

QUINOX TIMES

LEGENDY SIEDMIU MÓRZ

Read what you want,
cause a pirate is free!

MONKEY ISLAND

Za tobą! Trzygłowa małpa!

HEREZJA HORUSA

Zmierzch Imperium Ludzkości

DEADPOOL & WOLVERINE

Zbawiciel Marvela z Pazurami

RELACJA Z NANI CONU

Śmierć arbuzów,
weebów śplew



Spis treści

RECENZJE – FILMY I SERIALE

Deadpool & Wolverine.....	4
Twisters.....	8
Mars Express.....	9
Borderlands.....	10
Bad Boys – Ride or Die.....	12
Monkey Man.....	13
Pułapka.....	14

RECENZJE – GRY

Ys VIIIb – Lacrimosa of Dana.....	16
-----------------------------------	----

RECENZJE – LITERATURA

Cykl książek Herezja Horusa.....	18
How not to write novel.....	20

PUBLICYSTYKA

Relacja z Naniconu 2024.....	22
Koncert Taylor Swift w Warszawie.....	26

FELIETONY

Smoki są głupie, a królowe jeszcze bardziej, czyli o drugim sezonie Rodu Smoka.....	28
---	----

TEMAT NUMERU

Sunless Skies.....	32
Cutthroats – Terror on the High Seas.....	36
Sea Dogs.....	38
Mała i Miecz. Retrospektywa serii „Monkey Island” cz. 1 – „The Secret of Monkey Island”.....	40
Mała i Miecz. Retrospektywa serii „Monkey Island” cz. 2 – „Monkey Island2 – LeChuck’s Revenge”.....	44
Planeta skarbów.....	47
Szybka Piątka Zakrapiana Rumem.....	48

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

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



Witajcie, Drodzy Czytelnicy!

Niektóre złowrogie zawody mają po prostu szczęście. Weźmy taką mafię – pojawia się "Ojciec chrzestny" i bam, natychmiastowy skok popularności, super styl, romantyczna aura, no same zalety. Piraci otrzymali podobne traktowanie – z bandy oprychów o wątpliwym stosunku do higieny i praw człowieka zostali ciekawymi awanturnikami wiodącymi życie pełne przygód. Ciekawe, czy za kilka stuleci powstaną podobne holo-czucio-filmy o prawnikach.

Piratów mamy u nas dostatek – od starych (Sea Dogs, Cutthroats), przez nowo-stare (odświeżone wersje Monkey Island) po nowsze acz nieortodoksyjne (Sunless Skies, Planeta Skarbów) podejścia do tego tematu.

Poza tym, jak zawsze mamy zatrzęsienie filmów – tu króluje przede wszystkim tekst o nowym "Deadpool & Wolverine". Do tego jeszcze recenzja warhammerowej serii "Herezja Horusa", a dla tych, których nie satysfakcjonuje poziom pisarzy w ostatnich czasach – poradnik o tym, jak nie pisać książek. Na zakończenie, jako wisienkę na torcie, zapraszamy do zerknięcia na krótką relację z Naniconu.

Miłej lektury!

~Ghatorr

Ponawiamy zaproszenie i mamy nadzieję zobaczyć się z Wami na [Kapitularzu \(06-08.09 w łodzi\)](#), który objęliśmy swoim patronatem medialnym! Patronujemy również [Gliwickiej Konferencji RPG!](#) Gorąco polecamy się na nich pojawić!

~Lailyren

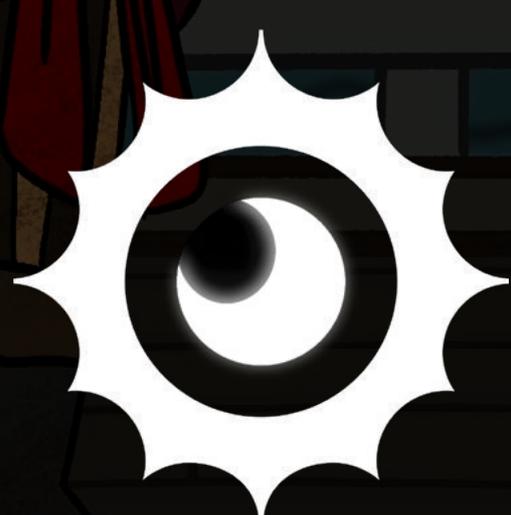
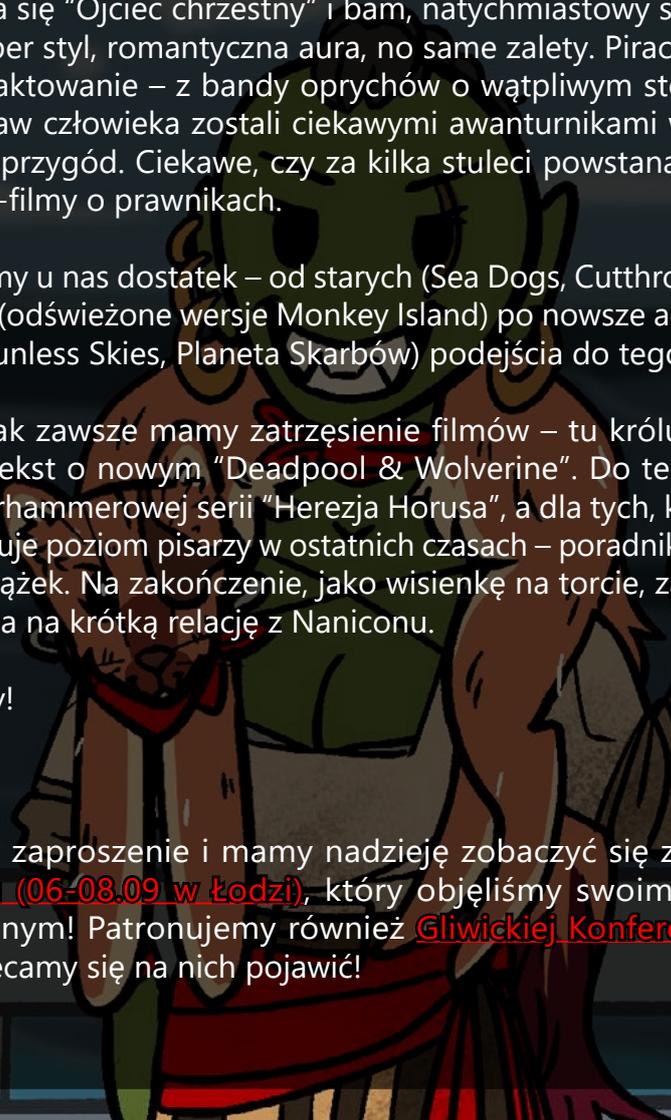
Okładka została wykonana przez Goś Michalik z dedykacją do tego numeru ♥
Socjale artystki znajdziecie na [str. 35](#).

Źródło grafiki tła dla stron: [28](#), [32](#),
[33](#), [36-37](#), [38-39](#), [40](#), [44](#).

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

Nasza strona
>klik<

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



MARVEL STUDIOS

DEADPOOL & WOLVERINE

BYE, BYE, BYE FOX



EQUINOXTIMES.PL

W ostatnich latach kino superbohaterskie ma wyraźnie pod górkę. DC zakończyło ostatnie filmowe uniwersum dość mizernym „Aquamanem 2”, Marvel zaś próbuje ratować nadchodzące fazy nowym villainem ze starą twarzą. Potrzeba nam zbawcy, mesjasza. Na szczęście nadchodzi Jezus Marvela.

~Lailyren & Hefajstos

Hefajstos: Tak też w glorii i chwale nadchodzi Deadpool ze swoim trzecim filmem, tym razem sygnowanym logiem Disney'a, a nie Foxa – i w dużej mierze właśnie o tym jest ten film. Zapnijcie pasy, naostrzcie pazurki i podgrzejcie chimichangi – będzie ostra jazda.

Let's freaking go!

Hefajstos: Po tym, jak Deadpool (Ryan Reynolds) pomógł Russellowi, uratował członków X-Force i zapobiegł powstaniu „Zielonej Latarni” oraz „Genezy Wolverine” – przeszedł czas na superbohaterską emeryturę. Kostium łąduje w szafie, na głowie pojawia się tupecik (wspomagany zszywkami), a kariera handlowca stoi otworem. Wszystko zmienia się jednak, gdy w czasie urodzin odwiedza go TVA.

Obecny szef sekcji, Paradox (Matthew Macfadyen) informuje go, że jego wersja świata zostanie skasowana z uwagi na utratę „Istoty Kotwiczącej” – w tym wypadku Logana (Hugh Jackman). Najemnik o niewyparzonej gębie nie godzi się jednak na stratę bliskich, wprowadza więc w życie własny plan, który zakłada podróż przez Multiwersum.

Lailyren: Umówmy się, tego filmu nie ogląda się dla fabuły i ta też nie jest jakaś wybitnie skomplikowana czy sensowna. Jeśli jednak martwicie się, że skoro pojawia się TVA, to powinniście znać wydarzenia z „Loki'ego” – nie martwcie się, nie jest to wcale wymagane. D&W nijak się nie odnosi do tego serialu, poza jedną rzeczą, która została w bardzo deadpoolowskim stylu podkreślona i wyśmiana – wliczając w to numer odcinka (choć i tak gorąco polecam obejrzeć serial „Loki”, to moje ulubione show z MCU do tej pory).



Sprostuję jeszcze – tak, w „Deadpool & Wolverine” są dziury fabularne. Ale szczerze? Przy tej ilości i jakości żartów oraz scen walki – wybaczam im wszystkie. Ten film dosłownie wybuchą widzom rozrywką w twarz i to jest pięknie!

W Multiversum Puszcanych Oczek

Hefajstos: Tak jak Lailyren wyżej wspomniała – nie fabuła jest tu najważniejsze (a w zasadzie jest humorystycznie podkreślonym pretekstem dla rozrywki). To nie jest film o dalszych losach Deadpoola i X-Force, a pożegnanie tej części MCU z Foxem (bardzo wymowne pożegnanie). Plejada zapomnianych postaci, domykanie wątków, humor sytuacyjny, czerpanie garściami z komiksów – pełen bufet. Z tego też powodu całość staje się produktem hermetycznym, nastawionym na siedzących w medium.

Widać za to wyraźnie, ile funu z pracy na planie mieli aktorzy, zwłaszcza Ci, którzy powracają po dłuższej nieobecności. Najlepiej działa oczywiście tytułowa para, prywatnie przyjaciele – Panowie bawią się świetnie, traktując swoich bohaterów z szacunkiem. Fenomenalnie wypada Emma Corrin jako Cassandra Nova, klasyczna komiksowa szwarzcharakterka. Niepozorna sieje terror w sercach tak postaci ekranowych, jak i widzów.

Niestety, część żartów jest przeciągnięta – czasem to działa, czasem jest bolesne. I choć w kontekście całości ma to sens, może zmęczyć widza. Widać to w jednej ze scen finałowego aktu – będziecie wiedzieć, gdy tam dotrzecie.

Lailyren: Zgadzam się, że znając pozostałe okołotematyczne franczyzy należące do MCU, X-menów i części hitów od Foxa można z tego przedstawienia wyciągnąć dużo więcej. Acz myślę, że znając głównie dwa poprzednie filmy o Deadpoolu można się również bawić wyborowo (pozdrawiamy naszą korektorkę, Magdę B, która oglądała z nami i z mniej więcej takim pojęciem też świetnie się bawiła). Po prostu niektóre puny, zgryźliwe komentarze czy cameo nie poruszają



wtedy tak bardzo, jak ludźmi, którzy siedzą w tej tematyce głębiej (lub są wystarczająco starzy, a przez starość mam na myśli oglądanie X-menów na FoxKids). A działa to właśnie dlatego, że widać, iż sami aktorzy mieli niesamowicie dużo rozrywki z występowania w tym filmie, przez co działa to tym lepiej.

Wtedy zdecydowanie łatwiej dać się porwać przez tę szaloną laurkę upstrzoną gagami i samokrytyką.

When you call my name...

Lailyren: Jeny... aż nie wiem, od czego zacząć. Pod względem muzycznym ten film wprost ocieka popową

nostalgia z przełomu wieków. Zaś to, przy jakich scenach są dobrane, jest niekiedy piękną groteską, która dodatkowo podbija absurd wydarzeń dziejących się na ekranie. Jednocześnie zestawienia to sprawiają, że oglądający lekko tupie nóżką, by nie przeszkadzać innym widzom w kinie. Podobnie z choreografią – nie tylko scen akcji! Widać, że poświęcono tu dużo uwagi drobnym detalom. To samo tyczy się kostiumów... oh boi. W końcu dostaliśmy godny strój Wolverina i to najlepsze, co dał nam Disney w superbohaterskich filmach ostatnich lat! Nic nie zmieni mojego zdania!

Aczkolwiek – by nie przesadzić z zachwykami, kolorowanie scen czasem zawodzi, przez co są nieco zbyt szare i smutne, co kłóci się z krzykliwą stylistyką tej wersji Deadpoola. Mogli z tym zdecydowanie bardziej zaszaleć, ale nie jest to też aspekt, który jakoś bardzo wpływa na odbiór filmu. Zwłaszcza, że dzieje się w nim tyle, że tę kwestie łatwo da się przeoczyć.

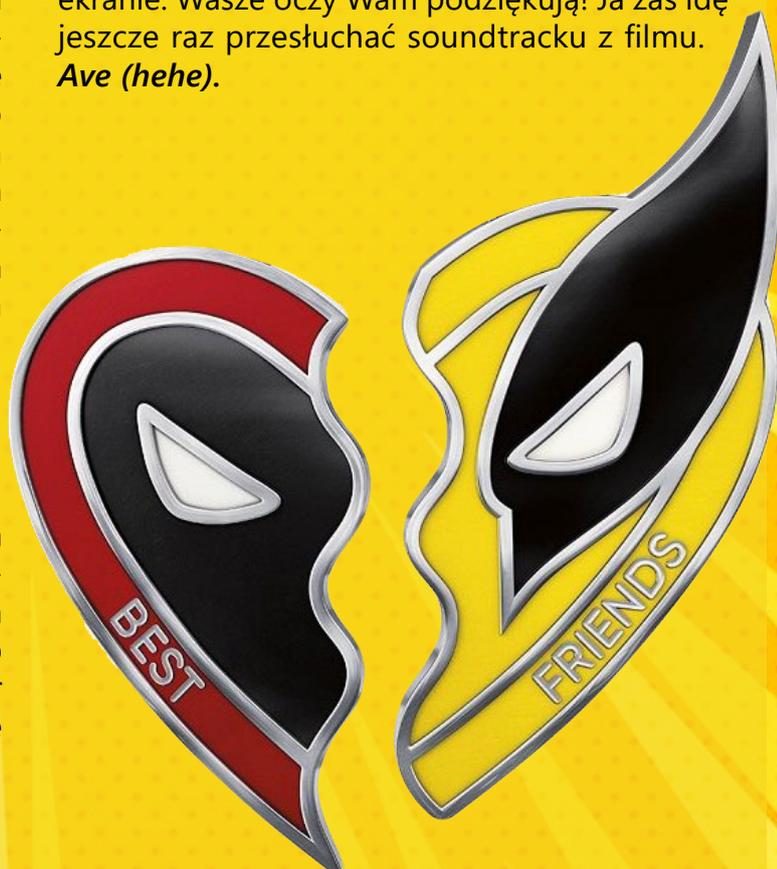
Hefajstos: Całość ocieka również komiksowymi kadrami, umiejętnie przeniesionymi na duży ekran. Co i rusz będziecie zakrywać usta ze zdumieniem i pokazywać współoglądającym poszczególne ujęcia. Efekty specjalne trzymają wysoki poziom (zwłaszcza, gdy do gry wchodzi Cassandra) – widać wyraźnie, że dwieście milionów dolarów budżetu wykorzystano do ostatniego centa.

...it's like a little prayer

Hefajstos: Cóż więc mogę powiedzieć – idźcie do kina na „Deadpool & Wolverine”. To jeden z najlepszych obrazów w tym gatunku od lat, świetny komentarz na kino superbohaterskie i niezwykle przyjemny, letni blockbuster. Nawet jeżeli nie jesteście fanami MCU czy filmów o ludziach w ciasnych gatkach i pelerynach – powinniście się dobrze bawić.

Lailyren: Również polecam – idealny film, by na chwilę oderwać się od szarej rzeczywistości i rozzerwać się trochę patrząc, jak postaci na ekranie rozrywają się wzajemnie. Prosta forma rozrywki, ale za to jaka skuteczna. Sama na pewno wrócę do niego, jak już wpadnie na platformy streamingowe. Zaś tym, którzy nadal się zastanawiają – moim zdaniem jak najbardziej warto iść obejrzeć ten spektakl slapstickowej przemocy na dużym ekranie. Wasze oczy Wam podziękują! Ja zaś idę jeszcze raz przesłuchać soundtracku z filmu.

Ave (hehe).





TWISTERS

ATMOSFERYCZNIE ZAKRĘCENI



FILMY katastroficzne nacierają kino również często, co tornada Stany Zjednoczone. Kto by jednak pomyślał, że po ponad ćwierć wieku powróci znany nam obraz? Trzymaj się Toto, nie jesteśmy już w latach dziewięćdziesiątych.

~Hefajstos

No dobra – może nie do końca znany i nie do końca powróci, bowiem „Twisters” w reżyserii Lee Isaaca Chunga jest sequelem stricte duchowym. Nieznacznie więc wskazuje na poprzednika stworzonego przez Jana De Bonta, próbując jednak zakręcić widzami na własną rękę.

Zakręcona, zakręcona

Kate Cooper (Daisy Edgar-Jones) wraz z przyjaciółmi prowadzi badania na temat możliwości wygaszania tornad poprzez wprowadzenie do obiegu odpowiedniej mieszanki. Katastrofalna w skutkach



próba sprawia, że porzuca projekt i przenosi się do Nowego Jorku, gdzie zajmuje się meteorologią. Przeszłość nie daje jednak o sobie zapomnieć i powraca do niej pod postacią Javięgo (Anthony Ramos), dawnego kompana.

Javi namawia ją na tygodniowy udział w projekcie jego firmy Storm PAR, zajmującej się mapowaniem tornad. Kate powraca więc do rodzinnej Oklahomy, gdzie poznaje Tylera Owensa (Glen Powell), charyzmatycznego łowcę burz z social mediów oraz jego ekipę. Oba zespoły stają do rywalizacji, stawka zaś będzie wysoka.

Z wielkiej trąby mały deszcz

„Twisters” to typowe dla letniego okresu kino rozrywkowe, zaskakująco bezpieczne i wycofane, jak na swoją tematykę. Jest tu dość sporo scen akcji, bohaterowie są (w większości) charyzmatyczni i da się ich lubić, a całość ma ten vibe kina z przełomu wieków. Całości brakuje jednak pazura, co widać zwłaszcza pod koniec – stawka może i jest wysoka, ale interesująca jak prognoza pogody. Czyli tylko przez moment.

Niemniej jednak, jeżeli szukacie tytułu na niezobowiązujący wieczór filmowy przy przekąskach i zimnych napojach, to dobrze trafiliście. To porządnie skrojony obraz, który choć nie zapadnie Wam w pamięć, to zapewni dwie godziny odskoczni od rzeczywistości. **Ave!**



Mars Express. Świat, który nadejdzie

(Ale historia już tu jest)

SCIENCE-FICTION jako gatunek pobudza naszą wyobraźnię i służy jako ostrzeżenia przed przyszłością zbyt mocno opartą o technologię. Nic więc dziwnego, że kino tak chętnie sięga po sprawdzone rozwiązania – szkoda że nie zawsze idzie to w parze z innowacją.

~Hefajstos

I tak też omawiana dziś animacja francuskiego reżysera, Jérémiego Périna, przenosi nas na nie tylko w czasie (bo do roku 2200), ale też w przestrzeni (bo na Marsa). W menu zagadka kryminalna, roboty i filozofia – danie nieco odgrzewane, ale wciąż smaczne.

Miasto żyje w rytmie tech-noir

Mars, miasto Noctis (zbudowane w regionie Noctis Labyrinthus). Prywatna detektyw Aline Ruby (Léa Drucker) wraz z partnerującym jej androidem Carlosem (Daniel Njo Lobé) pracują nad sprawą zaginięcia studentki Jun Chow (Geneviève Doang) oraz ataku androida – rzeczy niesłychanej. Śledztwo prowadzi ich przez uczelnię i akademik, klub nocny, a nawet farmę mózgow.

Okazuje się, że prosta sprawa ma drugie, głębsze dno. Nowe zagrożenia i tropy pojawiają się co i rusz sprawiając, że para nie wie, komu może zaufać. Stawką jest obecny status quo między ludźmi oraz maszynami i dalsza przyszłość Marsa.

Macierz odhaczona

Fabularnie mamy więc przegląd znanych wątków i rozwiązań gatunkowych – od życia na obcej planecie, przez koegzystencję ludzi z maszynami, aż po filozofię istnienia i transhumanizm. Jeżeli widzieliście „Blade Runnera”, „Animatrix” czy „Ghost in the Shell”, a na literackiej twórczości Dicka, Lema i Asimova zjedliście zęby – wiecie dobrze, czego się spodziewać.

Przez to wszystko całości brakuje głębi, a i nie pomaga czas emisji (zaledwie półtorej godziny). Wielka szkoda, bo świat stworzony przez Périna prosi się o dalszą eksplorację, zwłaszcza w kontekście zakończenia. Sama animacja jest prosta, ale momentami nazbyt oszczędna – widać to zwłaszcza w bardziej dynamicznych scenach. Być może inna technologia lub styl pozwoliłyby wydobyć więcej.



„Mars Express” jest tytułem, któremu warto poświęcić czas – nuworysze w gatunku tech-noir będą mieli dobry próg wejścia, weterani przegryzkę w oczekiwaniu na coś większego. **Ave!**



PRZESTAŃCIE OTWIERAĆ PANDORĘ!
BORDERLANDS

ZA każdym razem, gdy jakiś genialny umysł w świecie kina wpada na pomysł kolejnej ekranizacji gry, moją reakcją jest głębokie westchnięcie. Lata życia spędzone zarówno na graniu, jak i oglądaniu nauczyły mnie, że wygranych tu nie będzie.

~Hefajstos

Uczucie to spotęgowane jest, gdy na duży ekran ma trafić tytuł sprzed lat – a tak jest w tym przypadku. Pierwsza odsłona „Borderlands” zawitała na nasze ekrany w 2009 roku, ostatnia pełnoprawna odsłona w 2019. Całe pół dekady temu, co w popkulturze oznacza niemal wieczność. Eli Roth (reżyser i współscenarzysta obrazu) powinien zdecydowanie zmienić używki.

TALES FROM BOREDLANDS

Pandora. Tajemnicza planeta, niegdyś dom rasy Eridian – zaawansowanych technologicznie władców kosmosu. Ci, jak to często bywa, zniknęli wieki temu, pozostawiając po sobie trochę zabawek oraz Kryptę – legendarne miejsce pełne skarbów. I jak to równie często w science fiction bywa, ludzie korzystając z cudzej technologii rozwinęli się i rozsiadli po Wszechświecie.

I na Pandorę właśnie powraca Lilith (Cate Blanchett), doświadczona łowczyni głów wynajęta przez Deukaliana Atlasa (Édgar Ramírez) będącego szefem jednej z największych kosmicznych korporacji. Misja jest prosta – odnaleźć jego córkę Tinę (Ariana Greenbaltt), porwaną przez zdradzieckiego żołnierza Rolanda (Kevin Hart). Bohaterka z pomocą robota Claptrapa (Jack Black) szybko trafia na trop zbiegów, a w wyniku zawirowań dołącza do nich, by odnaleźć legendarną Kryptę. I tak też w towarzystwie pustynnego bandyty Kriega (Florin Munteanu) oraz badaczki Tannis (Jamie Lee Curtis) ruszają na poszukiwanie kluczy potrzebnych do otwarcia miejscówki oraz mapy do tejże.

PUDDLE'S SIX

Jak więc widzicie, mamy kolejny kinda heist movie, z bohaterami płaskimi jak plakaty reklamujące

produkcję. Każda postać to jedna-dwie cechy, które składają się na drużynową całość. Przez to wszystko ich relacje i motywy nie są w żadnym stopniu ciekawe czy odkrywcz. Roth odhacza tu kolejne punkty na liście, posuwając się nawet do tandetnego motywu kłamcy i żartów o rozmiarach. Nie pomagają też dialogi, które z reguły są albo jałową ekspozycją, albo równie jałowymi sucharami.

„Borderlands” nie ratuje się więc na poziomie komedii – przerysowana przemoc i wulgarność została spłycona i ugrzeczniiona, by dostać PG-13 – ani na poziomie scen akcji. Tych jest jak na lekarstwo, są fatalnie nakręcone (masa krótkich ujęć nóg i ramion w 2024 roku!?) i przynoszą tylko dodatkowy zawód. Aż człowiek żałuje, że to nie Michael Bay albo Uwe Boll nie stanęli za sterami.

Aktorzy to zresztą osobny temat na dyskusję. Nie dość, że są boleśnie wręcz źle dobrani, to jeszcze kompletnie nie mają ochoty w tym wszystkim brać udziału. Klepią więc swoje teksty jak na próbie, co tylko zwiększa nasze cierpienie. Jest to szczególnie bolesne w przypadku Blanchett, która musiała chyba przegrać zakład, by brać w tym udział.

Na mały plus zasługują kostiumy, które oddają ducha serii i cieszą (nieco przytłumionym) kolorem. Szkoda tylko, że cała reszta wygląda tandetnie, ocierając się o tańsze produkcje. Przykro mi, Lionsgate, Amazon zrobił lepsze kolorowe post-apo w swoim serialowym „Falloucie”. Muzycznie jest ok, choć poza zagłuszonym „Ace of Spades” zespołu Motörhead nic w pamięć nie zapada.

THIS MOVIE SMELLS LIKE HEMORRHOIDS WRAPPED IN BACON

W jednej ze scen pokazywanych w zwiastunie bohaterowie przejeżdżają przez Dolinę Szczyń, które to trafiają (a jakże) do ich ust. I dokładnie taki posmak pozostawia po sobie seans najnowszego filmu Eliego Rotha. Bądźcie ostrzeżeni, idźcie na cokolwiek innego – albo wydajcie kinowe fundusze na coś przyjemniejszego. **Ave!**



BAD BOYS

RIDE OR DIE

ŹLI CHŁOPCY W ZŁYM FILMIE

W MIAMI pewne są dwie rzeczy – upał i przestępczość. Z tym pierwszym wiele się nie działo, na to drugie remedium przygotował w latach dziewięćdziesiątych Michael Bay. Jego rozwiązanie jest oczywiście proste, acz efektowne – para policjantów-przyjaciół, dużo pościgów i wybuchów oraz czarny charakter o sercu zimnym jak arktyczny lód. Ulga więc jest, ale tylko na moment.

~Hefajstos

„Bad Boys” nigdy nie byli serią wybitną, choć z pewnością dostarczającą sporą dawkę niezobowiązującej rozrywki. Po poprawnej części pierwszej dostaliśmy dość słaby sequel, po którym seria umarła na dobre siedemnaście lat. Ostatnia odsłona okazała się być miłą sentymentalną laurką i przekazaniem pałeczki – na którym to powinno się zakończyć.



Encore, jeszcze raz

Życia pary gliniarzy – Marcusa (Martin Lawrence) i Mike’a (Will Smith) – toczą się po dobrych torach. Ten pierwszy cieszy się życiem rodzinnym i nadchodzącymi wnukami, ten drugi właśnie się ożenił. Sielankę brutalnie przerywa wstrząsająca

wiadomość – tragicznie zmarły kapitan Howard (Joe Pantoliano) był brudnym gliną na usługach kartelu narkotykowego.

Dzielni Chłopcy nie wierzą w takie bzdury i rozpoczynają własne śledztwo, przez co sami lądują po drugiej stronie policyjnej odznaki. I tak też z pomocą syna Mike’a, Armanda (Jacob Scipio), muszą odnaleźć winnych i oczyścić zniesławione imiona.

Zanieczyszczona wysokooktanowa

Cóż więc rzec – fabuła jest tu największym problemem. Jakością oscyluje gdzieś na poziomie akcyjniaków na DVD z gwiazdami po terminie przydatności a produkcjami Netfliksa. W zasadzie z miejsca będziecie wiedzieć, kto za tym wszystkim stoi i dlaczego to robi.

Aktorsko jest przeciętnie – poza główną parą nikt nie przykłada się do swojej pracy. Mamy więc występy odklepane oraz występy przeszarżowane. Błyszczą tu jedynie Dennis Greene, który powraca jako Reggie (co jest jego jedyną rolą w karierze). Wizualnie jest ok, choć osobiście nie jestem fanem „cop-cam” w kinie.

Do kina raczej bym się nie wybierał, chyba że poprzednie trzy odsłony podbiły Wasze serca. W kinie gatunkowym ostatnich lat było znacznie więcej dobrych tytułów, szkoda więc czasu na przestarzałych chłopców. **Ave!**



MONKEY MAN

POW! POW! W RYTMIE ZEMSTY

KOLEJNY rok, kolejny film o człowieku napędzonym żądzą zemsty. Historia to stara jak świat, a jednak co i rusz udowadnia się nam, ile jeszcze można w tym temacie zdziałać. Tym razem opowieścią zajmuje się Dev Patel, aktor znany i uznany.

~Hefajstos

I tak też przenosimy się do Indii, by obserwować, jak miasto podzielone na biednych i bogatych podąża w niebezpieczną stronę. Równocześnie przyjdzie nam towarzyszyć głównemu bohaterowi na drodze mściwej i krwawej akcji.

Hotline Yatana

Kid (Dev Patel) to człowiek bez przyszłości. Czas spędza na nielegalnych walkach w klubie Tiger's Temple, którego właścicielem jest cwany Tiger (Sharlto Copley). Skrywając się pod maską małpy, nawiązującej do legendy o Hanumanie (mitologicznym małpim królu), daje się obijać za pieniądze, które przeznacza na poszukiwanie Rany Singha (Sikandar Kher) – człowieka odpowiedzialnego za śmierć jego matki i spalenie wioski.

I tak też Kid powoli obraca się po półświatku, by znaleźć się jak najbliżej swojego celu. Zemsta nie jest jednak prostą sprawą i spora jeszcze droga przed naszym bohaterem – zarówno fizyczna, jak i duchowa. Będzie więc równie krwawo, co interesująco.

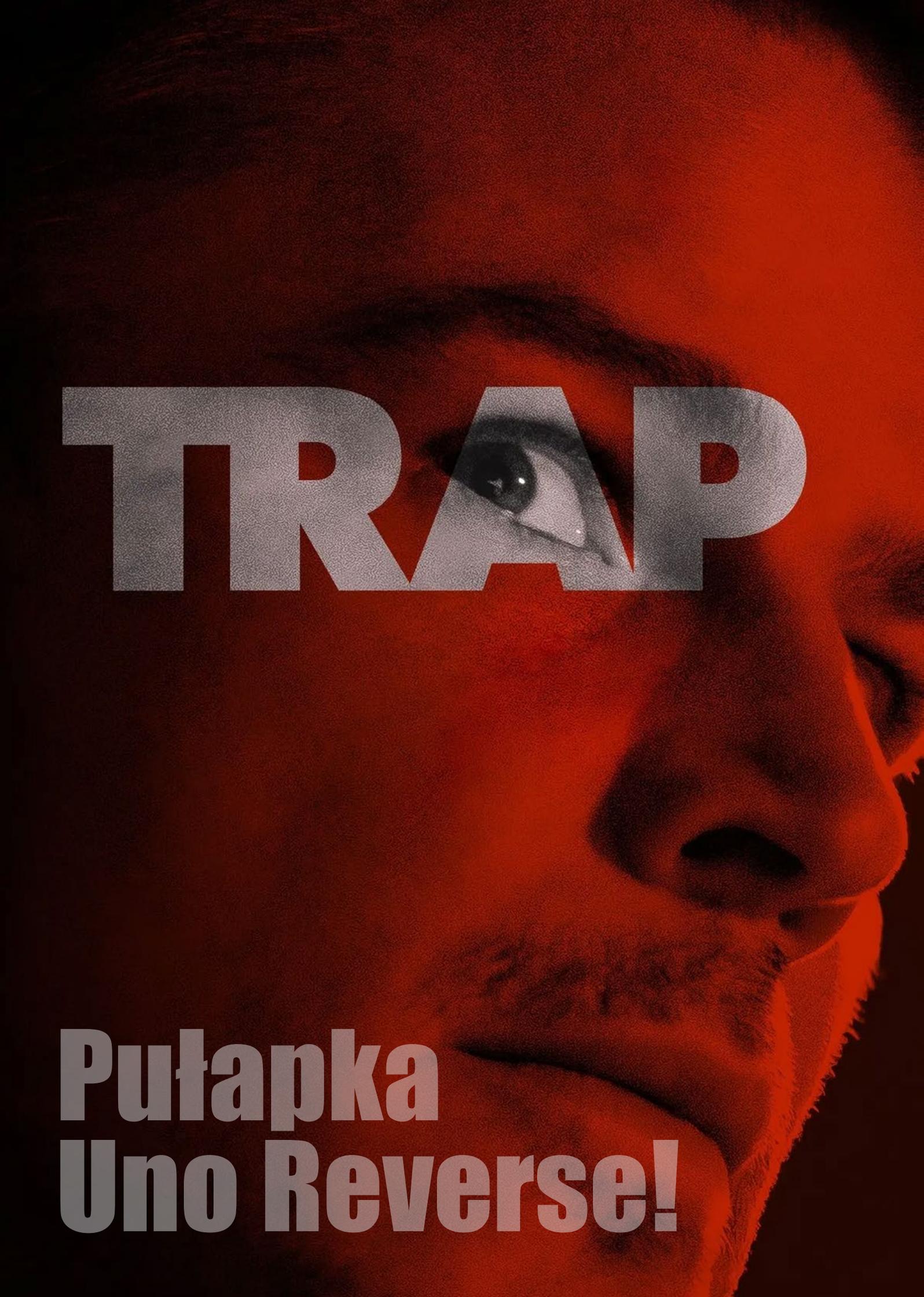
Cytryna i klucz

Choć pomysł na film o mścicielu w małpiej masce powstał już w 2014 roku, sporo czasu musiało upłynąć, nim Patelowi udało się wejść na plan. Przedsięwzięciu nie pomogła ani pandemia w roku 2020, ani problemy budżetowe widoczne w produkcji końcowej, którym to w ostateczności zaradził Jordan Peele po tym, jak Netflix wycofał się z dystrybucji.

I z tego powodu powinniśmy być szczęśliwi, bo „Monkey Man” jest obrazem wartym naszego czasu – choć niepozbawionym problemów. Najbardziej kuleje tu warstwa fabularna, której brakuje szlifów oraz konkretniejszego zamknięcia (film po prostu się kończy po finałowej walce). Całość broni się jednak na poziomie komentarza społecznego oraz akcyjniaka.

Choć całości daleko do wysokobudżetowych produkcji, jest poprawnym dziełem gatunkowym zapewniającym solidną porcję rozrywki. Pozostaje mieć nadzieję, że producenci będą w przyszłości bardziej przychylni, a reżyser będzie miał wolną rękę. **Ave!**





TRAP

**Putapka
Uno Reverse!**

CO jakiś czas (średnio co dwa-trzy lata) na ekrany kin wchodzi kolejna produkcja M. Night Shyamalana – twórcy znanego i niezwykłego. I niemal za każdym razem trawi je to samo przekleństwo, które narodziło się wraz z sukcesem „Szóstego zmysłu”.

~Hefajstos

Mowa tu oczywiście o plot twistach, w których reżyser się lubuje w równie wielkim stopniu, co Snyder w slow-motion i Bay w wybuchach. „Pułapka”, czyli najnowszy film Shyamalana również nie jest wolna od tego problemu, oszukując i rozczarowując widzów omamionych świetnym zwiastunem.



Zabawa w kotka i myszkę... i śpiocha

Cooper (Josh Hartnett) to mężczyzna wręcz modelowy. Przystojny, pomocny, charyzmatyczny i wysportowany, który uśmiechem lśniąco białych zębów zjednuje serca innych. Z zawodu strażak, do tego oddany mąż i ojciec – i takiego go właśnie poznajemy, gdy wraz z nastoletnią córką Riley (Ariel Donoghue) wybiera się na koncert jej ulubionej gwiazdy muzyki R&B, Lady Raven (Saleka Shyamalan, córka reżysera).

Cooper skrywa jednak mroczniejszą stronę – jest bowiem seryjnym mordercą, którego media ochrzciły mianem Rzeźnika (jakże oryginalnie). Gdy policja dostaje cynk, że ma się pojawić na koncercie, postanawia zastawić na niego pułapkę, w czym pomaga doktor Josephine Grant (Hayley Mills) – profilerka i łowczyni takich niecnót. Rozpoczyna się więc mordercza gra z czasem, a stawką będzie wolność.

I to wszystko brzmi cudownie na papierze, niestety trwa zbyt krótko. W połowie filmu mamy plot twist, który zmienia całą koncepcję – po nim kolejny, finałowy. Cała początkowa energia gdzieś uchodzi, przez co widz częściej niż na ekran, patrzy w zegarek. A szkoda, bo pomysł na odwrócenie całej tej zabawy w pościg miał w sobie ogromny potencjał. Gdyby tylko ktoś inny pochylił się nad scenariuszem

i wskazał problematyczne miejsca, to może dostalibyśmy dzieło z zadatkami na klasykę. A tak, wyszło jak zawsze – czyli nie wyszło.

Morderca bez serca (tak jak i film)

Hartnett zdecydowanie błyszczy w filmie, idealnie balansując między miłym gościem a kompletnym szaleńcem. Choć jego zachowanie nie zawsze ma sens (wina scenariusza), to nadrabia to grą i mimiką. Partnerująca mu przez mniej-więcej połowę czasu Donoghue sprawuje się na tyle dobrze, że cała ta rodzinna chemia wypada przekonująco.

Szkoda jednak, że będąca przeciwniczką głównego (nie)bohatera profilerka została przez Shyamalana zignorowana. Przewija się kilka razy po ekranie (na ponad sto minut filmu jest w sumie może w trzech), nie charakteryzuje się niczym szczególnym i łatwo zapomnieć, że w ogóle jest częścią tego wszystkiego. Bez rywalizacji „ścigany-ścigający” ciężko budować taki film.

Wizualnie całość balansuje między produkcją telewizyjną a bardziej niszowymi produkcjami kinowymi. Brak tu charakterystycznej dla Shyamalana zabawy kolorami (cała paleta wydaje się mdła i przytłumiona), niewiele jest też typowych dla niego ujęć. Również sceny koncertu nie wypadają zbyt dobrze – jeżeli już robisz film dla swojej śpiewającej latorośli, przynajmniej przyłóż się do tego.



Good M. Night

Szukający dobrego thrillera, który utrzyma ich w napięciu, nie mają tu czego szukać – w kinie tego gatunku jest znacznie więcej ciekawszych tytułów. Ci, dla których twórczość Shyamalana jest swoistym guilty pleasure również się zawiodą. Jeżeli już musicie to obejrzeć, to nie dajcie się złapać w pułapkę biletowych cen i poczekajcie na VOD lub streaming. **Ave!**

Ys VIII Lacrimosa of Dana

W POSZUKIWANIU
ŚLADÓW DINOZAUROW
CO MOŻNA ZNALEŹĆ
NA NIEZNANEJ WYSPIE?



WYRUSZYĆ w podróż morską, przeżyć zatonięcie statku. Tak rozpoczyna się gra „Ys VIII: Lacrimosa of Dana”, RPG akcji z 2016 roku, której fabuła toczy się wokół grupy rozbitków, którzy znaleźli się na wyspie pełnej dinozaurów. Równolegle odkrywane są losy tytułowej bohaterki żyjącej w starożytnej cywilizacji. Zbyt mocne zagłębienie się w wątek fabularny szybko wkracza w terytorium spoilerów, gdyż z początku gra stawia jedynie pytania i zagadki, a na odpowiedzi trzeba trochę poczekać.

~rain

Walki dzieją się w czasie rzeczywistym. Każda postać posiada swój styl walki oraz różnorodne ataki, co pozwala na znalezienie własnego stylu. Ponadto od czasu do czasu należy odpiierać ataki dinozaurów na wioskę. Są to skondensowane potyczki z wieloma przeciwnikami pozwalającymi się sprawdzić w innym kontekście niż pokonywanie bossów z głównego wątku.

Gierka mocno zachęca do stopniowej realizacji wszystkiego, co oferuje. Poboczne zadania budują więzi z pozostałymi rozbitkami oraz usprawniają możliwości wioski, co bezpośrednio wpływa na inne elementy rozgrywki. Dzięki temu tempo progresji jest zbalansowane pomiędzy eksploracją, walką oraz elementami fabuły.

Grafika jest jedną ze słabszych części całości. W podejściu 3D, o ile postacie same w sobie

wyglądają dobrze, nie są w sensowny sposób osadzone w otoczeniu. Styl graficzny dążący w stronę pół-realizmu nie sprzyja odbiorowi jakości. Gra ma już swoje lata, ponadto jej pierwsza odsłona została wydana pod konsolę przenośną i to widać.

Podkład muzyczny zapada w pamięć z jednego powodu – ścieżki dźwiękowej odtwarzanej przy uruchomieniu gry. Gorąco polecam odsłuchanie każdemu; nawet tym, którzy nie mają planów grać.

Na pierwszy rzut oka gra jest jedynie kolejną z gatunku JRPG. Zawiera w sobie niuanse wyróżniające rozgrywkę, ostatecznie jednak warto zadać sobie pytanie: czy jest powód do powrotu pomiędzy sesjami gry? Początkowo głównym celem jest odkrywanie tajemnic wyspy oraz nawiązywanie relacji z pozostałymi rozbitkami. Następnie poznaje się głębszą historię świata. Koniec końców nakreśla to kompletny świat z fabułą pełną emocji. Jest to gra godna polecenia.



REKRUTACJA OTWARTA

ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

redakcja@equinoxtimes.pl



ZA DARMO



CZYTAJ, UDOSTĘPNIAJ,
WSPÓŁPRACUJ LUB DOŁĄCZ

MILIARDY ludzi na miliardach różnych planet, pracujących dzień i noc na chwałę Imperium. Miliony żołnierzy mających pacyfikować każde możliwe zagrożenie. Tysiąc zakonów liczących po tysiąc Kosmicznych Marines – będących genetycznie zmodyfikowanymi wojownikami, uwikłanymi w wieczną krucjatę. Setki psioników poświęcanych w każdej godzinie, by utrzymać jedność Imperium Człowieka. Dziesiątki rytuałów pozwalających na jakiegokolwiek korzystanie z technologii, które Adeptus Mechanicus rozpaczliwie starają się utrzymać. Jedno Imperium. Jeden Bóg. Jeden Imperator. Taki jest dystopijny świat Warhammera 40,000, który zmienił się radykalnie przez ostatnie 10 tysięcy lat. Jak do tego doszło? O tym właśnie mówi cykl Herezji Horusa.

~Mimik & Samael

STUL PYSK I ZŁÓŻ PRZYSIĘGĘ

W pierwszej części cyklu, tj. „Wywyższenie Horusa”, akcja toczy się w 31. millennium, czyli okresie Wielkiej Krucjaty. Ludzkość, pod rządami Imperatora, całkowicie odrzuciła wszelkie religie, tworząc świeckie państwo oparte na racjonalizmie i nauce, które stały się jednymi z najważniejszych wartości. W tym czasie prowadzona jest ogromna krucjata, mająca na celu zjednoczenie wszystkich ludzkich światów pod jednym sztandarem. Prymarchowie, niemal doskonałe dzieci Imperatora, dowodzą potężnymi Legionami Kosmicznych Marines, prowadząc niezliczone kampanie wojenne z niebywałym zapałem i skutecznością.

W 203. roku Wielkiej Krucjaty Imperator wycofuje się na Terrę, aby skupić się na tajemniczym projekcie, powierzając tytuł Mistrza Wojny Horusowi Luperkalowi. Horus, teraz najważniejsza osoba w hierarchii wojskowej, nadzoruje dalszy przebieg krucjaty, prowadząc siły Imperium ku świetlanej przyszłości. Jednak w cieniu tej wizji zaczynają pojawiać się pierwsze oznaki zdrady i wewnętrznych napięć, które grożą zachwianiem fundamentów nowo powstającego Imperium.

LEGION NIE MA PROBLEMÓW, TO ON JEST PROBLEMEM

W książkach z cyklu poruszane są liczne problemy społeczne, które uka-

Cykl k Herezja

Jak wiele może się z

zują mroczne strony rozrastającego się Imperium. Te kwestie są zaskakująco aktualne i niektóre z nich możemy dostrzec w kontekście współczesnych, globalnych wydarzeń.



Kontrola mediów jest doskonale widoczna w działaniach Kosmicznych Marines, którzy próbują cenzurować materiały wysyłane przez upamiętniaczy, aby utrzymać idealny obraz krucjaty i zapobiec rozprzestrzenianiu się niewygodnych informacji. Gloryfikacja wojny jest nieustannie obecna, przedstawiana jako jedyna droga do osiągnięcia pokoju i jedności, co prowadzi do niekończących się konfliktów oraz cierpienia. Osoby przedstawiające media, które nie podporządkowują się „dobrym” radom, są uciszane lub w inny sposób przekonywane do posłuszeństwa.

Niezwykle interesujący jest wątek rozwijającej się wśród niektórych ludzi wiary w Imperatora. Choć każda religia jest traktowana jako relikwiarz dawnych



książek Horusa mienić w 10'000 lat?

czasów, a ich praktykowania zakazano, część ludzi nadal odczuwa potrzebę, by w coś wierzyć. Z jednej strony mamy tutaj klasyczny konflikt jednostki między racjonalizmem a potrzebą duchowości. Z drugiej strony, pojawiają się napięcia między ludźmi wierzącymi a tymi, którzy odrzucają wiarę. Wszystko to ma miejsce w momencie, gdy ta nowa wiara zdaje się rzeczywiście chronić ludzi.

ROZTERKI KOSMICZNEGO MARINES

Książki z cyklu Herezja Horusa naprawdę wciągnęły mnie swoją głębią i złożonością, mimo że fabuła rozwija się dość powoli. Choć to tempo może czasem irytować, w rzeczywistości działa na korzyść historii, dając czas na wniknięcie w każdy szczegół i powolne odkrywanie tajemnic galaktycznej wojny. Na pierwszy rzut oka może się wydawać, że niewiele się dzieje, ale napięcie jest stale obecne, a książki trzymają w niepewności dzięki subtelnemu rozwijaniu konfliktów i relacji między bohaterami.

Jednym z największych atutów cyklu jest umiejętność łączenia różnych wątków i postaci w spójną opowieść. Każda historia i każdy bohater dodają coś do całości, a ich losy spletają się w sposób, który wzbogaca cały obraz. Szczególnie interesująco przedstawiono wprowadzenie Chaosu – jest to zrobione z dużą subtelno-

ścią. Trzeba jednak przyznać, że te książki nie są dla każdego. Aby w pełni je docenić, dobrze jest mieć pewne podstawowe pojęcie o uniwersum Warhammera 40,000. Czasami można się poczuć zagubionym w natłoku nazw i faktów, które są tam traktowane jako oczywiste.

CHWALMY W IMIĘ IMPERATORA!

Mimo że od dłuższego czasu nie czytałem beletrystyki, seria Herezji Horusa wciągnęła mnie tak intensywnie, że zdołałem przeczytać trzy książki w zaledwie dwa tygodnie. To niewiele, biorąc pod uwagę fakt, że cykl ten liczy 64 tomy. Składa się na nie 18 lat historii wydawania kolejnych książek, gdyż pierwsza pojawiła się na rynku w 2006 roku, a ostatnia została wydana w styczniu 2024 roku. Zaangażowanych w pisanie różnych części cyklu było 13 pisarzy, nie licząc dodatkowych twórców opowiadań w antologiach. To niestety powoduje, że oceny potrafią bardzo różnić się pomiędzy kolejnymi książkami z serii.

Choć uniwersum Warhammera 40,000 może być dla wielu obce, warto dać tej serii szansę, nawet jeśli wcześniej nie interesowaliście się tym światem. Herezja Horusa to fascynujące opowieści o zdradzie, wojnie i polityce, która mogą wciągnąć bardziej, niż się tego spodziewacie.



HOW NOT TO WRITE A NOVEL

PISAĆ KAŻDY MOŻE – ALE NIE TAK

W życiu każdego pisarza nadchodzą czasem chwile, w których wpada na genialny pomysł, przed którym należy go powstrzymać. Może to być wiele rzeczy – chęć zaszpanowania przed czytelnikami swoją wiedzą, próba skrócenia książki przez pominięcie jakiejś nieważnej sceny albo przypisanie nadmiernej wartości opisowi wstawiania z łóżka, by rozciągnąć rozdział.

~Ghatorr

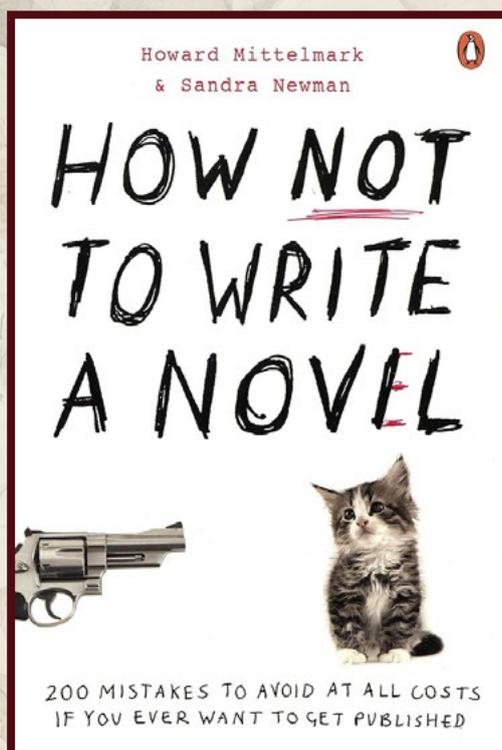
Howard Mittelmark oraz Sandra Newman nie próbują uczyć, jak pisać książki. Jak sami stwierdzają we wstępie do „How not to write novel”, jakby zebrać bandę pisarzy i kazać im wymyślać porady, jak najlepiej przelewać myśli na papier, to dostałoby się wiele sprzecznych porad – oraz wiele uwag, czego na pewno, na 200%, nigdy w życiu nie robić. Co za tym idzie, postanowili właśnie temu poświęcić swoje dzieło.

„How not to write novel” jest dziełem bardzo wszechstronnym. Mamy tu bardzo wiele różnych sposobów, by zapewnić swoim marzeniom o literackiej sławie przedwczesny zgon – od anty-porad odnośnie postaci, przez konstrukcję fabuły, a kończąc na

tych rzeczach, jak instrukcje jak nie pisać wiadomości do wydawnictwa.

Samo w sobie byłoby to przydatne – ale na świecie jest wiele przydatnych rzeczy, które niekoniecznie budzą u ludzi entuzjazm. Sandra i Howard dosypali do swojego dzieła kilka garści porządnego humoru, między innymi dodając do każdej porady przerysowany przykład, tak by czytelnik na długo się nie mógł jej pozbyć z głowy. Rzeczy typu „wykonana w połowie scena seksu jest jak połowa kotka – nie jest w połowie tak uroczy jak cały kotek, tylko jest krwawym, okropnym bałaganem” zdecydowanie zapadają w pamięć lepiej niż „jeśli nie masz stuprocentowej pewności, jak opisać zbliżenie dwójki postaci, to tego nie rób”. Ba, niektóre przykłady złego pisania układają się w fabularną całość...

Ach, i jeszcze jedna rzecz – książka jest niedostępna w języku polskim, ale dzięki Amazonowi można ją bez problemu zdobyć. Jeśli tylko zna się język angielski na wystarczającym poziomie, to zdecydowanie warto przez nią przejść – nawet jak nie ma się ambicji literackich.



KAPITULARZ



ŁÓDZKI FESTIWAL FANTASTYKI

6 - 8 IX 2024

WYDZIAŁ FILOLOGICZNY
UNIWERSYTETU ŁÓDZKIEGO

UL. POMORSKA 171/173



ばか



NANI!CON

2-4.08 2024 Katowice

Weeborny konwent w Twoim mieście



JAK Polska długa i szeroka, nie brakuje miejsc, w których miłośnicy wszelkich elementów popkultury mogą spotkać się, by wspólnie dzielić pasję. Konwenty, bo o nich mowa, mają specjalne miejsce w sercach pasjonatów. Szkoda więc, że Katowice przez długi czas były ukryte na imprezowej mapie.

~Lailyren, Magda B & Hefajstos

Tym długim czasem była niemal dekada, a wszystko zmieniło się za sprawą wspomnianego w tytule **NANI?!Conu** – konwentowi poświęconemu mandze oraz anime (ale nie tylko). Odbywające się w jednej z katowickich szkół wydarzenie okazało się na tyle popularne, by zaskarbić sobie zarówno serca weebów, jak i termin na kolejny rok.

Akcja Atrakcja

Między drugim a czwartym sierpnia uczestnicy mogli wziąć udział w wielu atrakcjach, którym szkolne mury nie przeszkadzały w rozwinięciu skrzydeł. Nocne pokazy w manipulacji ogniem, slow jogging, manicure japoński, wspólne tańczenie Belgijki czy utrzymane w duchu odcinków wakacyjnych w anime dzielenie arbuza kijem.



Nieodłącznym elementem tego typu imprez jest cosplay i osób przebranych za mniej lub bardziej znane postacie świata japońskiej animacji oraz gier nie brakowało. Tak jak i konkursu, w którym weterani wybrali te najbardziej fantastyczne.

Mało? To co powiecie na sale dedykowane poszczególnym grom? Bijatyki na konsolach starych i nowych, strefa karaoke oraz Dance Dance Revolution, gry rytmiczne i planszowe, a nawet Touhou.

Żabki pełne monet

Konwenty bez wystawców są jak anime bez chwytliwych openingów – po prostu nierozłączne. Tym razem na odwiedzających czekały trzy piętra, na których mogli zaopatrzyć się w piny, magnesy, kubki, koszulki, maskotki i kostki. Nie zabrakło rękodzieła, smakołyków, a nawet mang prosto z półek Komiksiarni.

Cieszy więc niezmiernie fakt, że NANI?!Con okazał się tak sporym sukcesem i planowana jest już przyszłoroczna edycja. Organizatorzy włożyli ogrom serca w przygotowanie imprezy, co czuć w zasadzie od samego początku – pasjonaci pasjonatom zgotowali taki piękny los. Pozostaje nam życzyć dalszych sukcesów i widzimy się na miejscu za rok. **Sayonara!**



Zabawa była tak świetna, że zapraszamy 1-3 sierpnia 2025r. na kolejną edycję!



aliennae.creations



Zozoru



Bezetka

Jojoczajnik

Qhostein

Marvin Bodziony



Kyrkke



wi.nowe



Lady Kohorta



macierz_tu_jest

take cuda byly malowane na skórze na miejscu!



Arcspace by Ehon



Smocze Łapy



Frogscoffy



Puchi mooni

Koncert Taylor Swift w Warszawie

PO długim, nawet bardzo długim, czasie oczekiwania, bo bilety kupowałam ponad rok temu, doczekałam się koncertu Taylor Swift na stadionie PGE Narodowy. I jakie wrażenia? O tym właśnie w tej krótkiej relacji!

~Gray Picture

„She wears short skirts, I wear t-shirts”

Miałam bilet na pierwszy z koncertów w Warszawie, a więc ten, który przypadł na pierwszego sierpnia, czyli w rocznicę powstania warszawskiego. Sprawilo to, że podróż pociągiem i spacer po Warszawie był całkiem ciekawy, kiedy mijalo się ludzi przebranych w cekiny i kowbojskie buty na koncert oraz grupy w harcerskich mundurkach. Zaiste, nieopowtarzalne doświadczenie.

„It's Nice to Have a Friend”

Na koncert pojechałam sama, częściowo dlatego, że wszyscy moi prawdziwi znajomi mają dość mojego gadania o Taylor, a częściowo dlatego, że jak była moja kolej na kupowanie biletów, to zostały tylko pojedyncze miejsca. Jednak bardzo szybko przygarnęły mnie inne uczestniczki, co bardzo umiliło mi czas (tym bardziej że one też długo czekały na pociąg powrotny, bo kto by płacił tyle, ile chcieli za nocleg w stolicy, więc miałam towarzystwo do czekania na dworcu). W ogóle każda dziewczyna, do której zagadałam, była bardzo sympatyczna. Dostałam nawet kilka bransoletek, mimo że nie miałam swoich na wymianę! Serio, dużą częścią koncertu

jest atmosfera tworzona przez uczestników, a tego dnia na PGE spotkałam tylko bardzo przyjaźnie nastawionych ludzi!



„...as the crowd was chanting, more!”

Można nie lubić Taylor Swift, ale jedno trzeba jej przyznać, ta kobieta umie zrobić show. I to takie, które trwa prawie trzy i pół godziny, przez które cały czas coś się dzieje. O czym najlepiej świadczy, że dobrze bawili się nawet chłopcy, którzy siedzieli rząd niżej niż ja, a którzy sami z siebie nie są fanami tej artystki, ale przyszli ze swoimi dziewczynami. Jest to coś, co ciężko opisać i zdecydowanie trzeba byłoby przeżyć samemu, te ponad trzy godziny minęły nieprawdopodobnie szybko!

PS. Okazuje się, że to prawda, „Shake it Off” jest dobre na żywo. W jakiś niezrozumiały sposób.

KIEDY WEJDZIESZ
W SZEREGI GANGU



POWINNAŚ NAUCZYĆ SIĘ
CELNIE STRZELAĆ



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

Smoki są głupie, a królowe jeszcze bardziej Czyli o drugim sezonie Rodu Smoka

Z góry ostrzegam, że ten artykuł to raczej prze-myślenia, którymi chciałam się podzielić z Wami (gdyż moi prawdziwi znajomi nie przejmują się wojną fikcyjnych smoków), niż pełnoprawna recenzja. A do tego mogą się w nim znaleźć spoilery dotyczące najnowszego sezonu „Rodu Smoka”. Ale myślę, że do czasu publikacji, minie dość czasu, żeby wszyscy zainteresowani zdążyli obejrzeć.

Choć właśnie, czy kogoś ob- chodzi „Ród Smoka”?

Mnie obchodzi. I całkiem dość sporo ludzi, bo premierę finałowego odcinka widziało prawie 9 milionów osób. „Ród Smoka” miał być tym czymś, co przywróci zainteresowanie widzów po raczej rozczarującym, lekko mówiąc, finale „Gry o Tron”. Z perspektywy czasu jest to zabawne, jak nagle zniknęło zainteresowanie tym światem, przyszło jak ta przysłowiowa bańka mydlana. O „Grze o Tron” mówią wszyscy, pamiętam wstanie o trzeciej w nocy, żeby jak najszybciej zobaczyć nowy odcinek. „Rodowi Smoka” nie udało się stworzyć takiego szumu wokół siebie. Choć na papierze ma wszystko, czego można byłoby chcieć! Smoki, dworskie intrygi, walczące smoki, ładna królowa, więcej smoków i moralnie szarzy bohaterowie. Jednak coś nie wyszło. Co takiego?

Ten sezon mógłby być mailem

Pierwszy sezon stanowił całkiem przyjemne wprowadzenie w nową historię, zapoznanie z nowymi bohaterami i relacjami między nimi. Trzeba od czegoś zacząć i to był całkiem przyjemny początek. Jednak potem był koniec sezonu, poprzedni król umarł, Aegon został koronowany a syn Rhaenyry zabity. Potężne zakończenie. Teraz już będzie się działo! Prawda? Prawda...? No, chyba że jednak nie.

I nie zrozumcie mnie źle, rozumiem, że nie można od razu przejść do krwawej jatki i przerobić wszystkich bohaterów i ich smoki na krwawe smoothie. Ale po takiej podbudowie, nietrudno jest poczuć rozczarowanie. Zwłaszcza gdy przez cały sezon ogląda się jak Daemon szuka duchów. Co jest o tyle śmieszne, bo z początku ten wątek nawet mi się podobał, ale już po czwartym razie człowiek zaczyna mieć go dość.

Czekam i czekam

Muszę zaznaczyć, że absolutnie nie znam się na produkcji filmów i seriali. I rozumiem, że obecnie przygotowanie nowego sezonu serialu trwa coraz dłużej, a dwuletnie przerwy nie są już zupełnie niczym niezwykłym. Ale nadal, dwa lata to dużo czasu. Nawet bardzo dużo. Tym bardziej, jeśli po tych dwóch latach dostaje się osiem odcinków, a nie dziesięć. To sprawia, że ma się nadzieję, że taki czas oczekiwania zostanie wynagrodzony nawet nie dobrym sezonem, tylko absolutnie super sezonem. Tymczasem dostaje się najwyżej okej produkcję i to sprawia, że odechciewa się czekać.

Historia w opozycji z logiką

Na zakończenie jeszcze jedna rzecz, do której chcę się przyczepić. Uważam, że bardzo często, aby się dobrze bawić, oglądając jakiś serial, czy szerzej ujmując, konsumując jakiś контент, trzeba zawiesić niewiarę i najzwyczajniej przymknąć oko na drobne głupotki, jeśli prowadzi to do generalnie przyjemnej rozrywki. Dlatego też jak najbardziej rozumiem, czemu w tym sezonie były sceny rozmów pomiędzy Alicent a Rhaenyra, jaka była tego narracyjna funkcja. Relacja między nimi była ważną częścią pierwszego sezonu. I nawet mając to wszystko na uwadze, to były strasznie głupie sceny, kompletnie pozbawione logiki.

GLIWICKA KONFERENCJA RPG

DATA: 31 SIERPNIĄ 2024

MIEJSCE: POLITECHNIKA ŚLĄSKA, GLIWICE

GODZ: 10:00-19:00

CENA: ZA DARMO

PLANOWANE ATRAKCJE:

- **WARSZTATY DLA GRAJĄCYCH W RPGI**
- **PRELEKCJE DLA
ZAAWANSOWANYCH RPGOWCÓW**
- **PIZZA**



PIRAC

LEGENDY SI
MÓRZ



CI!

EDMIU



SUNLESS SKIES

SOVEREIGN EDITION

Handluj, rabuj i pomagaj mocarstwom
(ZA STERAMI PODNIEBNEJ CIUCHCI)

„SUNLESS Skies” jest dobrą grą piracką bez piratów. „Że jak?” – zapytacie zdziwieni tym, o czym mającę i czy słońce mi za bardzo nie przygrzało podczas tych gorących, letnich dni. Jakby nie patrzeć, to na pierwszy rzut oka gra jest praktyczną odwrotnością gry o piratach. Lata się pociągami po niebie, zamiast żeglować statkiem po morzu. Witajcie na moim wykładzie, w którym postaram się udowodnić, że „Sunless Skies” nie tylko jest grą o piratach, ale też wyjątkowo dobrą. Zapraszam.

~Tanatos

Od portu do portu

Zacznijmy od tego, że „Sunless Skies” jest sequelem gry „Sunless Seas”. Dlaczego nie napiszę więc o niej, skoro ma więcej związanego z morzem? W skrócie: Skies jest grą dużo lepszą i bardziej angażującą z podstawami mechaniki mniej więcej w tym samym miejscu, co pierwowzór. Rozgrywkę zaczynamy ledwo żywi po – tylko cudem udanym – skoku między regionami. Nasz kapitan umiera, stary i klekoczący silnik mało się nie rozpada, ale jakoś udaje nam się dotrzeć do najbliższego portu. Tam dostajemy w spadku po kapitanie jego ciuchnię oraz tajemniczy ładunek, który, zgodnie z ostatnią wolą ś.p. kapitana, mamy zabrać do Londynu (który wraz z Big Benem i jego fundamentami został przeniesiony do nieba). Ten ładunek to wielka, czarna... skrzynia? Trumna? Obelisk? Duże, czarne i niepokojące, ale cokolwiek to jest, poprzedni kapitan oddał za to życie.

I tym miejscu gra rzuca Cię na głęboką wodę... czy może raczej szerokie niebo. Możesz wybrać to, kim byłeś, zanim zostałeś kapitanem, co daje rozmaite bonusy. Można ustalić swój wygląd i... w sumie dostajesz wolną rękę z tym, co chcesz robić. Masz możliwość starać się spełnić ostatnie życzenie umierającego kapitana... albo od razu spieniężyć tajemniczy ładunek, a nawet z ciekawości zajrzeć do środka. Albo w ogóle to zignorować i zająć się handlem najróżniejszych towarów, jakie te nowe niezbadane lądy mają do zaoferowania. Nieważne czym się zajmiesz, prędzej czy później będzie trzeba wchodzić w lokalną politykę. Opcje są dwie: Brytania, która podbiła i zniszczyła słońce, by zamontować własne – nowe i mechaniczne, albo ruch oporu robotników, którzy są wyzyskiwani, smagani batogiem w imię pychy królowej, a na których roszczenia Brytania jest głucha.



Podniebne kaperstwo i przedwieczne okropieństwo

No i podróżujemy tak od portu do portu, wykonując różne misje dla każdej z frakcji, czy to zbierając raporty o portach, które odwiedzamy, czy walcząc z ich przeciwnikami lub bandytami, a nawet z oszalałymi kapitanami grasującymi po niebach. Ale porty te nie znajdują się przecież w próżni. Niebo jest wciąż w większości nieujarzmioną dziczą. I nie mówię tutaj tylko o tym, że jest zarośnięte czy że grasują po nim dzikie bestie, choć to po części też. Są tu prastare i zapomniane ruiny, wielkie bezdenne wiry zwane studniami zamieszkałe przez różne kulty oraz... mroczniejsze, bardziej przerażające rzeczy.

Mamy 4 regiony, w każdym znajduje się zawsze przynajmniej kilka portów, każdy unikatowy, z konkretnym celem oraz historią. Przykładowo – mamy rezerwat przyrody, który jednocześnie jest laboratorium badawczym albo mamy możliwość odwiedzić ośrodek, który leczy duszę, ale prowadzony jest przez... diabły. Poza tymi portami, regiony posiadają miejsca specjalne. Tak jakby ośrodek dla chorych na duszy prowadzony przez diabły nie był wystarczająco specjalny. Różnią się one tak samo jak porty, a na dodatek nie ze wszystkimi możemy wejść w (przynajmniej bezpośrednio) interakcję. Może być to wrak imponującego statku, monument poświęcony szczeniom, który wspomaga morale załogi, gdy się doń zbliżymy czy... jakieś przedwieczne bóstwo lub potwór uwięziony w głębi lodu (którego możemy odwiedzić). No jest co zwiedzać i jest to jest zdecydowanym plusem, bo gdy pojawimy się w nowym regionie, będziemy musieli odkryć mapę od początku. Zawsze pewnikiem jest port centralny, znajdujący się w środku mapy, ale reszta za każdym razem jest rozmieszczana proceduralnie... i czasem z każdą śmiercią kapitana.

Komu gwizdże ciuchcia

Co do śmierci. Za każdym razem, gdy zginie-
my w ten czy inny sposób, bądź pogrążymy się
w odmętach szaleństwa, będziemy musieli stworzyć
nowego kapitana (chyba że wybraliśmy „litościwy”
poziom trudności, wtedy mamy też możliwość
załadowania ostatniego autosave’a). Daje nam to
nie tylko możliwość rozegrania wszystkiego ina-
czej, niż poprzednio, ale i możemy skorzystać ze
spuścizny poprzedniego kapitana. Jest to całkiem
przyjemne rozwiązanie, bo śmierć nie dość, że nie
jest aż tak frustrująca (chyba że ubije nas jeden
z totalnie OP potworów, który pojawił się niewia-
domo skąd w najgorszym możliwym momencie),
to jeszcze pozwala nam się rozwinąć ponad to, co
poprzedni kapitan był w stanie dokonać. Minusem
jest to, że część progresu – zarówno z misjami,
jak i odkryciem mapy – zostaje cofnięta i istnieje
taka możliwość, że otrzymany statek nie będzie
w najlepszym stanie. Co ciekawe, w zależności od
tego, jak rozgrywaliliśmy poprzednie życie, dosta-
jemy różne bonusy, co jeszcze bardziej zachęca
do eksperymentów.



Poza tym, że my osobiście będziemy naszą pod-
niebną ciuchcią lecieć, bardzo ważnym elementem
jest oczywiście załoga. Ta dzieli się na trzy katego-
rie. Jest podstawowa załoga, która pozwala nam
na operowanie naszą maszyną. Jeśli będziemy jej
mieli mniej niż minimum potrzebne do operowania
naszym statkiem, pojawi się szansa na to, że coś
pójdzie nie tak. Drugą kategorią są pasażerowie,
zwykle potrzebni do różnego rodzaju misji. Ostat-
nią i najciekawszą kategorią są oficerowie. Tych
możemy spotkać w najrozmaitszych portach i za
niewielką opłatą dołączają do nas, zwiększając na-
sze statystyki i dając dostęp do unikatowych misji
pobocznych. Oficerowie ci są niezwykle różnorodni.
Od podniebnego wędrowca, przez księżniczkę
podróżującą incognito, aż po trzy myszy, które
zajmą się twoim silnikiem. Jest w czym wybierać.

Wiatru szum, pszczoł śpiew

Dobrze, czas na warstwę audiowizualną. Zaczniemy
od wizualiów. Gra jest w 2D z widokiem od góry,
a mimo tego potrafi zachwyć – zarówno oryginal-
nością prezentacji, jak i autentyczną jakością,
z jaką jest to przedstawione. Sprawia to, że niektóre
momenty są naprawdę immersyjne, mimo zasto-
sowania takiej perspektywy. A to góra wyłania się
znikąd i mało co w nią nie uderzamy błędząc we
mgłę podczas szukania portu, a to skutły lodem
przedwieczny potwór nagle podniesie powiekę
i zacznie nas śledzić swoim wielkim, typiącym okiem.

Skoro graficznie jest tak świetnie, to jak w takim
razie wypada warstwa audio? Otóż jeszcze lepiej!
Muzyka oraz dźwięki są niezwykle klimatyczne,
idealnie oddając to, gdzie się obecnie znajdujemy
– czy w opuszczonych ruinach, zapuszczonej dżun-
gli, czy podniebni maruderzy nie chcą nam złoć
metalowego pupska, a może wreszcie, po całych
tych przygodach, nie zbliżamy się ostatkiem sił,
paliwa i jedzenia do upragnionego portu. To, plus
efekty dźwiękowe, które nie brzmią tanio i często
odpowiednio „soczyście” sprawia, że warstwa audio
jest zdecydowanie mocną stroną tej gry.

Krzyk i lament mych kamratów

Czas na podsumowanie. W grze „Sunless Skies”
prowadzimy jednostką operowaną przez różno-
rodną załogę i oficerów, poruszając się po niezba-
danych terenach, które są świeżo kolonizowane.
Jednocześnie prowadzimy walkę z podobnymi
jednostkami za pomocą dział, które mamy na
pokładzie i poruszamy się od portu do portu han-
dlując, szmuglując i sprzedając nasze łupy. W tle
tego wszystkiego mamy walkę o władzę nad tymi
terytoriami oraz wewnętrzne zmagania naszej
załogi i niewyobrażalne okropieństwa, z którymi
przychodzi się im zmagać. Jeśli to nie jest gra
o piratach bez piratów, to nie wiem, co nią jest.
Miłego podniebnego kaperstwa!



GOOSE MICHALIK

ILUSTRACJA,
ANIMACJA,
POSTACI,
KOLOROWY HORROR

SOZALE:

INSTA

KOFI

ARTSTATION

FACEBOOK

TIKTOK

REDBUBBLE



M.M.

Cutthroats

Terror on the High Seas

Jeszcze jeden statek i fajrant.



A więc zachciało się być piratem, tak? Proszę bardzo, oto niewielki statek z kilkoma działami, trochę żarcia na drogę i trochę załogi. Że co? Że jak się tą łajbą steruje i co robić? A bo ja wiem, ja tu tylko wydaję statki, może coś w podręczniku pisze. Że podręcznika nie ma, bo to gra sprzed 25 lat zapomniana przez Boga i ludzi? To było o tym pomyśleć, zanim się grę ruszyło, tutaj, proszę, Jolly Roger i miłej podróży.

~Tanatos

Zgodnie z tym, co napisałem we wstępie, gra jest średnio zrozumiała bez przeczytania podręcznika (który znalazłem tylko w języku angielskim [TUTAJ](#), nie ma za co), który ma 183 strony. Także zróbcie sobie herbatkę i siadźcie do lektury, bo gra mimo tego, że jest niezbyt skomplikowana, to niczego nie mówi z góry, a i UI jest dość nieczytelne. Jedynymi wskaźnikami będą wskaźnik wiatru, podróży i okazjonalne krzyki załogi o aktualnym stanie czy to łajby, czy to morale, czy zapasów żywności. Reszta interfejsu to różnego rodzaju ikonki, które nie wiadomo, do czego służą i do czego nam się przydadzą.

No dobra, po przeczytaniu, jak w to się gra, co tak właściwie można w tej grze robić? Cóż, zgodnie z tytułem — piracić i siać terror na siedmiu morzach. Albo plądrując, albo wręcz przejmując statki, albo szukając zatrudnienia jako kaper u jednego z mocarstw lub podejmując się misji od jednego z gubernatorów (jak choćby ratowanie jego babci przed inkwizycją). Albo, czując się odpowiednio na siłach, spróbować ograbić jakieś miasteczko, lub, jeśli czujemy się wyjątkowo odważni, nawet je przejąć i mianować nowym gubernatorem jednego z naszych oficerów, który w ramach wdzięczności może nawet podarować nam pobliską willę.

No dobrze, wszystko fajnie, ale jaki właściwie jest cel rozgrywki? Cóż. Znalezienie się na pierwszym

miejscu na tablicy wyników? Podbicie całych Karaibów? W teorii to pierwsze, ale w praktyce gra jest na tyle sandboxowa, że celu na dobrą sprawę nie ma, jako że fabuły, poza ramami czasowymi, brak. Tytuł posiada wskaźnik sławy i niesławy. Obydwie te statystyki mają wpływ zarówno na nasz końcowy wynik, jak i na to, jak jesteśmy postrzegani na szerokim morzu i w portach. Przykładowo, mając wysoką niesławę, możemy zostać z miejsca wsadzeni do więzienia lub nawet skazani na śmierć podczas wizyty u gubernatora. Z drugiej strony przy niskiej niesławie, a wysokiej sławie, możemy zostać zwolnieni z więzienia, gdy my i nasz statek zostaniemy schwytani, miast karmić rybki na morza dnie.



Pod względem audiowizualnym, cóż... powiem, tyle że gra się mogła zestarzeć gorzej i wygląda, choć może nieczytelnie, to przynajmniej dość estetycznie. Gorzej natomiast z tym, jak tytuł miejscami wykonuje przedstawione wyżej koncepty. Walki, zarówno morskie, jak i lądowe, są w najlepszym wypadku lekko toporne, w najgorszym połowa piratów zacznie iść w kompletnie inną stronę, bo pathfinding nie potrafi ogarnąć górki bądź zbyt wielu postaci w małej odległości od siebie i spazmuje. Albo postać staje po drugiej stronie mapy, bo jej się znudziło chodzić, po czym teleportuje się na statek. Ogólnie gra potrafi się czasem zbugować czy nawet okazjonalnie wywalić do pulpitu.

Podsumowując – czy warto się przemęczyć przez różnego rodzaju blokady morskie, by dobić do portu, jakim jest „Cutthroats”? Szczerze mówiąc, jest kilka ciekawszych pozycji w tym gatunku i mimo że jest to przyjemna gierka na parę sesji, tak bugi i brak celu i zawartości sprawiają, że nie mogę jej polecić ze szczerym sumieniem mimo osobistego sentymentu spowodowanego nostalgią.



Sea Dogs™

Pies z drewnianą nogą

PIES to, wiadomo, najlepszy przyjaciel człowieka. Dlatego studio Akella ma psa w logo. I dlatego też zrobiło grę o morskich psach (czy też wilkach, jeden pies). Właściwie to zrobiło całą serię gier o słonowodnych czworonogach, ale dzisiaj opowiem tylko o części pierwszej. A rozpocząć tę całą sagę będzie...

~Tanatos

Wycieczka taty po mleko. Statkiem.

Tak, zaczynamy od tego, że nasz zezowaty z powodu symetrycznych tekstur protagonista Sharp postanawia ruszyć w ślady swego ojca, też Sharpa, którego nie znał. Dostaje więc medalion z jego wizerunkiem od matki i rusza na Karaiby. Niestety nie bardzo ma szczęście, bo nie dość, że trafia do lochu w niewolę Hiszpanów to jego szanse na ucieczkę wydają się niewysokie. Jednakże ma więcej szczęścia niż rozumu, bo Hiszpanie pozwalają mu się zmówić z jego anglojęzycznymi współwzięniami i nawet ukrąść słabo pilnowany statek w porcie. Cudem udaje mu się dostać na angielską kolonię Highrock, gdzie postanawia uzyskać list kaperski,



zemścić się na tych okropnych Hiszpanach i dowiedzieć się prawdy o swoim zaginionym ojcu.

Hulaj dusza, piekła nie ma!

Lub nie! Gra wrzuca nas do gry dokładnie PRZED zdobyciem listu kaperskiego. Zatem na dobrą sprawę możemy się rozmyślić i rzucić to całe pirackie tałatajstwo i zostać uczciwym kupcem. Szukanie zaginionego ojca? A po co, sam zostawił Was z matką na pastwę losu, to czemu nagle miałyby być warty naszego czasu. A niech go szlag jasny trafi, krew jasna zaleje. Może warto jednak dać Hiszpanom szansę, słyszałem, że w pirackich portach można załatwić list ułaskawiający, Ci Anglicy mają nosy zbyt głęboko w herbacie i mózgi zakonserwowane octem. Niestety nie możemy rzucić wszystkiego i pojechać w Bieszczady, o tym w poprzednim numerze.

Ale tak, nie trzeba podążać za wątkiem fabularnym (a właściwie dwoma), który gra nam podsuwa pod nos na początku gry. Równie dobrze możemy robić cokolwiek z wyżej wymienionych rzeczy. I więcej. Gra ma po jednym zakończeniu na każdą frakcję, których jest cztery (Anglia, Hiszpania, Francja i Piraci) i każda z tych frakcji ma własną oś fabularną (do pewnego stopnia). Trochę jak w Gothicu, do pewnego momentu można wykonać parę misji dla każdej z frakcji i w którymś momencie trzeba się zdecydować na jedną konkretną. Co dalej nie będzie nam blokować dostępu do niektórych misji

poobocznym w poszczególnych portach, więc nie wszystko stracone.

Drewniana noga zawszonego kundla.

No dobra, wszystko fajnie, pięknie, ale jak właściwie jak się w tą grę gra? Cóż. Dość topornie przyznam szczerze. Zaczynając od tego, że nasza postać ma tzw. „tank controls” i domyślne sterowanie, podobnie do wyżej wspomnianego Gothica, jest... nietypowe (choć da się je zmienić lub po jakimś czasie przywyknąć), co nieco utrudnia poruszanie się po lądzie, szczególnie że nasz bohater ma tendencję do zatrzymywania się na geometrii świata gry bądź obiektach i trzeba wtedy wycofywać jak ciężarówką. Podobny jak ciężarówka ma zresztą też czas hamowania sprawiając, że musimy hamować zawczasu.

Kolejnym mankamentem jest prędkość, z jaką poruszają się nasze statki, kiedy nie płyną z wiatrem. Czasami wyjście do mapy czy dobiecie do portu zajmowało mi parę dobrych minut, bo moja łajba poruszała się w iście ślimaczym tempie. Na szczęście gra posiada przycisk TURBO (domyślnie „R”), który przyspiesza grę, ale często nawet to nie bardzo pomaga.

Ogólnie tego typu drobnych problemów i bugów jest kilka i o ile nie sprawiają, że gra jest niegrywalna czy nawet, że nie jest przyjemna, to na pewno potrafią czasem zirytować.

Ostatnim mankamentem, do którego mogę się przyczepić, jest to jak działa oblężenie miast. A to dlatego, że działa na dobrą sprawę dokładnie tak samo jak abordaż statku tylko wymaga więcej załogi i miast atakować statek, to musimy zniszczyć wieże obronne żeby móc wykonać tę samą walkę na szpady, co w przypadku abordażu.



Trochę szczekania, ale też sporo gryzienia.

No dobra, trochę ponarzękałem to teraz czas na pozytywy, które utrzymują tę starą łajbę na powierzchni wody. Zacznę od warstwy dźwiękowej, a konkretnie od muzyki.

Już od menu głównego dobiega nas cudowny, orkiestralno-chóralny soundtrack, który obiecuje wielką, epicką przygodę i ten wysoki poziom utrzymuje się przez całą grę, czy to w miastach każdej z frakcji, czy to podczas bitew, a nawet zostawiając wymowną ciszę po oblężeniu miasta.



Gra posiada też pełną polską wersję językową, aczkolwiek ta jest dostępna niestety tylko w lokalnych wydaniach i z jakiegoś powodu nie pojawia się w cyfrowej dystrybucji. Jest ona dość... urocza? Miejscami zabawna, miejscami faktycznie oddaje piracki, żeglarski klimat ogólnie rzecz biorąc sprawia, że jest dość swojsko. Jedyne faktyczne mankament to mixing, który sprawia, że kwestie są wypowiedane dość cicho przez ludzi w miastach.

Dobry piesek!

Ogólnie rzecz biorąc, mimo tych wszystkich wad i bugów, tak jak i ogólnej toporności gry, nie mogę odmówić jej uroku i przede wszystkim grywalności. Owszem, „Sea Dogs” to stary piesek, kulawy i ma pchły, ale wciąż jest to dobra kochana psinka, z którą zawsze przyjemnie plądruje się hiszpańskie porty i kradnie ich największe statki. Zatem mimo nieco problematycznego procesu

nabycia polskiej wersji językowej, wciąż polecam jej kupno, a jeśli nie, to gra trzyma wysoki poziom także bez lokalizacji. Miłego plądrowania!



Małpa i Miecz.

Retrospektywa serii

MONKEY ISLAND

Cz. 1
THE SECRET OF

MONKEY ISLAND



ARRR, kamraci! Czy jesteście gotowi wyruszyć na prawdziwie piracką przygodę? Oczywiście, że jesteście, po to przecież sięgneliście do tego numeru! A przygodę traktuję tu jak najbardziej dosłownie, zabieram Was bowiem w recenzyjno-retrospekcyjny rejs po jednej z najbardziej znanych serii przygodówek point & click! Serii, która de facto zdefiniowała gatunek na długie lata. Wszystkie ręce na pokład, wyruszamy na Małpią Wyspę™! Oczywiście będzie wymagać to więcej niż tylko jednego numeru, dlatego w tym tematycznym skupię się na dwóch pierwszych tytułach, a z pozostałymi dokonam abordażu w następnych.

~Malvagio

Jak zostać piratem?

Nasza historia zaczyna się w roku 1990, kiedy to po raz pierwszy przyszło nam wcielić się w Guybrusha Threepwooda, młodego chłopaka pragnącego zostać piratem. Skąd przybył? A kto go tam wie! Dlaczego wyznaczył sobie taki cel? Ale co to w ogóle za pytanie, kto by nie chciał zostać piratem? Ach, te proste czasy, gdy takie zawiązanie fabuły było w zupełności wystarczające – bo naprawdę było. Brak przeszłości ciągnącej się za nim czyni z Guybrusha everymana, dzięki któremu wszyscy możemy z łatwością wejść w jego wkrótce-pirackie buty. Kończąc już jednak tę dygresję, wraz z chłopakiem szybko dowiadujemy się, że aby oficjalnie zostać piratem, musi on ukończyć trzy próby, które sprawdzą jego umiejętności złodziejskie, szermiercze i... skarboposzukiwawcze. Zadanie komplikuje się jednak, gdy na scenę wkracza złowrogi pirat-duch LeChuck, mający chrapkę na piękną gubernatorkę wyspy, Elaine Marley.

„Sekret Małpiej Wyspy™” oparty jest o autorski silnik LucasArts, SCUMM, stworzony na potrzeby wcześniejszego tytułu studia, „Maniac Mansion”. Nie będę udawał, że znam się na programistycznym rzemiośle i wnikał w techniczne szczegóły. Dość powiedzieć, że z niego właśnie wywodzi się charakterystyczny interfejs z listą komend pozwalających wchodzić w rozmaite interakcje z otoczeniem, co umożliwia wygodną rozgrywkę. A już na pewno wygodniejszą, niż mozolne wstukiwanie komend z klawiatury, w czym specjalizowały się przygodówki Sierry, największego rywala LucasArts na gatunko-

wym rynku. Przy tej okazji warto nadmienić, że w przeciwieństwie do gier konkurencji, w „Sekrecie Małpiej WyspyTM” nie da się „utknąć” z powodu pominięcia przedmiotu, po który nie możemy się już wrócić, ani zginąć. No, z jednym małym wyjątkiem, tak specyficznym, że właściwie można traktować go jako easter egg – Guybrush utonie, jeśli w pewnym momencie nie wypłyniemy odpowiednio szybko na powierzchnię. A mamy na to aż dziesięć PRAWDZIWYCH minut, musimy więc aktywnie postarać się, by umrzeć. LucasArts postawiło na rozwiązania przyjazne użytkownikowi.

Piracka swoboda

Gra, jak na prawdziwą historię przystało, podzielona jest na rozdziały z wyraźnie zaznaczonymi celami. W pierwszym podejmujemy się pirackich prób, a w krótkim interludium ścigamy LeChucka na tytułową Małpią WyspęTM. Rozdział drugi spędzamy w całości na wyspie, próbując dostać się do siedziby pirata-ducha i znaleźć sposób na pokonanie go, by potem, w krótkim epilogu, zmierzyć się z nim w ostatecznym starciu. Całość utrzymana jest w lekkim, nieco zwariowanym tonie, co znajduje swoje odbicie w zagadkach – jeśli kiedykolwiek słyszeliście o „logice przygodówek”, seria „Monkey Island” dołożyła do niej pokazną cegiełkę. To wręcz cecha charakterystyczna tytułów LucasArts. Pacing gry zasługuje na pochwałę, historia rozwija się bardzo naturalnie, przyspieszając i zwalniając w odpowiednich momentach. Za najlepszy strukturalnie muszę uznać akt pierwszy, głównie ze względu na swobodę, jaką udało się twórcom wykrzesać. Nie ma określonej z góry kolejności, w jakiej musimy podejść do prób, ich rozwiązania są całkowicie od siebie niezależne i można do nich dążyć symultanicznie.

A skoro już o próbach mowa, to szermiercza zdecydowanie wyróżnia się na tle pozostałych, wprowadzając pewien element losowości. Jak dowiadujemy się od nauczyciela fechtunku, w walce najważniejszy nie jest wcale ten naostrzony kawałek żelastwa, a ostry i zmyślny język. Walka polega tak naprawdę na obrzucaniu się obelgami; początkowo nie znamy

ich zbyt wiele, o celnych ripostach nie wspominając, ale nasze zdolności szlifować możemy (a wręcz powinniśmy) na spotykanych na mapie piratach. Aby ukończyć próbę nie musimy poznawać ich wszystkich (choć zwiększa to nasze szanse na sukces w starciu z Mistrzynią Miecza, to jej pokonanie jest wymagane do zdania testu), ale odkrywanie ich sprawia niemałą frajdę! Są naprawdę zabawne i dobrze napisane (ciekawostka, podobno przy ich tworzeniu pomagał Orson Scott Card, który wpadł akurat do studia), co zresztą przekłada się na całość gry, utrzymaną w tonie awanturniczego lekkiego absurdu. Ale nie mogło być inaczej, przygodówki pisarstwem stoją, to z jego powodu się do nich wraca, bo przecież nie pojawią się w nich nagle nowe zagadki, czy inne rozwiązania starych. A powrót do „Sekretu Małpiej WyspyTM” był naprawdę przyjemnym doświadczeniem.

Nie obejdzie się jednak bez łyżki dziegciu w tej beczce grogu. Patrząc z perspektywy czasu, gra znacznie się skurczyła. W gruncie rzeczy jest bardzo krótka, niewiele mamy tak naprawdę miejsc do odwiedzenia, osób do porozmawiania czy przedmiotów do znalezienia. Po dotarciu na Małpią Wyspę można odnieść wrażenie, że twórcom kończyły się już pomysły, jako że większość czasu na niej spędzimy poszukując bananów, aby uzyskać pomoc miejscowego małpiszona. Nie zadowolili się jednym czy dwoma, potrzebować będziemy aż pięciu. I jasne, ich zdobycie wiąże się z kolejnymi zagadkami, ale, no... wydaje mi się po prostu, że dało się tę przestrzeń zagospodarować lepiej. Mniej bananów, więcej innych łamigłówek – mam nadzieję, że rozumiecie. To wciąż dobry tytuł, ale obawiam się, że nie aż tak wybitny, na jaki jest kreowany przez fanów. Niemniej, położył fundamenty pod przyszłe odśłony i chwała mu za to.

Precz ze skorbutem

W 2009 roku premierę miała wersja zremasterowana „Edycja Specjalna” gry – i to właśnie ją ogrywałem na potrzeby artykułu. Mam względem niej mieszane uczucia, nowy styl graficzny niezbyt przypadł mi do gustu – przynajmniej, jeśli idzie o model samego Guybrusha (do tej nie mam żadnych zastrzeżeń). Nie dość, że często spr-



wia wrażenie doklejonego skądinąd, tak jeszcze obdarzono go pozbawionym duszy spojrzaniem, które kieruje niekiedy w stronę kamery i wywołuje ciarki. Hiperbolizując oczywiście, ale tylko trochę, nasz protagonista naprawdę przypomina kukłę czy jakiegoś ryboludzia z Innsmouth (hej, a potrafi przecież wstrzymać oddech na dziesięć minut, teraz to wydaje się mocno podejrzanę!), na szczęście pozostałe postaci wypadają w tej kwestii o wiele lepiej. Na szczególną pochwałę zasługuje lifting LeChucka, który lepiej został dopasowany do jego późniejszych występów.

A propos! Warto wspomnieć, że do odgrywania głównych ról zatrudniono aktorów, którzy wcielali się w nie w części trzeciej. Dzięki temu retroaktywnie zadbano o zachowanie dubbingowej ciągłości. I była to doskonała decyzja! W moim osobistym odczuciu, aktorzy zostali niezłe dobrani i poradzi sobie tak dobrze, że odnosiłem wrażenie, iż postaci zawsze obdarzone były głosem (choć bardziej nasilone odczucia w tym względzie towarzyszyły mi przy ogrywaniu części drugiej). O tym, że nie jest to prawdą, przypominał mi niestety kolejny mankament remastera – po przełączeniu się w tryb oryginalny (a wystarczy do tego jeden klawisz i możemy to zrobić w dowolnej chwili!), postaci natychmiast milkną. Trochę ironiczne w przypadku Guybrusha, który najwyraźniej albo musi wyglądać jak ryba, albo jak ona milczeć. Z jednej strony nie mogę zbyt krytykować wiernego oddania oryginału, z drugiej... te głosy są TAK DOBRE.

A z trzeciej muszę dodać, że dla ludzi chcących grać za pomocą samej myszki i ograniczać korzystanie z klawiatury do minimum, wersja odświeżona będzie niewygodna w obsłudze. Brakuje w niej



menu wyboru interesującej nas interakcji, zamiast tego musimy każdorazowo przewijać listę czynności za pomocą kółka myszy. A widzimy tylko tę, która jest aktualnie wybrana, więc o ile nie zapamiętamy kolejności, w jakiej są ułożone – gwarantuję, że szukanie, dajmy na to, komendy „Pull” będzie dla nas źródłem irytacji. Nie jakiejś wielkiej, po prostu jest to mało przyjazne użytkownikowi rozwiązanie.

Parlay?

Gra nie posiada, niestety, polskiej wersji językowej – i dla uniknięcia zbędnych powtórzeń, już teraz napiszę, że żaden tytuł z serii nie doczekał się nawet polonizacji kinowej. Naprawdę wielka szkoda, że nie pomyślano o tym przy okazji remasterów. Kolorowa i radosna przygoda mogłaby przypaść do gustu także i młodszym odbiorcom, którym pozostaje teraz jedynie stara, sprawdzona metoda z mojego dzieciństwa: granie ze starszym rodzeństwem, które jako tako ogarnia mowę Szekspira. A ogarnianie jest przydatne, wiele zagadek, zwłaszcza w późniejszych częściach staje się prostsze, gdy w pełni rozumiemy się, co postaci trąkoczą.

Podsumowując, „The Secret of Monkey Island™” wyraźnie się zestarzało, ale nie znaczy to, że straciło na jakości. Wciąż potrafi dostarczyć niemało rozrywki i wcale nie jest ona frustrująca – a to jeden z najczęstszych grzechów gier z gatunku. To dobrze napisana przygoda, pełna interesujących i zabawnych postaci, idealna jako punkt startowy do produkcji LucasArts, jak i przygodówek w ogóle. A teraz skoczcie no mi po rum, kamraci, to koniec ledwie pierwszej morskiej opowieści, za chwilę podzielę się kolejną.

Arr!



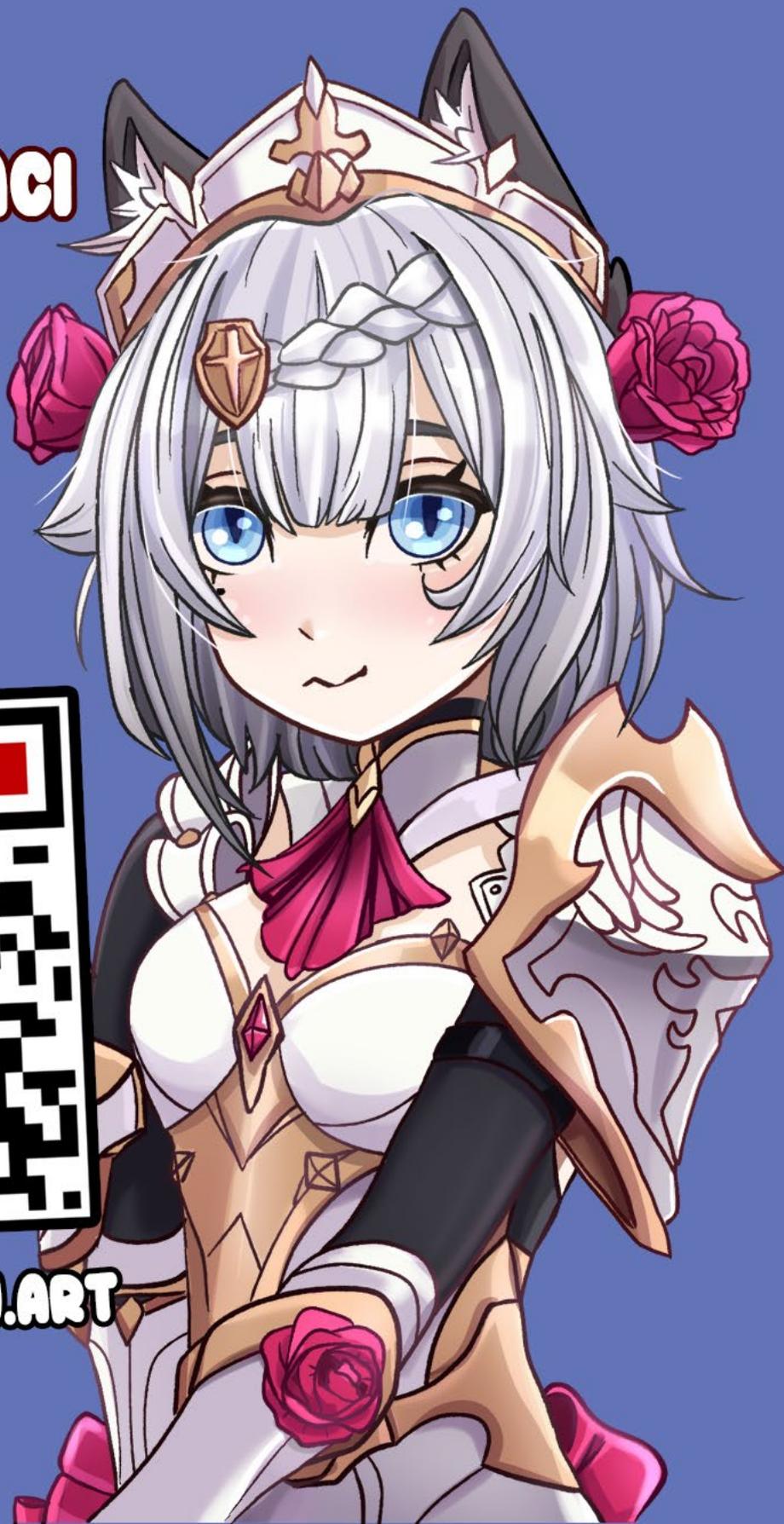
LAILYREN

ILUSTRACJA

DESIGN POSTACI

PROJEKTY
MERCHU

DESKTOP
PUBLISHING



[HTTPS://LAILYREN.ART](https://lailyren.art)

Małpa i Miecz.

Retrospektywa serii

MONKEY ISLAND

Cz. 2

LeChuck's Revenge

MONKEY ISLAND 2



NO, kamraci, wszystkie ręce na pokład! A raczej wszystkie uszy, zbierzcie się tu, nie ma co mitrzyć, ruszamy z kolejną opowieścią. Guybrush nie kazał na siebie długo czekać, to i ja nie będę! Wciąż jeszcze pozostaniemy w mojej krainie nostalgii, druga część Małpiej Wyspy™ to kawał mojego dzieciństwa. I będzie to ostatnia taka część, z pozostałymi tytułami styczności wcześniej nie miałem. Ale nie wypływajmy zanadto na głębokie wody, zaczynamy gawędę!

~Malvagio

Szalona pogoń za Wielkim Łupem.

Jako się rzekło, Guybrush nie kazał fanom czekać zbyt długo i z nową porcją przygód powrócił już w 1991 roku. Ach, te złote czasy, kiedy gry mogły wychodzić w takim tempie i wcale nie oznaczało to utraty jakości. Po pokonaniu budzącego grozę na Karaibach pirata-ducha LeChucka, nasz świeżo upieczony pirat postawił sobie za cel odnalezienie największego, najbardziej fantastycznego i legendarnego skarbu, owianego tajemnicą Big Whoop. Głównie dlatego, że wszyscy mają już dość jego opowieści o triumfie nad nieumarłym kapitanem, a nie ma póki co innych historii do dzielenia się. Ale zło, które raz zostało pokonane, powstać może na nowo... no dobra, nie „może”, po prostu powstaje. Po tytule raczej nikt nie ma wątpliwości, że LeChuck powraca, żądny zemsty. Znalezienie skarbu stanie się więc dla Guybrusha sprawą życia i śmierci.

Pozostając mechanicznie bez zmian względem poprzedniczki, w porównaniu do niej gra została dopieszczona pod kątem audiowizualnym. Nie znaczy to, że wcześniej na tej płaszczyźnie było źle, co to, to nie. „Sekret” można określić po prostu mianem stanu surowego, „Zemsta” w tym zakresie daje już z siebie wszystko. Zarówno tła, jak i sprite'y są bardziej szczegółowe, co w tym drugim przypadku pozwala na oddawanie mimiki postaci, w czym przodować będzie sam Guybrush. Pikselart w pełnej krasie. Co się tyczy muzyki, tym razem jest jej po prostu więcej, zarówno pod kątem liczby motywów muzycznych, jak i, hm, zagęszczeniem nut w ich wnętrzu? Wypada przez to bardziej ozdobnie.

Przyładek Trudnej Zagadki

„Zemsta LeChucka” jest grą całkiem trudną. A już na pewno jest trudniejsza od swojej poprzedniczki – twórcy zresztą musieli zdawać sobie z tego sprawę, do dyspozycji graczy oddano bowiem wersję „lite”, w której co bardziej skomplikowane zagadki zostają pominięte. Myślę, że ich trudność wynika z dwóch czynników; po pierwsze – jeszcze większy nacisk położono na pokręconą, przygodówkową logikę. Po drugie zaś, gra jest zdecydowanie większa od „Sekretu Małpiej Wyspy™”. Choć w pierwszym rozdziale (powraca podział historii na wyraźne segmenty) ograniczeni jesteśmy do jedynie jednej wyspy, w drugim do dyspozycji mamy oddane ich aż trzy. Mnoży to liczbę miejsc, w których mogliśmy pominąć jakiś przedmiot albo w których możemy użyć czegoś, co już posiadamy. Sprawia to, że znana z memów metoda używania wszystkiego na wszystkim, aż w końcu coś zadziała, jest mniej efektywna. Jasne, prędzej czy później zdołamy w ten sposób znaleźć rozwiązanie problemu, ale bardziej prawdopodobnym jest, że krew nas zaleje i przestaniemy grać. Czy raczej, patrząc ze współczesnej perspektywy, poddamy się i sprawdzimy odpowiedź w internecie.

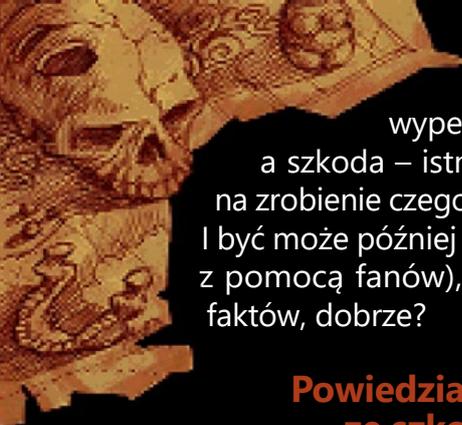
Po prostu nie mogę nie wspomnieć tutaj dla przykładu o jednej z najśłynniejszych, a może najbardziej niesławnych zagadek. Na mapie jednej z wysp widzimy chatkę, do której nie jesteśmy w stanie się dostać, w pobliżu jednak jest inna lokacja, w której odnajdujemy wodospad. Zgodnie z wszelkimi popkulturowymi zasadami możemy podejrzewać, że kryje się za nim tunel prowadzący do niedostępnej części wyspy. Na szczycie wodospadu znajdujemy maszynę, która musi mieć z tym jakiś związek. Co trzeba zrobić? Popłynąć na inną wyspę, odwiedzić miejscowy bar, w którym na pianinie przygrywa tresowana małpa (nie było jej w pierwszym rozdziale), użyć znalezionego wcześniej banana na metronomie, co sprawi, że małpiszon zastygnie w bezruchu i będziemy mogli go zabrać ze sobą, wrócić do wodospadu, użyć zwierzaka na maszynie i zakręcić dopływ wody, odsłaniając tunel. „Ale że co?!” – możecie zapytać. Monkey wrench. Zagadka kompletnie bezsensowna dla osób nie znających angielskiego i nieintuicyjna nawet dla tych, którzy język znają,

ale z nim nie dorastali. Inne ciągi skojarzeniowe. Brak polskiej wersji jest więc kolejnym czynnikiem utrudniającym, choć w tym wypadku nie mam pojęcia, czy dałoby się to przełożyć w jakikolwiek sensowny sposób. Zrobić z małpy Francuza, by stała się kluczem francuskim?

W pogoni za mapą

Tym razem za najlepszy uznać muszę akt drugi, w którym poszukiwać będziemy fragmentów mapy prowadzącej do Big Whoop. Są cztery i podobnie, jak miało to miejsce z próbami w pierwszej części gry, możemy ich poszukiwać w dowolnej kolejności. Pierwszy akt ma właściwie taką samą konstrukcję, ale w znacznie mniejszej skali, zbliżonej do tej z „Sekretu”. Ale to właśnie w drugim, jak prawdziwy pirat, pływamy po różnych wyspach i przeżywamy szalone przygody, spotykając parę twarzy znanych już z pierwszej części, z gubernator Marley na czele. Gra wydaje się mieć jednak problem z pacingiem, po utrzymanych w dobrym tempie dwóch aktach, fabuła zaczyna bowiem pędzić na złamanie karku i nagle orientujemy się, że choć myśleliśmy, iż czeka nas jeszcze więcej zabawy – ta nagle się kończy. Wizyta w twierdzy LeChucka jest tak krótka, że przypomina cutszenkę (ironiczne, zważywszy, że do tej pory w nich właśnie przenosiła się do niej narracja). Podobnie rzecz ma się z finałową wyspą, choć starcie z nieumarłym piratem jest o wiele bardziej emocjonujące, niż w „Sekrecie”. A zakończenie... cóż, zakończenie jest kontrowersyjne i dosyć surrealistyczne, ale nie będę go zdradzał. Dość powiedzieć, że dla fanów okazało się zbyt dziwne. Powszechne rozczarowanie nim sprawiło, że przyszłe tytuły musiały znaleźć sposób na poradzenie sobie z tym niewygodnym balastem.

Sequel jest grą o wiele większą od swojej poprzedniczki, ale zaskakująco potrafi być również od niej uboższy. Tym razem Guybrush swoją zmyślność może prezentować wyłącznie w rozgryzaniu zastosowania wszystkich chomikowanych przez siebie przedmiotów (i nie tylko przedmiotów...). Zniknęły gdzieś pojedynki na miecze, w których mogliśmy popisywać się ciętym językiem. Technicznie rzecz biorąc ma to sens, skoro w poprzedniej grze pokonaliśmy Mistrzynie Miecza i poznaliśmy tyle obelg, że nie powinniśmy mieć sobie równych. Faktem jest jednak, że twórcy pozostawili w ten sposób pustkę, której



wypełnienia się nie podjęli, a szkoda – istniał bowiem potencjał na zrobienie czegoś nowego w tym stylu. I być może później sami to dostrzegli (lub z pomocą fanów), ale nie uprzedzajmy faktów, dobrze?

Powiedziałem, że precz ze szkorbutem!

Podobnie, jak miało to miejsce w przypadku „Sekretu Małpiej Wyspy™”, również „Zemsta LeChucka” doczekała się remastera-edycji specjalnej (i znów tę wersję właśnie ogrywałem); pojawił się na rynku w roku 2010. I o rany, wszystkie moje zastrzeżenia względem poprzedniej gry zostały zaadresowane i rozwiązane. Guybrush nie tylko przestał wyglądać rybio, ale też nauczył się mówić na głos także w trybie klasycznym. A do tego sterowanie za pomocą samej myszki stało się o wiele wygodniejsze! Przytrzymanie prawego przycisku wywołuje menu kontekstowe, z którego wybieramy interesującą nas czynność. I chociaż serce moje zawsze będzie z nostalgią wzdychać do tradycyjnego menu SCUMM, tak jednak tym razem całość gry przechodziłem w odświeżonej wersji graficznej, zmieniając ją tylko na potrzeby screenów i porównań. Szczytowe doświadczenie Małpiej Wyspy, rzekłem.

Właściwie jedyną rzeczą, do której mógłbym mieć zastrzeżenia pod tym kątem, jest zwykła pierdółka – sterowanie uległo zmianie względem poprzedniego remastera, włącznie z klawiszem przełączającym między trybami, więc mój małpi mózg notorycznie wciskał odruchowo ten już nieaktualny. Jak mówiłem, to w żadnym razie nic

istotnego. Zwolennicy wyboru poziomu trudności w każdej możliwej grze mogą też poczuć się zawiedzeni, zniknęła bowiem wersja „lite”. Ale czy byłaby jeszcze komukolwiek potrzebna w dobie internetu?

Czy warto zatem zainteresować się „Zemstą LeChucka”? No ba! To jeden z najwybitniejszych przedstawicieli gatunku i opus magnum Rona Gilberta, ojca całej serii. Tych kilka mankamentów w żadnej mierze tego nie zmienia. Pozycja absolutnie obowiązkowa dla fanów przygódówek point & click.

Rejs ku nowym przygodom



I tak oto zakończył się drugi rozdział naszej małpiej odysei. Zakończył... dziwnie, łagodnie rzecz ujmując, ale jednak z LucasArts u szczytu swojej przygodówkowej potęgi. Nikt chyba nie odmówi obu częściom Małpiej Wyspy™ znaczenia i jakości. A czy później na horyzoncie pojawiły się sztormy i jakie przygody czekały dalej poczciwego Guybrusha... o tym przekonamy się wszyscy następnym razem. Biegnijcie po rum, kamraci, będę w swojej kajucie!

Arrr!





JESTEM olbrzymim fanem dzieł, które kreatywnie nawiązują do dawnych klasyk, zmieniając je na tyle, by zachować świeżość, ale nie na tyle, by oderwać się od korzeni. „Piękna i Bestia”, ale ona jest zabójczynią? Biorę (i żałuję, ale o tym pisałem w lutym). „Dark Souls”, ale Pinokio? Kocham. Jednym ze sposobów, by ładnie odświeżyć klasyczną historię, jest przeniesienie jej w inne miejsce... na przykład między gwiazdy.

~Ghatorr

„Wyspa Skarbów” Roberta Louisa Stevensona zmieniła oblicze literatury. To za jej pośrednictwem w popkulturę wdarło się wiele motywów utożsamianych z takimi dziełami – jak choćby stereotypowy wizerunek pirata z drewnianą nogą i papugą czy piosenki o rumie. Książka doczekała się wielu adaptacji – serialowych, filmowych, teatralnych i tak dalej. Gdy pewnego pięknego dnia Disney postanowił również zagarnąć kawałek tego sporego tortu, postanowili podejść do kwestii kreatywnie – więc przy przenoszeniu klasycznej powieści w formę filmu animowanego dorzucili więcej niż szczyptę pulpowego sci-fi.

To podejście do świata zdecydowanie wyróżnia „Planetę skarbów”, ale też spotkało się przy jej premierze z bardzo mieszanym przyjęciem. Zamiast standardowej pirackiej przygody albo jakiejś klasycznej wizji fantastycznonaukowej przypominającej „Star Treka” czy „Star Wars”, dostaliśmy

statki kosmiczne wyglądające jak dawne żaglowce, kosmos z powietrzem i w którym żyją ryby, mechaniczne ręce zamiast haków etc. – ogólnie, wizja XVIII wieku przypudrowana XX wiekiem.

Fabula nie jest skomplikowana – w ręce nastoletniego Jima Hawkinsa trafia mapa prowadząca do skarbu legendarnego pirata, na którą poluje kilka nieprzyjemnych osób. Nasz bohater, razem z przyjacielem rodziny, doktorem Dopplerem, trafia na okręt, na którym ma ruszyć ku przygodzie – a razem z nim rusza jeszcze kilka postaci, w tym kapitan Amelia czy podejrzany kucharz John Silver. Fabuła oryginału została ugrzeczniona, co ma szczególnie wpływ na zakończenie.

Humor jest przyjemny i niewymuszony, animacja przepiękna (szczególnie w trakcie kawałka muzycznego), akcja wartka – nie rozumiem, czemu ten film nie został hitem, bo na to zasłużył. No cóż, może kiedyś doczekamy się remake’u live-action? Pasowałby idealnie.





SZYBKĄ PIĄTKĄ ZAKRAPIANA RUMEM

JAK morze długie i szerokie, w gatunku pirackich opowieści nie brakuje znacznych filmów i seriali. I choć na myśl przychodzą Wam zapewne „Piraci z Karaibów” Disneya, to tu ich nie znajdziecie – popkulturalna skrzynia pełna jest innych zakurzonych skarbów.

~Hefajstos



5. Hook (1991)

Piotruś Pan (Robin Williams) dorósł – ma żonę, dzieci, pracę. Brak mu jednak humoru i wyobraźni. Wszystko zmienia się, gdy okrutny Kapitan Hak (Dustin Hoffman) porywa jego potomstwo, co zmusza bohatera do przywdziania rajstop i powrotu do Nibylandii.

4. Pippi w kraju Taka-Tuka/Pippi in the South Seas (1970)

Psotna Pippi Långstrump wyrusza w kolejną przygodę! Tym razem musi ocalić swojego ojca, kapitana Efrima Långstrumpa z rąk okrutnego Krwawego Swena. Ot, klasyka kina dziecięcego prosto z chłodnej Szwecji.





3. Wyspa piratów/Cutthroat Island (1995)

Morgan Adams (Geena Davis), córka legendarnego kapitana dziedziczy po nim okręt Morning Star oraz fragment mapy prowadzącej do wielkiego skarbu. Fragmenty te wyrwane zostały z rąk okrutnego korsarza Dawga Browna, który rusza w ślad za piratką.

2. Muppety na Wyspie Skarbów/Muppet Treasure Island (1996)

Co jest lepsze od klasycznego kina pirackiego? Klasyczne kino pirackie z rozśpiewanymi Muppetami oraz Timem Curry w roli złego Johna Silvera (równie rozśpiewanego). Shiver my timbers!



1. Wyspa skarbów/Treasure Island (1950)

Adaptacji klasycznej powieści Roberta Louisa Stevensona było sporo, żadna jednak nie była tak wierna, jak ta w reżyserii Byrona Haskina. Młody Jim Hawkins wchodzi w posiadanie mapy prowadzącej do legendarnego skarbu Kapitana Flinta. Wraz z towarzyszami wynajmuje statek, nie przeczuwając, jak blisko są jego konkurenci.

BONUS: Piraci/Black Sails

Tym razem dłuższa opowieść. Złota Era Piractwa dobiega końca. Grupa groźnych piratów rządzi żelazną ręką w New Providence, dawnej brytyjskiej kolonii. Największą groźbę wśród nich budzi Kapitan Flint, który wraz z towarzyszami musi opierać się brytyjskim siłom pragnącym odzyskać ziemię.



