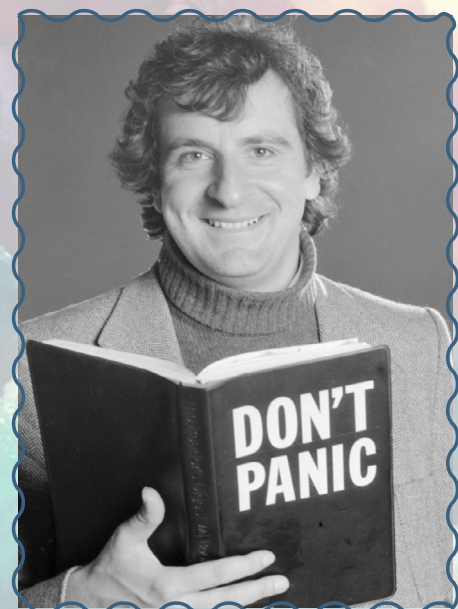


Douglas Adams

Przez wielu nazywany Terryem Pratchettem science fiction, Douglas Adams zasłynął swoją „trylogią w pięciu częściach”, serią „Autostopem przez Galaktykę”. Pełna angielskiego humoru, absurdu i postaci, obok których nie da się przejść obojętnie. O ile nie jest już zbyt aktywnym pisarzem, nie jest łatwo pisać z zaświatów, tak to, co napisał, jest jak najbardziej warte lektury. Szczególnie że Ziemia jest zniszczona już na początku pierwszej książki, więc potem może być tylko lepiej, prawda? Prawda? Miłej lektury i pamiętajcie o ręczniku!

Polecane dzieła: Seria „Autostopem przez Galaktykę”

~Tanatos



Kerstin Gier

Ciężko mi wybrać ulubionego twórcę, ponieważ czuję się wtedy poniekąd ograniczana – jakbym nie mogła lubić wielu innych książek, bo to by też oznaczało, że moje podium twórców mogłoby się przegrupować i ciężko by za tym nadążyć. Ale Kerstin nigdy tego miejsca na podium nie odbiorę – to po jej książki sięgnęłam w liceum, po latach zastoju czytelniczego. Zapewniła mi to, czego do dziś zawsze szukam w książkach: nietuzinkowe przygody, wartych zapamiętania bohaterów, pochłaniające historie, ciekawostki i śladowe ilości romansu. I Henry'ego Harpera!

Polecane dzieła: *Trylogia Snów, Trylogia Czasu, „Podniebny”*

~Magda B



Sir Terry Pratchett

Dzieła Pratchetta z serii Świata Dysku zacząłem czytać jeszcze w podstawówce i wtedy mogłem je określić po prostu jako śmieszne fantasy. Jednak powracając do nich regularnie co kilka lat, coraz bardziej odkrywałem złożoność książek i to, w jak sarkastyczny sposób przedstawiane są w nich mechanizmy znane nam z prawdziwego życia. Zabawne żarty, nietuzinkowe postacie, dylematy filozoficzne i wyśmiewanie każdej jednej koncepcji znanej ludziom – znajdziecie to wszystko i więcej w pewnym odległym Świecie Dysku, stojącym na grzbietach 4 słoni, które stoją na grzbiecie ogromnego żółwia. Uważajcie, by nie wypaść za krawędź!

Polecane dzieła: *„Pień Pocztowe,” cykl o Straży, wszystko ze „Świata Dysku”*

~Samael



Dorothy Parker

Sporo czytam w swoim (o dziwo) wolnym czasie, po części więc „moje ulubione” pokrywają się z tym, co już pojawiło się w topce. Pozwolę sobie więc na bycie alternatywnym i wskażę Dorothy Parker, amerykańską poetkę, eseistkę i pisarkę. Odznaczająca się ostrym dowcipem maskującym gamę emocji i samotną walkę z depresją. Związana również z kinem, pisała scenariusze dla wytwórni MGM oraz Paramount, współpracując z filmowymi gigantami Cecilem B. DeMille i Irvingiem Thalbergiem. By nie zamykać tak ważnej dla literatury postaci w sztywnych ramach komentarza, odsyłam do poniżej wylistowanej twórczości.

Polecane dzieła: *„Enough Rope”, „The Custard Heart”*

~Hefajstos



Camilla Läckberg

Osobiście uważam, że pytanie o ulubionego pisarza jest bardzo trudne, bo jak to tak wybrać tylko jednego? Ale też, jednocześnie, czasami gdy podoba mi się dana książka, to nie znaczy, że jej autor jest moim ulubionym pisarzem. Bo np. moją ulubioną powieścią jest „Sto lat samotności”, ale nie nazwałabym Márqueza moim ulubionym pisarzem. Lecz jeśli już muszę wybrać tylko jedną osobę, to chyba, z lekkim zażenowaniem, muszę się przyznać, że pewnie Camilla Läckberg. Bo mogę udawać pseudointelektualistkę, ile chcę, ale prawda jest taka, że w jesienny wieczór najprzyjemniej czyta się kryminał. A już w ogóle takie jak te jej autorstwa, czyli skandynawskie feel good kryminały. Cynamonowe bułeczki, grube swetry i morderstwa.

Polecane dzieła: *Saga o Fjällbace*

~Gray Picture



James S.A. Corey

Choć myślałem, że moje zamiłowanie do książek z czasów szkolnych dawno już przeminęło, a dobry film czy gra planszowa na stałe zagości co wieczór, James Corey (choć to pseudonim literacki) obudził tę pasję na nowo. Współpraca dwóch autorów – Daniela Abrahama i Ty Francka – przyniosła nam niezwykle widowisko w postaci serii „The Expanse”, która to buduje niezwykle rozbudowaną i realistyczną wizję przyszłości ludzkości pośród gwiazd z wszystkimi. To w połączeniu z wyjątkową załogą Rocinante tworzy niezwykłą mieszankę, polaną sosem spisku korporacji, pasiarskich dążeń narodowościowych czy zimnego konfliktu pomiędzy Ziemią a Marsem, co łączy się w spektakl, od którego z każdą stroną coraz ciężiej się oderwać. Beltalowda!

Polecane dzieła: „Przebudzenie Lewiatana”

~Enter



CZY JESTEŚ GOTOWA
PRZEKROCZYĆ



WSZYSTKIE
NASZE
GRANICE

NATALIA BROŻEK



SWOJE GRANICE?

