

10/2024 (79)

# QUINOX TIMES X

## ZOMBIE ZOMBIE ZOMBIE

Czytelnia Żywych Trupów

### ZOMBIE LAND SAGA

Idolki wlecznie żywe

### STATE OF DECAY 2

Przynieś, rozwal, pozamiataj

### LOBO

Komiks, że kurdebele

### TRANSFORMERS: POCZĄTEK

Play It again, Orion

# Spis treści

## RECENZJE – FILMY I SERIALE

Nie mów zła.....	4
Transformers: Początek.....	5
Joker 2: Folie à Deux.....	6
Terrifier 3.....	8

## RECENZJE – GRY

The Legend of Zelda: Echoes of Wisdom.....	10
Małpa i Miecz. Retrospektywa serii „Monkey Island” cz. 4: „Escape from Monkey Island”.....	14
Nine Sols.....	18
Psychopomp.....	22

## RECENZJE – MUZYKA

Aurora – What Happened To The Heart.....	25
--	----

## RECENZJE – LITERATURA

Lobo – Portret Bękarta.....	26
The Greatest Estate Developer.....	27

## TEMAT NUMERU

Zombie Land Saga.....	30
Zombie Zombie.....	31
State of Decay 2.....	32
Człowiek człowiekowi wilkiem a zombie zombie zombie.....	36
Prawdziwe zombie.....	37
Krótką historią zombiefikacji kina.....	38
Zombiakowa Szybka Piątka.....	40

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!

Zacznę od sucharu – człowiek człowiekowi wilkiem, a zombie zombie zombie. No, to skoro mamy to już za sobą, to pewnie już się domyślacie (w czym może też pomóc zerknięcie na okładkę), jaki jest temat numeru. Czyż nie jest idealny na początek jesieni?

Co ciekawe, zombie nie są aż tak nierealnym konceptem jak niektórzy z nas by chcieli – o czym opowiada Gray w swoim biologicznym artykule „Prawdziwe zombie”. Jeśli poczytacie o prawdziwych aspektach tego motywu i rozbudzi to u kogoś apetyt, to Hefajstos prezentuje nam sporo tekstów o zombie w kinematografii – retro, historię oraz swoje ulubione pozycje z nieumarłymi. Tych zaś, którzy chcą zobaczyć naprawdę niestandardowe podejście do mózgożerców, zapraszam do spojrzenia na tekst o „Zombie land saga” – co może być lepszego od trochę nieświeżych piosenek?

Łaknących odmiany może skusić kolejny tekst o serii „The Monkey Island” czy recenzja oryginalnej, „taopunkowej” metroidvanii – Nine Sols. Mamy też trochę Transformersów, trochę muzyki...

Zapraszam do lektury!

~Ghatorr

Poza tym gorąco zachecemos do zjawienia się na krakowskim weekendzie z Fantastyką – [Imlardis](#), który odbędzie się 9-11 listopada!

~Lailyren

Okładka została wykonana przez Lailyren  
Portfolio: <https://pl.lailyren.art/>

Źródło grafiki tła dla stron: [15](#), [16-17](#), [33-34](#).

Podziękowania dla [sanyek](#) za pozwolenie  
na użycie [fanarta](#) na stronie 22!

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)



nie  
M Ó W  
Z Ł A

MOŻE LEPIEJ  
W OGÓLE NIE MÓW

**ZA** każdym razem, gdy w kinie europejskim lub azjatyckim pojawia się ciekawy film, Amerykanie muszą zrobić własną wersję. Czy to z niechęci do czytania napisów, czy też dla łatwego zysku – remake’owy show must go on. Szkoda tylko, że w tym wszystkim ginie jakość.

~Hefajstos

Tak też wygląda sprawa z „Nie mów zła”, kopii wydanych zaledwie dwa lata wcześniej „Gości”. Odpowiedzialny za całą tę dramę James Watkins wraz ze scenarzystą Christianem Tafdrupem (twórcą oryginału) stworzyli obraz, który kompletnie porzuca pewne kwestie moralne na rzecz papki zjadliwej dla mieszkańców „najlepszego kraju świata”.

### Wsi spokojna, wsi wesola

Louise (Mackenzie Davis), Ben (Scoot McNairy) i ich córka Agnes spędzają wakacje we Włoszech, by nieco ochłoniąć po niedawnej przeprowadzce ze Stanów do Londynu. Tutaj też poznają Paddy’ego (James McAvoy) i Ciarę (Aisling Franciosi) oraz ich niemego syna Anta, z którymi szybko nawiązują przyjaźń. Nowo poznana rodzina zaprasza ich na weekend do domu na wsi.

Na miejscu okazuje się, że uprzejmy optymizm i wiejska sielanka są tylko przykrywką, a gospodarze skrywają własne mroczne sekrety. Zapowiada się długi weekend, w powietrzu zaś wisi katastrofa.

„Speak No Evil” to specyficzny remake – z jednej strony mamy sceny odwzorowane w najmniejszych detalach, z drugiej sporo zmian stricte pod widownię niechętną trudniejszej tematyki. Widać to przede wszystkim w końcowym akcie, zmieniającym wydzwięk historii o sto osiemdziesiąt stopni oraz w zachowaniach postaci.



### W objęciach pluszowego króliczka

Aktorsko pierwsze skrzypce gra tu oczywiście McAvoy, po raz kolejny pokazując talent do odgrywania mroczniejszych postaci. Ekspresyjność i szaleństwo sprawiają, że potrafi przerazić swoją prezencją, co jest również jego słabą stroną. Fedja van Huêt grający jego odpowiednika w oryginale ma bardziej niepozorną prezencję, co wzmacnia przekaz. Reszta obsady daje występy na pół gwizdka, nie zapadając w pamięć.

Jeżeli więc szukacie letniego thrillera na luźny wieczór, sięgnijcie po „Nie mów zła” – zapewni Wam niemal dwie godziny rozrywki. Szukający jakości i mocniejszych treści lepiej zrobią, wybierając duńskich „Gości”. W obu przypadkach będzie to bezpieczniejsza opcja niż weekend z nieznanymi. **Ave!**

# TRANSFORMERS POCZĄTEK

## ROBOTY KOPIUJĄ ROBOTY

**JUŻ od dobrych czterech dekad trwa bratobójcza walka Autobotów i Deceptikonów, tocząca się w różnych zakątkach galaktyki. Każdy konflikt musi mieć jednak swoje źródło, które tym razem poznajemy dzięki animacji.**

*~Hefajstos*

Hasbro, właściciel marki (opartej o Diaclone japońskiej firmy Takara Tomy), już od lat osiemdziesiątych wykorzystuje medium, by za pomocą filmów i seriali sprzedawać kolejne serie swoich zabawek. Z jakością takich reklamówek różnie bywa, jednak seria wciąż żyje i ma się dobrze.

### **Dobra robota, Robocie**

Cybertron, w pełni zmechanizowana planeta zamieszkała przez roboty napędzane przez Energon. Miejsce, gdzie elity mają moc przemiany w pojazdy, a reszta maszyn pracuje w kopalniach i sortowniach. Nadzieją na lepsze jutro jest odnalezienie Matrycy Przywództwa, dzięki której życiodajny Energon popłynie szerokimi strumieniami.

O tym właśnie marzy Orion Pax (Chris Hemsworth), pracujący w kopalni z przyjacielem D-17 (Brian Tyree Henry) pod przewodnictwem Elity-1 (Scarlett Johansson). W wyniku serii niefortunnych zdarzeń zostają zesłani do sortowni, gdzie poznają B-127 (Keegan-Michael Key). Znalaziona wśród śmieci i złomu mapa może doprowadzić ich do legendarnego artefaktu, zmieni jednak wszystko w ich życiu.

### **I am Optimus Prime, and I send this message**

Największym problemem „Transformers: One” jest historia sprowadzająca się do odhaczania najbardziej sztampowych punktów na liście. Mamy więc przesadnie optymistycznego bohatera o skromnym pochodzeniu, przyjaźń z bardziej przyziemną jednostką, różnice między warstwami społecznymi, zdradę oraz moralne lekcje. Sprawia to, że historia nie angażuje widza.

Nie pomaga również oryginalny dubbing, w którym po raz kolejny dostajemy wielkie nazwiska. Słyszymy więc Hemswortha i Johansson zamiast odgrywanych przez nich postaci. Keegan-Michael Key prezentuje się nieco lepiej (a przynajmniej nie jest tak świdrująco irytujący, jak w „Super Mario Bros. Film”), ale nie umywa się do Fishburne’a, Buscemiego czy Hamma.

Jeżeli chcecie zabrać pociechy do kin, wybierzcie coś innego – „Dzkiego robota”, „Smoka Diplodoka” lub którąś z powtórek Ghibli. Kolejnych „Transformersów” można obejrzeć na VOD, a lepiej nawet wybrać coś ze starszych animacji. **Ave!**



PHOENIX GAGA  
FOLIE  
JOKER  
À DEUX

MAKAO I PO MAKALE



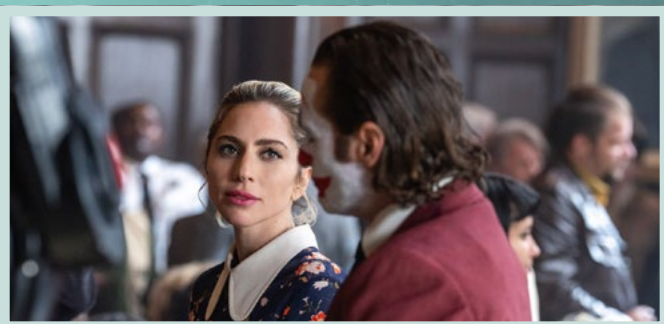
**GDY** pięć lat temu do kin trafił „Joker” w reżyserii Todda Phillipa, nikt nie przypuszczał, jak ogromnym sukcesem finansowym się okaże. Żyjemy jednak w społeczeństwie, a grube szczyby lubią pieniądze, postarano się więc o sequel. Puenty jednak – tak jak i sukcesu – brak.

~Hefajstos

Warner Bros. musi mieć nie lada zagwozdkę próbując zrozumieć przyczynę tej porażki. Mieli za sobą solidny fundament części pierwszej (choć moim zdaniem filmu zdecydowanie przecenionego), świetną obsadę, tego samego reżysera oraz dwieście milionów w amerykańskiej walucie. I mimo tak dobrych składników, wyszedł klops.

### Encore, jeszcze raz...?

Minęły dwa lata od pamiętnego dnia, gdy Arthur Fleck (Joaquin Phoenix) zabił na wizji prowadzącego talk show Murraya Franklina (oraz kilka innych osób). Czekając na rozprawę sądową, pogodzony z losem, spędza swoje dni w apatii na oddziale zamkniętym szpitala w Arkham. Wszystko zmienia się, gdy w drodze na rozmowę ze swoją prawniczką (Catherine Keener) spotyka Lee (Lady Gaga). Zauroczenie sprawia, że mężczyzna zaczyna walczyć o siebie.



Wszystko zmienia się, gdy trafia na sądową salę. Będący jego przeciwnikiem młody zastępca prokuratora okręgowego Harvey Dent wnioskuje o karę śmierci, tłum domaga się kolejnego krwawego show, a miłość okazuje się nie być słodkim stanem. Arthur balansuje na granicy własnej psychiki i musi zdecydować, które „ja” jest tym prawdziwym.

Historia wydaje się więc podążać w odpowiednim kierunku, składając się na opowieść o stłamszonym człowieku próbującym uratować własną osobę ukrytą pod maską idei. Problem w tym, że całość ciągnie się niemiłosiernie i nie pozwala widzom na zaangażowanie się w całą opowieść. Przeplatana wstawkami musicalowymi (często

wprowadzanymi bez ładu czy pomysłu) opada na dno. Nie pomaga również ciągłe wskazywanie na wydarzenia z części pierwszej.



### Arthur pod innym imieniem nie interesowałby nas tak samo

Aktorsko mamy wysoki poziom, choć główna para nie mogła w pełni rozwinąć skrzydeł. Phoenixowi brakuje nieco oddechu, jego bohater przez sporą część czasu po prostu jest. Gaga przez większość czasu śpiewa, co z pewnością zadowoli fanów jej muzyki. Jej Queenie ma dla siebie jednak mniej czasu i przegrywa z drugim planem.

A ten jest na zupełnie innym poziomie. Brendan Gleeson jako Jackie Sullivan to strażnik z sadystycznymi tendencjami, który ściąga bohatera na ziemię. Catherine Keener jako Maryanne Stewart, prawniczka głównego bohatera, robi wszystko, by mu pomóc i widać wyraźnie, jak bardzo jej zależy. Steve Coogan jako bezlitosny dziennikarz Paddy Meyers przeprowadza wywiad nie zważając na Arthura. Każda z tych postaci sprawia, że warto poświęcić czas na seans.

Audiowizualnie mamy tu wysoki poziom nie odbiegający od pierwowzoru. Nie ma tu jednak nic, czego byśmy nie widzieli, zaś musicalowe wstawki, mimo ociekania latami osiemdziesiątymi, pasują tu jak pięść do nosa.

### Zmyj ten makijaż, synku

Nie dziwi więc sromotna porażka „Folie à Deux” w kinach, gdy film okazał się nie być ani dla fanów (tych, którzy film zrozumieli, jak i tych, którzy wyciągnęli własne wnioski), ani dla widzów zaczynających z postacią. Przed seansem warto jednak pamiętać, że to nie jest znany z Batmana Joker, ani też ta sama Harley – oszczędzi Wam to rozczarowań. Oszczędzić możecie również na bilecie kinowym, albowiem z końcem października film trafi na VOD. **Ave!**



**PAŹDZIERNIK** jest miesiącem, który przez Halloween (strategicznie umiejscowione na jego końcu) kojarzony jest z horrorami. W kinach panuje jednak gatunkowa posucha, nie dziwi więc, że niszowe kino amerykańskie świeci swoje triumfy.

~Hefajstos

„Terrifier 3” to trzecia główna odsłona cyklu (oraz piąty film ogółem) o morderczym klaunie Arcie, który z diabelskim uśmiechem pełnym próchnicy i krwi zabija kolejne ofiary wykonane z gumy oraz plastiku. Jakoś miejsce w panteonie celuloidowych rzeźników trzeba zdobyć.

### Zabili go i uciekł

Minęło pięć lat od tragicznego w skutkach Halloween, w czasie którego Sienna (Lauren LaVera) i jej młodszy brat Jonathan starli się z milczącym psychopatycznym klaunem Artem (David Howard Thornton). Etykieta final girl nie oznacza jednak świętego spokoju, albowiem zdekapitowany morderca odzyskuje głowę za pomocą demonicznej magii i wyrusza na kolejną morderczą eskapadę.

Na czas świąt Bożego Narodzenia Sienna opuszcza szpital psychiatryczny, by spędzić kilka spokojnych dni w domu ciotki Jess, jej męża Grega oraz ich córki Gabbie. Cicha noc zmienia się więc w bardzo krwawą noc, a czerwony będzie nie tylko strój Świętego Mikołaja.

### Dead...ly boring

Tyle w zasadzie z fabuły, która jest tylko pretekstem do kolejnych scen przerysowanej przemocy. Reżyserowi Damienowi Leone nie można odmówić fantazji (choć sporo tu zapożyczeń z większych tytułów, a i miłośnicy gatunku widzieli niemal wszystko), brakuje mu jednak finezji. Art wymachuje więc tym co ma pod ręką, odcinając kawałki ciała, ściągając skalpy i wrywając kończyny. Aniołki robione w kałuży krwi nikogo nie przerażają.

Pantomimiczny background Thorntona wciąż wnosi sporo do jego postaci, ale nawet on ucieka się do palety tych samych min i ruchów. Jest jedną dobrą przeciwwagą dla drewnianego aktorstwa pozostałych członków obsady. Również efekty nie powalają sprawiając, że każda scena krwawej akcji wygląda tandetnie i głupio. Anatomia? Po co to komu.

Mimo wszystko, przy odpowiednich trunkach i przekąskach, „Terrifier 3” może zapewnić nieco rozrywki w dość skostniałym podgatunku slasherów. Zwłaszcza, że nie dłuży się aż tak, jak poprzednia odsłona. **Ave!**





# REKRUTACJA OTWARTA

## ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

redakcja@equinoxtimes.pl



ZA DARMO



CZYTAJ, UDOSTĘPNIJ,  
WSPÓŁPRACUJ LUB DOŁĄCZ



HEJ SIUP, STOLIK ZRÓB!

THE LEGEND OF

**ZELDA**<sup>TM</sup>

Echoes of Wisdom

**MINĘŁY** dekady od czasu, gdy opowiedziano nam pierwszą legendę o dzielnym Linku ratującym księżniczkę Zeldę z rąk okrutnego Ganona. Interpretacji historii przez lata było sporo, i choć zmieniają się detale, jej rdzeń pozostaje zawsze taki sam. No, prawie zawsze.  
~Hefajstos

Zdarza się bowiem twórcom nieco zmienić czy to cel i miejsce akcji, zdarzało się również, że złu naprzeciw wychodzi nie Link, a tytułowa Zelda. I choć pierwszy raz dostaliśmy taką możliwość w roku 1993 przy okazji „Zelda: The Wand of Gamelon” na konsolę Philips CD-i (drugą w 1996 w „Zelda’s Adventure” na tej samej platformie), to dopiero teraz postarano się o produkt oficjalny.



## A jak Adventure, Z jak Zelda

Królestwo Hyrule. Oto przez pewną świątynię przechodzi zakapturzona postać, uzbrojona w magiczny miecz oraz tarczę. To Link, dzielny elf, którego zadaniem jest uratować księżniczkę Zeldę, przy okazji dając nauczkę niecnemu Ganonowi. I choć bohater pokonuje antagonistę, wpada w dziwną, magiczną szczelinę. Szczeliny te zresztą otwierają się po całym kraju, grożąc jej mieszkańcom.

Tak też na barkach Zeldy spoczywa brzemień zażegnania kryzysu. Z pomocą wróżki Tri, odziana w różdkę pozwalającą kopiować i tworzyć echa przedmiotów oraz stworzeń, podróżuje po Hyrule rozwiązując kolejne problemy i odkrywając, kto za tym wszystkim stoi.

I to właściwie tyle. Fabułę poznajemy odwiedzając kolejne wioski zamieszkałe przez różne rasy i pomagając w zamykaniu lokalnych szczelin. Dialogi nie są jednak najmocniejszą stroną tytułu – są dość jałowe, a brak dubbingu (a nawet klasycznego handheldowego klikania)



tylko to uwydatnia. Nie spodziewajcie się też zwrotów akcji i zaskoczeń – jest tak prosto, jak to tylko możliwe.

## Echo sukcesu

Przeciętna i niezbyt przemyślana historia skutecznie studzi nasz zapał do eksplorowania świata, zwłaszcza że niewiele więcej jest w nim do roboty. Mamy oczywiście do dyspozycji kilka lochów i jaskiń do eksploracji, nagrody w nich nie są jednak warte świeczki. Również questy poboczne to na ogół „pokaż mi X” albo „zanieś Y tam”.

I do tego służą nam echa, czyli magicznie tworzone kopie. Te zdobywamy poprzez eksplorację i walkę, każde z nich ma też swój określony koszt. Taktyczne wykorzystanie posiadanych opcji jest kluczem do sukcesu. Nie oznacza to jednak, że księżniczka tylko stoi. W trakcie przygody dostaniemy bowiem możliwość używania miecza i łuku, jest to jednak odpowiednio limitowane paskiem energii, co jest sensownym rozwiązaniem.

Same szczeliny również nie zachęcają. Trafimy na mniejsze (w których musimy znaleźć kilka znajdziek) i większe (w których przechodzimy przez labirynt i pokonujemy bossa), a wszystkie przeniosą nas do Still World, w którym prawa fizyki są... lekko nagięte.





### Hey, look!

Grafika wygląda ładnie i prosto, przypominając kolekcjonerskie figurki. Gra działa na silniku remake'u „Link's Awakening”, co potrafi być problemem. Nie tylko ciężko ocenić wysokość, ale też wycelować. Przygotujcie się więc na spadanie i chaotyczne ustawianie stolików. Problemem jest również klatkaż – dość często widać spadek płynności (na mniejszym ekranie nie przeszkadza to tak bardzo, gorzej, gdy konsola jest w docku i gramy na telewizorze).

Na plus zasługują projekty bossów – są ciekawe i przemyślane, świetnie wpisują się w lokację, w których ich umieszczono. Do ich pokonania nie wystarczy brutalna siła (a przynajmniej nie zawsze), a dróg do sukcesu jest zawsze kilka.

Muzyka również nie łapie za serce. Choć to, co leci w tle brzmi przyjemnie dla ucha, nie zapada w pamięć – po wyłączeniu konsoli nie byłam

w stanie zanucić ani jednej melodii. Nie pomagają również wspomniany brak voice actingu, co daje całkiem smutny efekt.

### Well excuse me, Princess

Dla kogo więc nowa Zelda? Na pewno dla tych, którzy swoją przygodę z serią dopiero zaczynają

i nie chcą zagłębić się w znacznie większe „Breath of the Wild” lub też szukają czegoś prostszego na krótsze posiedzenia. Lepiej jednak w tej cenie zgarnąć nową wersję „Link's Awakening”, a spin-offem zainteresować się, gdy stanieje. Bo choć to gra przyjemna i urocza, to na platformie znajdziecie lepsze. **Ave!**



# IMLADRÍS

KRAKOWSKI WEEKEND Z FANTASTYKĄ

9-11 LISTOPADA 2024



# Małpa i Miecz.

## Retrospektywa serii

# MONKEY ISLAND

Cz.4

**CIAO tutti i arrr!** Już po raz czwarty spotykamy się na pokładzie retrospektywnej łajby, by zapoznać się lepiej z serią Monkey Island™! Zgodnie z zapowiedzią, dzisiaj czeka nas niemała rewolucja, porzucamy bowiem płaskie plansze i wpływamy na wody grafiki trójwymiarowej! Z jej pomocą – a może wręcz przeciwnie – będziemy musieli uciec z tytułowej Małpiej Wyspy™. Kamraci, oto wydane w roku 2000 „Escape from Monkey Island™”!

~Malvagio

### Tak działa Wolny Rynek™

Gra rozpoczyna się w chwili, gdy Guybrush i Elaine kończą swój trzymiesięczny miesiąc miodowy, powracają na Melee Island™, gdzie pani Marley-Threepwood pragnie znów zająć się pracą gubernatorki. Czekają ich jednak niemiła niespodzianka, Elaine została bowiem uznana za zmarłą, jej posiadłość przeznaczono do rozbiórki, a co gorsze, rozpisano wybory na nowego zarządcę wyspy. A to wciąż nie koniec problemów, całym Karaibom i pirackiemu stylowi życia zagraża bowiem bogaty inwestor z Australii (sic!), który zdaje się maczać palce we wszystkich nieszczęściach... Młode małżeństwo będzie miało pełne ręce roboty, by rozwiązać jakoś cały ten ambaras. A raczej będzie je miał Guybrush, robiąc to, co potrafi najlepiej – podejmując szereg pozornie bezsensownych czynności!

Tak z grubsza prezentuje się fabuła. Na usta ciśnie się od razu jedno pytanie – zaraz, zaraz, ale gdzie jest LeChuck? Miłośników nieumarłego pirata uspokajam, że oczywiście on również powróci, ale jego rola została mocno ograniczona. Szczerze mówiąc, mam co do tego mieszane uczucia, z jednej strony powiew świeżości na villainowej scenie powinien być czymś dobrym, z drugiej... to jednak LeChuck. Arcynemesis Guybrusha (nie wspominając o byciu uciążliwym natrętem dla Elaine), yin dla jego yang i tak dalej. Zastąpienie go zręcznym, australijskim biznesmenem wydaje się... niewłaściwe. Nawet jeśli Ozzie Mandrill wypada całkiem dobrze jako villain, a uczciwie muszę przyznać, że ma w sobie „to coś”, nawet jeśli w mniejszym stopniu niż LeChuck.





Wydaje mi się, że wątek ich współpracy można było rozwiązać lepiej.

### Wielokąty wielce kłujące w oczy

Problem „Ucieczki” polega na tym, że to samo da się powiedzieć o wielu innych elementach. Nie udawajmy, że nie widzimy tego słonia w składzie porcelany, wczesna grafika 3D zestarzała się OKROPNIE. Wydaje mi się, że transfer w trzeci wymiar odbył się zbyt wcześnie i gra lepiej wyszłaby na pozostaniu dłużej tylko w dwóch. Ze wszystkich odsłon serii, wliczając w to nawet te, których jeszcze nie omawiałem, to jej chyba najbardziej przydałby się remaster – i jak na złość, ona akurat żadnego nie otrzymała. Pikselart pierwszych dwóch odsłon wciąż prezentuje się estetycznie, warstwa graficzna „Kłątwy” to majstersztyk, a „Ucieczka”... te topornie ciosane bryły i mało szczegółowe tekstury naprawdę kłują w oczy.

Co nie znaczy jednak, że nie można się do nich przyzwycząić, po paru godzinach przyzwyczaiłem się do wizualistów na tyle, że niektóre ich elementy zaczęły mi się nawet podobać. Z silnym naciskiem na „niektóre”, jako że na przykład LeChuck – który w tej odsłonie potrafi płynnie przeskakiwać między swoimi postaciami z poprzednich tytułów – wygląda w porządku w zasadzie tylko jako duch. Forma demoniczna jest po prostu brzydka niczym tanie CGI, za to jako zombie... do teraz nie wiem, na co właściwie patrzyłem. Widziałem raczej krokodylowatego K. Roola z serii o Donkey Kongu, zamiast nieumarłego pirata. Ale to właśnie modele postaci prezentują się najgorzej. Scenerie, po których biega w tę i nazad Guybrush, wciąż mają w sobie

ten czar starych gier ze stajni LucasArts i powykrzywianych cudacznie lokacji. Toporność i nieforemność trójwymiarowych brył zostaje więc zagospodarowana jako atut.

### Tym piratem nie da się kierować!

Do wczesnego 3D można się przyzwycząić, ale do spartaczzonego sterowania już niestety niekoniecznie. „Ale jak można zepsuć sterowanie w przygodówce point & click?”, zapytacie. Otóż na przykład przez wyłączenie z równania myszki. Właśnie tak, możecie wyrzucić poczciwe gryzonia za okno, „Escape from Monkey Island™” ich w ogóle nie obsługuje! Korzysta się jedynie z klawiatury i uwierzcie, kiedy mówię, że jest to straszliwie niewygodne. Guybrushem kierujemy za pomocą strzałek, dostępne czynności przewijamy klawiszami page up i page down, po czym zatwierdzamy swój wybór Enterem. Ale tylko, jeśli chcemy akurat przyjrzeć się czemuś na planszy, bo żeby czegoś użyć albo podnieść, najpierw musimy wcisnąć kolejno U i P. Naprawdę zrezygnowaliśmy z wygody myszki dla czegoś takiego? Oczywiście można zmienić konfigurację klawiszy, ale niewielka to pociecha.



Nie pomaga też fakt, że bez myszki nie ma też kursora, zdarzają się więc sytuacje, w których nie jest jasne, z czym dokładnie chcemy wejść w interakcję. Jest to uciążliwe tym bardziej, iż w kierowaniu Guybrushem brakuje precyzji, a niekiedy wystarczy tylko drobny ruch, by nasz Potężny Pirat™ zrobił coś innego, niż planowaliśmy. Gdyby gra ograniczała się do zagadek pokrętnie logicznych, byłoby to w zasadzie jedynie niewielkim mankamentem. Niestety, „Ucieczka” postanowiła skorzystać z bardziej

zręcznościowego sterowania i uraczyć nas łami-główkami, w których ważna jest właśnie precyzja i wycucie czasu – ten zaś jest ograniczony. We znaki może się to dać szczególnie na tytułowej wyspie, gdzie wyróżnić można kilka zagadek „głównych” – i wszystkie bazują na zręczności naszych palców. Możecie sobie wyobrazić, że jest to niezwykle irytujące, zwłaszcza przy zestawieniu z poprzednią odsłoną serii, która sterowanie uprościła na rzecz wygody gracza.



### Małpowanie małp

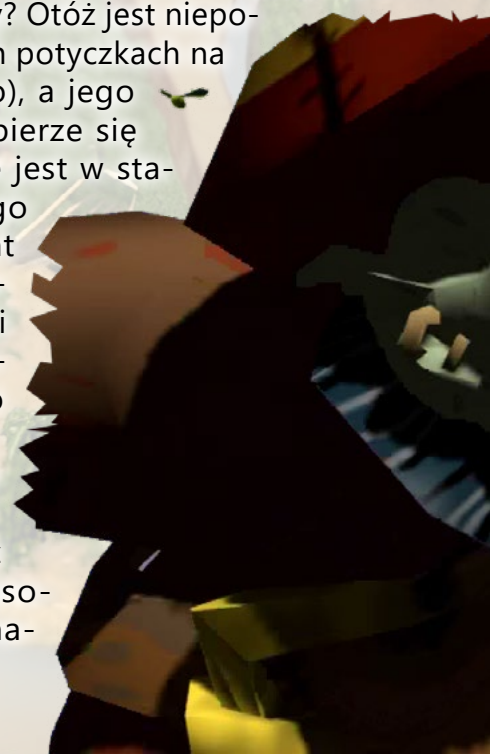
Wiem, że zamienia się to w litanię narzekań, ale nie mogę nie wspomnieć o jeszcze jednym uciążliwym elemencie – jej odpowiedniku walki na miecze. Tym razem będziemy musieli pojedynkować się z małpami w rozgrywkach MONKEY COMBAT, by zdobyć ważny fabularnie przedmiot. W samych założeniach pomysł wydaje się ciekawy i nie mogę odmówić mu, że jest zabawny, ale teoria jedno, a praktyka drugie. Mamy tu do czynienia w zasadzie z rozbudowaną wersją kamień–papier–nożyce. Podczas starć musimy przyjmować określone pozycje

bojowe, z których każda kontruje dwie inne, naszym celem jest oczywiście zabicie HP przeciwnika do zera. Przełączanie się pomiędzy nimi wymaga określonych komend, których, rzecz jasna, Guybrush musi się wcześniej nauczyć, tocząc pojedynki.

Na czym polega więc problem? Właściwie znów na uciążliwości i czasochłonności całego procesu. Nie dość, że każda postawa bojowa ma określoną komendę do przejścia w inną (czyli na przykład przejście w Anxious Ape będzie wymagało innej kombinacji w przypadku Gimby Gibbona, a innej przy starciu z Drunken Monkey), to jeszcze wszystkie korzystają z małpich pisków i pokrzykiwań. Zapomnijcie o ciętych ripostach, których humor stanowił lwią część zabawy, tutaj do dyspozycji mamy tylko „ack”, „oop”, „eek” i „chee” (komendy zawsze składają się z trzech „słów”). Budowanie bezsensownego bełkotu bezsprzecznie brzmi bardzo bombastycznie. Bleh. Gra nie posiada oczywiście żadnego dziennika, który pozwalałby wybierać poznane już zbitki, żeby przyspieszyć nieco cały proces, musimy zawsze składać je ręcznie. A jeśli małpiszony nie będą chcieli współpracować w kwestii uczenia nas nowych komend, spędzimy w dżungli naprawdę długi czas. Ach, no i zapomnijcie o wyszukaniu gotowego rozwiązania w internecie – kombinacje generowane są losowo dla każdej rozgrywki. I niby można się kłócić, że przecież tak kiedyś wyglądało granie, że teraz zawsze narzeka się na ułatwienia dla graczy, ale moim zdaniem – w tym wypadku twórcy przesadzili.

### Przed czym NIE uciekać?

No dobrze, czy zatem gra nie ma absolutnie nic ciekawego do zaoferowania? Nie jest, na szczęście, aż tak źle. Humor, za który seria jest tak ceniona, wciąż znajduje się na swoim miejscu. Wiecie, jak Ozziemmu udało się wykupić prawie całe Karaiby? Otóż jest niepokonany w słownych potyczkach na miecze (i nie tylko), a jego niezwykłość bierze się z tego, że nikt nie jest w stanie zrozumieć jego obelg przez akcent i ich ogólną australijskość. Absurd goni absurd, aż do Naprawdę Wielkiego Finału, jeśli go więc cenicie, będziecie zachwyceni. Fabułę i jej pacing również muszę ocenić wysoko – zaryzykuję na-





wet stwierdzenie, że byłby to dobry punkt na definitywne zamknięcie serii (poznajemy nawet efemeryczny Sekret Małpiej Wyspy™! No... powiedzmy, to problematyczne, ale do tej sprawy wrócę w ostatnim artykule z cyklu), gdyby tylko twórców nasza taka fantazja. Na szczęście – biorąc pod uwagę lekki niesmak, jaki pozostawiłyby po sobie rozliczne kwestie z zakresu mechaniki – nie zrobiła tego.

Ale miało być o zaletach. O dobrych elementach wizualnych już wspominałem, ale do tego warstwa dźwiękowa jest już absolutnie bez zarzutu. Soundtrack obfituje we wpadające w ucho melodie, których przyjemnie słucha się nawet poza rozgrywką. Moim osobistym faworytem będzie tu motyw muzyczny Marco de Pollo, mistrza skoków do wody, z którym Guybrushowi przyjdzie się zmierzyć na jednej z wysp. Aktorzy wcielający się w główne role również spisali się na medal, a pamiętajmy, że to dopiero ich drugie występy, remastery dwóch pierwszych części powstały później. Do roli Elaine nie wróciła Alexandra Boyd, ale zastępująca ją Charity James (co ciekawe, tylko w tym tytule) dała radę godnie ją zastąpić. A Dominic Armato i Earl Boen znów błyszczą w swoich rolach Guybrusha i LeChucka.

### **Yo, ho, ho, piracka podróż trwa**

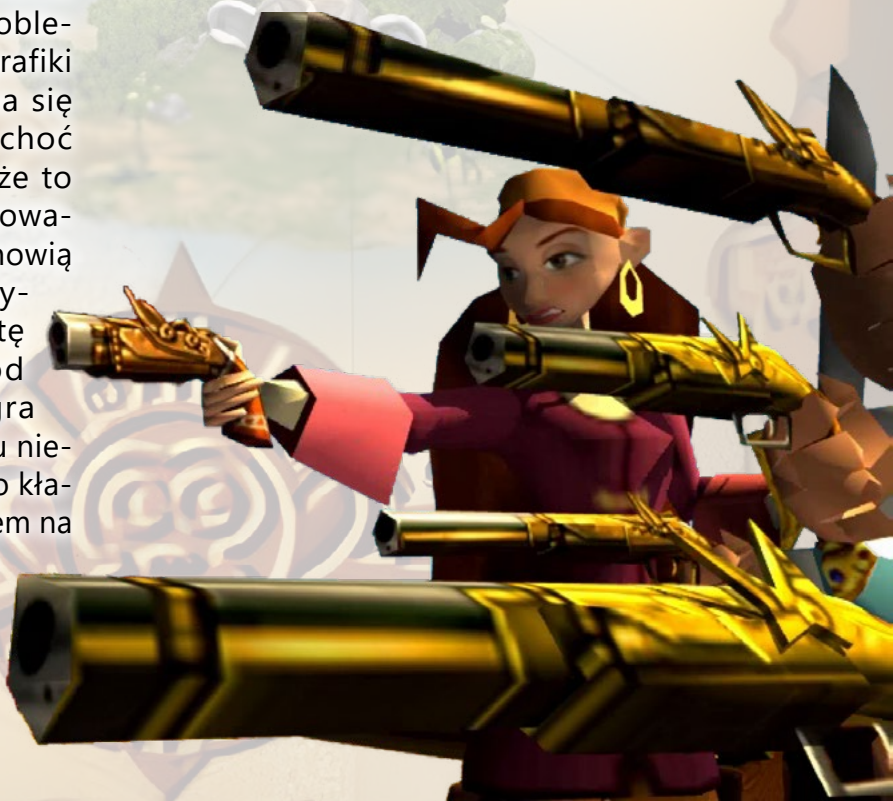
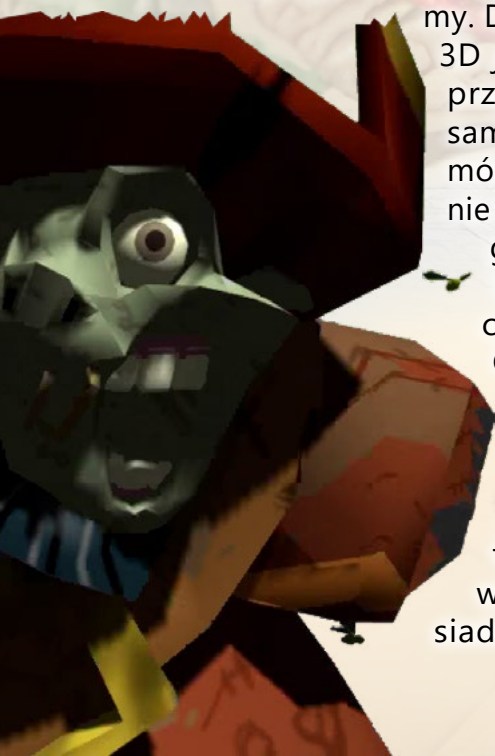
Cóż mogę dodać? Osobiście uważam „Ucieczkę z Małpiej Wyspy™” za grę z niewykorzystanym potencjałem. Wciąż pełna jest charakterystycznego dla serii humoru, ale niczym kotwica ciągną ją w dół mechaniczne problemy. Do wczesnej grafiki 3D jeszcze można się przyzwyczaić – choć sam nie wierzę, że to mówię – ale sterowanie i interfejs stanowią grzechy niewybaczalne. W tę część przygód Guybrusha gra się po prostu niewygodnie, co kładzie się cieniem na zalety, które tytuł mimo wszystko posiada. Z tym, że

zachęcają one raczej do obejrzenia jakiegoś let's playa, niż osobistego obcowania z tytułem. Takie doświadczenie mogą polecić, gra wiele zyskuje, gdy nie trzeba walczyć z jej sterowaniem.



Kolejny „X” rozkopany, kolejny skarb (?) odnaleziony... ale przed nami wciąż jeszcze kolejne! Wszyscy na pokład, kamraci, a dobrze nadstawcie uszu, następnym razem zanurzymy się bowiem w opowieściach będących jedną w wielu i wieloma w jednej. Guybrush to zapamięta.

**Arrrdios!**





**TAJWAŃSKIE** studio Red Candle Games kojarzyć można albo ze świetnie przyjętego horroru „Detention“, albo z wycofania ich kolejnego horroru, „Devotion“, ze względu na nawiązania do Kubusia Puchatka. Ich trzecia gra, „Nine Sols“, idzie w mocno innym kierunku, będąc akcyjną platformówką 2D lub po prostu metroidvania. Twórcy nie zapomnieli jednak o swoich korzeniach; w ich dziełach dalej widać nawiązania do nurtów filozoficznych i mitologii Dalekiego Wschodu, które wymieszane z futurystyką tworzą niezapomniany klimat.

~karmiczny Mimik & stoicki Samael

### W blasku chwały

Ręcznie rysowane tekstury, lekko przygaszone kolory, futurystyczno-orientalna estetyka i słodkie zwierzątka robią niesamowite wrażenie. Wnętrza są bardzo bogate w różnorodne detale, a kolorystyczna charakterystyka pomaga odnaleźć się, w jakiej lokacji się obecnie znajdujemy. Zarówno architektura, jak i wygląd przeciwników są bardzo orientalne, jednak gra nie pozwala nam zapomnieć o futurystycznych dostawkach. Przeciwnicy uzbrojeni w tradycyjną broń, jak kusze i miecze, oraz osłonięci lewitującą przed ich twarzami modułową tarczą, to żaden niezwykły widok. Mocne wrażenie zrobił na nas wąż morski, którego przywołuje się uderzeniem w dzwon, a następnie podłącza specjalnym interfejsem pozwalającym zmusić go do ciągnięcia naszej łodzi.



(W tym akapicie będą lekkie spoilery dotyczące świata)

To pozwala zwrócić uwagę na kolejny ważny aspekt grafiki, który kryje się za ładną otoczką. Świat „Nine Sols” jest niezwykle brutalny, i wyraża się to również w jego widzialnym aspekcie. Początkowa scena zawiera widok otwartego



kręgosłupa i mózgu. Większość przeciwników pozostawia po sobie rozczłonkowane, czerwone od mięsa ciała. Część z nich, poddana modyfikacji, posiada obrzmiałe, oplątane żyłami ręce, mające zwiększyć ich siłę, a psopodobne istoty, które nas atakują, w niczym nie przypominają już ludzi, którymi niegdyś były. Ta ohyda przemocy nigdy nie jest bardzo mocno podkreślona, ale jest po prostu wszechobecna przez całą rozgrywkę.



Ścieżka dźwiękowa gry nie wyróżnia się jednak specjalnie. Po przesłuchaniu jej do napisania tej recenzji możemy powiedzieć, że jest ona zrobiona bardzo dobrze, łącząc typowe dla Azji instrumenty z elektronicznymi syntezatorami. Największe wrażenie robią one w szybkich, akcyjnych sekwencjach, jednak wolniejsze kawałki wypadają na ich tle o wiele bardziej. Trudno wyobrazić sobie, żeby sama ścieżka dźwiękowa osiągnęła podobny sukces jak te z „Cupheada”, „Hollow Knighta” czy „Bastionu”.

## Jak odzyskać świat

Walka w „Nine Sols” ubogaca trochę typowe pojedynki, zmieniając je w pełen finał, nastawiony na

idealny rytm taniec. Do dyspozycji, oprócz typowego ataku podstawowego oraz uniku, mamy dwa połączone ze sobą narzędzia. Pierwszym z nich jest parowanie wrogich ataków, które zawsze ładuje nam ładunek Qi. Dodatkowo, jeżeli uda nam się sparować atak wroga w idealnym momencie, nie odniesiemy żadnych obrażeń lub odbijemy atak dystansowy. Jeżeli zrobimy to trochę za wcześnie, otrzymamy obrażenia zdolne się regenerować w czasie, jeżeli tylko uda nam się nie otrzymać żad-



nym innych. Drugim narzędziem są talizmany, które wymagają Qi do wykorzystania. Atak talizmanem powoduje przeskoczenie naszej postaci kawałek do przodu i nałożenie pieczęci na przeciwnika. Następnie musimy poświęcić krótką chwilę, by zdetonować talizman, zadając duże obrażenia przeciwnikowi. Jednakże walcząc z więcej niż jedną osobą, musimy uważać, by nikt nie przerwał nam skupienia, gdyż spowoduje to brak zadania obrażeń.

Sprawia to, że typowa walka w „Nine Sols” sprowadza się do zrozumienia schematu ataków przeciwnika, a następnie odpowiedniego parowania ich ataków, by móc zdetonować na nich talizmany, które są o wiele bardziej skuteczne od podstawowych ataków. I o ile podstawowi przeciwnicy nie stanowią specjalnego problemu, o tyle bossowie są w tej grze niesamowicie morderczy. Niesamowicie szybcy, jeżeli trafią nas pojedynczym atakiem, potrafią zamknąć nas w swoim combo, powodując zgon na miejscu. Nauczenie się schematu ich ataków będzie okupione wieloma śmierciami naszej postaci. Jednak warto je przeboleć, gdyż walki z bossami stają się po prostu ciekawe i warto zobaczyć je wszystkie.

Trochę gorzej sprawa ma się z platformową częścią gry. Brakuje trochę umiejętności, które mogłyby rozruszać naszą postać, oraz wyzwań, w których moglibyśmy te umiejętności wykorzystać. Co prawda w czasie gry pojawiają się trochę trudniejsze sekwencje platformowe, które mogą wymagać większej liczby podejść, ale będą one raczej ciekawą odskocznią od typowej rozgrywki niż wymagającą dobrego opanowania sceną, porównywalną z niesławną wodną ucieczką z „Ori and the Blind Forest”.



### Pomiędzy pierwotnymi korzeniami

W grze wcielamy się w rolę Yi, antropomorficznego kota, który zrzucony w przepaść przez innego przedstawiciela swojej rasy, uratowany zostaje przez dziwnie mieniące się korzenie, i rzucony do jednej z naziemnych wiosek. Tam podczas ceremonii oddania Dziewięciu Solom mieszkańcom wioski, dostaje się do podziemnego kompleksu pełnego strażników,



i ewidentnie znajomych mu postaci, które próbują przeszkodzić mu w dalszej eksploracji. Jednakże pchany żądzą zemsty Yi, wykorzystuje pozostawioną wcześniej sztuczną inteligencję oraz osoby, które przekonane były o jego zdradzie, do pokonania Dziewięciu Solów. Dlaczego Solarianie przybyli tutaj? Czym są wieczne Kotły? I czy da się ocalić swą duszę, stając przed niemożliwym wyborem? Tego wszystkiego dowiedzieć się można, eksplorując bogaty świat „Nine Sols”.

### Na końcu podróży

Czy w „Nine Sols” w takim razie warto pograć? Tak. Szczególnie w demo. To po prostu kolejna gra, w której git gud staje się jedną z ważniejszych maksym. I istnieje co prawda łatwiejszy poziom trudności, ale walka wpisana jest jednak w DNA tej gry. Świat przedstawiony jest również ciekawy, a jego eksploracja potrafi zaspokoić ciekawość. Jeżeli więc jesteście gotowi na wyzwanie, zapraszam do Nowego Kunlun, gdzie czeka na Was nowy, lepszy świat.



# LAILYREN

ILUSTRACJA

DESIGN POSTACI

PROJEKTY  
MERCHU

DESKTOP  
PUBLISHING



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

# PSYCHOPOMP



Open Valley

When the child looks to the sky, they will make believe about stars, planets, and other impossible things above.

Stupid

When the adult looks to the sky, they see no light, but there are no danger in nothingness.

no stars  
When the dead looks to the sky, they close their eyes, seeing that lights all along.

## Caldmen Four: The Phenomenon Light

I don't feel that I need to introduce you to the Intestellar Phenomenon that has been in the headlines for a month. One only has to look at the brilliant lights, leading you across the night sky.

The Phenomenon has caused an outright panic. Many refer to the Caldmen Four as a sign for jubilee, really?

The answer is, well, on January 16th, 2010, the Observatory in California has observed a new star.

Real World Tip



There is a Mariana Trench under every Town.

Z MŁOTKIEM  
PRZEZ  
INSTYTUCJE  
RZĄDOWE

**POD** każdym miastem znajduje się Rów Mariański. Każda placówka rządowa ma swoje katakumby, głęboko pod ziemią. Czasem potrzeba tylko drobnej pomocy, by to wszystko dostrzec. Dlatego też pewna dziewczyna postanawia stworzyć specjalny hełm, który nazwała, bardzo zwięźle zresztą, „Maszyną, która Pozwala Mi Czytać W Myślach Innych Ludzi, Kiedy Chcę”. Albo alternatywnie Psychopomp. Nie pozwolił jej on czytać w myślach co prawda, ale pozwolił jej dostrzec zupełnie inny świat. Świat, który był przed nią ukryty, ale o którym wszyscy wiedzieli. Ale teraz już żaden sekret się przed nią nie ukryje. Już nie.

~Tanatos

## Putting „Psycho” in „Psychopomp”

Jak można się domyślić ze wstępu, w „Psychopomp” nie gramy osobą szczególnie stabilną psychicznie. Wręcz myślę, że można śmiało stwierdzić, że główna bohaterka cierpi na pewnego rodzaju psychozę i paranoję. I jako ta bardzo zdrowa na umyśle osoba, zwiedzimy wiele różnych miejsc, choć na razie główne lokacje są trzy. Głównie dlatego, że jest to póki co krótka, bezpłatna wersja tej gry, a wkrótce ma wyjść wersja GOLD, która najprawdopodobniej będzie płatna, ale za to obiecuje dużo więcej kontentu. Gra zresztą jest zrobiona przez jednego gościa, więc duży szacunek, że udało mu się to osiągnąć („Psychopomp” to zresztą nie pierwsza jego gra).

No dobra, czas zacząć mówić coś więcej o samej grze – i zanim zacznę, to ostrzegam: będą SPOILERY, bo gra jest krótka i ciężko o niej mówić bez zdradzenia czegoś. Grę szczerze polecam i jeśli choćby trochę Was zaciekawiła, nawet pod względem estetycznym, to idźcie i w nią zagrajcie. Jest krótka, darmowa i dostępna na [Steamie](#) oraz [itch.io](#), więc jeśli chcecie zagrać na ślepo, to już, sio do grania.

## It's hammer time!

Grę zaczynamy od samouczka, który poza uczeniem nas poruszania się po tym, bądź co bądź, dungeon crawlerze wprowadza nas w opresyjną i depresyjną atmosferę tego świata oraz przedstawia nam totalnie normalnego psa, który w żaden sposób nie będzie ważny później. Poznajemy też naszego wiernego towarzysza przygód – młotek. Nasze narzędzie, ale w sumie co chyba ważniejsze, naszą jedyną, ale też wyjątkowo skuteczną broń.



Po ukończeniu samouczka wita nas mapa i mamy do wyboru trzy placówki rządowe: oczyszczalnię ścieków, szpital dziecięcy oraz szkołę publiczną. Od czasu do czasu zdarzy się też, że pokaże się nam zupełnie losowo na mapie dodatkowa, sekretna lokacja. Sekretne lokacje są zwykle niewielkie i uzupełniają co nieco lore gry, nigdy nie ma w nich przeciwników i ogólnie rzecz biorąc, są przyjemnym dodatkiem.

## Windą do piekła

Co do głównych lokacji, dzielą się one zawsze na dwie części: przed windą i po windzie. Przed windą mamy okazję poszwendać się po nocy po zamkniętych, mrocznych i nieprzyjaznych wyżej wymienionych przeze mnie placówkach, gdzie nasza główna bohaterka podzieli się przemyśleniami na temat każdej z nich. Czasem paranooidalnie brzmiącymi, czasem wręcz komicznymi, a czasem wreszcie zaskakująco trafnymi bądź nieco przygnębiającymi. Sekcje przed windą są zawsze bardzo krótkie, jako że bądź co bądź szukamy sekretów POD tymi wszystkimi budynkami.

A co się tam właściwie znajduje, zapytacie? Cóż. Na pewno nie jest to nic dobrego. Od chwili zjechania w dół atmosfera robi się od razu jeszcze cięższa; podziemia są ciemniejsze, brudniejsze i zdecydowanie nie jesteśmy tu mile widziani. Zamieszkują je groteskowe, paskudne stwory (no, może poza przypominającą mi sfurryfikowane mrówkojady rasą Thraitów) – czy







# AURORA

## WHAT HAPPENED TO THE HEART?

### NORWESKA ZJAWA KRADNIE SERCA

**FOLKLOR** norweski zawiera wiele nietypowych stworzeń. Trolle, huldry, mityczny Niðhögr czy ósmionogi Sleipnir. I o ile są to tylko legendy, tak magia obecna podczas koncertu Aurory sprawiła, że zastanawiam się, czy nie jest ona przypadkiem współczesną huldrą.

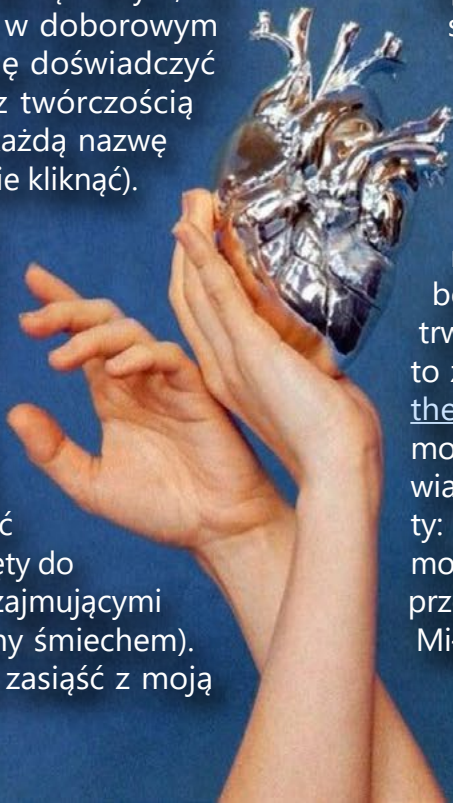
~Tanatos

Aurora Aksnes. Norweska piosenkarka, która zdobyła rozgłos swoim hitem „Runaway”, ostatnio wydała płytę „What Happened To The Heart” – a z nią ruszyła w trasę koncertową. Postanowiła też odwiedzić Polskę i to w dwóch miastach: Krakowie oraz Warszawie. Tak się złożyło, że właśnie w polskiej stolicy i w doborowym towarzystwie miałem okazję doświadczyć Aurory. Nie zapoznanych z twórczością artystki zapraszam TUTAJ (każdą nazwę utworu w artykule też możecie kliknąć). Zdecydowanie warto przesłuchać, eteryczny głos artystki i niesamowity klimat można poczuć nawet na nagraniach.

Czas zacząć relację. Zaczynając od tego, że ochrona już na wejściu wzięła mnie na stronę, żeby zdeponować łańcuch, który miałem przypięty do spodni (co zresztą z ludźmi zajmującymi się depozytem skwitowaliśmy śmiechem). Niewzruszony ruszyłem, by zasiać z moją

drugą połówką oraz mamą (której pragnę raz jeszcze gorąco podziękować za wszelką pomoc, bez niej nie mógłbym doświadczyć tego wydarzenia) na trybunach, gdzie koncert się właśnie zaczynał.

I co to był za koncert! Zaczynając od tego, że sama piosenkarka wyglądała jak duch czy zjawa w swojej kreacji, biegając, latając po całej scenie podczas swoich bardzo żywiołowych i emocjonalnych występów. Nawet jej ballady czy spokojniejsze piosenki (jak np. „Exist For Love”) były bardzo żywe i pełne energii. A gdy śpiewała piosenki mocniejsze, jak „Starving”, ten duch zmieniał się w prawdziwą banshee – gotów rozerwać na strzępy każdego, kto stanie jej na drodze. Jej obecność sceniczna jest na zdecydowanie wysokim poziomie. Pomiedzy piosenkami artystka opowiadała anegdoty z życia, poruszała ważne tematy czy też zwyczajnie śmiała się razem z widownią. Było to bardzo swobodne i aż szkoda że koncert nie mógł trwać dłużej. Jednego, czego mi szkoda, to że nie zaśpiewała piosenki „Conflict of the Mind” z jej najnowszej płyty, ale nie można mieć wszystkiego. Tak więc odpowiadając na pytanie zawarte w tytule płyty: „Co się stało z sercem?”, odpowiedzieć mogę za naszą trójkę, że zostało skradzione przez huldrę z Norwegii imieniem Aurora. Miłego słuchania!





## PORTRET BĘKARTA



**PRAKTYCZNIE niemożliwy do pokonania siłacz, ostatni przedstawiciel swojego gatunku, cudem ocalały z wielkiej katastrofy... czy to Superman? No nie do końca, kurdebele – ten tutaj jednak też potrafi dostarczyć strasznie dużo rozrywki.**

*~Ghatorr*

Lobo w naszym kraju nie ma szczęścia. Na początku wieku wyszło o nim kilka zeszytików, potem długo, długo nic, a teraz doszedł do tego tom zbiorowy „Lobo – portret bękarta”. W tej sytuacji nie można by nikogo winić za brak wiedzy o tym bohaterze (w jak najszerszym tego słowa znaczeniu). Kim jest ta postać? Galaktycznym łowcą nagród. Brutalnym. Metalowym jak wszyscy diabli. Z pokręconym poczuciem humoru. A, jeszcze urodził się na pacyfistycznej planecie, po czym wybił wszystkich jej mieszkańców jeszcze jako nastolatek. Ta seria na szczęście nie traktuje się poważnie.

Dowiadujemy się tu tego wszystkiego z kilku stron tekstu – normalnie byłoby to nudne, ale autorzy podlali to stylem i czarnym humorem. Mamy też kilka innych pomocy edukacyjnych – na przykład ilustrację świadectwa szkolnego czy reklamy fanklubu. Same komiksy opowiadają trzy historie – o starciu Lobo ze świętym Mikołajem, jego wizytach w niebie... oraz eskorcie więźnia (którym okazuje się jego nauczycielka z podstawówki) i za którym goni kilka grup.

Całość jest szalona, brutalna, radosna i zdecydowanie nieparlamentarna. Czego tu nie mamy! Balet z piłami spalinowymi, emerytki z ostrą amunicją, nadużywanie reinkarnacji, troskę o delfiny i wiele innego dobra. Wszystko to zaś okraszone odpowiednimi do klimatu obrazami, które czasem składają się z garści kształtów geometrycznych, a czasem prezentują iście anatomiczną pieczołowitość. Ma to sporo prząsnego uroku.

Nie ma tu miejsca na subtelność, umiar czy rozsądek. Akcja pędzi na złamanie karku, trup ściele się gęsto, jucha bucha, a absurd goni absurd. Przy kolejnych przygodach w niebie miałem przez chwilę wrażenie, że tego za dużo i robi się powtarzalnie, ale na szczęście mi przeszło. Jeśli lubi się takie dzikie klimaty, to warto mieć ten komiks w kolekcji.





**NIE** każdy problem można rozwiązać wygraną potyczką z przeciwnikami. Przykładowo, jak uchronić populację przed zimnem bez współczesnej infrastruktury? Tego rodzaju perspektywy przedstawia koreański komiks internetowy o nazwie „The Greatest Estate Developer” autorstwa Lee Hyun Min oraz Kim Hyunsoo. Jest on adaptacją webnowelki o tym samym tytule.

~rain

Struktura fabuły opiera się na gatunku isekai – postać z czasów współczesnych zostaje przeniesiona w miejsce pełne magii, które rządzi się prawami świata fantastyki. W tym wypadku główny bohater zamieszkuje świat znanej mu nowelki. Ma on dostęp do systemu, który pozwala na rozwijanie umiejętności oraz przywoływanie pomocników. Jednakże, w przeciwieństwie do innych tytułów tak się rozpoczynających, jego umiejętnością specjalną z pierwszego życia jest bycie studentem inżynierii budownictwa.

Poza głównymi filarami akcji oraz zarządzaniem placem budowy w komiksie występuje akcent komediowy. Jednakże, przy tak dużej ilości rozdziałów, niektóre żarty niestety stają się lekko powtarzalne. Pomimo humorystycznego tonu, postacie nie stoją w miejscu. Kolejne wątki

fabularne nie tylko rozwijają zdolności fizyczne bohaterów, ale też ich światopogląd. W trakcie konstrukcji pojawiają się nieprzewidziane problemy, przy rozwiązywaniu których postacie mają okazję się wykazać.

Jakość rysunku jest utrzymywana na stałym, przyzwoitym poziomie. Podejście stylistyczne nie odstaje specjalnie od innych webtoonów. Atutem, który najbardziej zapada w pamięć, jest ekspresywność postaci. Dzięki temu nośnikiem komedii są wyrazy twarzy przerysowane na kształt karykatury.

Webtoon w naturze swojego medium przystosowany jest do ekranów telefonu i czytania w orientacji pionowej. Z tego powodu panele organizowane są w sposób prosty – jeden pod drugim. Pozwala to na kierowanie wzroku liniami akcji oraz tekstami z góry na dół, co poprawia czytelność treści. Częste są zbliżenia na twarz lub na całe ciało w celu oddania mimiki bądź dynamiki w scenach akcji. Szersze ujęcia scenerii oraz budowy występują bardziej sporadycznie, jedynie jeżeli są potrzebne.

Komiks jest wart polecenia czytelnikom szukającym nieprzeciętnej historii isekai, która nie zawsze bierze siebie na poważnie.

Webtoon jest dostępny w języku angielskim pod adresem [The Greatest Estate Developer](#).



# NUMER ŻYWI



# YCH TRUPÓW



# ZOMBIE LAND SAGA

# Akcja Re-ANIMACJA



**MŁODZI** ludzie mają przed sobą całe życie. Planują kariery, zakładają rodziny, pragną spełniać marzenia. Czasami los jest jednak przewrotny i rzuca im kłody pod nogi. Albo ciężarówki.

~Hefajstos

Nieszczęśliwe zdarzenia nie zawsze oznaczają koniec, nawet jeżeli spotkał nas koniec ostateczny. Tam gdzie zamykają się drzwi (tudzież wieko trumny), tam otwierają się kolejne. Nie zawsze przez nas – ale jednak.

## Kolejno odlicz, od 0 do Z

Licealistka Sakura Minamoto rozpoczyna kolejny dzień z uśmiechem. Pełna optymizmu i samozaparcia przygotowuje się do złożenia aplikacji na idolkę. Zderzenie z ciężarówką przerywa zarówno podróż, jak i życie bohaterki.

Dziesięć lat później dziewczyna budzi się w opuszczonej posiadłości, gdzie odkrywa, że jest zombie. Poznaje tam też sześcioro innych dziewcząt: Saki, Ai, Junko, Lily, Yugiri oraz Tae. Pod wodzą ekscentrycznego Kotaro Tatsumi mają przed sobą jeden cel: stworzyć muzyczną grupę idolek i ocalić prefekturę Sagi.

Śledzimy więc jak zespół stawia kolejne kroki, rozwiązuje własne życiowe problemy i zacieśnia więzi – wszystko to w solidnych komediowych ramach. Niech Was jednak nie zwiedzie kolorowa kreska i lekki (momentami kiczowaty) ton. Ta z pozoru prosta historia skrywa znacznie więcej, niż mogłoby się wydawać.

## Życie po niezyciu

Za animację odpowiedzialne jest studio Mappa, co gwarantuje jakość. Twórcy dobrze wiedzą, jak operować barwami i światłem, by wydobyć zombiefikację bohaterek, jednocześnie podkreślając przy tym charakter poszczególnych scen. Nieco gorzej wypadają fragmenty występów – przez cały czas miałem wrażenie, że oglądam renderowane vocaloidy lub bardziej niemrawe Vtuberki.

Muzycznie jest ok – wiele zależy od tego, na ile lubujecie się w gatunkach j-idol i j-pop. Teksty piosenek nie są szczególnie głębokie, ale całości słucha się całkiem przyjemnie (zwłaszcza openingu!)

Jeżeli więc szukacie czegoś lekkiego z ogromnym sercem i nutką makabrycznego humoru – sięgajcie śmiało. Pamiętajcie jednak obeerzeć też „Zombie Land Saga Revenge”, czyli dalsze losy grupy. Wszak Saga musi być kompletna. Ai! Znaczy... **Ave!**



# Zombie Zombie

## Noc żywych pikseli



**ZOMBIE**, popularnie zwane żywymi trupami, mają tę właściwość, że ciężko je zabić. Nic więc dziwnego, że w popkulturze utrzymują się od niemal stu lat, skutecznie broniąc się przed rozkładem i bezlitosnym zębem czasu.

~Hefajstos

„Od niemal stu lat” jest jednak nieco naciągane, bo choć pierwszy film o tej tematyce pochodzi z 1932 roku, to zombiaki jakie znamy dziś (od)rodziły się pod koniec lat sześćdziesiątych za sprawą George’a A. Romero i jego „Nocy Żywych Trupów”. A z taśmy filmowej na nośniki gier wideo droga krótka.



wypełnione po brzegi chodzącymi trupami. „Po cóż je zbiera?” zapytacie, a odpowiedź jest prosta – po to, by je zrzucić. Wszystko to dla oczyszczenia świata oraz zdobycia punktów (wszak dopiero wychodzimy z salonów arcade).

Gra odbywa się w rzucie izometrycznym, robiącym w połowie lat osiemdziesiątych fenomenalne wrażenie. Stoi jednak za tym również trudność w określeniu głębi i manewrowaniu wąskimi ścieżkami. Często zdarzy się więc, że podążycie tą samą drogą, co miłośnicy mózgow. Muzyka to osobny poziom – dzięki wykorzystaniu Sinclair ZX Interface 1, dźwięki w formacie MIDI mogły być odgrywane w systemie dwukanałowym.



### Osiem bitów wiecznie żywe

Obecnie nie brakuje na rynku ciekawych gier związanych z tematyką żywych trupów. I choć ciężko dziś znaleźć oryginalne wydanie na taśmie, grę można znaleźć w serwisach Abandonware i odpalić na symulatorze. Warto, chociażby po to, by zobaczyć jak to onegdaj było. Wszak są tytuły, które zachowują świeżość mimo dekad na karku. **Ave!**

### Mózgi na taśmie (magnetofonowej)

Jest rok 1984. Sandy White i Angela Sutherland jako Spaceman Ltd wydają swoją pierwszą w historii grę o zombie. Zatytułowana „Zombie Zombie” (so nice it’s spelled twice!) opowiada o pilocie helikoptera, który samotnie przemierza zniszczone miasto





# STATE OF DECAY 2

ZOMBIE! ODEJDŹ NO OD FLOTY!



**JAK** wszyscy wiemy, przeżyć podczas apokalipsy zombie nie jest łatwo. Jeszcze trudniej natomiast jest utrzymać społeczność. Ba! Nawet i bez apokalipsy zombie nie jest to łatwe, o czym wiedzą ludzie, którzy się tym zajmują (jak choćby nasi ukochani naczelni). **State of Decay 2** sprawdza nasze umiejętności przetrwania, jak i zarządzania wrzucając nas w otwarty, zainfekowany i często bezlitosny świat.

~Tanatos

## W grupie różnie

Grę zaczynamy od wybrania pary bohaterów o różnej historii i charakterach. Cechy każdej postaci różnie wpływają na resztę przyszłej postapokaliptycznej społeczności. Czy to w pozytywny sposób, przykładowo zarażając optymizmem, czy w negatywny, choćby głośno chrapiąc. Historia z kolei ma wpływ na umiejętności danej postaci. Jeśli ktoś był informatykiem przed apokalipsą, będzie wiedział, jak się takim sprzętem posługiwać, a np. emerytka, która spędziła dużo czasu w ogródku będzie wiedzieć co nieco o roślinkach i ich sadzeniu i pielęgnacji. Na domiar tego wszystkiego dochodzą archetypy, które z biegiem czasu decydują o tym, jaką drogą podąży nasza przyszywana rodzinka, jeśli wybierzemy daną osobę na lidera.



Ale trochę wybiegam do przodu. Jak już wybierzemy nasze duo, zaś na wybór okolicy, w której chcemy grać i dostosowanie poziomu trudności. Ten jest bardzo elastyczny i jeśli w którymkolwiek momencie jakiś element gry daje nam za bardzo w kość, można go zmienić. Gra wrzuca nas w dość oczywisty samouczek, gdzie poza nauczeniem się podstaw gry dostaniemy dwie kolejne postaci do naszego nowo powstałego, teraz czteroosobowego obozu, po czym wyruszamy do wybranego przez nas wcześniej regionu.

## Witaj w nowym sąsiedztwie! Prawie wszyscy sąsiedzi mają na ciebie chrapkę!



Każdą grę zaczynamy w niewielkiej, podstawowej bazie wypadowej, która zwykle ma jakieś niewielkie udogodnienie już wbudowane, czy to generator prądu, czy to łóżka i zwykle co najmniej jeden wolny slot na wybudowanie własnego. Początkowe bazy będą skromne, aby się przeprowadzić potrzebujemy spełnić kilka warunków: Musimy mieć odpowiednią ilość ocalałych, posiadać odpowiednią liczbę punktów wpływów oraz obszar, na jakim się nowa baza znajduje musi być na terenie niezainfekowanym.

Ocalałych można werbować na kilka sposobów. Pierwszy: można spotkać ocalałego w potrzebie, a potem, jeśli jest chętny, dołączyć go do naszej społeczności. Drugą opcją jest podprowadzenie ocalałego jednej z sąsiadujących niewrogich enklaw. Im lepsze stosunki z nimi, tym łatwiej i taniej będzie takowego przekabacić. Ostatnim sposobem jest „wykupienie” za punkty wpływów postaci z uprzednio ukończonej rozgrywki. Po wykonaniu głównej misji mamy bowiem możliwość zostawienia naszego grona zombiebójców samym sobie i wprowadzenia ich do puli „dziedzictwa”.

Punkty wpływów można zdobyć na wiele sposobów, ale głównymi z nich są handel oraz zaprowadzanie porządku w okolicy. Handlujemy różnymi rzeczami, które podczas eksploracji okolicy uda nam się nazbierać zarówno z wyżej wspomnianymi enklawami, jak i podróżującymi handlarzami. Zwykle największą wartość mają przedmioty, których nie da się użyć w żaden praktyczny sposób, bądź dobrej jakości sprzęt.

## Przez shotgun do serca (plagi)

Teraz czas opowiedzieć co nieco o gnijącym daniu głównym, jakim są nasi zainfekowani milusińscy, czyli zombie. Zacznijmy od samej infekcji. Jak już wspominałem, mapa dzieli się na tereny zainfekowane i „czyste”. Na początku rozgrywki zdecydowana większość mapy będzie zainfekowana przez serca plag, bądź w krótkim czasie się taka stanie. Serca plag infekują na szerokim obszarze wszystkie budynki jak i sprawiają, że w okolicy pojawia się „krwisty” wariant zombie. Ten wariant poza byciem bardziej

agresywnym, ma dużą szansę zarazić nas krwistą plagą (Blood Plague), która, niewyleczona, zamieni ocalałego w krwistego i krwiożerczego zombie, czasem nawet na terenie własnej bazy.

Aby pozbyć się plagi musimy pozbyć się serca plagi, co łatwe nie jest, szczególnie na początku. Paskudztwo jest dość odporne na nasze ataki, ciągle przyzywa hordy krwistych zarażonych (czasem nawet tych specjalnych, o których za chwilę) i co chwilę samo atakuje odpychając postać od niego. Także jeśli nie chcecie żeby wasze postaci posłużyły jako przysmak nieżywych, polecam się dobrze do takich ataków przygotować i najlepiej nie iść na nie samemu (można wziąć ze sobą jednego towarzysza z enklawy, a w samą grę można grać w co-opie). Szczególnie że gra posiada permadeath. Tak, każdy z naszych bohaterów może zostać brutalnie rozszarpany przez zombie, a jego ciało wraz z całym lootem, który niósł zostanie w tej niebezpiecznej okolicy aż ktoś (niekoniecznie my) je zabierze.

Teraz czas na naszą wesołą menażerię. Zombiaków jest kilka rodzajów. Poza zwykłymi, które potrafią się kumulować w większe hordy i które mają również opancerzony wariant mamy kilka zombie specjalnych. Zacznijmy od tych słabszych – Screamerów i Bloaterów. Jeśli damy tym pierwszym zawołać koleżków, to będzie ciężko, zwłaszcza że te krzyki nas stunują na dłuższą chwilę. Z tymi drugimi jednak najlepiej sobie radzić na dystans i nie przejeżdżać – po śmierci wybuchają bowiem zamieniając się w chmurę gazu, która przyczepi się nam do auta. Co często wykorzystują, kładąc się nam na drogach niczym smrodliwe miny. Przechodząc do bardziej bezpośrednich zagrożeń, zostają nam Feralsi i Juggernauci. Pierwsi są odpowiednikami Hunterów z „Left 4 Dead” – niezwykle szybcy, silni i biegną na nas aby nas rozszarpać. Drugi natomiast to odpowiednik Tanka tylko ze

znaczna nadwaga, który nie jest może najszybszy, ale jak przywali, albo – co gorsza – złapie, to może nie być czego zbierać. Wszystkie z wyżej wymienionych zombiaków mogą występować również w „krwistym” wariantcie.

## Ręka, noga, mózg na ścianie!

Drogi czytelniku, jeśli brzmi to skomplikowanie, to uwierz mi, jest tego więcej, nie będę się jednak nad każdą pojedynczą mechaniką (których dochodziło na przestrzeni lat w licznych aktualizacjach) rozwodził. Czy gra się w tę grę natomiast przyjemnie? Cóż. Raczej tak, jeśli ma się odpowiednie oczekiwania. Gra nie ma za bardzo fabuły per se, posiada za to natomiast kilka wątków pobocznych i mechanik, z których wychodzi rozgrywka i „fabuła” emergentna. O ile naszym głównym celem jest zwykle zniszczenie wszystkich krwawych serc na mapie i na końcu wykonanie dużego questu lidera, tak wszystko inne, czyli głównie to, jak do tego się dojdzie, wychodzi samo po drodze i rozgrywka skupia się głównie na dość rutynowych, i na dłuższą metę powtarzalnych, czynnościach. Walka wręcz jest dość... toporna i potrafi być frustrująca, Al zresztą podobnie. Jednakże mimo tego gra potrafiła mnie wciągnąć na długie godziny, zawsze było coś do zrobienia. A to trzeba było oczyścić jedno z serc, aby odblokować dobre miejsce na przyczółek, żeby mieć dobry przypyływ zasobów, a to rutynowy wypad po żywność zamienił się w koszmar i ledwo uszło się z życiem z autem do naprawy, po co było trzeba zrobić osobną wyprawę. No rozgrywka emergentna robi swoje, nie powiem. A jeszcze dodać do tego co-opa do czterech osób z bardziej kompetentnym składem niż nasi inteligentni inaczej Al towarzysze i mamy naprawdę przyjemną rozgrywkę. Owszem, nieco zbugowaną i miejscami toporną i powtarzalną, ale naprawdę przyjemną. Miłego zadomowienia się w zombiacyjnym sąsiedztwie!





# MICHALIK

ILUSTRACJA,  
ANIMACJA,  
POSTACI,  
KOLOROWY HORROR

SOZALE:

INSTA

KOFI

ARTSTATION

FACEBOOK

TIKTOK

REDBUBBLE



M.M.



**CO mają w sobie zombie? Zgniłe flaki i zjedzone mózgi. A bardziej poważnie, zombie nie są obecne w popkulturze tak długo jak wampiry czy wilkołaki, ale jednak trzeba przyznać, że są to dość popularne stwory. Dlatego można postawić pytanie, co nas w nich przyciąga, co sprawia, że serial o zombie czy gra z tymi monstrami jest warta naszego czasu?**

*~Gray Picture*

Choć samo określenie wywodzi się z haitańskiej kultury i nie ma takie znaczenia, jakie przypisujemy mu dziś, gdyż pierwotnie oznaczało osobę wskrzeszoną przez nekromantę, która musi mu bezwolnie służyć. Jednak współczesny obraz zombie, jako żądnych mózgow nieumarłych, rozpropagował film „Noc żywych trupów” z 1968.

Jednak niezależnie od tego, w jakiej postaci przedstawiani są nieumarli, nie da się ukryć, że mają w sobie coś, co przyciąga uwagę odbiorcy. Zombie mogą odwoływać się do wielu wewnętrznych lęków człowieka. Takim podstawowym, który przychodzi na myśl, jest strach przed chorobą czy epidemią.

Ale idąc dalej, stanie się zombie oznacza pozbanienie kontroli, utratę człowieczeństwa. Może też zahaczyć o jakieś lęki przed śmiercią, a raczej o brak życia po śmierci?

Bardzo lubię temat zombie. Głównie dlatego, że można do niego podejść na tak wiele różnych sposobów. Od najbardziej prostego przedstawienia nieumarłych jako bezmózgie istoty, które wypełnia się toną ołowiu. Być może to dość nudna

i mało kreatywna wersja, ale trzeba przyznać, że przecież strzelanie do zombie w takim „Left 4 Dead 2” jest bardzo satysfakcjonujące. Po opowieści, które nadają tym istotom więcej świadomości, próbują je przedstawić w bardziej... ludzkim świetle? Tutaj mogę z całego serca polecić mój ulubiony serial o zombie, czyli „iZombie”. Zombie i zagadki kryminalne! Jednak najciekawszym, w mojej opinii, jest podejście, gdzie truposze są jedynie pretekstem, punktem wyjścia, do opowiedzenia historii o losie i być może naturze ludzi, jak np. w serialu „The Last of Us”

A poza tym wszystkim, to bardzo zabawne jak w filmie starają się ze wszystkich sił, żeby nie użyć słowa

zombie, tylko jakieś szwędacze itp.



# Prawdziwe zombie

## Pasożyty i zombie

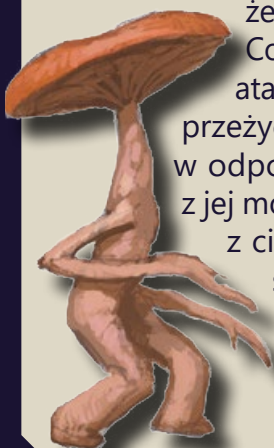
**GRY i serial „The Last of Us” rozpropagowały pomysł, że za przemianę w krwiożercze zombie może odpowiadać pasożyt. Jak to często bywa, fikcja inspirowana jest rzeczywistością, a wśród pasożytów przejmowanie kontroli i zmienianie zachowania żywiciela to dość powszechnie stosowana sztuczka.**

~Gray Picture

### Grzyb rozsadził mi głowę

Pasożyt ze wspomnianego we wstępie dzieła to oczywiście grzyb z rodzaju *Cordyceps* i choć w prawdziwym świecie nie potrafi on zmieniać ludzi w mózgożerców, to ma całkiem makabryczne zdolności. *Cordyceps* atakuje głównie bezkręgowce, np. mrówki. Jak się jest grzybem, to chce się rozprzestrzenić swoje zarodniki na jak największy teren. A to najlepiej zrobić z wysoka. Dlatego niektóre gatunki grzyba wydzielają substancje, które manipulują zachowaniem mrówki tak, żeby weszła ona na np. krzak.

Co ciekawe, dotąd pasożyt nie atakował organów istotnych do przeżycia, jednak gdy ofiara jest już w odpowiednim miejscu, grzyb robi z jej mózgu kolację, po czym kielkuje z ciała owada, żeby potem zasypać deszczem zarodników okolice i stworzyć więcej mrówek-zombie.



### Kici kici

Ale nie jestem mrówką. Jestem sprytniejsza niż pasożyt. Lecz nie ma tak dobrze, ssaki też nie są odporne na podstępne przejście kontroli przez pasożyta! Toksoplazma to pierwotniak, więc można sobie pomyśleć, że co takie amebopodobne coś może zrobić. Toksoplazma część swojego cyklu życiowego musi spędzić wewnątrz kota, a pozostały czas wewnątrz jakiegoś gryzonia. Problem niestety polega na tym, że zwykle gryzonie uciekają przed kotami. Ma sens, bycie zjedzonym nie brzmi przyjemnie. Jednak wykazano, że szczury zakażone toksoplazmą nie boją się zapachu kociego moczu, więcej czasu spędzają na otwartej przestrzeni. Wyizolowano pasożyta z obszarów mózgu, które związane są z reakcjami emocjonalnymi, w ciele migdałowatym i podwzgórzu. Jedna z teorii zakłada, że cysty pasożyta wydzielają enzym, który uczestniczy w tworzeniu dopaminy, co zmniejsza reakcje strachowe.

Na zakończenie, hipoteza z którą nie wszyscy się zgadzają, jest jest fajna: ludzie też mogą mieć toksoplazmozę i choć zwykle jest bezobjawowa, to ponoć takie osoby mają większe skłonności do zachowań ryzykownych.



# Krótka historia zombiefikacji kina

Voodoo chodziło.  
by zarażeni mogli biec

**DZIEWIĘDZIESIĄT** dwa lata to sporo czasu na rozwój tematyki w kinie i telewizji. Robi to szczególnie spore wrażenie, gdy weźmiemy pod uwagę, że tą tematyką są żywe trupy. Nie nauczycie starego psa nowych sztuczek, ale z zombie już Wam się uda.

~Hefajstos

I choć dzisiaj już gatunek jest na wymarciu, to swoje piętno na dziesiątej muzyce odcisnął. Prześledźmy więc pokrótce historię jej zombiefikacji, przytoczmy kilka ciekawszych tytułów i przegryźmy to porcją galaretki.

## Magia na ekranie, Panowie i Panie

Zanim nastał czas ożywionych zwłok, zombie miały nieco bardziej przyziemny (choć zdecydowanie nie pozbawiony mistycyzmu) charakter. Wywodzące się z haitańskiego voodoo (które to wywodzi się z rejonów Zachodniej Afryki) były ciałami zniewolonymi za pomocą magii czy też eliksirów.



„White Zombie” (1932) Victora Halperina z niezapomnianym Belą Lugosim jest uznawany za pierwszy tego typu film (i bodaj jedyny, którego akcja dzieje się na Haiti). Przez następne kilka lat kino gatunkowe podążać będzie tym tropem – choć nie za często.



W czasach Drugiej Wojny Światowej trzy filmy o zombie pomogły w tworzeniu fundamentów współczesnego motywu. Dwie komedie: „Ghost Breakers” (1940) oraz „Zombies on Broadway” (1945) korzystały z motywów, podchodząc do tematyki dość luźno. Znaczącym jest obraz trzeci, „I Walked with a Zombie” (1943) mocno czerpiący z korzeni voodoo i zniewalania umarłych. Choć jeszcze przez lata pięćdziesiąte i sześćdziesiąte tworzono produkcje tego typu, to zaczęto odchodzić od mistycyzmu i praw człowieka. Kino znalazło sobie nową lekcję.

## Ghoule czy zombie?

Zmiana nastąpiła pod koniec lat sześćdziesiątych, kiedy to George A. Romero wraz z Johnem Russo stworzyli „Noc Żywych Trupów”.



Częściowo zniechęceni dość niskim szacunkiem widzów i krytyków do horroru, częściowo przez ograniczenia budżetowe postawili na nieumarłych żywiących się martwymi ciałami. Romero celowo nazywał je ghoułami (nawiązanie do powieści „I am Legend” Richarda Mathesona), by odciąć się od folkloru voodoo. Z czasem jednak zaakceptował nowe nazewnictwo, redefiniując jego pojęcie i uwalniając motyw z korzeni mistycyzmu.

Sukces produkcji sprawił, że pojawiły się zarówno sequele („Dawn of the Dead” w 1978 oraz „Day of the Dead” w 1985) jak i naśladowcy (włoski „Zombie 2”, czy też niepozabawiony komediowych akcentów „The Return of the Living Dead” z 1985). Kilka późniejszych produkcji z lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych w dużej mierze zaliczyło spadek jakościowy i finansowy.

## Azja też łaknie mózgow

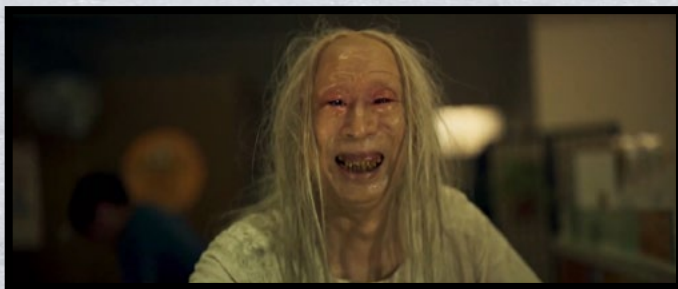
O tym, jaką potęgą filmową był Hong Kong wspominać nie trzeba. W latach osiemdziesiątych na fali popularności wspomnianych wyżej tytułów wykorzystano chiński folklor do tworzenia filmów o własnych zombiakach. Spopularyzowane przez „Mr. Vampire” z 1985 roku jiangshi („skaczące wampiry” wyjęte „żywcem” z okresu dynastii Qing) stały się nowym trendem dorzucającym co nieco do skostniałego podgatunku.



W połowie lat dziewięćdziesiątych za sprawą japońskich gier „Resident Evil” i „The House of the Dead”, w których to postawiono na ilość przeciwników, nastąpiła rewitalizacja motywu w kinie. Japońskie filmy pokroju „Bio Zombie” (1998) i „Versus” (2000) uitorowały drogę reszcie świata, łącząc kino akcji z horrorem. Seria „Resident Evil” Paula W. S. Andersona, „28 dni później” (wraz z sequelem „27 tygodni później”) czy też parodiujące cały ten zbiór „Shaun of the Dead” (2004) to głośniejsze tytuły z przełomu wieku i pierwszej dekady obecnego.

## Biegiem, biegiem!

Widzowie łakną jednak innowacji, żywe trupy potrzebowały więc odświeżenia. Stały się więc szybsze, zręczniejsze, a tym samym groźniejsze. Zaczęto również odchodzić od konceptu ożywionego ciała na rzecz zarazy czy też wirusa, które to zmieniały ludzi w dzikie bezrozumne bestie. „World War Z” (dość luźno oparte na powieści Maxa Brooksa), „Train to Busan” (2016) czy znacznie świeższy „Smutek” (2021).



W drugiej dekadzie XXI wieku byliśmy również świadkami trendu uczłowiaczenia żywych trupów (coś, co spotkało wampiry i wilkołaki na przestrzeni lat). „Warm Bodies” (2013) jest komedią romantyczną o zombie, które zachowują świadomość i pragną żyć. W „The Girl with All the Gifts” (2016) zarażeni tracą kontrolę nad sobą tylko w przypadku głodu. Serial „iZombie” (2015–2019) śledzi losy Liv Moore, której życie zostaje wyrócone do góry nogami przez zombifikację. Zatrudnia się więc jako asystentka anatomopatologa, dzięki czemu na dostęp do świeżych mózgow, co pozwala jej zachować człowieczeństwo.

Motyw żywych trupów znów zdaje się przemijać, w dużej mierze przez kino gatunkowe, które trzyma się innych motywów. Kto wie jednak, czy na fali remake’ów klasycznych gier o zombie nie dostaniemy kolejnej rezurekcji. **Ave!**

ZOMBI  
SZYBKA  
AKOWA  
PIĄTKA

**ZNACIE** ten typ, prawda? Powolny i pokroczny marsz, jęki i żądania mózgow, groza oraz rozkład. Zombie, żywe trupy, nieumarli – jak ich nie nazywać, usilnie trzymają się popkultury. Jakże jednak mają spocząć w pokoju, skoro co i raz ktoś próbuje w nich tchnąć iskrę życia? Tak też dla głodnych wrażeń (i szarej masy) kilka gatunkowych perełek.

*~Hefajstos*



#### **5. Żywe trupy w Manchester Morgue / Let Sleeping Corpses Lie (1974)**

Gdzieś na angielskiej prowincji testowane są pestycydy. Ich działanie jest jednak nietypowe, albowiem powodują ożywienie zakopanych w ziemi zwłok. Zombie, jak to zombie, zaczynają atakować i zabijać miejscowych, co sprawia wiele kłopotów miejscowemu stróżowi prawa.

#### **4. Małe potworki / Little Monsters (2019)**

Ciężkie jest życie młodej nauczycielki, zwłaszcza gdy szkolna wycieczka trafia na grupę nieumarłych. Przekonuje się o tym dobitnie panna Caroline (Lupita Nyong'o), gdy uzbrojona w ukulele i pozytywne nastawienie musi ukrywać przed dziećmi brzydką prawdę.







### 3. Fido (2006)

Kosmiczny pył sprawia, że ludzie powstają z grobów, by siać terror. Na pomoc przychodzi jednak pewna korporacja prezentująca specjalną obrożę do kontroli zombiaków. I właśnie jednego z takich osobników kupuje Helen Robinson (Carrie-Anne Moss). Ochrzczony mianem Fido (Billy Connolly) ma pomagać w ogrodzie – sielanka nie może jednak trwać długo.

### 2. Wszechstronna dziewczyna / The Girl With All the Gifts (2016)

Zombie opanowały świat, niedobitki ludzkości kryją się w bunkrach i bazach. W jednej z nich prowadzone są prace nad hybrydą człowieka, który będzie w stanie przetrwać w niesprzyjających warunkach. Owocem eksperymentów jest Melanie (Sennia Nanua), próbująca znaleźć swoje miejsce na gatunkowej mapie.



### 1. Jednym cięciem / One Cut of the Dead (2017)

Ambitny i niedoświadczony reżyser Higurashi (Takayuki Hamatsu) wraz z ekipą filmową próbuje nakręcić film o ataku żywych trupów. Na przeszkodzie stają mu jednak ludzka natura, niski budżet oraz... prawdziwe zombiaki.

### BONUS: Białe Zombie / White Zombie (1932)

Film, od którego wszystko się zaczęło, choć jeszcze tkwiący w zombie haitańskiego voodoo. Młoda para, Madeleine i Neil, pobiera się na haitańskiej plantacji Charlesa Beaumonta. Nie przeczuwają jednak, że właściciel ziemski ma swoje własne nieczne plany, w których pomaga mu niejaki Lagendre (Bela Lugosi).



