

# QUINOX TIMES

## ŚMIERĆ CZYHA ZA ROGIEM

Motyw przemijania,  
końca i tego co potem

**CHŁOPIEC I CZAPLA**  
Podróż przez etapy żałoby

**HAZBIN HOTEL**  
Pokój z widokiem na zbawienie

**HADES**  
Witaj w (dysfunkcyjnej)  
rodzinie (bogów greckich)!

**SPIRITFARER**  
Czy ktoś kroi cebulę  
na tym statku?



# Spis treści

## RECENZJE: SERIALE I FILMY

Madame Web..... 4

## RECENZJE – GRY

Co nas czeka w przyszłości – demka Next Festu..... 6

## RECENZJE – LITERATURA

Trylogia „Aurora”..... 10

## PUBLICYSTYKA

Relacja z Remconu 2024..... 12

## TEMAT NUMERU

Hazbin Hotel..... 16

Biedne istoty..... 19

Chłopiec i Czapla..... 20

Hades..... 24

Grim Fandango..... 26

Spiritfarer..... 28

Grime..... 30

Mortal Shell..... 34

Have a Nice Death..... 38

Neon White..... 44

The Infinite and the Divine..... 46

Nevermore..... 47

Tymczasowy pobyt w zaświatach..... 48

Dlaczego śmiejemy się ze śmierci?..... 50

Pośmiertna Szybka Piątka..... 52

Naczelną czasopisma i szef działu DTP: Lailyren

Szef działu korekty: Solaris

Szef działu redakcyjnego: Ghatorr

Redaktorzy: Hefajstos, Malvagio, Samael & Mimik

Korekta: Magda B, Midday Shine, SoulsTornado

Opracowanie graficzno-techniczne: Enter, Gray, Tanatos

Archiwum: Catkitty

Gościnnie: Rain

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.



Memento mori, Drodzy Czytelnicy!

Tym razem temat numeru jest może nieco nietypowy, zważywszy na mroczny klimat i powolne, wiosenne budzenie się przyrody do życia. Jednocześnie zimowa nostalgia dalej trzyma człowieka i zmusza do przemyśleń. Zatem, wraz z topioną marzanną, pochylmy się nieco nad tematyką przemijania i zobaczymy, jak do tego podchodzą różne, wybrane przez naszych redaktorów, teksty kultury, a jest ich w tym wydaniu całkiem sporo!

Poza tym zachęcamy do sprawdzenia naszych najnowszych współprac z Bykonem oraz Krakowskim Genshinmeetem, na których będzie można spotkać reprezentację naszej redakcji już pod koniec kwietnia (więcej informacji na plakatach reklamowych w numerze)!

Usiądźcie wygodnie, puśćcie sobie jakąś przyjemną dla Waszego ucha muzykę i zagłębcie się w rozważaniach o śmierci wraz z 73. numerem Equinox Times.

*~Lailyren*

Grafika na kładkę numeru została wykonana przez Bogdana Srokę

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

**Nasza strona**  
**>klik<**

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



# MADAME WEB

IT'S NOT  
A GOOD TIME  
FOR WEBBIN'



**JEŻELI** chodzi o filmy z uniwersum Ludzi-Pająków, Sony działa niczym wahadło. Raz dostajemy więc kolejne „Spiderverse”, a raz korporacyjny ochłap. Nietrudno odgadnąć, do której kategorii zalicza się „Madame Web”.

~Hefajstos

I ciężko nazwać ten gniot inaczej, gdy uosabia on najgorsze elementy tworzenia kina pod czysty zarobek. O ile w tym przypadku na jakikolwiek zarobek można liczyć.



### Tkać to trzeba umieć

Peru, lata siedemdziesiąte. Constance Webb wraz z miejscowym przewodnikiem/ochroniarzem Ezekielem Simsem (Tahar Rahim) poszukuje pewnego rzadkiego gatunku pająka, którego jad może uleczyć w zasadzie wszystko. Sukces przypląca jednak życiem i osieroceniem nowonarodzonej córki. Trzydzieści lat później dorosła już Cassandra (Dakota Johnson) pracuje jako sanitariuszka w Nowym Jorku. Z powodu wypadku budzi się w niej moc przewidywania przyszłości.



I tak też jej los splątany zostanie z losami trzech nastolatków: Anyą, Matti i Julią. Za gromadką podążać będzie Ezekiel jako bezlitosna, pajęcza persona chcąca zabić, zanim sama zginie. Efektu końcowego nie trzeba przedstawiać.



### Ugh! Pajęczyna!

Produkcja cierpi na wiele problemów i w zasadzie brak jakichkolwiek pozytywów. Samą historię można pominąć milczeniem – to zgrany motyw od zera do przypadkowej bohaterki (o ile tytułową postać można określić takim mianem).

Przemilczeć nie można jednak aktorstwa, a to woła o pomstę do nieba. Dakota J nie wykazuje ani nuty zainteresowania swoją bohaterką i tym, co się dzieje wokół niej. Wiecznie znudzona snuje się po lokacjach (w tym Peru – wiecie, szybkie wypadki na drugi koniec świata) wypowiadając swoje kwestie na jedno kopyto. Nie lepiej prezentuje się antagonistą, którego motywacja może i jest zrozumiała, ale już podejmowane decyzje nie.

Pozostali aktorzy są, coś niby próbują robić, ale każdy zdecydowanie myśli o czeku i bufecie. Z nutą nadziei, że ich kariery przetrwają udział w tym show.

### Złap za miotłę

Memiczność „Morbiusa” ratowała go w oczach widzów. „Madame Web” to przykład korporacyjnego odcinania kuponów i próba utrzymania licencji przez spalenie mostów. Nawet kosz z przecenionymi DVD byłby losem nazbyt łaskawym. *Ave!*





# CO NAS CZEKA W PRZYSZŁOŚCI?

## demka

FESTIWAL - U  
NEXT

**KOLEJNY Steam Next Fest, kolejne demka do ogrania i polecenia. Jako że tym razem redakcja była mniej skora do opisywania swoich wrażeń, nasza dwójka, przedstawi Wam listę krótkich zajawek naszych osobistych faworytów.**

*~Tanatos & Samael*



### Children of the Sun

Czyli łamiGŁÓWKA pociskiem snajperskim. Krótka nakreślając mgliście opowiedzianą historię – gramy dziewczyną, której pewien kult zrobił szeroko pojęte kuku, więc ta nabiera paranormalnych mocy i rusza ze snajperką, by się zemścić. Myk jest taki, że mamy jeden pocisk na każdą misję, ale każdy udany strzał sprawia, że możemy zmienić kierunek lotu kuli i ustrzelić kolejną ofiarę. Bardzo fajny i ciekawy motyw, podany w bardzo stylowej oprawie graficznej i dźwiękowej.

### Mullet Mad Jack

W PRZYSZŁOŚCI, GDZIE TWOJE ŻYCIE ZALEŻY OD ILOŚCI LAJKÓW. Dosłownie. Nasz protagonista jest podłączony do aparatury podtrzymującej jego życie i to, czy będzie żyć, zależy tylko od tego, jak szybko i stylowo przejdzie z poziomu na poziom, zabijając rzesze robotów na jego drodze. Wszystko to okraszone rougelite'owymi perkami oraz mangową warstwą audiowizualną przywodząca na myśl anime z lat 80 i 90. Gra kojarzy mi się z „Post Void”, tylko dużo bardziej zjadliwym i przyjemnym do grania.







## Mouthwashing

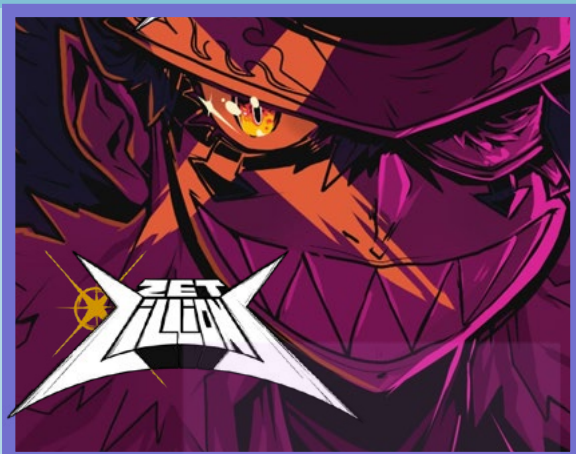
W kosmosie nikt nie słyszy twojego... płukania gardła? Jeśli ktoś mnie choć trochę zna, to wie, że uwielbiam absurd. Czego sam nie wiedziałem, to to, że absurd i horror potrafią się ze sobą łączyć całkiem zgrabnie, czego świetnym przykładem jest właśnie „Mouthwashing”. Twój statek kurierski wraz z załogą ląduje awaryjnie, kapitan ledwo żywy, zapasów wystarczy może na kilka miesięcy, szansa na pomoc jest praktycznie zerowa, a cenny ładunek, który przewoziliście to... płyn do płukania jamy ustnej.

## Chicken Police: Into the HIVE!

Detektywistyczny point and click w klimacie noir ze zwierzyńcem w obsadzie. Grając jako tytułowe duo Kurczącej Policji mamy do rozwiązania sprawę, która dzieje się w Ulu – tutejszym odpowiedniku slumsów, gdzie za sprawą segregacji rasowej zamieszkują insekty i jest to jedyne miejsce w mieście, gdzie mogą one mieszkać. Jest intryga, jest dynamiczne duo detektywów, jest nawet tryb technicolor dla tych, którzy nie przepadają za czernią i bielą.



## Zet Zillions



FTL jako gra karciana polana obficie sosem zwariowanej mangi, gdzie zamiast walczyć ze statkami przeciwnika, walczymy z całymi planetami i gwiazdami. Jak na dec-buildera przystało, zbieramy karty i układamy własną talię. Biorąc pod uwagę, że atakujemy całe planety, jedną z mechanik jest ich kolonizacja, czyli wysyłanie sklonowanej załogi (pieszczotliwie nazywanej śmieciami), by potem w kolejnych turach móc ją wykorzystać do ataku. Przyjemna, zabawna i ciekawa.

## Pacific Drive

Zabawa w złomiarza w amerykańskiej Zonie z autkiem za przyjaciela. Czy graliście kiedyś w Car Mechanic Simulator albo tego typu gry? To w „Pacific Drive” poczujecie się jak w domu. Albo jego nieco uproszczonej, zarkadowionej wersji. Macie autko, robicie wziom po opuszczonych amerykańskich drogach, unikacie anomalii, zbieracie surowce, bałaganicie w czyichś byłych chałupach i uciekacie przed ścianami śmierci, aby wcześniej wspomniane surowce przerobić na ulepszenia do autka, by robić więcej wziom.





# STEAM®

## Menace from the Deep

„Slay the Spire” polane lovecraftowskim sosem. Dodajcie do tego odkrywanie tajemnic, ciche miasteczko i możliwość stracenia poczytalności. Plus cudowny sposób wybierania kolejnych przygód jako kart z 4 osobnych talii, pozwalających nam wypocząć czy walczyć z bossem w odpowiednim momencie. No i (łatwy w nadużyciu) system zwiększania poziomu kart, które posiadamy w swojej talii. Może nie będzie to gra roku, ale jeżeli lubicie karciane roguelike’i, to musicie zagrać. I ma pieska!



## The Land Beneath Us

Budzisz się w nieznanym miejscu, nie wiedząc, kim jesteś. Możesz iść w górę, dół, lewo i prawo, a miły komputer mówi, byś przeszedł przez portal. Na dole jest przeciwnik, zabijasz go i zyskujesz broń. Zakładasz ją na strzałce w dół, ale teraz przeciwnicy są po prawej. Potem boss, który zabija cię, bo nie jesteś w stanie uciec. Zaczynasz od początku, zbierasz broń dystansowe i giniesz raz jeszcze. Nie możesz się ruszać, gdy strzelasz. Dochodzisz do bossa znowu, masz odpowiednie broń, uciekasz i atakujesz. Zrobiłeś pierwszy poziom. I odkryłeś, że dobre poruszanie się w tej grze jest wszystkim.



## Emberward

Większość gier typu tower defense podchodzi do plansz jako konkretnie stworzonej przestrzeni lub pozwala kształtować ją za pomocą stawianych wież. I nie tylko tym „Emberward” się nie przejmuje. Możliwość ustawiania przeszkód za pomocą kart losowanych z talii na początku każdego etapu? Jest. Możliwość wyboru wież, których siła zależy od rzutu kością, a da się na nich nawet zarobić? Obecna. Rzucenie bossa od początku rozgrywki i możliwość zabicia go przed ostatnią falą? Oczywiście. I to nie jedyne rzeczy, które docenicie w tej grze.





# ZESPÓŁ SZKÓŁ MECHANICZNYCH NR1

ŚWIĘTEJ TRÓJCY 37, 85-224 BYDGOSZCZ



# Bykon

BYDGOSKI KONWENT MULTIFANDOMOWY

20-21 KWIETNIA 2024



 @BYKONKONWENT

 @KONWENTBYKON

 @BYKON\_KONWENT

**BYKON.PL**



# AURORA

LET'S BE XENOPHOBIC, IT'S REALLY IN THIS YEAR!





**LUBIĘ poczytać czasem książki YA. Mniej więcej wiadomo, czego się spodziewać – może i nieskomplikowanej, ale przyjemnej rozrywki z postaciami, które mają sporo miejsca na rozwój oraz ze światem, który może i nie ma za dużo głębi, ale znajdą się jakieś jego ciekawe cechy. Nie wymagam wiele i z reguły te wymagania udaje się autorom zaspokoić. Z reguły...**

~Ghatorr

„Przebudzenie”, „Pożoga” i „Koniec” – trzy części cyklu „Aurora”, pióra Amie Kaufman i Jaya Kristoffa oferują ładne okładki, nieco ponad 1300 zsumowanych stron tekstu oraz bandę młodych bohaterów mających ratować świat. Autorzy mają na koncie całkiem sporo książek (z takich opisanych u nas można wspomnieć choćby o „Wampirzynie Cesarstwie” czy „Wojnie Lotosowej”), więc można było oczekiwać czegoś ciekawego.

Zawiązanie fabuły jest dość obiecujące – mamy galaktykę, w której współistnieją kilkanaście (co najmniej) gatunków inteligentnych, z których kilka założyło Akademię Aurora – miejsce, w którym najlepsi z najlepszych uczą się sposobów, by bronić pokoju w galaktyce. Niestety, jeden z prymusów, Tyler Jones, spóźnia się na ceremonię przydziału drużyny – ot, był zajęty ratowaniem zahibernowanego rozbitka, młodej dziewczyny o imieniu Aurora, ze starego, ziemskiego wraku – i dostaje towarzyszy, których nikt inny nie chciał. Co gorsza, szybko wplątuje się w intrygę, w której sporą rolę odgrywa kilka światów zamkniętych galaktyczną kwarantanną oraz starożytny gatunek obcych...

Brzmi jak sporo rzeczy? A to dopiero początek. Wspomniana drużyna ma w sumie siedmioro członków, z których każdy ma rozdziały ze swojego punktu widzenia i jakieś wątki. Główny wątek szybko przeskakuje z miejsca na miejsce. Coraz większą rolę zaczynają odgrywać tajemnicze moce, przepowiednie, zabawy z czasem i tak dalej. Powiem wprost – tego tu jest stanowczo za dużo.

Nagromadzenie wątków oraz postaci wprowadza chaos oraz rozwadnia akcję. Zadziwiająco sporo rzeczy jest opowiadanych raz po raz przez kolejne postacie, jakby autorzy się martwili, że czytelnicy coś przegapią. Co gorsza, dziwaczne moce drastycznie utrudniają śledzenie fabuły – jeśli dosłownie wszystkie postacie nie mają pojęcia, co się wokół nich dzieje, to czytelnik zapewne też tego nie wie. Za dużo rzeczy opiera się tu o elementy, których nie sposób zrozumieć i które potrafią wyskoczyć z gracją wyprysków na twarzy.

Może nie byłby to jeszcze taki duży problem, gdyby postacie były ciekawe – a nie są. Przede wszystkim, gdybym pił za każdym razem, gdy wspomniano o dołeczkach kapitana drużyny, to moja wątroba przestałaby działać w połowie serii albo i wcześniej – każdy tu poświęca drastycznie dużo miejsca myśleniu o swojej/cudzej seksowności. Walka? Pora na trzy akapity o rozmiarze czyjegoś biustu. Chwila przerwy w trakcie misji? Jest czas na buzi-buzi. Ktoś podchodzi? Najwyraźniej sam uśmiech (i te przekłete dołeczki) działa jak narkotyk i delikwent od razu się poddaje. Tego tu jest po prostu o wiele za dużo.

Można by pomyśleć, że drużyna „odrzutków” będzie miała coś ciekawszego do zaprezentowania poza samym seksapilem i poziomem napalenia, ale widać się pomyliłem. Ba, nawet nie są kiepscy w tym, co robią – są drużyną asów, po prostu z tego czy innego powodu ich nie lubiano albo chcieli być z Tylerem. Ach, pojawia się też wątek natychmiastowej miłości – iście magicznej, kosmicznej więzi – wyrwany wprost ze „Zmierzchu”. Ostrzegam.

Jeśli dodać do tego jeszcze koszmarne zakończenie, kilka bardzo niesmacznych wątków – wspieranie ludobójstwa to jednak nieco za dużo u postaci, którą autorzy wciskają jako sojusznika – i ogólną płytkość świata, otrzymujemy mieszankę, którą można by określić jako „wybuchową”... to znaczy, gdyby nie była taka nudna. Na pewno są lepsze książki sci-fi – jak choćby „Do gwiazd” Sandersona. Może byłoby lepiej, gdyby tak z 30% zawartości wyciąć...





# Remcon 2024

## Tysiąc i jeden sposobów na fun

FESTIWAL  
**REMCON**



Fundacja BT

**KONWENTY to niezwykle wydarzenia. Ot, setki (a bywa, że i tysiące) ludzi w różnym wieku może wspólnie cieszyć się dziełami kultury masowej. Przykładem może być Remcon, na którym byliśmy i który możemy Wam krótko podsumować.**

*~Hefajstos & Gray*

Tegoroczna edycja (szósta w historii wydarzenia) jest pierwszą zorganizowaną na taką skalę. Trwająca trzy dni impreza miała miejsce w halach AMBEREXPO vis-à-vis Polsat Plus Areny (one day?) i gościła rzeszę gości z całego kraju. I co to były za dni!

### Zostań na chwilę i posłuchaj

Strategicznie, konwent został podzielony na strefy. Mieliśmy więc okazję nacieszyć oczy (i uszczuplić finanse) na stoiskach z ręcznie tworzonymi dobrami. Prace graficzne, przypinki, magnesy, wyroby skórzane, maskotki, biżuteria, koszulki – było w czym wybierać. Sąsiadująca z nimi strefa gier oferowała wachlarz elektronicznej rozrywki imprezowej, w tym taniec, karaoke oraz VR. Nie zabrakło również stanowisk z osu!, co pozwalało na spróbowanie swoich sił w tym popularnym tytule oraz sekcji planszówkowej.

Mało wrażeń? Pierwsze piętro skrywało w sobie strefę retro, gdzie można było pograć w wiele hitów epoki ośmiu i szesnastu bitów (oraz

pierwszych gier 3D) – był nawet Pacman na ekranie 1.5"! Znajdujące się tu sale oferowały szereg prelekcji i warsztatów, od pasjonatów dla pasjonatów.

### Anime, gry i przybysze z odległej galaktyki

Nasyciwszy głód wrażeń trzeba było zaspokoić głód tradycyjny. Strefa gastro serwowała potrawy azjatyckie, zapiekane kanapki, taiyaki oraz szereg słodyczy i napojów z Kraju Kwitnącej Wiśni. Zmęczone chodzeniem nogi mogły odpocząć w strefie relaksu, gdzie mogliśmy porozmawiać z cosplayerami.


I właśnie cosplay jest sercem konwentów. Pasjonatów w strojach ukochanych postaci było więc sporo, zarówno mniej, jak i bardziej bogatych w detale. Prym wiodli przedstawiciele „Genshin Impact”, ale „Gwiezdne Wojny” nie ustępowały im pola. Nie zabrakło też gości „Hazbin Hotelu” oraz przedstawicieli Kultu Pewnej Owieczki.

### Remconiec (na ten rok)


Miło było, ale się skończyło – na szczęście (mamy nadzieję) za rok powinna czekać nas kolejna edycja, zapewne z jeszcze większą ilością atrakcji i gości. My się z pewnością wybierzemy i mamy nadzieję na przybicie z Wami piątek! Do następnego!






 equinoximes #remcon to nie tylko fun, ale też chęć niesienia pomocy - tak jak @koty\_spod\_bloku, czyli wolontariusze z Gdańska którym koci los nie jest obojętny - znajdziecie ich na pierwszym piętrze AmberExpo




 equinoximes Pssst... Tu jesteśmy na #remcon, a na dole ludzi tium :)  
3 tyg.




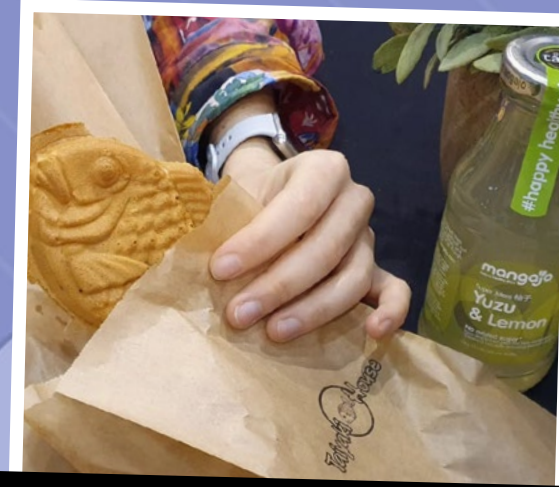
 equinoximes Zobaczcie te cudowne hand made kule od @hexedpanda na #remcon




 equinoximes We're going retro!



 equinoximes Popkulturowo na #remcon z @tuptam.tu.i.tam @zupa.\_z.\_trupa mag\_1100



 equinoximes Zasłużona przerwa na #remcon

Po więcej zdjęć zapraszamy na naszego oficjalnego Instagrama!

>> KLIK <<



# Śmierć... i co dalej

Różne podejścia do możliwości przemijania i końca

„Nothing escapes me”





alej?

tywu  
a

e. No one escapes me.”







HAZBIN

HOTEL

PROSZĘ SIĘ GRZESZNIĘ MELDOWAĆ



**CZTERY** lata temu hotel pewnej Księżniczki Piekło otworzył swoje drzwi dla wszystkich grzeszników chcących odkupić swe winy, by dostać się do Nieba. Na faktyczną pracę przyszło nam jednak trochę poczekać, albowiem hotelowy cykl życia opiera się na faktycznych sezonach – pilot doleci tylko do pewnego miejsca.

~Lailyren & Hefajstos

I tak też, dzięki studiu A24 oraz przepastnej kieszeni korporacji Amazona, Vivienne „VivziePop” Medrano mogła spełnić swoje marzenie o pełnej serii z prawdziwego zdarzenia. Efekt jest... piekielnie dobry.

**UWAGA! Animacja nie jest dla kaszojadów!** Zawiera treści, które są zbyt poważne i nieodpowiednie dla młodszych odbiorców.

W serialu poruszane są treści nawiązujące do traum, również na podłożu seksualnym, które mogą być trudne dla niektórych odbiorców. Zatem prosimy o przemyślane podejście do serii.

### Marzenie mam

**Laily:** „Hazbin Hotel” oglądałam, jak tylko odcinki pojawiły się oficjalnie na Amazon Prime, aczkolwiek postanowiliśmy poczekać z naszą recenzją do aktualnego numeru, gdyż fabuła owej produkcji idealnie wpisuje się w temat numeru, jakim jest popkulturowe podejście do przemijania. Historia kontynuuje niejako wydarzenia, które mogliśmy zobaczyć w okupionym ciężką pracą wielu ludzi pilocie, o którym wspomnieliśmy we wstępie i skupia się na kolejnym widmie eksterminacji w Piekło z ręki aniołów – do czego Charlie Morningstar kategorycznie nie chce dopuścić.

Generalnie całość skupia się na refleksji na temat życia, tego, co jest po nim i czy ludzka wizja Piekła jako czegoś ostatecznego i niezmiennego jest sprawiedliwa. Mamy tu sporo dywagacji odnośnie drugich szans, tego czy ktoś, kto popełnił w życiu błędy musi za to cierpieć na wieki i że czasem te potknięcia nie są wyłącznie winą samych grzeszników. A to wszystko przedstawione w naprawdę przyjemnym dla ucha musicalu w animacji dla dorosłych.

**Hefajstos:** Dla dorosłych jest tu frazą kluczową, bo „Hazbin Hotel” pod powierzchnią kolorowej i przyjemnej dla oka animacji skrywa ogrom dojrzałych treści i taboo. Wspomniany wyżej motyw drugiej szansy jest tu punktem wyjściowym dla poszczególnych bohaterów, którzy muszą dojrzeć do jej wykorzystania, akceptując tym samym samych siebie (co celnie, acz z dozą hipokryzji, punktuje jedna z postaci).

Tak też przez około trzy godziny historii obserwować będziemy drogę pozornie niedopasowanych osób, z których każda skrywa swoje tajemnice i walczy ze swoimi demonami (nawet w Piekło!). Finał sezonu dostarcza wszystkiego, co powinien, otwierając odpowiednio drzwi kolejnym sezonom.

### Tęczowa fala przez Piekło się przewala

**Laily:** Animacja względem pilota, co było do przewidzenia, zaliczyła mocny skok jakościowy. Redesign wyglądu postaci, na potrzeby wprowadzenia serii w główny nurt dystrybucyjny Amazonu, wypadła w ostatecznym produkcie dużo lepiej, niż myślałam. Zwłaszcza po pierwszych, oficjalnych postach zawierających owe projekt z konta autorki na Twitterze, gdy jeszcze tak się ten portal nazywał.

W Piekło zdecydowanie przeważają odcienie czerwieni i nieco bardziej przybrudzona kolorystyka, co ładnie kontrastuje z przesadnie jasnym i pastelowym niebem. Te przeciwieństwa można wyłapać również w samym wyglądzie mieszkańców obu miejsc, gdyż miejsce zamieszkania aniołów wypełnione jest raczej uroczymi antropomorficznymi zwierzątkami, jak owieczki, a zarządzane przez Lucyfera miejsce przepełnia raczej drapieżniki.

**Hefajstos:** Te kontrasty kończą się jednak na samym wyglądzie, bowiem pod kątem zachowania, demony i anioły niewiele różnią. Prym wie dzie tu Adam, Pierwszy Człowiek (i zarazem pierwsza ludzka dusza w Niebie), którego zachowanie mogłoby zawstydzić niejednego bywalca Czełuści. To świetne przedstawienie tego, że ludzka natura pozostanie niezmienna, niezależnie od aktualnego „adresu”.





Ten ludzki czynnik nie jest oczywiście niczym nowym w popkulturze zajmującej się Piekłem i Niebem, wszak motywów uczłowieczania Zaświatów nie brakuje. Nawet na naszym rodzimym podwórku literackim mamy serię "Zastępów Anielskich" Kossakowskiej czy też "Żałując za jutro" Uznańskiego.

## Happy Day in Hell

**Laily:** Skoro już recenzujemy musical, to dobrze jeszcze wspomnieć o ścieżce dźwiękowej, która jest tu bardzo istotna dla całościowego odbioru tego dzieła kultury. W każdym odcinku mamy bowiem dwa numery śpiewane, które są integralną częścią fabularną. Mamy tu kilka stylów, od bardziej rockowych, przez pop, po te z nutą bluesa, ale zdecydowanie z przewagą sznytu ostatnich głośnych produkcji broadwayowskich. W ich trakcie animacyjnie bardzo dużo się dzieje, odbiorca jest bombardowany obrazami i za każdym ponownym odpaleniem utworu może wyłapać coś nowego w tle. Mi osobiście większość piosenek bardzo przypadła do gustu i lubię odpalić sobie na Spotify oficjalną playlistę z nimi, gdy rysuję.

**Hefajstos:** Nie jestem szczególnym fanem musicali, choć jest kilka tytułów które znalazły miejsce w moim skostniałym sercu. Muzycznie "Hazbin Hotel" tego nie dokonał - większość śpiewanych sekwencji wydawała mi się dość płaska i nijaka. Na

tym tle wybija się "Hell's Greatest Dad", którego energia podrywa widza. Niemniej jednak, soundtrack swoich zwolenników znajdzie (a właściwie już znalazł, patrząc po słupkach odsłuchań).

**Laily:** Ekhem... Tak. Jest dostępna >>[Tutaj](#)<< Polecam odsłuchać - moim osobistym faworytem jest "Loser, Baby" ♥.

## Kolejny krąg Piekła

**Hefajstos:** To, że drugi sezon jest w przygotowaniu, nie powinno nikogo dziwić. Co przyniesie przyszłość - tego dowiemy się za rok lub dwa (jak sama autorka przewiduje). Na ten moment zostają nam tylko dwie rzeczy: spekulacje na temat przyszłych wydarzeń, oraz ponowny seans, zarówno głównej serii, jak i spin-offu "Helluva Boss".

**Laily:** Myślę, że zarówno fani pilota, jak i ludzie, których zupełnie ominęła jego fala popularności i o serii dowiedzieli się dopiero niedawno - powinni być zadowoleni z tego, jak ostatecznie wyszła produkcja pierwszego sezonu. Jeśli jesteście fanami animacji dla dorosłych, nie przeszkadzają Wam musicalowe rozwiązania i lubicie nieco poważniejszą tematykę przełamowaną nietuzinkowymi żartami - myślę, że mogę z czystym sumieniem (ha), polecić Wam ten serial. Acz pamiętajcie o ostrzeżeniu - jednak dbanie o własny komfort psychiczny jest bardzo ważne.





# BIEDNE ISTOTY

NA CO JA PATRZE



**MŁODA** kobieta popełnia samobójstwo, jednak jej zwłoki zostają znalezione przez zdziwaczałego naukowca, który reanimuje jej ciało – jednocześnie wszczepia jej mózg nienarodzonego dziecka kobiety, żeby... Nie wiem, chyba tylko dlatego, że mógł. „Biedne istoty” zdecydowanie należą do tego typu filmów, przy których momentami zadajesz sobie pytanie, „ej, właściwie to co ja oglądam”?

~Gray Picture

Większość filmu spędziłam z dużą dawką wewnętrznego dyskomfortu. Główna bohaterka, Bella, zaczyna z mentalnością małego dziecka i trzymana jest w zamknięciu w rezydencji naukowca, który przywrócił ją do życia. W czasie akcji filmu mentalnie rozwija się i chce poznać otaczający ją świat, wyrusza w podróż po różnych krajach, ale z jakiegoś powodu częścią tej wewnętrznej i zewnętrznej wędrówki muszą być odkrycia seksualne. Nawet nie częścią, a w zasadzie główną treścią. Być może ja nie rozumiem arcyzmu, przesłania czy czegoś, co miałam zobaczyć w „Biednych istotach”, ale naprawdę źle się patrzy, jak przez przynajmniej trzy czwarte filmu główna bohaterka jest wiecznie przedstawiana jako obiekt seksualnych fantazji, mimo że pozostałe postacie wiedzą, że mentalnie jest dosłownie dzieckiem lub tego nie wiedzą, ale uważają ją za niepełnosprawną intelektualnie. Tym bardziej, że nikt nie uważa tego za co najmniej niepokojące.

Z drugiej strony, „Biedne istoty” mają wiele pozytywnych stron. Emma Stone doskonale gra w tym filmie, w pierwszych scenach jest dzieckiem-marionetką jak z horrorów, a potem bardzo dobrze gra taką dziwną bohaterką, jaką jest dorastająca Bella. Postać ta ma też bardzo ładne sukienki, zespół od kostiumografii bardzo się postarał. Inną zaletą filmu jest też to, że jest zwyczajnie ładny, ma ciekawy wizualny styl, taki trochę burtonowski. Choć jednocześnie zdecydowanie jest nadużywany efekt rybiego oka. Ten film bywa też śmieszny w kilku momentach, głównie za sprawą postaci Duncana (Mark Ruffalo). Czy jest to dość, żeby zrównoważyć, że przez większość czasu czułam się bardzo niekomfortowo z tym, co się dzieje na ekranie? Szczerze mówiąc, to nie wiem.







# CHŁOPIEC I CZAPLA

MISTERNA WIEŻA  
Z KINOWYCH  
KŁOCKÓW



**O tym jaką renomą cieszy się Studio Ghibli wie każdy, wszak charakterystyczne logo z Totoro rozpoznaje niemal każdy. Cieszy więc fakt, że po raz kolejny dostaliśmy cudowną opowieść w niezwyklej oprawie.**

*~Hefajstos*

Fakt ten cieszy tym bardziej, że odpowiedzialny jest za nią jeden z mistrzów studia, Hayao Miyazaki. Powróciwszy z emerytury po dziesięciu latach (jego ostatnim pełnometrażowym filmem był „Zrywa się wiatr” z 2013, zarazem pożegnaniem z kinem) oddał nam – widzom – najbardziej osobiste dzieło.

## Chłopięcy świat

Druga Wojna Światowa, Japonia. W wyniku pożaru spowodowanego bombardowaniem szpitala ginie matka młodego Mahito Makiego. Jakiś czas później wraz z ojcem, właścicielem fabryki zbrojeniowej opuszcza Tokio by zamieszkać w dworku swojej ciotki Natsuko, a zarazem przyszłej macochy (w ramach sororatu). Na miejscu dowiadyuje się, że kobieta jest w ciąży, poznaje też grupę osobliwych pokojówek w sędziwym wieku i spotyka niezwykłą czaplę.

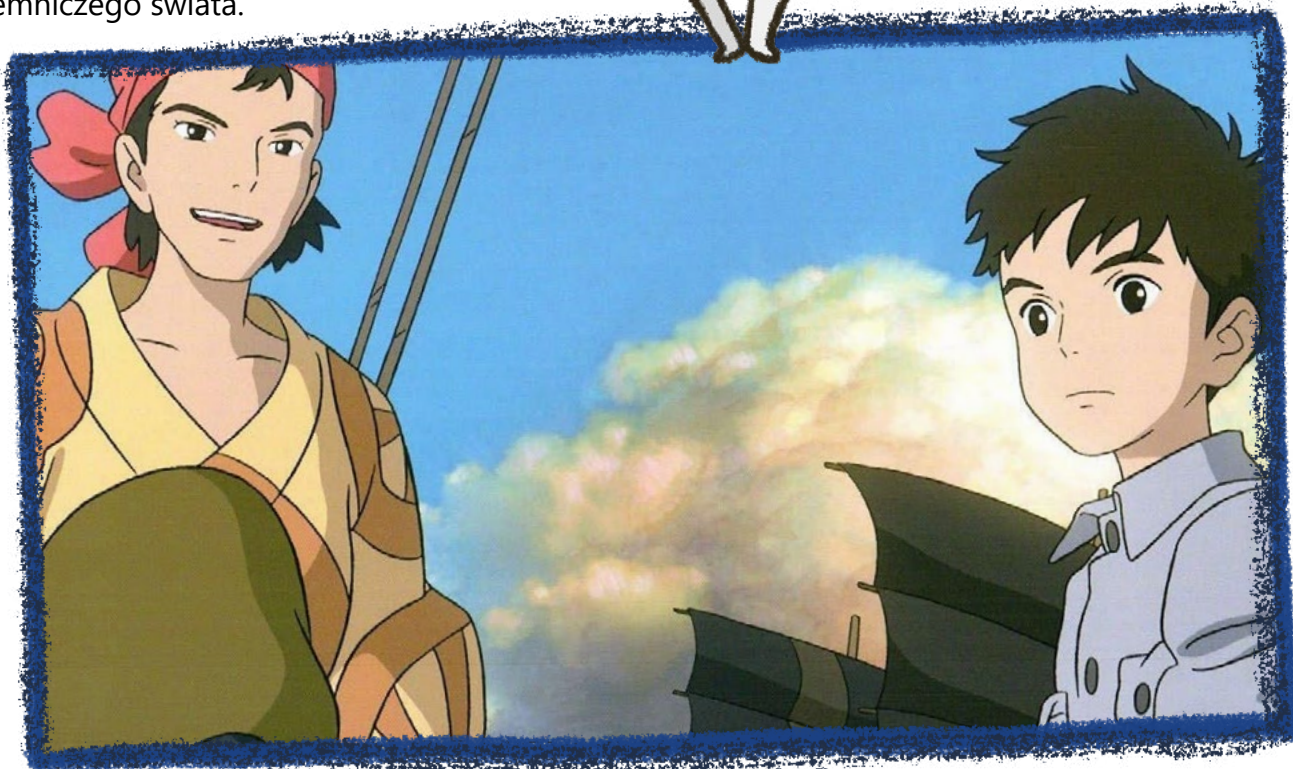
Ptaka okazuje się skrywać jakąś tajemnicę, próbując sprowadzić chłopca do starej wieży, jedynej pozostałości po dalekim krewnym. Gdy Natsuko ginie bez śladu, chłopiec udaje się do budynku wraz z jedną ze staruszek, Kiriko gdzie w wyniku niezwyklej intrygi trafią do tajemniczego świata.

## Pajęczyna Miyazakiego

W przeciwieństwie do poprzednich filmów twórcy, ciężko jednoznacznie stwierdzić o czym „Chłopiec i Czapla” naprawdę jest. Na pierwszy plan wysuwa się opowieść z elementami autobiograficznymi, swoiste podsumowanie pewnych życiowych doświadczeń osiemdziesięcio-trzyletniego reżysera. Dzieciństwo Miyazakiego miało miejsce w post wojennej Japonii, próbującej odbudować się po przegranej wojnie. Ojciec reżysera pracował w przemyśle zbrojeniowy, matka – kobieta o silnych poglądach – zginęła gdy ten był młody, co mocno odbiło się na chłopcu.

Jest to też historia z rodzaju „coming-of-age”, w czasie której śledzimy jak młodzieniec będąc w dużej mierze sam w obcym sobie miejscu próbuje przetrwać zarówno stratę bliskiej osoby, jak i spore zmiany w swoim życiu na które nie ma wpływu. Niechęć do akceptacji macochy z obawy, a jednoczesny strach o jej zdrowie i życie stają się motorem napędowym działań bohatera.

Wreszcie, mamy też opowieść o otwieraniu się na innych, tworzeniu więzi i zawieraniu przyjaźni. Droga jaką przebędzie Mahito nauczy go ważnych lekcji życiowych – w tym szczerości, zwłaszcza wobec samego siebie.







### Życie płynie z animacji

Ghibli po raz kolejny udowadnia jak bardzo mylą się zachodni twórcy animacji – dwa wymiary wciąż potrafią zachwycić. Charakterystyczna kreska Miyazakiego nie przestaje zachwycać, ciesząc nasze oczy zarówno piękną i żywiołową animacją, jak i bogactwem kolorów. Prym wiedzie tu oczywiście Czapla, która ma w sobie ten pierwiastek mistycznego świata. Moim faworytem jest tu jednak początkowa scena pożaru, w której udało się zawrzeć grozę i moc ognia – przez całą sekwencję byłem wbity w kinowy fotel.

Muzyka również nie ustępuje całości, dopełniając obrazu. Odpowiedzialny za soundtrack Joe Hisaishi, wieloletni przyjaciel i współpracownik Miyazakiego wie co i jak powinno grać, by wydobyć z każdej sceny jak najwięcej. Wystarczy posłuchać motywu przewodniego, by poczuć gdzie poprowadzi nas historia.

### Animacja na A, a nawet S

Z uwagi wygranego Oscara, „Chłopiec i Czapla” powróci do wybranych kin. To świetna okazja, by nadrobić produkcję (jeśli nie widzieliście) lub też obejrzeć ponownie (jeżeli jak ja już widzieliście, i czekacie na wydanie fizyczne). **Ave!**







GM

# When Sakura Blooms

Krakowski Genshin Meet

27.04.2024

 @genshinmeet

 @genshin\_meet

genshin-meet.com





# HADES

## MORDERCZE DADDY ISSUES

**JAK** każdy młody dorosły, Zag ma sporo problemów przy starzeniu się. Ojciec go nie potrafi zrozumieć, dom zaczyna się nudzić, pierwsze podejście do pracy kończy się katastrofą, kobieta, którą uważał za matkę jednak nią nie jest, dochodzą pewne problemy ze związkami... W tej sytuacji nic dziwnego, że chwyta broń w dłoń i idzie bić pracowników swojego rodzica, prawda?

~Ghatorr

### Szlachetne dziedzictwo

Supergiant Games to nie byle nowicjusze w świecie gier. Każde z ich dzieł okazywało się sporym sukcesem artystycznym, zapewniając im rozpoznawalność i dobrą reputację. Nieortodoksyjne podejście do mechanik, piękny styl, interesujące sztuczki fabularne – nieważne, czy biegaliśmy po cyberpunkowym mieście jako wokalistka bez głosu, czy graliśmy o powrót z wygnania w dziwną mutację piłki ręcznej, zabawa za każdym razem była przednia. Tym razem swój kunszt postanowili zaaplikować greckiej mitologii oraz uzależniającemu gatunkowi rogue-like'ów.

Zagreus ma powody do niezadowolenia. Życie w zaświatach jest dziwne, otacza go bardzo dużo tajemnic, które dopiero co zaczyna odkrywać, a jego tata – sam Hades – nie jest zbyt przyjaznym i pozytywnym typem. Z drobną pomocą Nyx (która, ku jego zaskoczeniu, nie jest jego matką), Zag nawiązuje kontakt z bogami olimpijskimi i rusza na powierzchnię... co wymaga przedzierania się przez kilka pięter zaświatów wypełnionych stworami mającymi go powstrzymać za wszelką cenę.

Fabula brzmi prosto, ale szybko zaczyna się komplikować – Chaos, los, bogowie (a ci greccy to jednak dość dysfunkcyjna banda), cały ten radosny misz-masz.

### Posyłanie wszystkich (znowu) do grobu

Główna pętla rozgrywki jest prosta, ale rozbudowana i dobrze wykonana. Wybieramy broń, po czym ruszamy w tany. Przechodzimy od pokoju do pokoju, w każdym dostając różny rodzaj nagród, a co pewien czas bijemy się z bossem. Po pierwszym przejściu lochów jest też możliwość podkręcenia poziomu trudności, by zdobywać więcej nagród i zbliżyć się do prawdziwego zakończenia.

Olbrzymią zaletą jest ogromna liczba elementów uprzyjemniających nam eksterminację mniej lub bardziej potępionych dusz. Zagreusa wspiera spora zgraja jego wujków, kuzynów i innych krewniaków z Olimpu, z których każdy oferuje różne zestawy mocy. Można wzmacniać broń, moce, zbierać kasę, by potem robić zakupy u Charona, można składać ofiary Chaosowi, by przez kilka pokoi mieć więcej problemów, ale potem dostać coś wypasionego – opcji jest tu, co niemiara. Do tego jeszcze dochodzą dodatkowe efekty uników, kilka pocisków, przyzywanie sojuszników albo boskich supermocy... Karabin ze wsparciem Artemidy? Doskonale. Zamrażająca włócznia? Demeter, pomóż. Może chcesz zostać ruchomą piłką tarczową? Wujek Ares cię kocha i da ci prezent.

Do tego walki są szybkie i przyjemne – areny są naszpikowane pułapkami i obiektami, których można



użyć do walki. Przeciwników jest sporo i są całkiem urozmaiceni, co wymaga od nas stosowania różnych strategii, a bossowie mają kilka taktyk, które ulegają modyfikacjom przy podnoszeniu sobie poziomu trudności.

### Zagadać kogoś na śmierć

No ale dobrze – na razie tylko wspominałem o elementach, które robią z tego bardzo dobry rogue-like. To jednak trochę za mało na markę Supergiant Games – nie, oni musieli odcisnąć na tym gatunku swoje własne piętno i zadbać o należyte urozmaicenie rozgrywki. Widzicie, w tej grze jest po prostu bardzo dużo postaci – od Hadesa, po jego (mniej lub bardziej pokojowych) służących czy bogów olimpijskich. Każde z nich ma swoją własną osobowość, świetnego aktora głosowego... i zawsze ktoś ma coś ciekawego do powiedzenia. Twórcy zadbali, by przy każdym przechodzeniu lochów albo chwili odpoczynku w pałacu Hadesa można było z kimś pogadać, dowiedzieć się czegoś nowego albo trochę pchnąć do przodu czyjś wątek. Ba, znalazło się nawet miejsce na romanse.

Postacie reagują na wiele różnych rzeczy, komentując to, kto w danej rozgrywce udzielił nam mocy, co się działo przy poprzednich walkach... jednemu z bossów możemy nawet pomachać Nicią Ariadny przed nosem, co go wyjątkowo rozdrażni. Odkrywanie tych wszystkich drobnych dialogów to spora przyjemność. Zawsze jest co zrobić, z kim rozmawiać, czego szukać.

### Śmiertelne piękno

Jak zwykle w grach Supergiant, mamy bardzo ładną, ciekawie stylizowaną grafikę. Podziwiamy grę z rzutu izometrycznego, wszystko jest kolorowe i wyraźne – nawet w trakcie najgorszego sztormu pocisków i ciosów można się zorientować, co się dzieje. Do tego postacie, z którymi można dyskutować mają przyjemne dla oka (czasem nawet za bardzo – Afrodyto, nie jest ci za zimno w tym stroju?) obrazki.

Osobną jakością stanowi muzyka. Darren Korb, jak ma w zwyczaju, odwalil kawał świetnej roboty, przez co każde piętro krainy śmierci może pochwalić się świetnymi motywami muzycznymi. Co więcej, niektóre z postaci śpiewają – i to naprawdę nieźle. Wejście do pomieszczenia z pewną driadą od pierwszych nut pozwala napięciu opaść i aż chce się przystanąć na chwilę, by posłuchać.

Z jednej strony „Hades” to najzwyklejsze dzieło Supergianta – nie mamy tu dziwacznej gry sportowej, cyberpunkowej walki czy nowatorskiego narratora. Mamy tu zaledwie bardzo dobrze wykonanego i uzależniającego jak narkotyk rogue-like’a z doskonałą otoczką fabularną, przez co chce się wypróbować nowe kombinacje i rzeczy nie tylko po to, by zobaczyć, jak to wpływa na gameplay, ale i dlatego, by sprawdzić reakcje postaci. Ach, i można głaskać pieska, i to trzygłowego! Zapowiedziano już drugą część – i nawet, jeśli będzie to tylko więcej tego samego, to spodziewam się utopienia wielu godzin swojego życia.







# GRIM FANDANGO

*Remastered*



**ZASWIATY W STYLU ART DECO**



**PONOĆ** w życiu pewne są tylko dwie rzeczy: śmierć i podatki. A co, jeśli po śmierci też trzeba je płacić? W uniwersum „Grim Fandango” to wszystko zależy, jakim się było człowiekiem, ale co poniektórzy muszą odpracować swoje, zanim będą mogli ruszyć w swoją ostatnią podróż. A niektórzy z nich zostają gryzpiórkami, jak Manny Calavera – agent pośmiertnego biura podróży – tej ostatniej podróży.

~Tanatos

## Kości w aktach i trup w szafie.

No, może nieco więcej niż gryzpiórką, Manny musi po delikwenta pojechać, za pomocą kosi uwolnić z jego cielesnej powłoki i – po przewiezieniu do Krainy Umarłych – sprawdzić, na jaką taryfę się dany delikwent kwalifikuje. Na nie-szczęście dla Manuela, wszyscy jego klienci załapują się jedynie na nic, poza kijkiem na drogę (z bardzo przydatnym kompasem) albo przesyłką ekonomiczną – zapakowani w piankę montażową i wysłani w podróż trwającą 4 lata. Bardzo mu to nie na rękę, bo przez to nie jest w stanie odpracować swojej pracy społecznej w zaświatach. Postanawia więc wziąć sprawy w swoje ręce, kiedy jego pracowy rywal, Domino, sabotuje jego pracę podczas masowego zatrucia, a jedynym klientem, którego udaje mu się zdobyć, jest głośny kurdupel kwalifikujący się tylko na podróż w piance montażowej. Ten jeden akt nieposłuszeństwa i nagięcia reguł rozpoczyna największą przygodę w jego (nie)życiu, odkrywając przy tym sieć intryg oraz korupcji.

Gra jest podzielona na 4 lata i w każdym z nich Manny będzie zwykle w innej części Krainy Umarłych. Nie chcę dużo spoilować, mimo iż gra ma już prawie 26 lat (a nawet remaster, z którego pochodzą screenshoty oraz który opisuję, ma ich 9) i pomimo nieco skostniałych, jak na dzisiejsze czasy zagadek, które nie mają za grosz sensu (co było bardzo częstą praktyką, kiedy przygodówki point-and-click były popularne), „Grim Fandango” jest grą, której warto doświadczyć samemu. I będę szczerzy, wspomagałem się miejscami poradcami,

ale nie wydaje mi się, że jest to wielkim grzechem, biorąc wcześniej wspomniane archaizmy.

## Gdzie kwitną kwiaty, kwitnie też... śmierć?

Dobra, ale co poza tym gra ma do zaoferowania i czym mógłbym skłonić Was do zagrania? Cóż, moim zdaniem gra opiera się na świetnej fabule i klimacie. Czerpie garściami z filmów noir – z Casablanca wręcz rzucającą się na usta, z intrygą, miłością, romanssem i morderstwem (nawet niejednym). Wszystko to w świecie, którego sznyt jest stylowym połączeniem art deco i jego majestatyczności z azteckim folklorem oraz wierzeniami, szczególnie tymi związanymi ze śmiercią czy zaświatami.



Wszystko to związane razem typowym dla LucasArts humorem, który sprawia, że nasza postać (i przez to inne postaci) mają wiele naprawdę zabawnych dialogów. Będąc przy postaciach, to są one wyraziste, zapadające w pamięć, a aktorzy głosowi, którzy podłożyli im głos, wykonali naprawdę kawał dobrej roboty. Będąc już w temacie udźwiękowania, muzyka w tej grze jest niezwykle przyjemna i naprawdę buduje atmosferę filmu noir, bądź – w zależności od sceny – uwypukla element komediowy czy buduje napięcie.

Jako ostatnią opiszę oprawę graficzną. Moim skromnym zdaniem, remaster robi dobrą robotę odświeżając oryginalną grę i przystosowując ją do dzisiejszych standardów (jak i dodając parę bonusów, typu komentarze twórców czy concept art), jednocześnie pozostając wierny oryginałowi, który wciąż, mimo niskiej liczby poligonów, jest bardzo stylowy, oryginalny i ciekawy.

## Kości zostały rzucone

„Grim Fandango” jest jedną z bardziej unikatowych i oryginalnych gier, w jakie przyszło mi zagrać. Jeśli, tak jak ja, lubicie art deco, unikatowe przedstawienie zaświatów czy interesującą fabułę oraz postaci, to szczerze polecam Wam ten tytuł. Miłego koszenia!



# Spiritfarer®

## FRACHTOWCEM KROJONEJ CEBULI PO ZAŚWIATACH

**CZY zdarza Wam się czasem obudzić w dziwnej sytuacji albo przy jakimś nieznanym? Wiecie co, może lepiej nie odpowiadajcie, ale na pewno nie jest to wielki jegomość w kapturze, który zwała na Was całą odpowiedzialność bycia przewoźnikiem dusz. Bo właśnie w takiej sytuacji znalazła się Stella – bohaterka gry Spiritfarer.**

*~Tanatos*

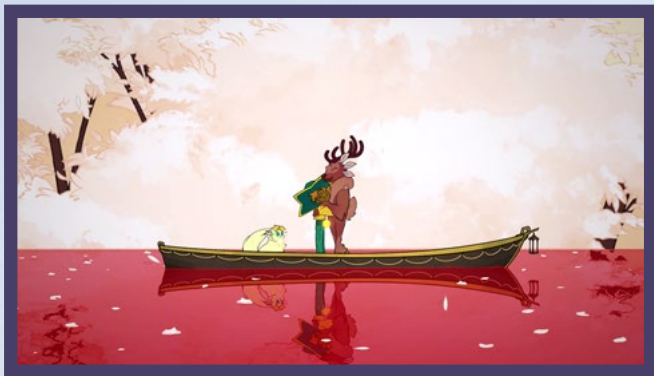


### Sam sobie sterem, żeglarzem, okrętem, farmerem, cieślą, górnikiem...

Zacznijmy od mechanik. Generalnie rzecz biorąc, twoja praca polega na byciu załogą jachtu dla V.I.P.-ów, którzy mają coraz to bardziej rosnące oczekiwania. Zaczynając od dachu nad głową i kończąc na walkach z wodnymi smokami. Dużą rolę też odgrywa zbieranie i farmienie surowców. W trakcie gry zyskamy dostęp do nowych budynków, które pomogą nam robić różne nowe rzeczy z naszymi surowcami: tworzyć deski z bel drewna, wytapiać sztabki z rud metali i takie tam. No, generalnie jest co robić, co najwyżej Wam ten typ rozgrywki może nie podejść. Poza ulepszaniem i odblokowywaniem budynków na naszej łodzi, będziemy ulepszać też samą łódź, czy to zwiększając miejsce dostępne na niej, czy to dodając ulepszenia pozwalające nam wpływać na zablokowane do tej pory obszary, by odkrywać nowe surowce i nowych podróżników. W trakcie rozgrywki będziemy również rozwijać







umiejętności samej Stelli, jak np. podwójny skok, które pozwolą nam lepiej i skuteczniej poruszać się po świecie gry i go eksplorować, co należy zdecydowanie do przyjemniejszych aspektów mechanicznych tej gry.

### **Serca niebieskie poi wesele, kiedy je razem nic powiąże złota**

Teraz, jak już mamy mechanikę z głowy, czas wrócić do najważniejszego i najbardziej kluczowego elementu tej gry: postaci, które dane będzie nam wieść i historie z nimi (i z nami) związane. Uf, jak by to opowiedzieć, żeby za dużo nie powiedzieć. Zaczniemy od tego, że przez tę grę wielokrotnie płakałem, kiedy musieliśmy odprowadzić kolejnego pasażera do jego ostatecznego przystanku, jakim jest Everdoor – swoisty portal zabierający dusze, które błąkają się po tym archipelagu czyścica. Jest on zresztą inspirowany prawdziwym mostem Rakotzbrücke w Niemczech (Saksonii), który również jest śliczny.

Wracając do płakania – jeśli niedawno straciliście kogoś bliskiego, to może być to ciężka gra do przejścia, nie polecam, chyba że w celach terapeutycznych jako kontrolowana konfrontacja z tragedią. Ale biorąc pod uwagę, że każdy kiedyś prawdopodobnie stracił kogoś bliskiego w ten czy inny sposób... ta gra porusza tematy straty, radzenia sobie (lub nie) ze stratą czy godzeniem się z nadchodzącą śmiercią. Nasi pasażerowie za życia zmagali się z przewlekłymi chorobami, takimi jak rak, demencja, choroby psychiczne czy depresja, więc warto brać to wszystko pod uwagę sięgając po tytuł. Podczas ich bytowania na naszej łajbie przyjdzie nam ich lepiej poznać, polubić, zrozumieć i wreszcie pożegnać się z nimi raz na zawsze. Może się powtórzyć, ale przysięgam, że przy niektórych pożegnaniach potrzebowałem minuty czy dwóch, bo były to naprawdę miaz-

dzące serce i wpychające je w gardło momenty – ryczałem jak bóbr.

### **I obleka w nadziei złote malowidła**

Jeśli chodzi o warstwę audiowizualną, graficznie gra jest bardzo miła dla oka: designy postaci bywają różnorodne, poszczególne wyspy są malownicze i piękne, a wszelkiego rodzaju cuda i dziwy, których doświadczymy, również robią wrażenie. Wszystkie animacje są również bardzo ładnie wykonane i nadają postaciom wymiaru oraz własnego charakteru. Pod względem dźwiękowym, zaczynając od efektów, jest bardzo przyzwoicie. Każda akcja (szczególnie podczas pracowania w jednym z wielu warsztatów) daje odpowiedni dźwiękowy feedback i pasuje do tego, co robimy. Jeśli o muzykę chodzi, idealnie wpasowuje się i nadaje klimat każdej danej lokacji i akcji. W sumie to tyle, nie będę się szczególnie rozplęwał nad warstwą audiowizualną, bo ta się sama bardzo dobrze broni.

### **I ten szczęśliwy, kto padł wśród zawodu, jeżeli poległym ciałem dał innym szczebel do sławy grodu**

„Spiritfarer” jest grą kontrastów. Z jednej strony mamy piękny, kolorowy, często wręcz uroczy świat i postaci, z główną bohaterką będącą latarnią optymizmu na czele, mechaniki będące relaksujące, niezobowiązujące oraz proste, a interakcje i przyjaźnie z postaciami będące naprawdę przyjemne czy ciekawe. Z drugiej strony mamy ból, cierpienie i życiowe tragedie owych postaci, choć nie każde z nich będą takie od razu czy w ogóle nadadzą się do polubienia. Są tu problemy wynikające z ich stanu zdrowia, relacji z rodziną czy innych osobistych problemów. I ocierając się o każdą z takich postaci, zostawiają one w nas część siebie, w ten czy inny sposób je rozumiemy. Cały ten kontrast tworzy jednak przepiękny światłocień, z którym szczerze polecam się zapoznać.





# GRIME

1.3.5

START

OPTIONS

EXTRA CONTENT

CREDITS

EXIT

UCZTA GODNA BOGA  
METROIDVANII

**CIAO tutti!** Wiecie co, czuję się, jakby minęły wieki od ostatniego razu, gdy opisywałem jakąś metroidvanie – z naciskiem na opisywałem, bo całkiem niedawno ogrywałem bowiem jedną. I to taką, która zdaje się pasować do tematu obecnego numeru, choć nie w tak oczywisty sposób, jak „Have A Nice Death”. Grzechem byłoby więc nie skorzystać z takiej okazji, dźwierzony przeze mnie tytuł do czegoś w końcu zobowiązuje. Pozwólcie zatem, że zapytam: panie i panowie, czy słyszeliście kiedyś o „Grime”?

~Malvagio

## Kim jesteśmy, dokąd zmierzamy

Grę stworzyło studio Clover Bite, do graczy trafiło zaś w sierpniu 2021 roku, nie jest to zatem już świeżynka (a do tego całkiem niedawno zapowiedziano sequel!). Tym razem przyjdzie nam wcielić się w... mobilną czarną dziurę. Dosłownie. Na humanoidalnej sylwetce naszego protagonisty pełni funkcję głowy. Przybывamy do tajemniczego, zdawałoby się surrealistycznego świata po to, by... no właśnie, po co? Gra wskazuje nam jedynie punkt, do którego musimy dotrzeć, a enigmatyczne intro wprowadzające do rozgrywki stawia raczej same pytania, miast udzielać jakichkolwiek odpowiedzi. Cóż innego nam jednak pozostaje? Jedynie brnąć przed siebie w nadziei, że u celu podróży wszystko stanie się dla nas jasne...

## Stałem się Śmiercią, niszczycielem światów

Pozwolę sobie na uchylenie rąbka tajemnicy, ale takiego, który wydaje mi się dość oczywisty (nie bójcie się, wciąż pozostanie Wam wiele do samodzielnego odkrycia) – bo jakież inna rola przynależać by miała czarnej dziurze, niż niszczyciela? Przybyliśmy, aby unicestwić ten odkrywany przez nas świat, razem ze wszystkimi jego w większości kamiennymi mieszkańcami. Czy zatem czyni nas to złoćcyńcami? W oczach pochłanianych przez nas istot zapewne tak, ale nie mamy jednak przecież żadnych niecznych intencji. Jesteśmy jedynie siłą natury, nieubłagana i niepowstrzymana kolejną rzeczą. Spoglądając pod tym kątem, brak mocniejszego fabularnego zarysowania, dlaczego właściwie zmierzamy do naszego celu (i czym on w ogóle jest) wydaje się doskonałym wyborem. Nie mamy niecznych intencji, ponieważ nie mamy żadnych intencji. Jesteśmy po





prostu Końcem. I dlatego właśnie wydaje mi się, że „Grime” doskonale pasuje do tematyki numeru. Zwłaszcza jeśli zaczniemy faktycznie analizować to, jak jesteśmy postrzegani i naturę świata... ale tego już zdradzać nie będę. Warto doświadczyć tego samemu.

## Ciężka egzystencja czarnej dziury

Pod kątem samej rozgrywki, gra dostarcza po prostu wysokiej jakości metroidvanioowego standardu – przyjdzie nam walczyć i eksplorować, poszerzając swoje możliwości przemieszczania się. Tak, zobaczymy tu „dashowanie”, zarówno na ziemi, jak i w powietrzu. Nie ominie nas też podwójny skok, choć na niego akurat będziemy musieli czekać bardzo długo, jak na standardy gatunku. Do ciekawszych rzeczy zaliczać się będą natomiast zabawy naszym polem grawitacyjnym, otrzymamy bowiem możliwość przyciągania do siebie rzeczy, jak i przyciągania siebie do nich. Innymi słowy, jak na czarną dziurę, jesteśmy zaskakująco wręcz mobilni. Muszę w tym miejscu wspomnieć, że gra od pewnego momentu staje się bardzo platformowa. Być może będzie to z mojej strony popadanie w lekką przesadę, ale pokusiłbym się nawet o stwierdzenie, że mniej więcej od połowy gry tkwimy, aż do jej końca, w Białym Pałacu z „Hollow Knighta”. Czekają nas dużo wymagających akrobacji i odpowiednio szybkiego żonglowania umiejętnościami, by móc posuwać się dalej.



To powiedziawszy, muszę nadmienić, że „Grime” jest pozycją stosunkowo trudną – choćby dlatego, że ciężko w niej o regenerację zdrowia. Och, oczywiście, nasz protagonista potrafi się leczyć za pomocą generowanego podczas walki zasobu, podobnie jak Rycerzyk. I tak, pojawia się nawet odpowiednik estusa z serii „Dark Souls”. W czym zatem rzecz? Otóż, tak jak nasz robaczek ładuje Soul po prostu okładając przeciwników swym orężem, tak mobilna czarna dziura musi dla pozyskania Breath wykonać

udane parowanie, czy raczej „pochłanianie”. Nastawiamy bowiem karku i bojowo aktywujemy pole grawitacyjne naszej czarnej dziury. Innymi słowy, musimy narazić się na cios, żeby móc się podleczyć i skończyć w jeszcze gorszym stanie niż na początku, jeśli ta sztuka się nam nie uda. A powieść musi się nam więcej niż raz, regeneracja wymaga bowiem w pełni naładowanego paska zasobu, a parowanie wypełnia go jedynie w części. Na osłode, wrogowie tracą przy nim część lub nawet całość swojego paska zdrowia; zła wiadomość – niektóre części tychże pasków są niewrażliwe na kontrę. Co nie pozwala nam generować zasobu. Co nie pozwala się leczyć. Oczywiście przy pomniejszych przeciwnikach nie musi to stanowić aż tak wielkiego problemu, ale przy (mini-)bossach potrafi już mocno napsuć krwi. „Ale co z tym estusem?”, zapytacie. Cóż, żeby zdobyć choć jeden, musimy wcześniej ubić kilka odpowiedników uciekających kryształowych jaszczurek z „Soulsów”. Przez długi czas będziemy musieli sobie radzić bez niego.

## Najpierw masa, potem rzeźba

Jeśli nie przestraszy Was wyśrubowany poziom trudności, „Grime” okaże się mieć wiele do zaoferowania pod kątem rozwoju postaci. Nie tylko na rpgową/soullike’ową modłę możemy podnosić swoje statystyki (wydając w tym celu masę, służącą także za walutę u nielicznych handlarzy), ale też zdobywać specjalne zdolności dzięki pochłanianiu poprzez udane parowanie niektórych przeciwników. Ich odkrycie wymaga pożarcia odpowiedniej liczby konkretnego rodzaju wrogów, odblokowanie i dalszy rozwój zaś: wydania jednego lub kilku „punktów łowów” pozyskiwanych z elitarnej zwierzyny, która nie odradza się po naszym odpoczynku. Ich pula jest ograniczona, niemożliwe będzie więc nauczenie się wszystkiego bez rozpoczynania cyklu NG+. Pozwala to wciąż na szeroką różnorodność i de facto rozmaite buildy, zwłaszcza że niektóre zdolności skalują się z konkretnymi współczynnikami, podobnie jak zdobywany przez nas oręż. Najpewniej z innych będziemy więc korzystać, władając ogromną maczugą, z innych zaś szatkując wrogów parą sztyletów. A jakby tego było mało – w grze dostępne jest nawet FESZYN! I to w naprawdę wygodny dla gracza sposób, ponieważ pancerze można zakładać na specjalne pola modyfikujące jedynie wygląd. Możemy więc cieszyć się wysokimi premiami i wyglądać cool bez żadnych kompromisów.



Nie odkładajmy dłużej w czasie obserwacji, która najmocniej ciśnie się na usta po kontakcie z choćby samymi screenshotami z „Grime” – warstwa wizualna jest bardzo... specyficzna. Styl graficzny 2,5D sprawia, że ma się wrażenie przemieszczania nie tyle po malowanych planszach, ile pośród fizycznej scenografii. Całość przypomina nieco artystyczny, bryłowaty kolaż, z którego wybijają się zarówno przeciwnicy, jak i nasz protagonista. Z artystycznego punktu widzenia wydaje mi się to bardzo interesującym rozwiązaniem – dzięki temu otoczenie nabiera „masy”, fizyczności, która znakomicie współgra z ogólną stylistyką i „flavourem” gry. Jak to jednak często bywa ze śmiałymi rozwiązaniami, z pewnością znajdą się osoby, którym wizualia nie przypadną do gustu, właśnie przez to, jak dziwne się wydają. Zwłaszcza, biorąc pod uwagę ogólny surrealizm świata. Jeśli to was nie odstrasza, z pewnością odnajdziecie w „Grime” niemało miejsc, które warto będzie uwiecznić na screenshotach.



Porozmawialiśmy sobie o grafice, a jak wypada warstwa dźwiękowa? Ano, znakomicie. Na szczególną uwagę zasługują tutaj zwłaszcza motywy towarzyszące walkom z bossami; przyznam, że zostałem miło zaskoczony ich rozmachem i tym, jak dobrze oddają emocje, które im towarzyszą. Melodie doskonale uchwytyją nastrój, tak przeciwników,

jak i lokacji. Pod tym względem na szczególną pochwałę zasługuje ścieżka „The Final Performance”, akompaniująca starciu z jednym z ostatnich bossów. Alex Roe spisał się wprost znakomicie. Ale czy mogło być inaczej, skoro miał swój udział także w ścieżce dźwiękowej do mojego ukochanego „Death’s Gambit”? Nie wspominając już nawet o aranżacjach utworów z gier FromSoftware; twórcy nie sięgnęli po nieznaną nazwisko i opłaciło im się to. Na koniec mała adnotacja: tytuł nie posiada polskiej wersji językowej, nawet kinowej. Tekstu nie ma jednak zbyt wiele i o ile nie zależy Wam na pilnym śledzeniu fabuły i lore, można obejść się bez niego.

## Wielki Finał

Jak więc ostatecznie ocenić „Grime”? Cóż, na mojej osobistej metroidvaniowej skali porównawczej do Pustego Rycerzyka, wypada gorzej od niego. Ale tylko nieco... w związku z czym wydaje mi się, że przebija „Blasphemous” – naszą mobilną czarną dziurę kontroluje się o wiele przyjemniej niż Pokutującego. Poziom trudności może odstraszać, podobnie jak specyficzna warstwa graficzna, ale dla ludzi, którym niestraszne są takie rzeczy, spokojnie jest to tytuł zasługujący na ocenę 9/10. Podróż przez umierający świat, w którym to my jesteśmy głównym powodem jego umierania, skłania do refleksji.

Tak kończymy nasze łowy w krainie metroidvanii... po to jedynie, by przenieść się do innego świata, być może bliższego tematowi numeru. Bo co to by był za numer o śmierci bez choć jednego soulslike’a, prawda?

**Adios (choć tylko na chwilę)!**





KIEDY WEJDZIESZ  
W SZEREGI GANGU



# ZAGRAJ DLA MNIE

NATALIA BROŻEK

POWINNAŚ NAUCZYĆ SIĘ  
CELNIE STRZELAĆ



**CIAO ponownie! Jak głosi staropolskie przysłowie, „słowo się rzekło, soulslike u płota”. Nie ma co kłócić się z mądrością naszych antenatów. Jeśli zastanawialiście się kiedyś, jak by to było wejść w czyjeś buty... i skórę... i całe ciało w zasadzie... to myślę, że znalazłem pozycję w sam raz dla Was. Zapraszam do debiutanckiej gry studia Cold Symmetry, wydanej po raz pierwszy pod koniec 2020 roku – oto „Mortal Shell”!**

~Malvagio

## Wchodzenie w cudze buty

Fabularnie... hm. Tak do końca nie wiem, co mógłbym powiedzieć. Soulslike'i lubią być enigmatyczne, ale mam wrażenie, że „Mortal Shell” pod tym względem przedobrzył. Co gorsza, odkrywane strzępki lore nie są szczególnie interesujące, co nie zachęca do wyężania się w analizie. Mogę powiedzieć więc tyle, że wcielamy się w istotę zdolną zajmować ciała poległych wojowników (stąd tytuł, to nasze śmiertelne powłoki) i dążącą do transcendentnego wyzwolenia z ponurego świata, jaki przyjdzie nam przemierzać. Czy tego chce? Tego nie wiemy. Wiemy natomiast, że na naszej drodze staną centralne figury kilku okolicznych kultów, które próbowały sięgnąć po boskość, lecz bez powodzenia.

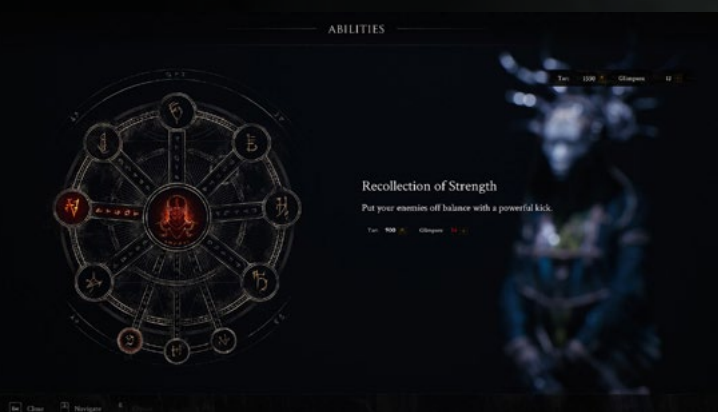
Do przemierzania otrzymamy kilka kompletnie od siebie odmiennych obszarów. Centralną lokację stanowią dosyć rozległe, roztaczające ponurą atmosferę mokradła, z nich zaś możemy przedostać się do tytanicznych ruin, klaustrofobicznych i lodowatych katakumb oraz skupionej wokół ognia świątyni. I to już wszystko, jak więc możecie się już domyślać, nie jest to szczególnie długa gra. To samo w sobie nie musi od razu stanowić

wady, ale... nie uprzedzajmy faktów. Otwartość obszaru centralnego może rozbudzać apetyt, szybko przekonamy się jednak, że pozostałe rejony są nie tylko korytarzowe w swej strukturze, ale też stosunkowo niewielkie. W zasadzie można to też potraktować jako zaletę, ponieważ jedyna naprawdę duża lokacja, czyli ruiny, wydaje się z kolei zbyt wielka, za bardzo rozciągnięta względem swojej zawartości. Po prostu niemiłosiernie się dłuży, zatem z dwojga złego... Ale przynajmniej są atrakcyjne wizualnie, więc to zawsze coś. Pod tym względem nie mam grze nic do zarzucenia.



## Empiryzm ograniczeń

Na szczególną uwagę i pochwałę zasługuje interesujący system zaznajamiania się z przedmiotami użytkowymi. Gdy podnosimy jakikolwiek po raz pierwszy, nie mamy pojęcia o jego działaniu (choć oczywiście w kilku przypadkach możemy się tego domyślać). I nie poznamy go, dopóki nie sprawdzimy tego empirycznie. Na tym jednak nie koniec; jeśli będziemy z nich korzystać dalej, odblokujemy ich właściwości specjalne – na przykład efekt leczniczych grzybków będzie mógł się kumulować, przyspieszając regenerację zdrowia. Chętnie zobaczyłbym podobną mechanikę w jakimś większym tytule, bowiem nie da się ukryć, że dosyć niewielka pula przedmiotów działa na nią ograniczająco.





Ograniczenia są zresztą motywem przewodnim „Mortal Shell”. Niewiele jest tutaj przedmiotów, niewiele miejsc do zwiedzenia, niewielu przeciwników zwłaszcza w lokacji centralnej (jeśli idzie o ich rodzaje, bo liczebnie jest ich akurat od groma), niewiele broni, którymi można ich okładać (a mieć przy sobie można tylko jedną)... nie wspominając już nawet, że nasz pozbawiony twarzy krab pustelnik może wybierać spośród jedynie czterech możliwych „domków”. Wszystko to sprawia, że po początkowym pozytywnym wrażeniu, przyjemność płynąca z gry szybko spada, staje się po prostu zbyt powtarzalna. Nie pomagają w tym sztuczne wydłużanie gry – bo myślę, że temu celowi miało służyć zmuszanie nas, byśmy po pokonaniu bossa danego obszaru musieli z grubsza tą



nimi w zależności od sytuacji; dostępne są nawet specjalne przedmioty umożliwiające zmianę skorupy w terenie. W praktyce nigdy nie czułem, by było to rzeczywiście potrzebne, to samo tyczy się też zresztą zmieniania broni. Próbowalem wymachiwać wszystkimi rodzajami i, cóż, po prostu są ok. Brakuje im jakiegoś elementu „wow”, a do tego o każdą musimy zawalczyć z tym samym bossem. Powtarzalność w tym wypadku jest nużąca.

Wracając do prób walki z ograniczeniami: ciekawie rozbudowany został system parowania. Podstawa to, rzecz jasna, nadal odbicie ataku wroga w odpowiednim momencie dla wyprowadzenia dewastującego kontrataku, ale na tym manewr się nie kończy. Dodatkowe efekty zależne są od wzmocnienia, które nałożymy na nasz parujący wihajster. Nie myśleliście chyba, że będzie to po prostu tarcza? Udana riposta pozwoli nam na przykład wyleczyć się o całkiem pokaźną wartość zdrowia. Albo podłożyć na przeciwniku bombę, która po krótkiej chwili eksploduje, raniąc nie tylko swojego nosiciela, ale też wszystkich jego pobliskich kolegów. Kolejna ciekawa mechanika zostaje jednak zderzona z rzeczywistością – nie dość, że można obejść się bez niej, to jeszcze kolejne modyfikacje otrzymujemy wyłącznie w ramach nagrody za pokonywanie głównych bossów. A tych jest niewielu.

# MORTAL SHELL

samą drogą wrócić na piechotę do wyjścia z lokacji. A potem przebić się przez zamgloną wersję obszaru centralnego, zamieszkanego teraz w całości przez jeden typ przeciwnika (nie licząc minibossa), lubującego się w atakach z zaskoczenia. I tak za każdym razem. Jest to dokładnie tak uciążliwe, jak brzmi.

## Potencjał możliwości

Paradoksalnie jednak, pomimo tych wszystkich ograniczeń, gra wciąż stara się zaoferować graczom szeroki wachlarz możliwości. Skorupy, choć jest ich niewiele, posiadają nie tylko przypisane do siebie umiejętności (które trzeba wcześniej odblokować), ale też różnią się od siebie statystykami, co powinno nas w teorii zachęcać do żonglowania

## Łatwo być kamieniem

Tak jak „Grime” charakteryzowało się wysokim poziomem trudności, tak w przypadku „Mortal Shell” jest niejako odwrotnie: gra może stanowić wyzwanie jedynie do momentu, w którym opanujemy w jakimkolwiek stopniu mechanikę utwardzania się naszej postaci (samej w sobie interesującej). Czyni nas ono niewrażliwymi na ciosy, do tego możemy skamienieć w trakcie



wykonywania ataku i kontynuować go po wybudzeniu, uderzając wroga, który miał nieszczęście trafić nas (bardzo dobrze działa to z mocnymi atakami ładowanymi). Próby posługiwania się wyłącznie unikami zostaną szybko skarcone przez dziwny bezwład postaci podczas ich wykonywania oraz wysoki koszt wytrzymałości. Przynajmniej do chwili, w której uda nam się ulepszyć broń, bo wtedy jakkolwiek taktyka przestaje być tak naprawdę potrzebna, zwykłych przeciwników będziemy mogli po prostu zaspamować atakami. A przy większych wystarczy skamienie. Mało to satysfakcjonujące, szczególnie biorąc pod uwagę, jak wszystko wydaje się być ociężałe. Wyjątek stanowi tu finałowy przeciwnik, który rzeczywiście jest dosyć wymagający, ale jednocześnie stanowi prawdziwą gąbkę na ciosy. „Mortal Shell” zdaje się popadać z jednej skrajności w drugą, nie potrafiąc znaleźć złotego środka.

## Trud skończon

Gra posiada polską wersję językową, co zazwyczaj stanowiłoby plus, ale niestety jest ona zrobiona niechlujnie. Wręcz klasycznie niechlujnie, a przecież myśleliśmy, że czasy tłumaczeń na odwal się są już daleko za nami. Znacnie mnie i wiecie, że jestem wielkim apologetą polskich wersji językowych (zwłaszcza jeśli posiadają też dubbing), ale w „Mortal Shell” nie byłem w stanie grać po polsku. Zdarzały się nie tylko słowa przetłumaczone wyraźnie bez znajomości kontekstu (i to nawet w menu, na przykład „close”, zamknięcie okna, zostało przełożone jako „blisko!”), jak i tłumaczenia, które kompletnie odwracały znaczenie



oryginalnego tekstu. Nie tylko nie jestem w stanie wystawić plusa, ale muszę wręcz uznać rodzimą wersję za minus.

Jeśli mam być boleśnie szczery, nie miałem wobec „Mortal Shell” żadnych oczekiwań, a i tak poczułem się zawiedziony. Kilka ciekawych rozwiązań to zdecydowanie za mało, by uznać tytuł za wart uwagi. Zwłaszcza w sytuacji, gdy gra dokonuje na nich autosabotażu. Jeśli jesteście na soulsowym głodzie, osobiście radziłbym poszukać stawy w innym miejscu. Gra nie jest zła, a trzeba też wziąć poprawkę, że nie jest to duży tytuł, ale jest po prostu... nijaka. A do tego zahacza o trywialność pod kątem poziomu trudności, gdy tylko przeskoczmy pierwszą płotkę. Na pewno nie rekomenduję kupowania jej w pełnej cenie, ale jeśli traficie na nią na promocji... czemu nie. Mimo wszystko obawiam się, że 4,5/10 to maksymalna ocena, jaką mogę wystawić. Gdyby nie okropna polska wersja, nota mogłaby być o pół punktu wyższa. Szkoda.

***Dwie gry z głowy, została jeszcze jedna. Widzimy się za chwilę, adios!***





# TRIRPG

## Czyli comiesięczny Toruński Koktajl RPG

Ostatnia środek każdego miesiąca.  
Godzina 18:00  
Kopernika 20, Toruń, Hipisówka



# HAVE DANCE DEATH



Oto jest Spółka Śmierć  
Żniwarzyca



**CIAO znów! Myśleliście kiedyś, że macie ciężko w życiu? Że Wasza praca nie przynosi Wam radości, w związku z czym czujecie się pusto w środku, nic nie ma sensu? Err... to w zasadzie całkiem możliwe, ale mogę Was pocieszyć – niektórzy mają w życiu nawet gorzej! A może raczej w nie-życiu, któż bowiem może być bardziej zapracowany od Ponurego Żniwarza? Proszę za mną, wkraczamy na giełdę – przedstawiam stworzonego przez Magic Design Studios roguelike'a z marca 2023 roku, czyli „Have a Nice Death“!**

~ *Malvagio*

## **W tym cały jest szkopał, że pragnę urlopu**

W grze przyjdzie nam wcielić się w, a jakże, rzeźzonego Pana Żniwarza; już dawno temu porzucił pracę w terenie, wieczne wymachiwanie kosą mocno nadwyrężyło bowiem jego nadgarstki. Kto jednak powiedział, że musi zajmować się tym osobiście? Z pomocą swojej magii stworzył licznych podwykonawców, którzy zajęli się żniwiarzeniem w jego imieniu, on sam zaś rozsiadł się wygodnie w fotelu CEO korporacji Śmierć. Nadgarstki odezwały się jednak znowu, bo ileż w końcu można zajmować się papierkową robotą i przybijać pieczętąki? Zwłaszcza, iż pracy wciąż tylko przybywa w błyskawicznym tempie i wszystko wskazuje na to, że nasi pracownicy zbyt szybko się rozbistwili w swym korporacyjnym wyścigu szczurów. Czas opuścić swój vipowski gabinet, wziąć znów kosę do rąk i przeprowadzić parę rozmów dyscyplinarnych w ramach walki z wypaleniem zawodowym!

## **Windą do niebieskiego departamentu**

„Have a Nice Death“ jest pod kątem rozgrywki standardowym rogaliem bez większych twistów w zakresie formuły. Przechodzimy z poziomu na poziom, a w przypadku porażki trafiamy z powrotem na sam początek, czyli do naszego gabinetu, by rozpocząć kolejny run, tym razem bogatszy o wszystkie rzeczy, które udało nam się wcześniej odblokować. Wybór Ponurego Żniwarza jako protagonisty jest tu o tyle wdzięczny, że doskonale współgra z tymi typowymi mechanikami – jesteśmy Śmiercią, dosłownie, nie możemy zatem umrzeć, nasze ciągłe powroty do punktu startowego nie łamią więc żadnej immersji. „Growość” tytułu



została zręcznie zasymilowana do warstwy narracyjno-fabularnej, nie musimy przymykać oczu, by wewnętrzna logika świata nie zaczęła rozpadać się na naszych oczach. Autorom należy się duży plus za zadbanie o to.

Poziomy, zwane departamentami, dzielą się zazwyczaj na niewielkie rozmiarami piętra; gra jest liniowa pod tym względem, że w drodze do bossa zawsze będziemy musieli pokonać określoną ich liczbę. Nieliniowość przejawia się natomiast w tym, iż docierając do windy będziemy mogli wybrać, na jakie piętro chcemy się udać; od ich rodzaju zależne są nagrody, które otrzymamy na koniec. A jest w czym wybierać! Skarbce ze sztabkami złota (służące głównie do odblokowywania nowych przedmiotów po zakończeniu runu), magazyny „soulary”, czyli wewnętrznej waluty naszej korporacji, składowiska animy (przedmiotów leczących), piętra-wyzwania, które musimy ukończyć bez otrzymania obrażeń, minibossowie... i jeszcze więcej, ale nie zamieniamy tego akapitu w zwyczajną wyliczankę. Wspomnieć należy, że rozwidlają się też całe apartamenty i tak, na przykład, po pokonaniu pierwszego bossa będziemy musieli wybrać, czy chcemy udać się do Departamentu Toksycznych Odpadów, czy Toksycznej Żywności – co również wiązać się będzie z określonymi nagrodami. Nie muszę chyba dodawać, że rozsądne wybieranie pięter/departamentów stanowi jeden z kluczy do sukcesu – najlepiej optymalizować je





pod kątem naszej obecnej sytuacji (czy na pewno dobrym pomysłem jest walka z minibossem, gdy naszemu Żniwiarzowi kończy się zdrowie?) i buildu. Oj, tak, buildu...

## Płaszcz i kosa

Śmierć posiada naprawdę szeroki wachlarz możliwości w zakresie strofowania swoich rozuczwalonych podwładnych. Przede wszystkim swoją kosę, co za szok, która wcale jednak nie musi być typowym narzędziem. Bardzo szybko odblokowujemy możliwość wyboru na początku runu formy, jaką przyjmie nasz oręż, oczywiście dostosowując go do swojego stylu gry. Marzy nam się mocniejsze uderzenie? Kosa z podwójnym ostrzem zaspokoi te pragnienia. Uderzać szybciej? Co powiecie na dwa sierpy! Skupić się trochę na defensywie? Proszę bardzo, jest... parasol. Mówię śmiertelnie poważnie. W trakcie rozgrywki otrzymamy nie tylko możliwość ulepszenia naszej broni, ale nawet transformowania jej w inną formę, jeśli uznamy, że lepiej będzie pasować do naszego stylu gry. Wiąże się to jednak z wydaniem rzadkiej waluty, nie jest to zatem taka prosta sprawa.

Poza wszelkimi inkarnacjami kosi, Ponury Żniwiarz może posługiwać się bronią pomocniczą, tworzoną przez magię swojego płaszcza oraz zaklęciami.

Do tej pierwszej kategorii wliczają się wszelkiej maści łuki, miecze, a nawet shurikeny; korzystanie z całego tego arsenału ograniczone jest przez cooldowny. Zaklęcia to zaś... no... czary. Do rzucania ich niezbędna

jest mana, samoistnie regenerujący się zasób. Śmierć wyposażać może się jedynie w dwie sztuki dodatkowego oręża (a trzeci można przechować w schowku na sprzedaż), musimy więc wybierać mądrze. Nic nie stoi przy tym na przeszkodzie, by były to dwa zaklęcia lub dwie bronie płaszcza.

## To przekleństwo i dar

Tym, co najmocniej będzie definiować naszą rozgrywkę, będą jednak Klątwy otrzymane od kierownika naszego działu HR. Nazwa jest tu nieco myląca, ponieważ są to pozytywne premie, podzielone na trzy kolorowe drzewka – czerwone wpływają na naszą kosę i broń płaszcza, zielone na zaklęcia, niebieskie natomiast zawierają w sobie premie bardziej ogólne, jak zwiększenie maksymalnego HP. Im więcej będziemy inwestować w dany kolor, tym potężniejsze Klątwy będą nam oferowane; tu pojawia się zatem kolejny element decyzyjny, jak mocnej specjalizacji pragniemy



– bo może bardziej będzie opłacało się jednak zwiększenie naszego zdrowia, zamiast premii do obrażeń od ataków w plecy („backstab” to zresztą tylko jedno z wielu słów kluczowych, jakie napotkamy)? A może zainwestować w dodatkowe pociski, przydałyby się na pewno naszemu łukowi... System jest prosty w opanowaniu, wywiera znaczący wpływ na rozgrywkę oraz otwiera wiele furtek do ciekawych kombinacji. Czegoż chceć więcej?

No, to znaczy oprócz takich rzeczy, jak znajdziek pozwalających wymienić jedną z oferowanych klątw na inną z tego samego koloru i rangi. Ich nigdy nie ma się zbyt wiele, bo przy tak wielu możliwościach mogą się też zdarzyć sytuacje, w których nic nie wpłynie znacząco na nasz build, a coś wybrać musimy. Albo specjalnych kart umożliwiających pozbycie się z Klątwy efektów negatywnych – niektóre, zwłaszcza te silniejsze, posiadają bowiem również i takie. Większość z nich nie jest tak straszna, jak mogłoby się to malować (właściwie, to nawet trochę szkoda),



niektóre potrafią być jednak bolesne – jak choćby wzmocnienie bossów, czy podwojenie cen w sklepie. Oczywiście, zawsze wiemy, która z Klątw będzie zawierać taki nieprzyjemny dodatek, ale jego specyfikę poznamy dopiero po wybraniu jej. Gra wyciąga pomocną dłoń także i na tym etapie, jeśli już bowiem nie możemy zniwelować negatywnych efektów, mamy możliwość wybrania jednego z dwóch. Co znów jest jednak nieco kontrproduktywne, unikanie najcięższych kar jest przez to bardzo łatwe.

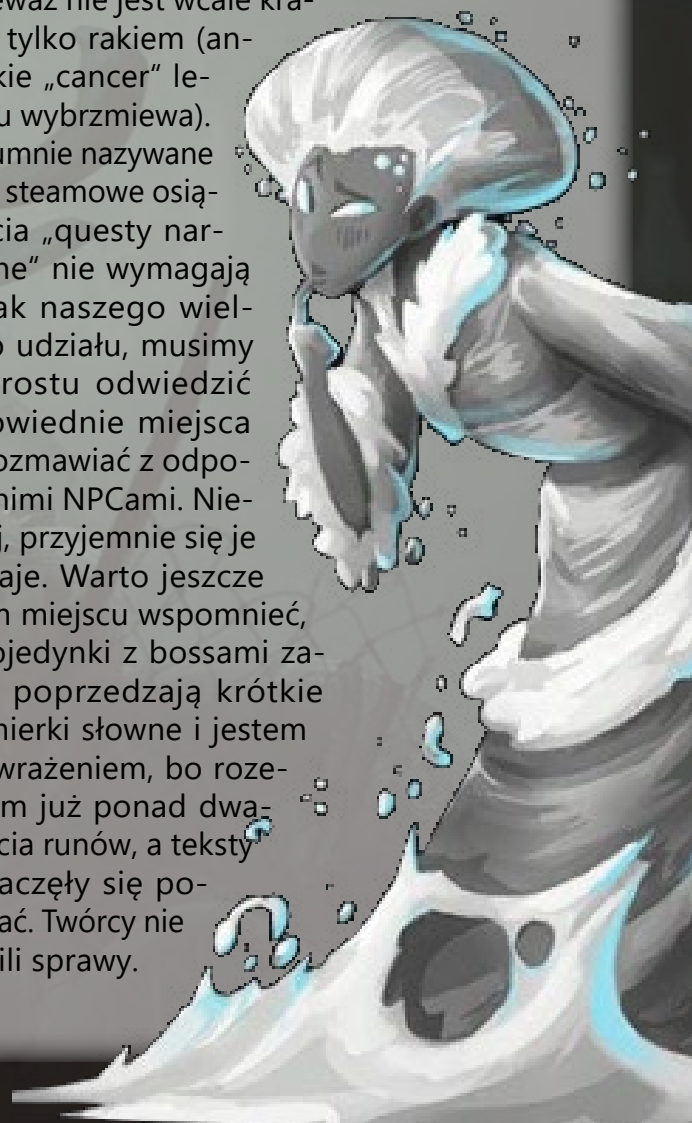
## Na wariackich papierach

Rozgrywka cechuje się wysoką dynamiką – i to naprawdę uzależnia. Wszystko jest płynne, nasz protagonista porusza się szybko i także atakuje, nawet wolniejszym orężem. Może łączyć ciosy swojej wiernej kosi w kombosy (te rymy to sztosy) i atakować we wszystkich kierunkach, nawet do góry, „dashując” przy tym pionowo ku nieszczęsnemu przeciwnikowi, myślącemu, że w powietrzu będzie bezpieczny. Oczywiście, to samo może robić w poziomie, błyskawicznie skracając dystans do wroga i omijając przy tym ewentualne pociski. Walka to istny danse macabre, w którym tniemy i wirujemy, kosząc kolejne duszyczki. Coś pięknego, naprawdę. A śmigać i frygać możemy dosyć beztrąsko, jako że przeciwnicy nie ranią nas przy kontakcie – ale tylko ze swoim ciałem; jeśli wpadniemy na wystrzelony przez nich pocisk, czy wyprowadzany właśnie atak, to już zupełnie osobna kwestia. Jesteśmy otwarcie zachęcani do utrzymywania szybkiego tempa, ale nie powinniśmy zapominać o pewnej dozie ostrożności. Niech Was nie zwiodą początkowe, proste etapy – poziom wyzwania rośnie wraz z kolejnymi piętrami. I jak to zwykle w tego typu grach bywa, ukończony run odblokowuje wyższy poziom trudności dla kolejnych i tak dalej... miłośnicy wyzwań nie powinni czuć się zawiedzeni.

Tym bardziej, że punkty zdrowia są zasobem drogocennym, a w grze zaimplementowano system ran. Otrzymywane obrażenia nie są odejmowane wyłącznie od naszego aktualnego zdrowia, ale też jego poziomu maksymalnego. Nie na stałe, na szczęście i w mniejszym stopniu, lecz doprowadzenie „hapeków” do porządku będzie wymagało lepszej jakości przedmiotów leczących. A te, jak można się domyślać, wypadają rzadziej i w sklepie trzeba wydać na nie więcej.

Jeśli w ogóle się pojawią. Zawsze można znaleźć je w pokoju socjalnym, do którego trafiamy po pokonaniu bossa, ale tam z kolei każdy kolejny zakup winduje ich ceny coraz wyżej. A waluta jest nam potrzebna do tylu innych wydatków... jak na dobrego CEO przystało, będziemy musieli sprawnie zarządzać naszymi ograniczonymi zasobami. No dobrze, jak na kompletnie nierealistycznego CEO. To brzmi o wiele bardziej prawdopodobnie.

Ale szaleńcze jest nie tylko tempo; jak na swoją tematykę, gra utrzymuje zaskakująco lekki klimat. Gęsto podszyty przy tym humorem zarówno czarnym, jak i wyśmiewającym typową wewnątrz-korporacyjną kulturę. Było nie było, podstawowe założenie „Have a Nice Death” jest absurdalne, a nasi pracownicy usilnie starają się, by wrażenie to utrzymać. Bierzemy więc mimowolnie udział w rozmaitych świętach, męczymy się z trenerką personalną dbającą o sprawność fizyczną wszystkich (nie-)zainteresowanych, musimy poradzić sobie ze strajkiem pracowniczym czy... nadzorować prace nad firmowym musicalu „Mała Syrenka”. W którym rolę pewnego śpiewającego kraba ma otrzymać szef departamentu chorób fizycznych, wielce z tego faktu niezadowolony, ponieważ nie jest wcale krabem, tylko rakiem (angielskie „cancer” lepiej tu wybrzmiewa). Te szumnie nazywane przez steamowe osiągnięcia „questy naracyjne” nie wymagają jednak naszego wielkiego udziału, musimy po prostu odwiedzić odpowiednie miejsca i porozmawiać z odpowiednimi NPCami. Niemniej, przyjemnie się je poznaje. Warto jeszcze w tym miejscu wspomnieć, że pojedynki z bossami zawsze poprzedzają krótkie szermierki słowne i jestem pod wrażeniem, bo rozegrałem już ponad dwadzieścia runów, a teksty nie zaczęły się powtarzać. Twórcy nie pokpili sprawy.





## Obraz śmierci i rozpacz

Warstwa audiowizualna trzyma poziom równie wysoki, co rozgrywka. Jestem wielbicielem grafiki stylizowanej, za którą stoi jakiś konkretny, artystyczny zamysł, a „Have a Nice Death” na tym polu nie zawodzi. Twórcy zastosowali wyblakłą paletę barw, w której dominują zimne szarości – co doskonale odzwierciedla tak Zaświaty, jak i codzienność pracy w wielkiej korporacji. A przy okazji stanowi doskonałe tło dla jaskrawych barw, którymi oznaczone są niektóre elementy tła oraz przeciwnicy. W ich przypadku pojawiają się również w postaci wykrzykników, gdy szykują się do ataku. Łatwo dzięki temu utrzymać kontrolę nad sytuacją podczas starć; od razu jesteśmy w stanie dostrzec nadchodzące zagrożenia. Estetyka wiąże się z funkcjonalnością. Kreska budzi delikatne skojarzenia z produkcjami Tima Burtona zmiksowanego z Donem Bluthem – i chyba nikogo by nie zdziwiło, gdyby nagle któryś z tych panów ogłosił, że pracuje nad filmem na podstawie gry.



Co się tyczy muzyki i pozostałych dźwięków, gra silnie stawia na ambient i zazwyczaj jest dosyć oszczędna w szafowaniu melodiami. Nieodmiennie jednak podkreśla doskonale klimat przemierzanego właśnie poziomu. Wyróżniłbym tutaj szczególnie przypominający opuszczony szpital psychiatryczny rodem z koszmaru Departament Uzależnień, pełen niepokojących odgłosów w tle, wywołujących wrażenie, że coś jest nie tak. Na uwagę zasługuje też ostatni departament, którego jednak nie zdradzę – powiem jedynie, że melodyjnie budził we mnie skojarzenia z „Hollow Knightem”. A to chyba największa pochwała, jakiej mógłbym udzielić. Tradycyjnie muszę jeszcze napomknąć o polskiej wersji językowej – a raczej jej braku. Grę można ogrywać w zasadzie bez znajomości języka angielskiego, ale jeśli chcemy doświad-

czyć humoru i światotworzenia, czytania czeka sporo. Obowiązkowy minus.

## Bilans zysków i strat

Co tu dużo mówić, gra jest po prostu miódna i chyba nikogo taki werdykt nie zaskoczy. Walka Ponurego Żniwiarza z wypaleniem zawodowym przynosi naprawdę wiele satysfakcji. Szybka akcja oraz zabarwiony czernią humor wymierzony w korporacyjną kulturę (i nie tylko) stanowią iście wybuchową mieszankę i nieraz łapałem się na syndromie „jeszcze tylko jeden run”. A jeśli dołożyć do tego spore możliwości rozwoju protagonisty sprawiające, że kolejne podejścia rzadko będą identyczne w gameplay’u... cóż, akcje szyszą w górę w zastraszającym tempie. Oceniam wartość giełdową firmy na 9/10.

A teraz musicie mi wybaczyć. Sami rozumiecie, czeka na mnie winda z moim imieniem i pracownicy, których należy dyscyplinarnie postawić do pionu. Jeszcze tylko jeden, szybki run...

*I tym razem już ostatecznie: adios!*







WYCIĄGNIJ REKĘ  
PO WIEDZĘ,  
KTÓRA NIGDY NIE BYŁA  
PRZEZNACZONA DLA LUDZI

WNT  
ZR  
RC  
KON  
5  
S  
1  
60

GÓRNICZY ZOMBIE  
Skorzystaj z 1 rdy. aby wykąć dla siebie  
1. Tłumacz

3  
4  
5  
6  
7  
8  
9  
10

Niesamowita moc: „Człowiek przybiera niebezpieczne ro...”  
Niesamowita kondycja: „Zmniejszenie obrażeń o połowę...”  
Niesamowity wygląd: „Kurcze, wyraz twarzy lub przybrania sp... itaczają się magicznie w inne - p... do wszystkich kontaktów w okresie... będzie nieudany; Bohater dowiada...”  
Pamięć absolutna: „Pamiętam wszystko, jest na wyciągnięcie ręki. Jego umysł z... Wiedzy oraz umiejętności, jeśli test dot... test sprawia, że natłok informacji staje si... był już niepołączalny, teraz...”  
Prowadzenia. Jeśli k... Tajemnic).  
Dar języków: „N... porozumiewani... lektury książki, p... językami lub wybrany... wyparowuje mu z głowy i zostaje zastąpiony tym, który...”  
Niesamowita celność: „Nie spudłuję, choćbym chciał!”, opróżnienia magazynka albo nietrafienia w cel, przy czym w... lub przedmiot o większej wartości - i spowoduje obrażenia j...

80

WYCIĄGNIJ REKĘ  
PO WIEDZĘ,  
KTÓRA NIGDY NIE BYŁA  
PRZEZNACZONA DLA LUDZI

ZEW  
THULHU  
GRA FABULARNA

Hospitalizacja

Następne pod względem skuteczności leczenia są szpitala psychiatryczne. Można uznać, że mają pewną przewagę nad opieką domową - leczenie jest stosunkowo tanie, a niekiedy opłacane przez państwo lub stan. Szpitale bardzo się różnią jakością terapii, a pobyt w niektórych może przynieść więcej szkody niż pożytku. W jednych leczenie traktuje się poważnie i stosowane są zaawansowane terapie, w innych z kolei leczenia można na niewiele więcej ponad podstawowe warunki bytowania w odosobnieniu.

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

W szpitalach psychiatrycznych psychoanaliza jest z reguły niedostępna. Niektóre instytucje wywołują w pacjentach poczucie znieczulicy personalnej, które podważa pozytywne efekty leczenia farmakologicznego i powoduje gniew i rozczarowanie, a po opuszczeniu szpitala - brak zaufania wobec służby psychiatrycznych w ogóle.

Rzuc 1K100, aby ustalić skuteczność hospitalizacji.

Rezultat 01-50\* oznacza sukces. Jeśli gracz wyrzuci postać 1K3 PP za leki lub... Następnie gracz wyrzuci test Poczitalności. Wynik oznacza wyleczenie. Wynik 1 oznacza, że nas... będzie... za n...



# NEON WHITE

DEMONICZNE ŁOWY  
W TEMPIE  
EROSKAZEB





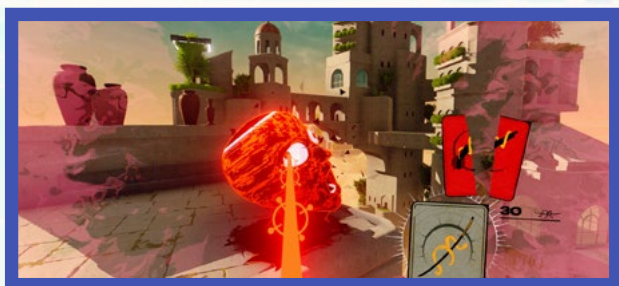
**ZAWODY, igrzyska, turnieje, konkursy. Nie każdy lubi w nich uczestniczyć, ale na pewno wielu z nas lubi oglądać dynamikę relacji między zawodnikami, ma swojego faworyta itd. Nieczęsto są to jednak konkursy o miejsce w niebie, podczas gdy przegrani wracają do piekła. W takiej sytuacji znajduje się nasz tytułowy bohater: Neon White. Warto też wspomnieć, że konkurs jest o to, kto zabije najwięcej demonów nękających wspomniane wcześniej niebo. A, i bohater ma amnezję, tak zapomniałem dodać.**

~Tanatos

## Od sztampowych początków po angażujący koniec

Ok, zacznę od tego, że na samym początku warstwa fabularna, jak i postacie mnie nie zachwyciły. Jeśli kiedykolwiek oglądaliście jakieś anime, to jest to bardzo konwencjonalne, mimo dość ciekawego i stylowego settingu. Jak wspomniałem we wstępie, gramy gościem z amnezją spotykającym z jakiegoś powodu znajomych mu ludzi (lekki spoiler z wczesniej rozgrywki), którzy okazują się być jego byłymi partnerami w przestępczym półświatku. Jego zespół składał się z pięciu członków – White, Red, Violet, Yellow oraz Green, przy czym ten ostatni był ich szefem.

ZUPEŁNYM PRZYPADKIEM natrafia na nich wszystkich na raz i każdy z nich ma równie oklepaną konwencję czy frazes. Yellow to typ bro, co to lubi wypić i nie myśli zbyt wiele. Violet to dziewczyna-psychoopatka z kompleksem niższości. Green to niezrównoważony, małomówny brutal. Red to tajemnicza femme fatale. White to protagonista, który poza amnezją próbuje być cool, ma katanę i płaszcz, ale bardzo łatwo wyprowadzić go z równowagi, co inne postacie wykorzystują. Mogę być jednak stronniczy, jako że nie jestem fanem anime/mangi, a fabuła i design postaci były wyraźnie tym inspirowane. Jednakże, im dalej grałem, tym bardziej te postacie nabierały głębi, a i historia rozkręcała się niesamowicie tak, że nie spocząłem, zanim nie odblokowałem prawdziwego zakończenia.



## Lubię zapierniczać

No ok, to skoro otoczkę fabularną mamy za sobą, to pora na samą rozgrywkę. Mówiąc prosto: zabijanie demonów na czas, jednocześnie pokonując czasem wręcz parkourowe tory przeszkód. Mówiąc trochę mniej prosto, mimo tego, że gra polega na pędzeniu do mety i zabijaniu potworków, to ma dodatkową mechanikę kart broni. Poza działaniem jako uzbrojenie, służą do przemierzania poziomów, dając nam podwójny skok, linkę do chwytania czy stąpanie.

Po pokonaniu poziomu dostajemy jeden z 4 medali, w zależności od tego, jak dobrze nam poszło (oraz jeden sekretny, jeśli uda nam się być NAPRAWDĘ szybkim, ale ćśś, to sekret). Pierwsze dwa nie robią nic, poza zezwoleniem nam na kontynuowanie kolejnego poziomu, ale złoty i tzw. Ace medal zwiększają naszą rangę o 1, pozwalając popychać historię do przodu. Tak, mimo tego, że gra pozwala rozegrać rozdział gry bez spełnienia minimum potrzebnego do osiągnięcia następnego i pozwala ukończyć cały rozdział nawet z samymi brązowymi medalami, to jeśli nie będziemy mieli wystarczająco ponad złotych medali, nie będziemy mogli kontynuować. Na dodatek, po pierwszym ukończeniu poziomu będziemy mogli znaleźć na danym poziomie prezent, który potem możemy dać którejś z postaci, by odblokować różne ciekawostki, takie jak rozmowy, wspomnienia czy misje poboczne. Każda z postaci ma swój własny myk co do wyzwania. Fun stuff.

## Siódme niebo nienawiści

Więc podsumowując: mimo nierównego początku i paru sztamp, które sprawiały, że przewracałem oczami, rozgrywka wciągnęła mnie na tyle, że przeszedłem całą grę. Cieszę się, bo początkowe bolączki z czasem zamieniły się w coś dużo przyjemniejszego, tym samym zmieniając całą grę w coś niezwykle przyjemnego do ogrania. Jeśli jesteście fanami mangi/anime, pewnie macie większą tolerancję na tego typu oklepane konwencje, więc nie będziecie mieli tego problemu, co ja. A jeśli tak jak ja nie jesteście, to wciąż polecam, bo uwierzcie mi, z czasem jest lepiej. Dużo lepiej.



# THE INFINITE AND THE DIVINE

„Rada Lordów powiedziała,  
że moja kolej na artefakt”

**NEKRONI.** Kto grał w „Dawn of War: Dark Crusade”, całkiem u nas lubiane, na pewno kojarzy zastępy metalowych, nieumarłych wojowników niszczących wszelkie życie. Niemożliwi do zatrzymania albo do zrozumienia, wieczni, cierpliwi... Ale już następne dzieła ze świata „Warhammera 40,000” ukazały nam ich inne oblicze. Dalej ponadczasowe, ale odrobinę bardziej frywolne.

~Ghatorr

„The Infinite and the Divine” opowiada o rywalizacji dwóch potężnych, nekrońskich lordów – Trazyna Nieskończonego oraz Orikana Wieszcz (po angielsku „Diviner”). Dwójka tych metalowych, praktycznie nieśmiertelnych dżentelmenów wdaje się w spór o jeden z artefaktów znajdujących się w olbrzymim muzeum (wielkości planetarnej) Trazyna, co kończy się interwencją władz całego nekrońskiego imperium oraz siecią intryg zakrojoną na tysiące lat.

Specyficzna perspektywa Nekronów stanowi jeden z głównych atutów tej książki. Całość skupia się na dwójce straszliwych, potężnych istot... które w swojej rywalizacji sięgają od drobnych złośliwości (mogących mieć jednak straszliwe

konsekwencje dla bardziej mięsistych istot) po całe bitwy. Do tego ich odmienne spojrzenie na świat oraz arogancja i traumy, którymi można by obdarzyć całe gatunki, czynią z nich ciekawe postacie do śledzenia.

Pewnym problemem jest to, że całość wymaga sporej wiedzy na temat świata Warhammera – mamy tu wiele gatunków, sporo wydarzeń, olbrzymią ilość nawiązań, a do tego pewną rolę odgrywają dawne losy Nekronów. Łatwo się w tym pogubić, a im głębiej w detale wchodzimy, tym ciężiej. Może i do śledzenia fabuły wystarczy bystry umysł oraz sporo podstaw, ale śledzenie choćby scen batalistycznych bywa trudne.

Nie jest to jednak jakaś olbrzymia wada – a do tego książka i tak jest skierowana przede wszystkim ku fanom uniwersum. Opowieść jest sprawnie poprowadzona, zapewnia unikalne doznania (nie ma to jak skoki w czasie o kilka wieków), ma zadziwiająco sporo zarówno głębi, jak i humoru... Ze swojej strony serdecznie polecam, bawiłem się przy tym wyśmienicie, nawet jeśli ciągle nie jestem pewien, jakie dokładnie wojska miał Trazyn w ostatniej bitwie.



# Potworna edukacja

A po śmierci z powrotem do szkoły

**WIELE** opowieści bierze na warsztat tematykę życia po śmierci. A co, jeżeli następnym krokiem jest przymusowy powrót do szkoły? Tak w Webtoonie „Nevermore” przedstawiają zaświaty Kate Flynn oraz Kit Trace.

~Rain

Akademia kryje w sobie wiele tajemnic. Dusze pomiędzy życiem a śmiercią konkurują o szansę na ponowne życie. Jakie plany mają dziekanowie Merry i Mourn? Nie jesteśmy też pozbawieni wewnętrznych sporów i dynamik różnych grup. Fabuła skupia się na dwóch bohaterkach: Lenore oraz Annabel Lee. Obie cechują się zupełnie odmienną formą charyzmy i co za tym idzie – zbierają wokół siebie oraz przyciągają do swoich grup odmienne osobowości. Dzielą one też wspólną przeszłość z nutką romansu.

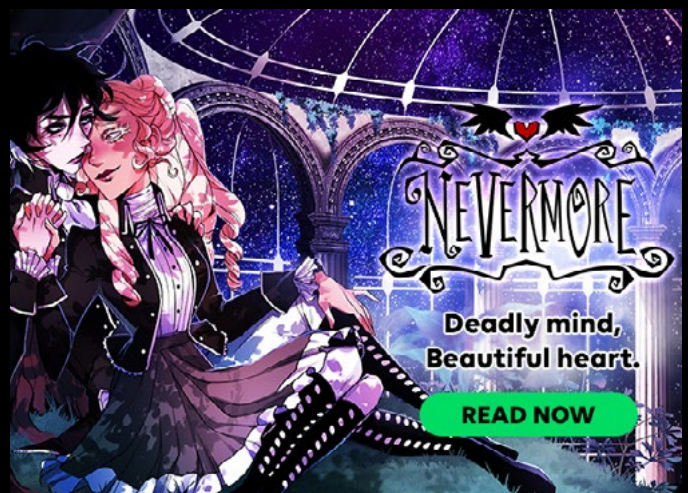
Z czasem poznajemy też urywki przeszłości bohaterów. Integralną częścią jest ich moment śmierci, gdyż na jego podstawie kształtuje się zestaw mocy Widma. Pozwala to na ekspresję indywidualności na podstawie nowo nabytych umiejętności. Jednakże nie każdy od razu jest w stanie manifestować własne Widmo. Elementy sił nadprzyrodzonych dodają nieprzewidywalności historii, gdyż umożliwia to rozwiązywanie problemów w niecodzienny sposób.

Komiks jako styl przewodni inspirowany jest estetyką gatunku dark academia, przez co intryguje swoją mrocznością w połączeniu z codziennym życiem wiktoriańskiej szkoły. Samo pierwsze wra-

żenie wizualne zachęca do przeczytania. Grube kontury podkreślają osobowość oraz ekspresyjność mimiki postaci. W połączeniu z ostrymi liniami w sposobie cieniowania, używane są tekstury nadające głębi oraz uspójniające pierwszy plan z tłem. Sumarycznie otrzymujemy unikatowy styl od razu przykuwający uwagę.

Wybrane odcinki Webtoona posiadają również muzykę. Częściej się to zdarza w początkowych epizodach komiksu, potem jedynie w kluczowych lub powiązanych tematycznie momentach, np. wtedy, kiedy postacie również słuchają muzyki. Czytając na telefonie, do czego przystosowany jest format, nie zawsze jest okazja założyć słuchawki lub włączyć głośnik, ale nie ujmuje to przekazowi.

Obecnie dostępnych jest 96 epizodów. Nowe odcinki są dostępne co tydzień w piątki. Polecam miłośnikom gatunku zagłębić się w ten świat.





TYMCZASOWY POBYT W ZAŚWIĄTACH



O MOTYWIE WSKRZESZANIA



**ŚMIERĆ.** Ostateczny koniec, nie ma od niej ucieczki ani tym bardziej powrotu... W końcu w życiu są pewne tylko śmierć i podatki. Chyba że jesteś fikcyjną postacią, a autor postanowił przywrócić cię na ten padół nieszczęść. Motyw wskrzeszenia jest całkiem popularny, myślę, że ze zrozumiałych powodów. Tak jak nas, istoty z krwi i kości, fascynuje idea śmierci, tak samo intrygująca jest myśl, że można uniknąć tego losu. Jednak już z jego wykonaniem tego motywu bywa różnie.

~ *Gray Picture*

Z przyczyn oczywistych ten tekst będzie zawierał parę spoilerów; specjalnie żaden z nich nie jest z najnowszych produkcji, ale żeby nie było, ostrzegam z wyprzedzeniem.



## Poświęcenie

Muszę się przyznać, że nie jestem największą fanką wskrzeszania postaci. Głównie z tego powodu, że ciężko wykonać dobrze ten motyw. Śmierć powinna mieć konsekwencje, być znaczącym momentem dla książki/filmu, emocjonalnym ciosem, a przywracanie do życia bardzo często odbiera to wszystko. Może to również umniejszać przesłaniu czy temu, że dana postać poświęciła swoje życie dla dobra innych, ratowania świata itp. Jak to, że na końcu książki „Harry Potter i Insygnia Śmierci” główny bohater jest martwy przez około trzy nanosekundy, a potem zaraz wraca. No super poświęcenie, Harry, nawet minuty nie straciłeś. Myślę, że zakończenie wiele by zyskało, gdyby młody czarodziej pozostał martwy.

## Ile można umierać?

Możliwość wskrzeszenia odbiera powadze zagrożenia. Jeśli postać raz wróciła do życia, to czemu nie może znów? Jest to łatwy sposób do stracenia zaufania odbiorcy. Tutaj myślę, że dobrym przykładem jest serial „Rozczarowani”. W pewnym momencie chyba każda z głównych postaci umarła i potem wróciła do życia, więc czemu mam wierzyć twórcom,

że jakiegokolwiek zagrożenie jest prawdziwe? Generalnie uważam, że jeśli chce się zastosować motyw wskrzeszenia, to wolno to zrobić raz w ciągu danej serii (oczywiście, wyjątkiem jest Kenny z „Miasteczko South Park”, ale jego śmierć i powrót bez szwanku jest humorystyczna, więc się nie liczy). Powinno to być obarczone jakimiś poważnymi zastrzeżeniami, a także mieć poważne konsekwencje.

## Wszystko ma cenę

No właśnie, jak już mowa o konsekwencjach. Wyprawa w zaświaty i z powrotem nie powinna być jak wyjście po butki do sklepu. Musi mieć jakieś reperkusje. Śmiesznym przykładem tego, jak wskrzeszenie może mieć lub nie mieć konsekwencji jest „Gra o Tron”, gdzie książkowa Lady Stoneheart wraca jako niepodobne do niej, żądne zemsty zombie, a jedyne następstwami tego, że Jon Snow był martwy, a potem nie, było to, że teraz miał wymówkę, żeby zwolnić się z pracy (i trochę narzekać, że „jestem biedny, oddałem życie”). Choć tu trzeba zaznaczyć, że konsekwencje niekoniecznie muszą być tylko negatywne, jak najbardziej mogą być pozytywne, jak Gandalf wracający jeszcze silniejszy i z wypraną szatą czy Iwia analogia Jezusa, Aslan, wracający potężniejszy i bardziej puchaty niż wcześniej.

## Cóż za (nie)spodzianka

Grzechem motywu wskrzeszenia jest często też to, jak bardzo potrafi być oczywisty i spodziewany. Nie wiem, czy powinnam się do tego przyznawać, ale od dłuższego czasu jestem dość mocną antyfanką Marvela. A momentem, który przelał czarę goryczy, był ten, w którym w „Avengers: Infinity War” zniknęła połowa wszechświata – bo to przecież oczywiste, że wrócą, ponieważ byłoby skrajnie głupie pozbyć się połowy postaci w twojej serii, która jest kurą znośzącą złote jaja. Jaki ma sens zabijanie bohaterów, czemu mam się tym przejmować, jeśli wiem, że za krótszą lub dłuższą chwilę wrócą?







**MEMY** – krótkie, chwytliwe porcje informacji, które często przewijają się przez nasze strumienie społecznościowe, takie jak Facebook czy Reddit. Mimo że są one powszechnie znane, warto zdefiniować je na potrzeby tego artykułu. Zgodnie z definicją PWN, memy to „chwytliwa porcja informacji, zwykle w formie krótkiego filmu, obrazka lub zdjęcia, na którym umieszczono jakiś tekst, rozpowszechniana w Internecie”. Warto również zauważyć, że memy pełnią różne funkcje – od tworzenia humoru po komentarze społeczne czy przekazywanie informacji.

~Mimik & Samael

### Czy istnieje coś, z czego nie można żartować ani tworzyć memów?

Coraz częściej w sieci pojawiają się obawy co do kierunku, w jakim zmierza kultura żartu w Internecie, zwłaszcza gdy przejmą ją kolejne, młodsze pokolenia, na przykład pokolenie „Z”. Niepokój ten często wynika z obaw o wzmożoną abstrakcję i łamanie konwencji w tworzonych memach. Tylko że pewne łamanie schematów już nastąpiło, gdy w Internecie popularne stały się żarty o śmierci i wpisy o tym, jak całe pokolenie „Y” i młodsze chce umrzeć. Skąd to się wzięło?

Memy dotyczące śmierci są powszechne, można je znaleźć praktycznie pod każdym tematem. Są to obrazki wyznające uczucia do kogoś,

przykładowo obrazek mówiący: „Jesteś może myślni samobójczymi? Bo chodzisz mi ciągle po głowie „. Są też warzywa i owoce posiadające myślni samobójcze czy obrazki, które pokrzepiają odbiorców tym, że wszystkich czeka kiedyś śmierć.

Powyższe przykłady brzmią bardzo niepokojąco, szczególnie dla osób niesiedzących w Internecie, więc czy jest czym się martwić? Zacznijmy od tego, iż śmierć pojawiała się w sztuce od zarania dziejów. Możemy tu przytoczyć, chociażby średniowieczne powiedzenie „memento mori”, które każe nam pamiętać o śmierci, czy obrazy przedstawiające „danse macabre”. Miały one przypominać ludziom o nieuchronności śmierci, przyzwyczajając ich do tego oraz dać do myślenia o tym, co z nas pozostanie. Miało to uzasadnienie historyczne, na przykład w postaci wielu epidemii, które w tamtym czasie dziesiątkowały społeczności. Innym przykładem może być fascynacja tematem śmierci oraz samobójstwa w czasach romantyzmu. Wtedy ideałem było poświęcić się za ważną sprawę lub przez rozterki miłosne usunąć się z grona żywych. Było to widoczne poprzez na przykład gloryfikowanie postaci Ofelii występującej w „Hamlecie” Szekspira. Mając w głowie te przykłady, nie dziwi fakt, iż ten temat powrócił do kultury, w tym wypadku nowego medium, czyli Internetu – ale powodów może być więcej.



## Różnica pokoleń

Pokolenie poprzedzające pokolenie „Y” żyło w czasach przemian systemowych i nadziei. Jeszcze wcześniej możemy mówić o radosnym zakończeniu wojny, czy o wyjściu z PRL-u w przypadku Polski. Do tego warto dodać szybki rozwój gospodarczy i wciąż rosnący poziom życia. Natomiast młodsze pokolenia trafiły na dynamicznie rozwijający się świat, w którym podstawowe potrzeby są już spełnione, co mogło sprawić, iż pokolenie to zaczęło zastanawiać się nad głębszymi tematami, na przykład wiecznym pytaniem o sens istnienia i śmierć. Długość życia wciąż się zwiększa, więc może również dojść do tego myśli, czy śmierć faktycznie jest nieuchronna i czy ludzie faktycznie są stworzeni do długiego życia?

Kolejną sprawą jest to, że jest coraz więcej ludzi na świecie, a technologia jest w stanie wykonywać coraz większe ilości rzeczy bez udziału człowieka. W dyskusjach pojawia się temat dotyczący wynagrodzenia za sam fakt istnienia. Przez wieki ludzi definiowało to, jaki zawód wykonują, więc jeśli któreś przyszłe pokolenie nie będzie musiało pracować, to czy będzie w jakikolwiek sposób gorsze od innych? Czy odnajdą sens istnienia, czy będą czekać na śmierć? Młode pokolenia mogą więc rozmyślać o tym, żyć w strachu, że są łatwo wymienialne na przykład przez technologię, a do tego starsze pokolenia często mówią, iż te nowe mają łatwiej w życiu i są jakieś takie gorsze. A to może powodować problemy, ale o tym później.

## Mem czy absurd?

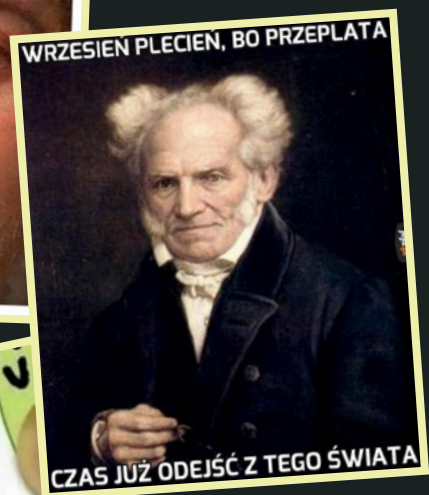
W tym dynamicznie rozwijającym się świecie, gdy tempo życia bardzo przyspieszyło, łatwo zatracić siebie i sens tej gonitwy. To zaś może sprawić, że kultura memów może odchodzić w bardziej absurdalne kierunki, jak choćby memy o śmierci. Ta tendencja widoczna jest też w pokoleniu Z, które zdaje się nawet mocniej iść właśnie w absurd. Takie tendencje oczywiście też były znane już wcześniej, na przykład gdy po wojnie szybko rozwinął się kierunek sztuki łamiący zasady i kierujący się absurdem – dadaizm.

Ostatnią, dla odmiany niepokojącą, rzeczą jest to, iż zwiększa się odsetek osób chorujących na depresję. Prawdopodobnie jest to spowodowane lepszą diagnostyką i świadomością społeczeństwa, ale WHO apeluje, iż z roku na rok liczba dzieci

i młodzieży chorujących na depresję zwiększa się. Szybkie tempo życia i wysokie wymagania, z którymi muszą mierzyć się najmłodszy, na pewno mają na to wpływ, ale nie bez winy są także, chociażby social media, które sprawiają, że potrzebujemy ciągłych bodźców, oraz wiele innych czynników wpływających niekorzystnie na obecnie żyjących ludzi. Memy o niepokojącej treści mogą w istocie być prośbą o pomoc czy okrzykiem bólu, dlatego nigdy nie powinniśmy bagatelizować tego tematu. Innym aspektem memów o śmierci, o którym wspominają chorzy na depresję, jest to, że poprzez dzielenie się obrazkami czy żartami wyrażają oni siebie i znajdują wsparcie wśród innych chorych, czy użytkowników Internetu.

## Memes are here to stay, but...

Podsumowując, memy o śmierci to zjawisko, które znalazło swoje miejsce w kulturze internetowej, podobnie jak motyw śmierci w sztuce od wieków. Są one wyrazem poszukiwania sensu życia, zadawania pytań egzystencjalnych oraz próby łamania konwencji. Jednakże ważne jest, abyśmy zawsze zachowali empatię i szacunek dla tych, którzy mogą być dotknięci tematem śmierci w sposób osobisty lub zmagają się w życiu z problemami.





# POŚMIERTNA SZYBKA PIĄTKA



**ŚMIERĆ** to naturalna kolej rzecz, coś nieuniknionego i jednocześnie nieuchwytnego. Oł, koniec naszej drogi na tej ziemi. Koniec? No cóż, nie zawsze – czasem śmierć jest tylko stanem przejściowym..

*~Hefajstos*



## 5. KRWAWA ZEMSTA / AVENGED (2013)

Głuchoniema Zoe (Amanda Adrienne) podejmuje decyzję, by wprowadzić się do domu swojego chłopaka. Wyrusza w długą drogę przez Arizone, która kończy się dla niej tragicznie. Dzięki magii Apaczów powraca do życia, by dokonać zemsty.

## 4. PIĄTY WYMIAR / TRIANGLE (2009)

Jess (Melissa George) wraz z przyjaciółmi wyrusza w rejs jachtem. Gdy ten wpada w sztorm, grupa szuka schronienia w przepływającym obok statku. Ten, pozornie opuszczony, kryje w sobie tajemnicę, a na drodze Jess stanie pozornie nieznajoma twarz.







### 3. THEY CAME BACK / LES REVENANTS (2004)

Życie mieszkańców pewnego francuskiego miasteczka zmienia się diametralnie, gdy tysiące zmarłych osób wstaje ze swych grobów. Nie do końca zombie, ale też nie żywi, muszą znaleźć dla siebie miejsce, gdy to zostało już zajęte.

### 2. MIND GAME (2004)

Nieudacznik Nishi (Koji Imada) ma w życiu prawdziwego pecha. Jego spotkanie z ukochaną z dzieciństwa kończy się starciem z Yakuzą i śmiercią. Cóż więc pozostaje w drodze do Zaświatów, jeśli nie przechytrzenie Śmierci?



### 1. SPRAWA ŻYCIA I ŚMIERCI / A MATTER OF LIFE AND DEATH (1946)

Druga Wojna Światowa. Pilot Peter Carter (David Niven) zostaje zestrzelony. Mimo spadochronu w strzępach i sporej odległości od ziemi, udaje mu się wyjść cało z tej sytuacji. Wszystko przez to, że pewien Niebiański Przewodnik (Marius Goring) się spóźnia.

### BONUS: GLITCH (2015-2019)

Tym razem bonusowo serial. Małe australijskie miasteczko Yoorana staje się świadkiem niezwykłych zdarzeń, gdy miejscowy policjant James Hayes (Patrick Brammall) odkrywa, że dawno zmarli ludzie wychodzą ze swych grobów cali i zdrowi. Sytuację i śledztwo komplikuje fakt, że jedną z ożywionych osób jest jego żona.





