

EQUINOX TIMES

ALTERNATYWNA HISTORIA

Więcej niż fantazja, mniej niż fikcja

PERIPETEIA

Cyberpunk w PRL

GO AWAY, ROMEO

Idź i nie wracaj

WYWIAD Z TOMASZEM GRODECKIM

Kilka słów od autora komiksu „Ćma”

MR. MAGPIE'S HARMLESS CARD GAME

Korposzczur laboratoryjny

THUNDERBOLTS*

Grupa Niemoralnego Niepokoju

FAEBOUND

Romans w głuplutkim świecie



Spis treści

RECENZJE – FILMY I SERIALE

Thunderbolts*	4
MI: The Final Reckoning	6

RECENZJE – GRY

Mr. Magpie's Harmless Card Game	8
Clair Obscur: Expedition 33	10

RECENZJE – LITERATURA

Mleczarz	14
Wschód słońca w dniu dożynek	15
Faebound	16

PUBLICYSTYKA

Genshin Meet 2025	18
-------------------	----

TEMAT NUMERU

Minecraft: Film	22
Tajemnice Pętli	24
AI: THE SOMNIUM FILES – nirvanA Initiative	26
Split Fiction	28
Peripeteia	32
Freedom Fighters	36
Progres wsteczny – Nowe rozdanie	40
Gwiazdny Zamek	41
Dni Demonów	42
Go away, Romeo	43
Ćma	44
Alien Space Bats, motyle i inni	48
Wywiad z Tomaszem Grodeckim	50

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

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

Witajcie, Drodzy Czytelnicy!

Gdzieś w alternatywnym wymiarze, gdy piszę te słowa, to za oknem nie mam szaro, buro i ponuro, tylko pięknie oraz słonecznie – może nawet letnio się roztopiam. Wiele bohaterów z opisywanych w tym numerze dzieł musi sobie radzić z jeszcze groźniejszymi wariacjami na temat Ziemi, historii i tym podobnych. Tak, proszę państwa, zagłębiamy w światy alternatywne.

Mamy trochę o Marvelu – jeśli kogoś interesuje główna linia czasowa MCU, to może spojrzeć na rekę Thunderbolts*. Jeżeli zaś woli coś odmiennego, to polecam spojrzeć na "Dni demonów", czyli komiks, w którym zamiast mutantów czy potworów są oni i yokai. Pozostając przy tematyce komiksowej, gościmy w tym numerze Tomasza Grodeckiego i jego dzieło, "Ćmę" – czyli historię superbohatera w odmiennej, międzywojennej Warszawie.

A może alternatywne przedstawienie historii Romea i Julii? Albo sowiecka inwazja na Amerykę? Świat zbudowany z klocków? Do koloru, do wyboru...

Milej lektury!

~Ghatorr

Tradycyjna konwentowa przypomnijka! W najbliższym czasie reprezentacje naszej redakcji znajdziecie na: Gliwickiej Konferencji RPG (Gliwice 21.06), Bazyliszek – Polcon 2025 (Warszawa, 4-6.07), Festiwalu Elysium (Warszawa, 5-6.07), oraz Mizukonie (Przeclaw, 25-27.07). Serdecznie zachęcamy do dołączenia!

~Lailyren

Źródło grafiki tła dla stron: [4](#), [6](#), [8-9](#), [10](#), [11-13](#), [14](#), [16](#), [22](#), [23](#), [24-25](#), [28-31](#), [40](#), [41](#).

Grafiki ze stron 32-33 autorstwa [morphie](#).
Grafika na okładkę wykonana przez [Lailyren](#).

Serdecznie dziękujemy Tomaszowi Grodeckiemu za wywiad i udostępnienie wszystkich tomów „Ćmy”!

Baner recenzji komiksu „Ćma” – ilustr. Kacper Wilk.

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

THUNDERBOLTS*

MIĘDZY NAMI,
WYRZUTKAMI

ZNÓW nastał ten czas, gdy do kin wchodzi kolejny film z kolejnej fazy marvelowsko-disneyowskiego tasiemca o biegających w kolorowych kostiumach ludziach z nadludzkimi zdolnościami. I choć mem z sinusoidą jakości nie zawsze jest trafny, śmiało i pewnie można powiedzieć „We are so back!”

~Hefajstos

Wieńczące Fazę Piątą (zapoczątkowaną przez „Ant-Man and the Wasp: Quantumania” w lutym 2023 roku) całego superbohaterskiego uniwersum „Thunderbolts*” okazało się obrazem skrojonym poprawnie, przemyślanym i stonowanym, dającym widzom nieco wytchnienia po rozbuchanych zagrożeniach i niespełnionych obietnicach.

Loose ends means friends

Życie Yeleny (Florence Pugh) prowadzi donikąd – dnie spędza, jeżdżąc po świecie i załatwiając sprawy dla szefowej CIA, Valentyny Allegry de Fontaine (Julia Louis-Dreyfus), nocami zaś upija się do nieprzytomności. Wszystko się zmienia, gdy rusza na „ostatnią misję”, na której to ma powstrzymać Awę (Hannah John-Kamen) przed kradzieżą danych. Na miejscu okazuje się, że załatwiających swe sprawy graczy jest więcej – U.S. Agent (Wyatt Russell) poluje na Awę, ta zaś na Taskmaster (Olga Kurylenko). Jest to jednak sprytny sposób Val, by pozbyć się niewygodnych osób i dowodów na własne przewinienia.



Wróg mojego wroga jest moim przyjacielem, grupa zatem rusza do Nowego Jorku, by skonfrontować się z byłą szefową. Mogą liczyć na pomoc Bucky’ego (Sebastian Stan), któremu nie w smak kryminalne zapędy, oraz Red Guardian (David Harbour), chcącego jeszcze raz posmakować glorii i chwały. Val jednak ma asa w rękawie w postaci nowego superbohatera. Los grupy oraz miasta jest teraz w ich własnych patologicznych rękach.

Prosta historia działa tu fenomenalnie, pozwalając każdej z postaci na rozwój, a tym samym na zacieśnienie więzów. Nikt nie jest pokrzywdzony, nawet jeśli to Yelena gra pierwsze skrzypce. Poważniejsze tematy potraktowane są z szacunkiem do widza, uderzając w odpowiednie tony bez popadania w banał.



Nie Antagoniści

Obsada po obu stronach sprawdza się wyśmienicie – jest chemia, jest wycucie własnych postaci, jest widoczna (mniejsza bądź większa) przemiana. To wciąż kino superbohaterskie, widać jednak, ile serca włożono w odgrywanie ról.

Świetnie prezentują się również efekty specjalne. Tu bez większych fajerwerków, działa to jednak na plus – zwłaszcza moc używana przez jednego z antagonistów. Prostota tego efektu daje rezultat porównywalny ze sławnym Blipem.

Reżyser Jake Schreier wraz z parą scenarzystów (weteranem marvelowskich opowieści Erikiem Pearsonem oraz Joanną Calo) mieli przed sobą nie lada zadanie, by opowiedzieć prostą i angażującą historię, nie powielając błędów słabszych filmów MCU oraz „Suicide Squad” Davida Ayera. Wyzwaniu podołali, na całe szczęście.

Gwiazdka ma znaczenie

Całość stanowi więc poprawnie skrojony, przemyślany i niezwykle przyjemny obraz, przy którym spędzicie dwie godziny pozbawione krzty nudy. A co dalej? Ano, jak to w Marvelu bywa – postacie powrócą i będą robić więcej rzeczy. Kiedy? Czas pokaże, można jednak nieco wywnioskować ze sceny po napisach oraz planów Disneya na tego celuloidowego molocha. Z pewnością jest na co czekać. **Ave!**

A high-contrast, black and white close-up of Tom Cruise's face. He has a serious, intense expression. There are several visible battle scars: a small one on his forehead, a larger one on his left cheek, and a small one on his chin. The lighting is dramatic, with deep shadows and bright highlights.

SPOCZNIJ SOBIE, ETHAN
MISSION: IMPOSSIBLE
THE FINAL RECKONING

JUŻ niemal trzydzieści lat bohater grany przez **Toma Cruise'a** biegnie ile sił w nogach przez ulice, korytarze i pustynie, wykonując przy tym karkołomne wyczyny – często bez zabezpieczeń. Droga każdego musi się jednak kiedyś skończyć, czas przyszedł więc na **Ethana Hunta**.

~*Hefajstos*

Jeżeli chodzi o serie współczesnego kina akcji, „Mission: Impossible” jest – obok „Johna Wicka” – zdecydowanie w czołówce moich ulubionych. W obu przypadkach twórcy doskonale rozumieją, co czyni gatunek atrakcyjnym, i żywią do niego ogromne uczucie. Nic więc dziwnego, że (na ogół) dostajemy hit za hitem.

Byt albo Niebyt

„The Final Reckoning” kontynuuje historię z „Dead Reckoning – Part One” (tak, porzucono „Part Two”). Superinteligencja nazywana Bytem zdobywa coraz większą władzę nad cyberprzestrzenią, pogrążając świat w chaosie. Mający w posiadaniu klucze do skarbcza w zatopionym rosyjskim okręcie podwodnym (w którym to znajduje się sposób na pokonanie tej złej technologii) Ethan Hunt dostaje kasety z wiadomością od Prezydent Stanów Zjednoczonych (Angela Bassett). Ta w ramach krótkiej ekspozycji nakazuje mu powrócić do ojczyzny i poddać się wraz z posiadanym MacGuffinem.

Ethan to jednak typ niepokorny, udaje się więc do Londynu, by odnaleźć Gabriela (Esai Morales), człowieka powiązanego z jego przeszłością. To przez niego bowiem prowadzi droga do Bytu i jego powstrzymania. Wraz ze starymi znajomymi, mając na karku amerykański rząd, Hunt staje do wyjścia o losy świata.

Nie jest to oczywiście wszystko, lepiej jednak samemu odkrywać kolejne elementy układanki. Intrygi w serii nigdy nie były szczególnie skomplikowane (poczynając od sfigowania własnej śmierci w celu sprzedaży danych w pierwszym filmie w reżyserii Briana De Palmy), tutaj jednak twórcy wyraźnie się pogubili w tym wszystkim.

Oktagon przeplatany biegiem

Pozornie mamy dwóch antagonistów – Byt i Gabriela. Problem w tym, że obaj znikają na początku filmu, by pojawić się w końcowym akcie. Ten pierwszy jako zagrożenie nie jest w żaden sposób

wykorzystywany – przedstawia swoje żądania i czeka sobie na to, aż bohaterowie dojdą do finału. Już nawet Eagle Eye z filmu o tym samym tytule sprawuje się lepiej jako „zła strona”.

O Gabrielu nie dowiadujemy się niczego nowego. Scenarzyści Christopher McQuarrie (będący jednocześnie reżyserem) oraz Erik Jendresen nie mają kompletnie ochoty na eksplorowanie tego, co łączy go z bohaterem serii. Szkoda, zwłaszcza że w pewnym momencie staje się wręcz karykaturą postaci.

Dużo lepiej wypadają postacie powracające do serii po dłuższym i krótszym czasie. Ving Rhames i Simon Pegg wciąż wywołują uśmiech na twarzy i jako kompani Hunta sprawdzają się fenomenalnie. Hayley Atwell również wypada dobrze, wracając do roli cwanej złodziejki; czuć jednak wyraźnie, że próbowano zastąpić nią Elsę graną w poprzednich odsłonach przez Rebeccę Ferguson (do tego stopnia, że nikt o niej nawet nie wspomina!). Fani serii zobaczą też kilka innych dawno niewidzianych osób, które wywołają na ich twarzach uśmiech.



Ending: Impossible?

Te powroty są jednak mieczem obosiecznym, bowiem zbyt wiele czasu poświęca się tu na wskazywanie palcem, mówiąc „o, a to pamiętacie?”. Nie jestem również fanem wyciągania wątków sprzed lat i nadawania im nowego znaczenia. Nie sprawdziło się to w ostatniej odsłonie „Szybkich i Wściekłych”, nie sprawdza się i tutaj.

Szkoda więc, że mimo fundamentów i passy seria łąpię zadyszkę na końcu. „The Final Reckoning” to wciąż solidny akcyjniak, który przyciąga do ekranu, szkodzi mu jednak brak konkretnego przeciwnika oraz historia złożona z nawiązań, wspominek i wyczynów. „Fallout” wciąż pozostaje tu numerem jeden. A co dalej? Ponoć nic, ponoć wiele. Czas pokaże, czy Cruise powróci do roli, czy też czeka nas nowy okres Misji Niemożliwych. *Ave!*



PRACA w korporacji nie jest tak łatwa, jak może się wydawać. Za każdym rogiem czekają na Ciebie wrogowie, którzy tylko czekają na Twój zły ruch. Do tego dochodzi kierownictwo, codziennie dorzucające nowe obowiązki... Czy zdołasz wyrwać się z pętli, czy Twoja kariera runie jak domek z kart?

~SoulsTornado

„Mr. Magpie's Harmless Card Game” to najnowszy tytuł Giant Light Studios, małego studia produkcji niezależnych. Usłyszałem o nim z filmu Markipliera i jako miejscowy entuzjasta rogali postanowiłem go sprawdzić, ponieważ wyglądał bardzo interesująco. Dodatkowo czerpie on inspirację z pierwszego aktu „Inscription”, co w mojej książce jest na mocny plus. Należy na początku nadmienić, że gra jest na wczesnym etapie rozwoju i na bieżąco jest zmieniana, a recenzja ta dotyczy wersji 0.1.16.

Siadamy do stołu z szefem-maskotką, za którym stoi tablica postępu i zasad. Na początku jest ona pusta, ale z wygranymi podejściami szybko to się zmienia. Przed nami rozłożona zostaje plansza z zakrytymi kartami,

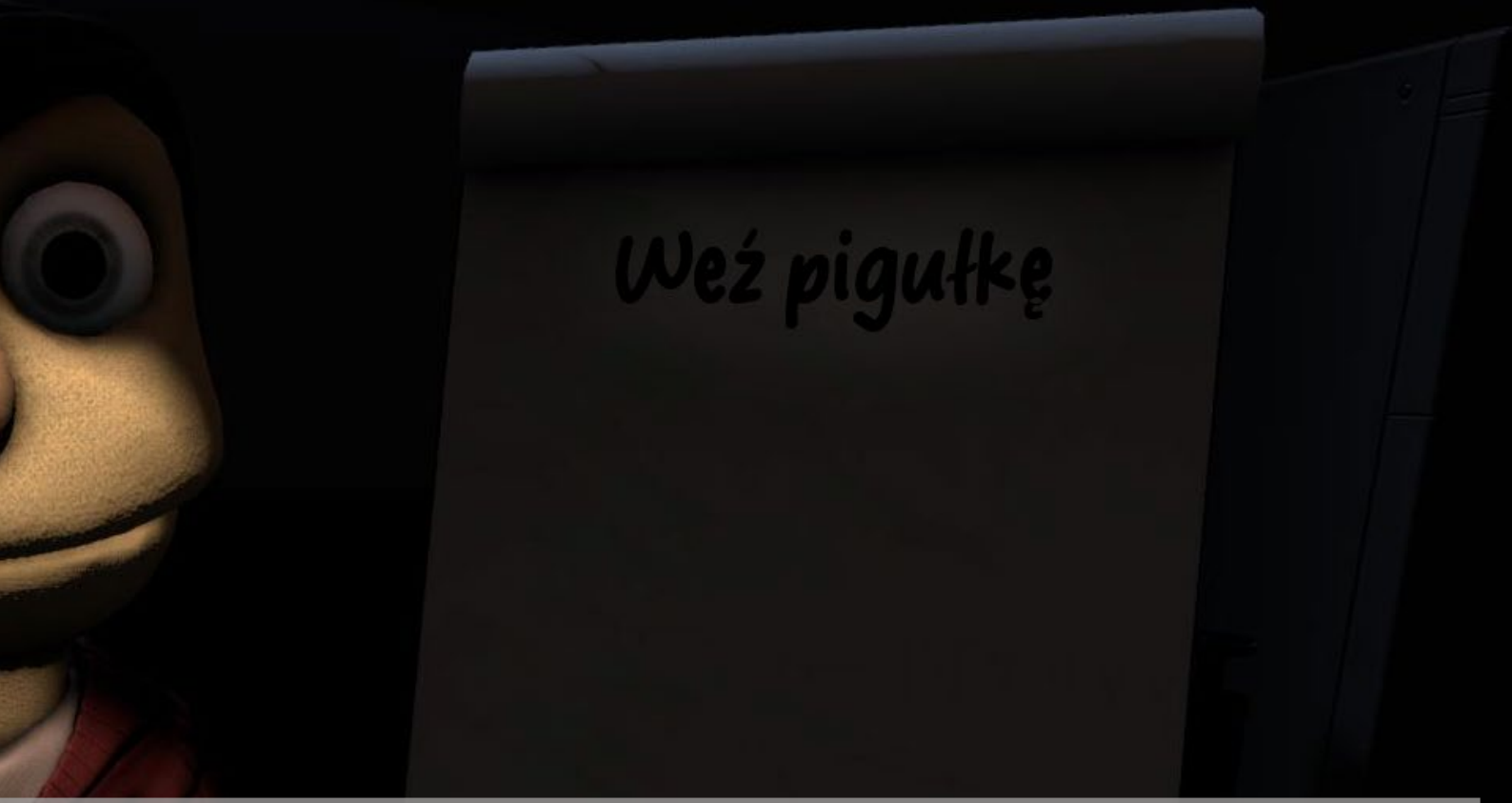
wśród których znaleźć możemy karty gotówki, mnożnika tejże, podpowiedzi, ponownej aktywacji oraz, co najważniejsze, wrogów. Nasz cel jest prosty – odkryć dobre karty, zgarnąć z nich profity i nie klikać na przeciwników, którzy zadają nam jeden punkt obrażeń przy odsłonięciu. Rozgrywanie planszy możemy przerwać w każdej chwili, zachowując zebrane do tej pory pieniądze. Mamy trzy punkty zdrowia i dwa punkty tarczy. Tarcza odnawia się co planszę, ale za uzdrowienie musimy już zapłacić, co pozwala na taktyczne zarządzanie zdrowiem – czy mogę pozwolić sobie na odkrycie jeszcze jednej karty?

Helpful Hints:

Flip up the good cards.

Po rozegranej turze trafiamy do sklepu, w którym możemy wydać ciężko zarobioną gotówkę. Pierwszym rodzajem towaru, jak w każdym





Weź pigułkę

szanującym się roguelike'u, są wzmocnienia – ułatwiające grę, zwiększające mnożnik lub bezpośrednio nagradzające nas pieniędzmi. Drugim jest upragnione wyjście z pracy i wygranie podejścia. Kolejnym jest leczenie, za które jednak nie płaci się kasą, lecz czasem. Właśnie, czas – wrogowie nie są jedyną przeszkodą na naszej drodze. Odwrócenie każdej karty posuwa naszą zmianę o jedną minutę. Zaczynamy grę o 21, a deadline mija o 24, zatem musimy się spieszyć, by pomnożyć nasz majątek i zbierać na upragnione wolne. Możemy dokupić dodatkową godzinę, ale nie dość, że nie jest to tania akcja, to dodatkowo zwiększa ona cenę wyjścia (co, mam nadzieję, się w przyszłości zmieni – kara za bonusowy czas jest bardzo dotkliwa). Ostatnią pozycją są lepsze plansze. Za dopłatą szef rozłoży nam wzmocnione karty, co pozwala na dużo szybszy zarobek. Ogólnie im szybciej uciujemy na wyższe poziomy, tym lepiej.

Co do balansu, na razie jest z nim kiepsko. Część wzmocnień jest praktycznie bezużytecznych, a kilka wybija się daleko nad średnią, co powoduje, że wygrane podejścia często prowadzą się do losowania sklepu do skutku, aż znajdziemy upragnione kombo. Jest to jednak do naprostowania; w przyszłych wersjach twórcy mają zamiar zająć się mocą perków. Pierwsza partia jest dość prosta, jeśli nie jesteście nowicjuszami gatunku i potraficie zarządzać zasobami, ale z każdą następną gracz otrzymuje

dodatkową losową „zasadę” – na przykład start z pożyczką, która zabiera slot na wzmocnienie, dopóki nie zostanie spłacona, czy zwiększone koszty przelosowania. Osobiście doszedłem do trzeciego obostrzenia – wyższej ceny wyjścia – które mnie na razie pokonało. Żeby nie było, że każde kolejne podejście jest tylko cięższe: czas, który uda nam się zaoszczędzić co wygraną, składa się na nasz awans (dodatkowy slot/start z losowym wzmocnieniem).

Mimo że tytuł jest wciąż dość toporny i potrzebuje ociosania, grało mi się w niego przyjemnie. Jest klimatyczny, wymaga odrobiny szczęścia, taktyki i myślenia. Po odpaleniu go kilka godzin zleciało jak pstryknięcie palcami. Jeśli jesteście fanami gatunku, warto sprawdzić grę i śledzić jej rozwój, szczególnie że jest na razie darmowa. [Znajdziecie ją tutaj](#). Nie wymaga nawet pobrania, możecie pobawić się wersją online (choć jest ona mocno obciążająca dla komputera). Koniec mojej zmiany, widzimy się jutro w biurze.

PS. Dosłownie dzień po napisaniu tej recenzji gra została zaktualizowana do wersji 0.1.18., wprowadzającej kilka urozmaiceń i zmian balansu, oraz otrzymała [stronę Steam](#).



CLAIR OBSCUR

EXPEDITION



PRAWDZIWA
SZTUKA

MAJ zapowiadał się stosunkowo spokojnie. Co prawda pod jego koniec miał zadebiutować „Monster Train 2”, ale sam początek miesiąca rysował się raczej leniwie. Gdy więc pod koniec kwietnia niespodziewanie objawiło się „Clair Obscur”, całe skąpane w światłocieniu, a media społecznościowe zalała fala entuzjastycznych recenzji gry od praktycznie nieznanego studia Sandfall Interactive, pomyślałem, że to idealna okazja, aby przekonać się, o co tyle szumu.

~Samael

Miałem jeszcze tydzień aktywnego Gamepassa, pomyślałem więc, że można spróbować. Można rzecz, żadnego problemu. Okazało się jednak, że problem jest, i to spory. Tydzień mógł mi nie wystarczyć.

Gommage

Świat stoi na krawędzi upadku. Widać to od naszych pierwszych kroków w Lumiere – mieście, w którym rozpoczynamy naszą podróż. Dziwne niebieskawe formacje przebijające się przez budynki, fragmenty murów zawieszane nienaturalnie w powietrzu. Jednakże Gustave, czyli postać, w którą się wcielamy, nie zwraca na to uwagi. Ponieważ kolejną normalną rzeczą tutaj jest święto Gommage, w czasie którego Malarka, mityczna postać umieszczona daleko na innej wyspie, co roku powstaje ze swojej stagnacji, by zmniejszyć umiejscowioną na Monolicie liczbę. Zmiana ta sprawia, że każda osoba, której wiek przekracza tę liczbę, rozpływa się w feerii kwiatnych płatków.

Po Gommage, rokrocznie wyrusza również tytułowa Ekspedycja 33, której celem jest powstrzymanie Malarki. Oprócz Gustava, na wyprawę rusza również Maelle, jego młoda podopieczna, która chce pomóc mu w wykonaniu tego zadania. Kiedy statek Ekspedycji dociera na kolejny brzeg, bohaterowie spotykają jedną z najważniejszych postaci tego świata.

Geniusz „Clair Obscur” polega między innymi na tym, jak szybko wsiąkamy w ten świat i zaczynamy przejmować się jego problemami. Jesteśmy chwytani za serce i od razu eksponowani na problemy tego świata oraz jego bohaterów. Czy powinno wystawiać się swoje dzieci na okrucieństwo tego świata, wiedząc, że nawet nie zdążą dorosnąć? Na czym spędzić ostatnie godziny swojego życia? Czy poświęcać swoje życie dla Ekspedycji, skoro

poprzednie 66 zawiodło? I z każdym kolejnym krokiem gra pokazuje nam kolejne problemy, z którymi mierzą się mieszkańcy, nie puszczając nas nawet na chwilę.

Świat sztuki

Cała gra jest niemalże filmowym doświadczeniem. Długie, poruszające dialogi, bogate w emocjonalne gesty cutscenki i wizualnie olśniewające animacje. Tak jakby twórcy starali się przytłoczyć nas artyzmem. Wychodzi to jednak doskonale i nawet oglądając po raz dwusetny animację obracania miecza, dalej jest ona po prostu piękna. Gra utrzymana jest w stylistyce francuskiego okresu Belle Epoque i widać, że twórcy czuli się w nim bardzo dobrze. Postacie potrafią mocno różnić się od siebie, ale każda wygląda naprawdę dobrze. Na tyle, że nie czułem nawet potrzeby zmieniać podstawowych strojów postaci, bo po prostu były one wizualnie wyśmienite.



Podobną staranność widać w lokacjach, które będziemy odwiedzać przez całą grę. Każda z nich, oprócz bycia monumentalną, mocno wyróżnia się na tle reszty, co z jednej strony niesamowicie buduje świat, a z drugiej pozwala łatwo zapamiętać, gdzie aktualnie jesteśmy. Wiele z nich wygląda również, jakby kryło w sobie ciekawe historie, które – niestety – często pozostają niewyjaśnione. Pełno jest tam również nawiązań do poprzednich ekspedycji, nieuniknionej ingerencji człowieka w środowisko naturalne, flag czy po prostu ciał.

Cutscenki wymagają jednak kilku dodatkowych pochwał. Twórcy odeszli od popularnego w dzisiejszych czasach modelu bardzo krótkich przerywników na rzecz naprawdę długich i bogatych scen, w czasie których mój pad potrafił stracić połączenie z komputerem ze względu na nieaktywność. I normalnie uznałbym to za minus,

będąc fanem sprawczości i większej ilości grania w grze, ale przerywniki filmowe „Clair Obscur” mogłyby trwać nawet dłużej. Potrafią dobrze przekazać charaktery postaci, relacje między nimi, ich podejście do życia i co najważniejsze, zrobić pod wszystko odpowiednie przygotowanie. Twórcy nie śpieszą się, żeby wszystko przekazać jak najszybciej, dzięki czemu są one o wiele bardziej naturalne i pozwalają rzeczom po prostu wybrzmieć. Niestety, mimo naprawdę dobrego motion capture, czasem widać pewne niedociągnięcia, szczególnie w okolicach ust, które jednak wybijają z immersji. Twórcy grają też w tych scenach różnymi środkami wyrazu, dlatego pomimo bycia niechętnym scenom gore, nie sposób nie docenić sceny następującej po wygranej z Latarnikiem.

No i oczywiście ścieżka dźwiękowa, czyli ostatni wyciskacz łez. Naprawdę dobrze nadaje ona ton w większości scen, jeszcze pogłębiając ich odbiór. Sama ścieżka dźwiękowa ma ponad 150 utworów, których przyjemnie się słucha również poza grą. Niestety, w czasie walk z bossami dostajemy zapętlony utwór, który po kolejnej nieudanej próbie potrafi wbijać nam się już w głowę i mamy ochotę puścić po prostu coś innego. Polecę tutaj również przechodzenie gry z francuskim dubbingiem, bo głosy postaci pozwalają Wam na własnej skórze odczuć, dlaczego język ten uważany jest za język miłości.

Sztuka wojny

Głównym elementem mechaniki gry jest oczywiście walka. Jest ona turowa, przypominając takie gry jak „Final Fantasy” czy „Persona”. Podczas swojej tury możemy wycofać się z walki, skorzystać z przedmiotu, zaatakować podstawowym atakiem, strzelić z pistoletu czy zaatakować atakiem specjalnym. Zwykłe ataki dają nam punkty umiejętności, a strzelanie z pistoletu oraz ataki specjalne te punkty umiejętności zużywają. Dodatkowo, każda postać ma swoje własne specjalne mechaniki, które w jakiś sposób zmieniają jej styl walki. Czasem trzeba będzie nawet uważać, by nie zadać przeciwnikom zbyt wiele ataków, bo tylko osłabi to naszą siłę ognia.

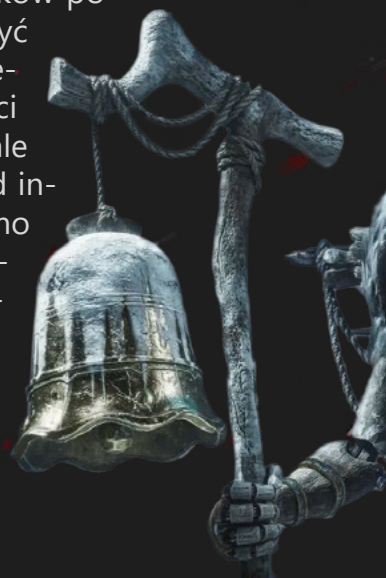
Rzeczą dla wielu graczy nową w tym systemie będzie zwiększenie dynamiki przez zastosowanie Quick Time Eventów w trakcie wykonywania akcji. Podczas naszych ataków, wyświetlają się nam paski, które są wyznacznikiem momentu,

aby wcisnąć przycisk i zwiększyć tym samym siłę swojego ataku. Podczas tur naszych przeciwników mamy okazję do uników lub parowania ciosów. Wykonanie odpowiedniego parowania ataku przeciwnika nagradzane jest dodatkowym punktem umiejętności dla bohatera, jednakże jest o wiele bardziej rygorystyczne czasowo od uników. Nauczenie się ataków przeciwników i wyćwiczenie uników oraz parowań jest kluczową umiejętnością do udanych walk w „Clair Obscur”.



W walce widać również przywiązanie twórców do szczegółów i wygody użytkownika, za które naprawdę trzeba tutaj pochwalić. Najbardziej wyraźnym tego przykładem była dla mnie walka z przeciwnikiem, który nakładał status Odwrótności – sprawiał, że leczenie postaci zadawało jej obrażenia. Wszystkie moje postacie miały umiejętność pasywną, która leczyła je podczas każdego ataku i bez wyjścia z walki nie można było jej w żaden sposób wyłączyć. Na szczęście taka sytuacja została przez twórców przewidziana i ta umiejętność po prostu nie działała podczas trwania tego statusu, co pozwalało mi nie zabijać moich własnych jednostek.

W systemie walki zabrakło mi trochę więcej strategicznego podejścia. Możliwości zrobienia ciekawych kombinacji ataków pomiędzy postaciami są dosyć proste i ograniczone. Szczególnie że większość postaci jest samowystarczalna i wcale nie potrzebuje wsparcia od innych jednostek. Więc, mimo turowej walki, odnoszę wrażenie, że twórcy i tak głównie poszli pod dynamikę starć, a nie pod strategiczne wyszukiwanie połączeń między postaciami.



Kolejną wadą jest niepoprawne nazwanie poziomów trudności. Tryb opowieści powinien być zmieniony na Poziom Łatwy, gdyż tak – wszystkie obrażenia w stronę naszych jednostek są mocno zmniejszone, jednakże nie ma to znaczenia w momencie, kiedy zauroczenie wszystkich naszych postaci i tak automatycznie przegrywa nam walkę. Albo kiedy każdy atak przeciwnika zmniejsza nasze życie o 10%.

Mechaniczny koloryt

Nasze postacie mają 6 współczynników, które możemy rozwijać, i co ciekawe, w zależności od broni, którą weźmiemy, taki współczynnik liczyć się będzie do naszych obrażeń. Bronie można oczywiście również ulepszać, a większość z nich zapewnia nam kilka różnych umiejętności, w zależności od tego, jak wysoki ma poziom. Każda postać może również używać w danym momencie 3 piktogramów – przedmiotów, które zapewniają bonus do statystyk oraz pojedynczą, specjalną umiejętność pasywną, jak na przykład wspomniane wcześniej leczenie podczas ataków. Co przyjemne, po odbyciu 4 walk z założonym piktogramem, każda inna postać może wydać punkty światła, by tą pasywną umiejętność również posiadać.

Eksploracja w grze jest dosyć prosta. Lokacje w większości są liniowe, z pomniejszymi odnogami, w których możemy zdobyć różne znajdźki, więc naprawdę trudno się w nich zgubić. Pomiędzy kolejnymi lokacjami przemierzamy się po mapie świata, która pozwala nam na o wiele większą swobodę i znajdowanie ukrytych lokacji. Niestety, duża część z nich nie ma żadnej zawartości oprócz kilku przedmiotów do zebrania. Podobnie w żaden sposób nie są opisane, jak w tym świecie się znalazły. A że wyglądają niesamowicie klimatycznie i często są pomysłowe, to możemy mieć tylko nadzieję, że jakieś DLC trochę rozszerzy naszą wiedzę o tym świecie.

Pomiędzy zwiedzaniem kolejnych lokacji, czekać nas będą również sekcje obozowe, w czasie których możemy lepiej poznać naszych towarzyszy oraz rozwinąć nasze postacie. Mimo kurczącego się z każdą minutą czasu gry, nie mogłem nie ulec pokusie przesłuchania każdej możliwej rozmowy.

Ostatnie pociągnięcia pędzla

Czy to już koniec chwalenia? Oczywiście, że nie, ponieważ „Clair Obscur” błyszczy w miejscach, gdzie inne gry często sobie nie radzą. Gdzie? W warstwie humorystycznej. Jest ona niemalże idealnie wyważona, nie wybijając nas z ogólnie ponurego nastroju gry, ale zapewniając chwilę wytchnienia i uśmiech na twarzy. Wiele innych studiów gier mogłoby naprawdę uczyć się, jak robić to dobrze.

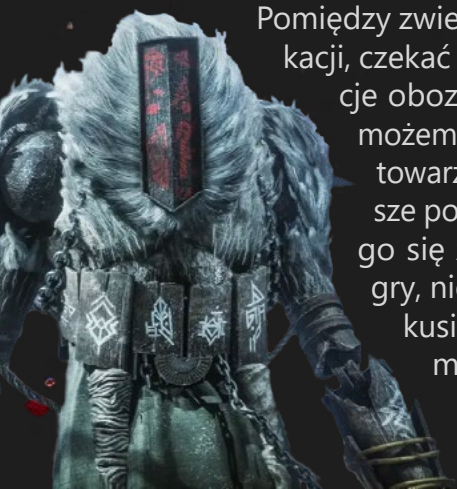
Warstwa światotwórcza jest rozwinięta dla mnie zdecydowanie za mało. Po raz kolejny wspomnę o tym, jak niewiele informacji dostajemy na temat lokacji, w których przyjdzie się nam poruszać. Wybijającym się z tego elementem są pozostałości po innych ekspedycjach w postaci flag, będących również punktami zapisu, oraz dzienników do znalezienia. Pokazują one, jak daleko zaszły różne ekspedycje oraz często tłumaczą zastane na miejscu sytuacje. Naprawdę fajne, ale powinno być tego więcej.



No i malutkie narzekanie na koniec. Historia przedstawiona nam w grze posiada pewien zabieg, który generalnie uważany jest za odbierający graczom sprawczość. Wydaje mi się, że twórcy bardzo starali się zagrać dookoła tego motywu, ale dalej jednak trochę niesmaku pozostaje.

Opinie krytyka

„Clair Obscur: Expedition 33” jest po prostu grą wartą zagrania, która z pewnością będzie pretendować do miana Gry Roku. Nawet jeżeli mechanika walki nie przypadnie Wam do gustu, nie warto się tym przejmować i po prostu spróbować swoich sił w Trybie Historii. Gra jest niezwykle filmowa, oszałamia wizualnie i muzycznie, a także wpływa mocno na nasze uczucia, nawet oglądając ją po raz kolejny. A że tytuł dostępny jest w Gamepassie, to przejście tego cuda wcale nie kosztuje tak wiele.



Anna Burns

Mleczarz

Życie w czasie Kłopotów

AKCJA powieści „Mleczarz” Anny Burns została umieszczona w Irlandii Północnej lat 70. XX wieku, w okresie „Kłopotów” (ang. The Troubles) – konfliktu związanego z dążeniami zjednoczeniowymi. Historia skupia się na młodej, osiemnastoletniej kobiecie, którą zaczyna się interesować tytułowy Mleczarz, wysoko postawiony członek organizacji paramilitarnej. Mimo że dziewczyna nie odwzajemnia jego zainteresowania, staje się obiektem plotek o romansie z żonatym mężczyzną. Obserwujemy, jak te pogłoski wpływają na jej relację z „być-może-chłopakiem”, jak jej życie zaczyna kręcić się wokół tego jednego tematu, jak traci zaufanie bliskich i jak zaczynają się nią interesować obie strony konfliktu: zarówno bojownicy, jak i agenci rządowi. Ale to nie jest książka tylko o tym, chociaż też.

~Mocno wstrząśnięty Samael

To również obraz paradoksów i trudów egzystencji w świecie ogarniętym konfliktem, który w każdej chwili grozi eskalacją. Niemal każdy zna tu kogoś, kto zginął w zamachu, został napadnięty przez członków organizacji paramilitarnych lub był nękanym przez agentów rządowych. Powieść ukazuje, jak wiara, przekonania czy samo miejsce zamieszkania mogą skłócać ludzi. Jednocześnie opowiada o tym, jak mimo wszystko życie toczy się dalej – ludzie chodzą do klubów, rozwijają zainteresowania. Ale to nie jest książka tylko o tym, chociaż też.

Dla mnie „Mleczarz” jest przede wszystkim opowieścią o przemocy. Nie tylko fizycznej, nie tylko słownej, ale i o przemocy psychicznej, emocjonalnej, izolacji społecznej, odmawianiu szacunku, degradacji. O przekraczaniu granic w taki sposób, by ofiara sama zaczęła się zastanawiać, czy przypadkiem na to nie przyzwoliła. O wykorzystaniu norm społecznych tak,

że brak reakcji oznacza krzywdę, a reakcja – społeczne potępienie. O tym, jak powoli osacza się człowieka, odbierając mu bliskich, aż staje się coraz bardziej bezbronny. I o wielu innych formach przemocy, które odkrywamy, zagłębiając się w to dzieło.

Co więcej, cała książka charakteryzuje się specyficznym, zdepersonalizowanym sposobem nazywania postaci, za pomocą takich określeń jak: Pierwsza Siostra, Być-może-chłopak, Drugi Szwagier, Moja Najstarsza Przyjaciółka od Dzieciństwa czy Atomowy Chłopiec. Pozwala to spojrzeć na przedstawione sytuacje w sposób bardziej uniwersalny, odnosząc je do własnych doświadczeń. Temu zabiegowi towarzyszy szczególny styl narracji. Autorka bardzo szczegółowo przedstawia wewnętrzny świat głównej bohaterki, jej myśli i analizy, które nie pozostawiają wiele miejsca na odmienną interpretację. Dodatkowo, każda sytuacja staje się pretekstem do dygresji, dygresji w dygresji, a nawet dygresji w dygresji do dygresji. Wszystko to sprawia, że lektura z pewnością nie przypadnie do gustu każdemu. Jednak po oswojeniu tej manieri, w połączeniu z obsesyjnym charakterem narracji bohaterki, można delektować się kunsztem językowym autorki.

Podsumowując, nie jest to książka dla wszystkich. Bardzo specyficzny styl może szybko zniechęcić – jeśli pierwsze dziesięć stron Was nie przekona, nie ma sensu się dalej męczyć. Jeżeli jednak ta forma do Was trafi, z pewnością docenicie trafne spostrzeżenia na temat ludzkich i społecznych mechanizmów, które tak naprawdę dotyczą nas wszystkich. Dodatkowo polecam wysłuchanie książki w formie audiobooka – potęguje to wrażenie, jakby główna bohaterka osobiście opowiadała nam swoją historię, windując immersję na niezwyklej poziom.

Wschód słońca w dniu dożynek

„WSCHÓD słońca w dniu dożynek” to (już kolejny) prequel doskonale znanych „Igrzysk Śmierci”. Tym razem głównym bohaterem jest Haymitch Abernathy, który w przyszłości będzie mentorem Katniss, jednak ćwierć wieku wcześniej jest tylko nastoletnim chłopakiem. Trudno opowiedzieć znaną już historię. Czy Suzanne Collins się to udało?

~Gray Picture

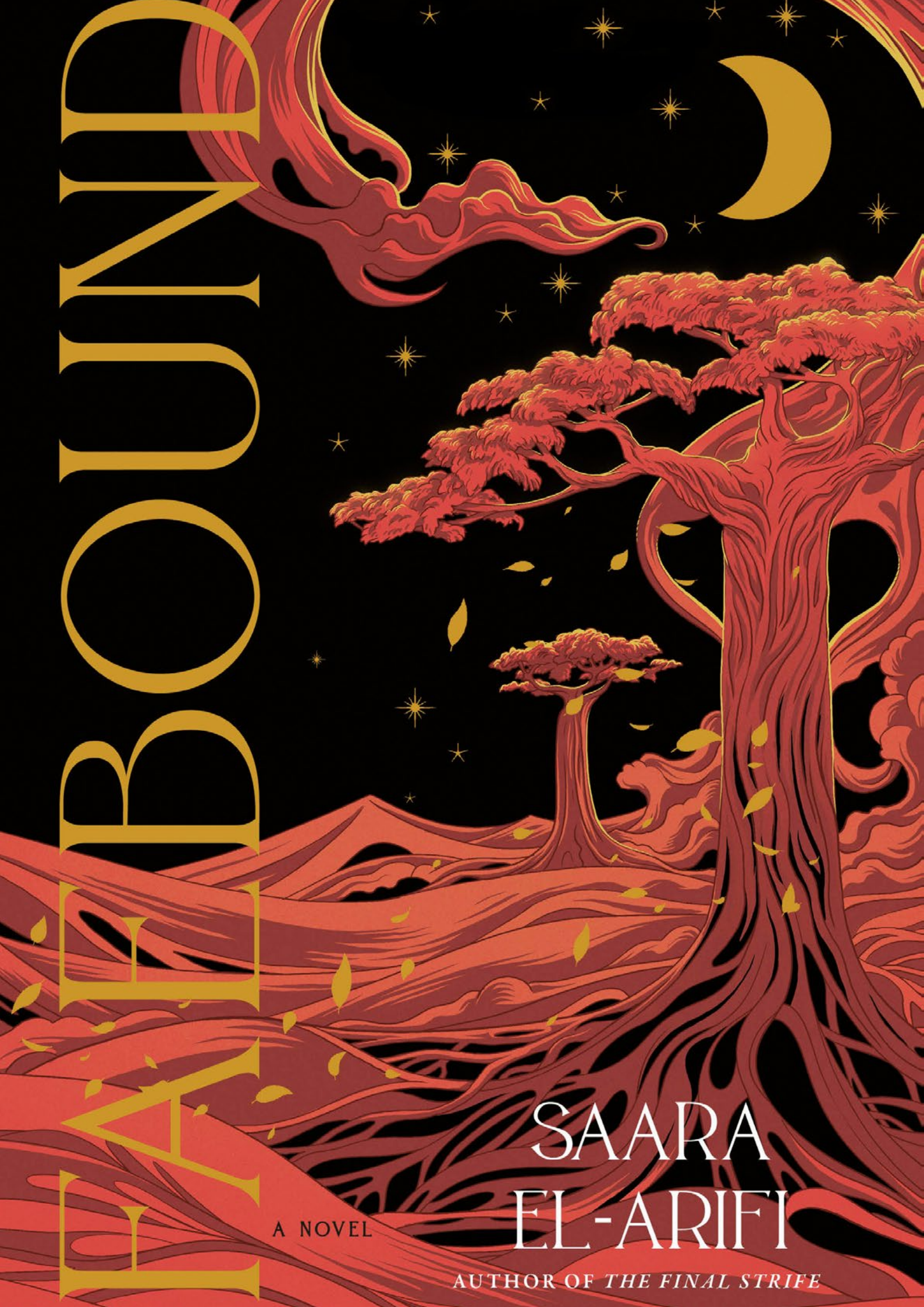
„Wschód słońca w dniu dożynek” opowiada historię Haymitcha, który 25 lat przed wydarzeniami głównej trylogii jest tylko młodym chłopakiem. Takim, który jak typowy nastolatek ubolewa nad tym, że musi wykonywać obowiązki, bo wolałby ten czas spędzić ze swoją dziewczyną. Jednak zostaje zmuszony do walki na śmierć i życie na arenie, a że to drugie ćwierćwiecze, to tym razem uczestników jest dwa razy więcej. Więc szanse tym bardziej nie układają się na korzyść głównego bohatera. Przyznam się, że nie spodziewałam się, że „Wschód słońca” może się okazać tak wciągającą książką. W końcu, jak napisałam we wstępie, znamy już tę historię, ponieważ przebieg Igrzysk, w których udział brał Haymitch, został już opisany w głównej trylogii. Może nie znamy szczegółów, ale przecież główny przebieg akcji jest znajomy. Lecz czy na pewno? W końcu Kapitol jest mistrzem propagandy. Że nie było tak, jak przedstawiono to w „Igrzyskach”, czytelnik dowie się już bardzo wcześnie, bo na etapie losowania nazwiska Haymitcha... ale co mam spoilerować!

Książka ta jest pełna zwrotów akcji, czyta się ją błyskawicznie, bo ciężko ją odłożyć. Dużym atutem są postaci. Młody Haymitch jest

zwyczajnym chłopakiem, takim bardzo ludzkim, przez co wszystkie nieszczęścia, jakie go spotykają, są tym bardziej uderzające. Pozostali trybuci, a przynajmniej ci, dla których wystarczyło stron do ich opisania, także są ciekawymi postaciami. Zwłaszcza Maysilee Donner, która z początku przedstawiana jest jako okropna snobka, jednak z czasem zarówno czytelnikowi, jak i Haymitchowi ukazuje swoją bardziej mięką stronę.

Nie ma wiele więcej do dodania! Gorąco polecam „Wschód słońca w dniu dożynek” każdemu fanowi „Igrzysk śmierci” i będę z niecierpliwością czekać na filmową adaptację!





FALLBORN

A NOVEL

SAARA
EL-ARIFI

AUTHOR OF *THE FINAL STRIFE*

NA odwrocie książki „Faebound” znajduje się jednocześnie blurb autorstwa Samantha Sannon (znanej przede wszystkim z „Zakonu drzewa pomarańczy”), jak i tekst, że powieść ta powinna przypaść do gustu fanom „Dworu cierni i róż” oraz „Okrutnego księcia”. Co jest zdecydowanie... ciekawym połączeniem. A jak wypada w rzeczywistości?

~Gray Picture

Fatalna w swoich konsekwencjach decyzja pułkowniczki Yeeran doprowadza do jej wygnania. Aby odkupić swoje winy i wywalczyć prawo powrotu do swojego plemienia, kobieta postanawia zapolować na największe dotąd widziane Obi. Zwierzęta te obdarzone są niezwykle silną magiczną mocą, a ich skóra służy do wytwarzania zaczarowanych broni, potrzebnych w wielkiej wojnie rozgrywanej przez elfy. Jej śladem, aby nieść pomoc, rusza jej siostra i wróżbitka, Lettle. I jakiś typ, Rayan, kolega Yeeran z oddziału. Mogłabym napisać o nim więcej, ale „just a guy” to najlepszy opis jego osobowości.

Jednak w czasie polowania grupa elfów natrafia na oddział... wrózek. Tak naprawdę to fae, generalnie ubolewam nad tym, że nie wymyśliliśmy jakiegoś tłumaczenia jako naród. Spotkanie to jest bardzo niezwykle, ponieważ fae nie były widziane przez elfy przez tak długi czas, że samo ich istnienie stało się baśnią... albo faetazją. W krainie wrózek siostry (i ten typ) będą musiały zmierzyć się z niebezpieczeństwami i stawiać przed wyborem pomiędzy lojalnością wobec elfiej ojczyzny a pokusami nieznanego im świata.

A jak już o faetazjach. Mogę się do czegoś przyczepić? Jasne, że mogę, to moja recenzja, jak mnie bawią takie głupie słowotwórstwa. Faearmia? Bo armia fae? A ludzkie wojska to ludziowojska? Bez sensu.

„Faebound” jest zdecydowanie głupią książką. Wizja świata jest zupełnie pozbawiona sensu,

czego dobrym przykładem jest to, że elfie plemiona toczą odwieczną walkę o jakieś magiczne świecące kamyczki, które emitują światło i ciepło, a zdobycie ich kopalni ma zakończyć głód i biedę. Ale w żadnym momencie nie jest powiedziane, dlaczego one właściwie są potrzebne. Ani nie jest to świat pogrążony w ciemności, ani pokryty śniegiem i lodem. I może książka zaczyna się na pustyni, ale jakiś dzień drogi dalej są lasy deszczowe, więc rośliny ewidentnie rosną. Generalnie sporo rzeczy jest zwyczajnie za mało opisanych, przez co świat wypada bardzo blado. Albo jak już są opisywane, to nie mają sensu. Jak ma funkcjonować świat, w którym dzieci i młode osoby (przed bardzo ważnym magicznym rytuałem) mówią innym językiem niż dorośli? Toczyście w końcu krwawą wojnę czy tak o możecie przejść przez granicę?

Zdecydowanie zbyt lakonicznie opisany jest też rozwój romantycznych relacji. Które w zamyśle autorki pewnie miały być pełne sprzecznych uczuć, a wyszły zwyczajnie blado i strasznie wymuszone. Czemu nagle kochasz kobietę, której nienawidziłaś chwilę wcześniej? Aż się poczułam, jakbym przegapiła parę rozdziałów książki. Prywatnie chciałabym też ponarzekać, że z opisu z tyłu książki brzmiało, jakby miał to być lesbijski romans fantasy, a obiekt zainteresowania Yeeran pojawia się dopiero koło połowy książki, a do tego czasu trzeba śledzić kiepsko napisany romans Lettle i Jakiegoś Typa.

Dobra, trochę ponarzekałam, a nawet więcej niż trochę, ale były też plusy. „Faebound” jest głupiutkie, ale jest to dość lekka pozycja. Akcja ma dość dobre tempo, więc nie czytało się tej pozycji źle, nawet trochę się wciągnęłam. Każdy ma jakieś guilty pleasure, a moim jest głupiutkie fantasy. I są magiczne urocze zwierzątka. A to zawsze duży plus. Jeśli szukacie czegoś nieambitnego, żeby się odmóżdżyć i przy okazji pośmiać z bezsensu worldbuildingu, to „Faebound” jest do tego idealne.





CZAS leci, a w życiowo-konwentowej podróży po raz kolejny zatrzymaliśmy się w Krakowie, by wziąć udział w czwartej już edycji fandomowej imprezy poświęconej grze „Genshin Impact”. Wśród dżungli stoisk i maskotek spacerowaliśmy wraz z uczestnikami – ciesząc oczy (i dobijając portfele). Zatem wytyńcie wzrok i poświęćcie chwilę na relację, a może także Wam uda się dostrzec Aranary...

~Lailyren & Hefajstos



Witajcie, i Sayo-Nara

Na wstępie musimy pochwalić organizatorów – wiadać sporą poprawę względem poprzedniej edycji. Zarówno wystawcy, jak i uczestnicy mieli dla siebie więcej miejsca, tym samym dużo wygodniej chodziło się korytarzami i oddawało szafowi zakupów. Dzięki temu też dało się oddychać, zwłaszcza przy dość dusznej (bo zwiastującej deszcz) pogodzie.

A stoiska zdecydowanie przyciągały uwagę. Ogrom naklejek, przypisek i innych drobiazgów aż prosił się o zakup. Nie samymi zakupami jednak człowiek żyje, na odwiedzających czekały prelekcje, sala kinowa (prezentującą shortsy z uniwersum i produkcje fanowskie) oraz zabawy, w tym rysowanie postaci z gry jako Aranary, w której chyżo wzięliśmy udział (poszło nam niegorsza, nieskromnie mówiąc).

Zmęczeni mogli się posilić w herbaciarni i strefie gastronomicznej, która oferowała również dania genshinowe wykonane przez grupę „Emergency Food” oraz odpocząć wśród tu i ówdzie umieszczonych maskotek.

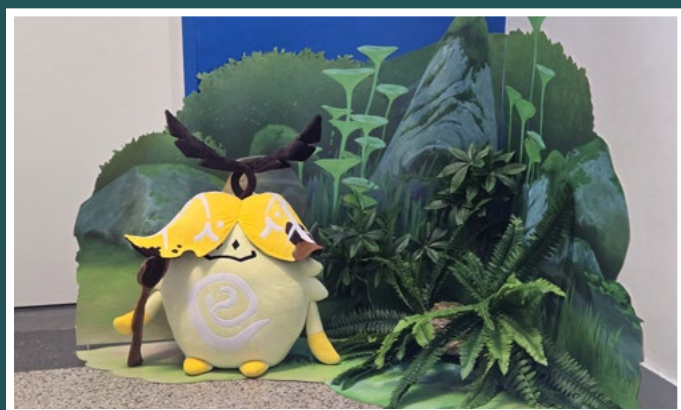
To również spora zaleta samego konwentu, ta dbałość o szczegóły i klimat. Ręcznie robione i odpowiednio zaaranżowane elementy sprawiają, że miłośnicy tytułu czuli się na miejscu, jak w domu. Zwłaszcza, że organizatorzy nieustannie poruszali się po szkole (będącej miejscem imprezy) upewniając się, że wszystko jest w jak najlepszym porządku i uczestnicy oraz osoby funkcyjne miło spędzają czas.



Song of Akañara

Genshin Meet 2025

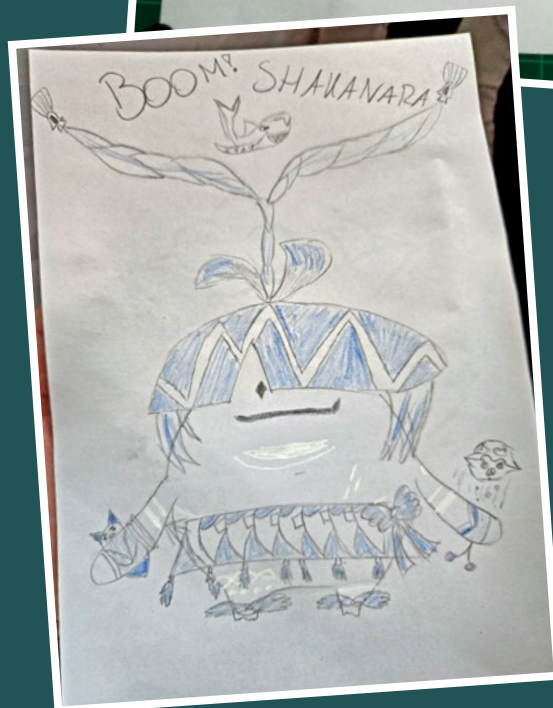
Opowieści z mchu i Aranar



Sumeryjska noc, sumeryjski sen

Przy ostatnim wysypie większych, bardziej ogólnych imprez miło jest czasem wstąpić na krótszą chwilę w wydarzenie, które skupia się bardziej na konkretnym dziele kultury. Pokazuje to, że fani wcale nie potrzebują cało-weekendowego, zapchanego po brzegi terminarza, by dobrze spędzić czas. Jednocześnie taka forma pozwala na większe skupienie się na detalach i Genshin Meet robi to naprawdę świetnie. Przyjemnie było oderwać się na chwilę i porozmawiać z innymi fanami o postaciach i wydarzeniach z ulubionego tytułu. Nie wiemy jeszcze, dokąd zaprowadzi nas dalsza droga, ale na pewno jednym z przystanków będzie przyszłoroczna edycja konwentu.

Ad astra abyssosque!~



A hallway with three white doors set into a wall covered in dark blue and black patterned wallpaper. The floor is made of dark wood planks. The text "Alternatywa" is written in white, bold, sans-serif font, and "więcej niż fantazja" is written in white, bold, sans-serif font below it.

Alternatywa
więcej niż fantazja



**na historia:
a, mniej niż fikcja.**



MINECRAFT BEECH'D

Co jakiś czas wśród tytułów wchodzących na ekrany kin trafia się ekranizacja mniej lub bardziej popularnej gry. Na ogół jest źle lub gorzej, zdarza się jednak – cytując klasyka – że jest „tak średnio”. I w zależności od kilku czynników, „Minecraft: Film” wrzucicie w jedną z tych kategorii (lub też nie).

~Hefajstos



Czynnikami tymi są oczywiście Wasz wiek, jak bardzo znacie i kochacie Minecrafta oraz jakie macie podejście do osoby Jacka Blacka. W moim przypadku większość odpowiedzi plasuje się między „niezbyt” a „meh”, toteż od najnowszego obrazu Jareda Hessa („Nacho Libre”, „Napoleon Wybuchowiec”) kompletnie się odbiłem.

BE THERE, OR BE SQUARE... CUBE?

Film zaczyna się od ekspozycji serwowanej nam przez Steve’a (Jack Black jako Jack Black w turkusowym swetrze), z której dowiadujemy się, jak właściwie trafił do tego świata i jak on działa. Przedstawia nam się również Małgosię (Rachel House), główną złą tego całego bałaganu.



Dopiero po tym przenosimy się do historii właściwej, w której to losy czworga osób łączą się, kierując ich na drogę ku samodoskonaleniu. Henry (Sebastian Hansen) i Natalie (Emma Myers)

to rodzeństwo, które po śmierci matki przenosi się do miasteczka Chuglas w Idaho, by zacząć od nowa. Dawn (Danielle Brooks) wiąże koniec z końcem pracując na kilku posadach, zaś Garrett (Jason Momoa) szuka pieniędzy, by utrzymać ukochany sklep ze starymi konsolami.

Dzięki tajemniczemu artefaktowi przenoszą się do świata, gdzie wszystko jest kanciate i szkaradne, a dzień trwa zaledwie kilka minut. To tu, z pomocą Steve’a, zmierzają się z własnymi problemami, co pomoże im później w prawdziwym świecie (zgodnie z prawdami komedii lat dziewięćdziesiątych).

TIME TO MINE!

Lakoniczność opisu nie ma tu na celu uniknięcia ewentualnych spoilerów – sama fabuła jest tu zaledwie pretekstem do żartów i nawiązań. Hess wraz z piątką scenarzystów (to zawsze dobrze wróży) pozwalają Jackowi Blackowi na bycie sobą na green screenie. Co i rusz więc będzie pokazywał palcem i mówił „hej, to rzecz z gry!” na co widzowie odpowiedzą śmiechem (lub też jękiem bólu).

Nie ma tu też miejsca na dłuższe czy poważniejsze sceny. Niemalże tiktokowy format, szybki montaż, szkaradne CGI (przypominające te wszystkie grafiki z cyklu „postać X z serii Y, ale REALISTYCZNIE”) i płytkie dialogi mają tylko zająć Wasz czas. „Borderlands” mimo bycia filmem znacznie gorszym, przynajmniej przypominał film.

Obsada jest – i to w zasadzie tyle, co można o nich powiedzieć. Jack Black to – jak wspominałem – Jack Black. Kto lubi jego ekscentryczny i wylewny styl bycia, będzie zachwycony. Momoa to Momoa w trybie „smutny buc”, o reszcie nie ma nawet co wspominać – równie dobrze mogliby być wygenerowani przez AI.

JESZCZE PO CECIELCE...

Film zarobił około dziewięćset pięćdziesięciu milionów dolarów przy budżecie stu pięćdziesięciu milionów. Wynik ten, wraz ze sceną po napisach (dzięki Ci, MCU za ten trend?) wręcz krzyczy „sequel”. Przygotujcie się więc na więcej tego samego, w zależności od Waszych odczuć względem części pierwszej będzie płakać ze śmiechu lub z bólu – taki los. **Ave!**

KTO by nie chciał znowu być młody? Chyba tylko ci, co dalej tacy są. Mniej stresu, błoga nieświadomość tajemnic systemu podatkowego, brak podejrzanego bólu pleców po pobudce... Niestety, nie jest to możliwe – chyba że w grach. Nawet jeśli ta młodość tutaj jest nieco inna niż ta, którą pamiętamy.

~Ghatorr



Kultura ma taką przyjemną cechę, że potrafi rodzić dalszą kulturę. W wypadku „Tajemnic pętli” mamy do czynienia z dość nietypowym powiązaniem rodzinnym – jest to bowiem gra fabularna zainspirowana obrazami Simona Stålenhaga, na których autor urozmaica znajome krajobrazy lat 80. robotami, latającymi transportowcami i innymi cudami sci-fi. Na rodzimym podwórku może się to skojarzyć z Jakubem Różalskim i jego steampunkową Polską lat 20. zeszłego wieku.

Dookoła (alternatywnego) świata

Samo dorzucenie dziwnej technologii do świata sprzed kilku dekad to jeszcze za mało, by zrobić grę – potrzebne jest jeszcze dokładne ustalenie, kim mają być postacie graczy i jakie przygody mają przeżywać. W tym wypadku twórcy zdecydowali, że przygody w tym znajomo-obcym świecie będziemy przeżywać nastolatkami – dziećmi w wieku od 10 do 15 lat, których perypetie mają nawiązywać do takich klasyków jak „Goonies”, „E.T.”, „Powrót do przyszłości” czy „Karate Kid”.

Każdy z naszych młodocianych bohaterów żyje w pobliżu Pętli – olbrzymiego, owianego tajemnicą kompleksu naukowego, który odpowiada za wiele przełomów ostatnich lat, ale też jest obiektem niepokojących plotek. To bardzo luźne sci-fi, więc mamy tu spory przekrój potencjalnych dziwactw tworzonych przez Pętlę – roboty, androidy, podróże w czasie, kosmici... Do koloru, do wyboru.

TAJEMNIC

Co przyjemne, podręcznik uwzględnia tu aż trzy lokacje – mamy szwedzką, amerykańską oraz polską Pętlę, razem z opisem okolic, tego, co najbardziej w danym okresie pasjonuje młodzież oraz dorosłych i jak wygląda tam dorastanie. Ba, za każdym razem, gdy w przygodach albo opisie tworzenia postaci pojawia się jakaś nazwa, to towarzyszą jej alternatywy, dzięki czemu nie trzeba dopasowywać scenariusza napisanego pierwotnie dla Szwedów do naszych realiów.

Dzieckiem znowu być

Tworzenie dzieciaka jest bardzo proste mechanicznie – mamy do wydania kilka punktów na ich cechy oraz tyle punktów na umiejętności, ile mają lat – ale wymaga trochę pomyślenia w kwestiach fabularnych. Do wypełnienia mamy takie pola jak np. „problem” (skala od „boję się ciemności” po „mama zdradza tatę”), „motywacja”, „duma”... wszystko to ostatecznie prowadzi do postaci, która składa się z czegoś więcej niż tylko cyferek, jest dopasowana do świata gry i gotowa na przygodę.

Sam system jest banalny (oparty o Year Zero Engine – jeśli ktoś grał w np. „Mutanta: Rok Zerowy”, od razu się tu odnajdzie) – gdy trzeba sprawdzić, czy nasz dzieciak coś potrafi zrobić, to rzuca się tyłoma kośćmi sześciennymi, ile mamy punktów w pasującej cenie



LOOP CE PĘTLI

i umiejętności, a każda szóstka to jeden sukces. Jeśli nie wyszło, zawsze można użyć punktów szczęścia (im młodszy dzieciak, tym więcej ich ma), dumy (jeśli przy tworzeniu postaci ustaliliśmy, że wymiatamy w czymś konkretnym, to raz na sesję można tego użyć) albo forsować rzut (czyli rzucić kośćmi jeszcze raz w zamian za przyjęcie stanu – o tym za chwilę). Większość testów wymaga tylko jednego sukcesu, zawsze można się też wspierać wzajemnie... ogólnie prowadzi to do szybkiej, nieskomplikowanej i radosnej rozgrywki.

Co ciekawe – i bardzo pasujące do tematyki – nasze postacie nie mogą tu zginąć. W razie tarapatów przyjmują za to stany – zdenerwowanie, przerażenie, zmęczenie, zranienie albo wycieńczenie. Poza wycieńczeniem (które bierze się jako ostatnie) każde po prostu odejmuje jedną kość z puli do rzutów, dostarcza za to wyraźną wskazówkę, jak odgrywać takiego delikwenta. Przekłada się to też na interpretację rzutów – na przykład, w razie porażki przy skoku mistrz gry może zdecydować, że co prawda nasz młodociany jest tam, gdzie chciał, ale wylądował tak paskudnie, że teraz boli go noga.

Jak cztery pory roku robo-Vivaldiego

Rozdział dla mistrza gry bardzo ładnie i prosto, wręcz łopatologicznie, tłumaczy, jak prowadzić rozgrywkę,

planować scenariusze oraz łączyć je w kampanie albo w „kraję tajemnic” – czyli sandbox, gdzie dzieciaki kręcą się po okolicy, słuchają plotek i pakują się w takie kłopoty, które zaciekawia ich graczy.

Olbrzymim plusem są dodane do podręcznika głównego przygody – aż cztery, każda na jedną porę roku. Każda z nich dostarcza wszystkiego, czego początkujący mistrz gry potrzebuje do prowadzenia bez nadmiaru przygotowań – lista postaci, mapki budynków, ładnie rozpisany diagram, jakie elementy w fabule łączą się z sobą, proponowane trudności rzutów... Do tego wszystkie są ciekawe i łączą się w zgrabną całość. Wydano też kilka zestawów przygód – niestety, mój ulubiony, „They Grow Up So Fast”, w którym dzieci opiekują się kosmicznym niby-słonio-spanielem, nie został przetłumaczony. Przynajmniej jeszcze.



Nie sposób nie wspomnieć też o oprawie graficznej – w końcu sztuka zainspirowała podręcznik. Całość jest, co najważniejsze, czytelna – ale też bardzo estetyczna. Przykłady, wskazówki dla mistrza gry, alternatywne nazwy miejsc dopasowane do krajów etc. są wyraźnie pozaznaczane i widoczne na pierwszy rzut oka. Wszędzie towarzyszy nam logo jednej z firm pracujących przy szwedzkiej Pętli, w kilku miejscach na kolorach są białe plamki, jakby kolor się łuszczył. Co najważniejsze, mamy tu też obrazki Simona, więc każdy robot, dinozaur czy inny mech bojowy jest po prostu przepiękny.

Od razu, gdy spojrzałem na ten system, chciałem go poprowadzić. Poprowadziłem – i bawiliśmy się świetnie, tak ja, jak i gracze. System jest prosty, szybki, daje sporo pola do popisu uczestnikom, a dzięki temu, że każdy problem da się przekuć na jeden prosty rzut, mistrz gry może śmiało improwizować. Mechaniki są idealnie dopasowane do nastroju, jaki gra chce przekazać, estetyka sprzyja klimatowi... Nic, tylko wchodzić na stronę wydawnictwa Black Monk i zamawiać – o ile, oczywiście, radosno-niebezpieczne przygody bandy dzieciaków brzmią dla Was choć trochę interesująco.





THE SOMNIUM FILES

Z podręcznym AI w snach



W celu wykonania roboty detektywistycznej można użyć wielu technologii. Gra „AI: THE SOMNIUM FILES – nirvanA Initiative” podejmuje koncept „a co, gdyby zamiast jednego oka mieć współnika AI, który dostarcza nie tylko zabawne komentarze, alternatywne tryby wizji (takie jak X-Ray, wizja termalna), ale też umożliwia nurkowanie w snach ludzi, którzy mają coś do ukrycia?”. Psychika ludzka nie powie jednak nic wprost, a świat, jaki wykreuje, trzyma się tylko swojej wewnętrznej logiki. Gra została wydana w roku 2022 (a jej prequel w 2019), przez co obecność w niej bytów AI jest nieskażona współczesną gonitwą czatbotów.

~rain



Inne gierki od tego samego game reżysera i scenarzysty, Kotaro Uchikoshi to seria Zero Escape. Obie serie opierają się na motywach pseudonaukowych oraz ezoterycznych z natury. Podobnie jak w tamtych tytułach, świat odbiega od rzeczywistego w sposób nieznaczny i niepokojący. Zadaniem gra-

cza w podążaniu za prawdą fabuły jest rozeznanie, które elementy fantastyki lub teorii spiskowych, o których postaci rozmawiają, są dla nich prawdą. Czasem to, co się wydarzyło naprawdę, pozostaje kwestią interpretacji. Pokrewieństwo tytułów również wyraża się w istniejących easter eggach.



W rozgrywce podstawowego trybu interakcji, wymagane jest pogadanie ze wszystkimi po kolei, ewentualnie interakcja z obiektami w różnych lokalizacjach. Występują też QTE, rekonstrukcje sceny zbrodni, odbywające się poprzez zbieranie poszlak i odpowiadanie na pytania „co się stało?”. Jednakże sednem rozgrywki są segmenty eksploracji snów. Tutaj postać ma przysłowiowe sześć minut na zgłębienie psychiki osoby badanej. Chodzenie oraz wykonywanie akcji wykorzystuje czas, ale stanie i zastanawianie się nie. Przez co przechodzenie snów przypomina bardziej grę turową niż akcją. Niestety, czasem trzeba przechodzić pewne sekwencje ponownie, aby zaoszczędzić czas tam, gdzie się przedtem błędziło. Niekiedy, co prawda

rzadko, logika snów jest na tyle abstrakcyjna, że przejście przez możliwe opcje oraz zapamiętanie poprawnej odpowiedzi pod następne podejście jest jedynym wyjściem. Z drugiej strony, gra swoim designem nagina sposób liczenia czasu, z korzyścią dla gracza. Jak się jest blisko ukończenia sekwencji snu, a dokonują się ważne odkrycia fabularne, czasem (po cichu) nie da się przegrać.



Fabularnie dyskusja z daną postacią czasem mija się z celem – stwierdzamy, że ona coś ukrywa, a następnie grzeczne prosimy ją, czy może nie pójdzie na posterunek tajnej policji, usiadzie w takim wielkim krześle, które tylko jej pogrzebie w mózgu, aby odkryć tajniki jej psychiki. Co prawda od niektórych postaci nie mamy pozwolenia, bo akurat są nieprzytomne bądź byłyby wrogo nastawione. Koniec końców ten dysonans jest łatwy do pogodzenia, gdyż wartość dodana dla doświadczenia rozgrywki znacznie przewyższa logikę tych sytuacji.

Ciekawe chwytów fabularne tego tytułu w jakichkolwiek bliższych szczegółach są wyłącznie do odkrycia dla gracza. Stosowana jest struktura wielu ścieżek. Niemniej jednak, prawdziwe zakończenie występuje dopiero po przejściu ich wszystkich. Nie ma okazji też zabłądzić i poznać zakończenia poza kolejnością. Należy się czasem wykazać wiedzą, aby móc przejść dalej. W podobny sposób zablokowane są informacje mogące potencjalnie zepsuć doświadczenie wcześniejszej gry z serii. Wymagana jest odpowiedź na parę pytań o ważne aspekty fabularne poprzedniej odsłony.

Całość fabuły opiera się wokół rozwikłania tajemnic związanych z seryjnymi morderstwami. Struktura opiera się na jednej przewlekłej i zawiłej sprawie. Sposób rozwiązywania niektórych wątków ma kilka uwag. Zostawia lekki posmak, że proces pisania i wątki przewodnie opierają się na doprowadzeniu do zwrotu akcji. Losy nie-

których postaci wydają się sztucznie wymuszone dla utrzymania spójności fabularnej.

Tonalnie czasem gra nie bierze siebie na poważnie. Dzieje się to nie tylko w momentach wątków pobocznych. Czasem takie przerywniki są mile widziane, a czasem niespodziewanie ogląda się sceny romantyczne bądź graniczące z absurdem w trakcie walki. O ile podczas rozgrywki pozostawia to dziwny posmak, całościowo nadaje to całej grze pewnego charakteru.

Graficznie gra wybija się w sekwencjach snów. Co prawda wiąże się to z całością doświadczenia, ale pierwsze zanurzenie się w psychikę danej postaci uderza mocno stylistycznie oraz z lekką dawką absurdu. Jedyna rzecz, która w żaden sposób nie jest wyjaśniona przez fabułę to fakt, czemu jedna postać posiada głowę jak z minecrafta. Nigdy to nie jest ani poruszone jako coś dziwnego, ani wyjaśnione, po prostu tak jest. Innymi zapadającymi w pamięć momentami wizualnymi są filmiki rodem z creepypasta.

Muzycznie oprawa jest zgrana, a w pamięci pozostaje główna wokalizowana piosenka, odgrywana co chwila w kontekście jednej z postaci. Popowy utwór, który z czasem można nawet polubić. Przynajmniej w wersji angielskiej wydaje się być stylizowany na śpiewany przez osobę mało doświadczoną. Powoduje to dziwne uczucie przy słuchaniu. Ponadto, tematyka tekstu wiąże się z „dwoma połówkami” w sensie romantycznym, podczas gdy w głównym wątku postaci są – dosłownie – przecinane na pół.

Pomimo różnych pomniejszych wad, gierka dostarcza kompletne i przyjemne doświadczenie. Największym atutem całości jest fabuła, która przedstawia elementy fikcyjne w sposób „a co, gdyby...” były one częścią świata rzeczywistego. Zdecydowanie gierka (oraz i seria) godna polecenia fanom „Zero Escape”, ale też niezależnie – jeżeli kogoś kusi gatunek visual novelki z ekstra krokami, to warto zagrać.





SPLIT FICTION

DOUBLE SCREEN

double fun?

PO wielkim sukcesie gry Hazelight Studio „It Takes Two” można było się spodziewać czegoś dobrego od kolejnej produkcji tego studia. Gra „Split Fiction” została wydana 6 marca 2025 roku na platformy PlayStation 5, Xbox Series X/S oraz PC, a 5 czerwca 2025 roku pojawiła się również na Nintendo Switch 2. Tytuł zdobył uznanie krytyków i graczy, sprzedając się w ponad 4 milionach egzemplarzy do maja 2025 roku.

~Sprytna Mimik i Optymistyczny Samael

Gra ta – tak, jak jej poprzedniczka – jest to dwuosobowa kooperacja. Jak sama nazwa wskazuje, przewidziana jest do grania przy podzielonym ekranie, więc cała gra wymaga przejścia jej z drugą osobą. W „Split Fiction” wcielamy się w Mio Hudson i Zoe Foster – dwie pisarki o skrajnie różnych stylach: science fiction i fantasy. Podczas eksperymentu mającego na celu połączenie ich kreatywnych umysłów, zostają uwięzione w symulacji swoich własnych historii. Aby powrócić do rzeczywistości, muszą współpracować, pokonując przeszkody i rozwiązując zagadki w światach stworzonych przez ich wyobraźnię.



Rozrywając fikcję i plany

Nasze bohaterki poznajemy, gdy zostają zaproszone przez firmę „Rader Publishing”, aby wziąć udział w eksperymentalnym projekcie J.D. Radera. Rozpoczyna się on tym, że uczestnicy muszą wejść do swoich miejsc przewidzianych w maszynie. Zoe bez zastanowienia zgadza się, lecz Mio zaczyna być podejrzliwa i po krótkiej szamotaninie trafia na to samo miejsce, co Zoe – i tu właśnie rozpoczyna się gra „Split Fiction”. Okazuje się, iż eksperyment polega tworzeniu światów na podstawie pomysłów danych autorów książek. Jako że na jedno miejsce przypadają aktualnie dwie osoby, to w trakcie gry doświadczamy zarówno pomysłów Mio, jak i Zoe,



a te bardzo różnią się od siebie. Jedna z nich jest miłośniczką sci-fi, która ma tendencje do rumienienia, a druga uwielbia fantasy i jest niepoprawną optymistką. Jednakże maszyna nie jest używana zgodnie z zaleceniami, gdyż dziewczyny powodują błędy w maszynie rozrywając zwiedzane światy. Bohaterki wykorzystują to, żeby przeciwstawić się twórcom maszyny, ponieważ ten, jak się potem okazuje, wykrada ich pomysły. Ciekawostką jest, iż obie postacie nazwane są po dwóch córkach głównego projektanta gry, Josefa Faresa.

Przedstawiona w grze historia jest bardzo prosta, ma być ona opowieścią typu „buddy movie”, czyli dwie kompletnie obce osoby powoli budują więź, aby przetrwać. Różnice między bohaterkami są bardzo duże, co czuć na początku gry, ale z biegiem rozgrywki dziewczyny docierają się i pomagają sobie nawzajem, szczególnie w walce z ich własnymi lękami. Z jednej strony w grze jest sporo scen pokazujących transformację więzi bohaterek, ale z drugiej trochę tych scen brakuje – ich historia zdaje się być zbyt płytka. Natomiast zakończenie gry jest świetnym podsumowaniem przedstawionej przygody i trzeba przyznać, że uroniliśmy łezkę podczas ostatniej cutscenki.

Artystyczna Podróż

Oprawa graficzna gry zachwyca, a postaci wyglądają żywo i bardzo realistycznie. Lokacje zmieniają się bardzo często i diametralnie podczas rozgrywki, a jednak wszystkie wyglądają niesamowicie. Nieważne czy trafiamy do fantastycznej wioski opanowanej przez ogry, czy do cyberpunkowej metropolii, te miejsca wyglądają cudnie. Zaskakuje też rozmach, lokacje są wielkie, choć – niestety – często zawierają niedostępne miejsca czy niewidoczne ściany, a dodatkowo są stosunkowo puste, w porównaniu do poprzednika „Split Fiction”, czyli „It Takes Two”. Rzeczą na plus na pewno jest to, że każda z lokacji wygląda zupełnie inaczej.

Oprócz głównych światów, do których trafiamy jako pomysły Mio i Zoe, możemy trafić również na poboczne, niedokończone pomysły pisarek i one też robią robotę, szczególnie historia, która jest w całości przedstawiona jako rysunek na kartce.

Gra jest nastawiona na akcję, więc raczej mało jest scen, w których możemy swobodnie eksplorować jakąś lokalizację, za to jest dużo scen pościgów. Przez to w grze jest bardzo dużo cutscenek, które są bardzo przyjemne dla oka i epickie. „Split Fiction” jest bardzo filmowe, podobnie jak poprzednia gra tego studia.

Warto wspomnieć też, że głosy postaci wypadają bardzo dobrze. Czuć, że aktorzy głosowi wiedzieli, w jakich scenach grają. Ogólnie udźwiękowanie gry jest na bardzo dobrym poziomie. Niestety, gra nie posiada polskiego dubbingu i możemy zadowolić się jedynie polskimi napisami.



Wartka akcja

Produkcja jest zręcznościową grą kooperacyjną. To, co jest przez zdecydowaną większość czasu niezmiennie, to poruszanie się, więc przygotujcie się na dużo niesamowicie płynnego skakania, turlania się i wspinania w różne miejsca. Jak już było wspomniane, „Split Fiction” jest nastawione na akcję, więc w dużej mierze powyżej wspomniane akcje należy robić szybko. Gra zdaje się być prostsza do przejścia niż jej poprzedniczka – wpływ na to ma zapewne fakt, że w scenach pościgów, gdy jedna z osób się pomyli i zginie, to jest teleportowana do drugiego gracza. Pozbawia to niejako części gry jednego z graczy. Każda z historii czy lokacji wprowadza zmiany w rozgrywce, lecz w dużej mierze dana mechanika będzie utrzymywana przez dłuższy czas. Niemniej jednak, wprowadzone mechaniki są ciekawe i dają dużo frajdy. Rozgrywka przez cały czas odbywa się na podzielonym ekranie i pod koniec gry twórcy

wykorzystują to bardzo, ale to bardzo dobrze. Mio i Zoe otrzymują kompletnie inne zestawy umiejętności i często gra tymi postaciami będzie zupełnie się od siebie różnić. Twórcy polecają granie poprzez kontrolery i większość gry dobrze przechodzi się dobrze zarówno na klawiaturze, jak i kontrolerze, ale, przykładowo, znana scena z telefonem jest o niebo prostsza przy użyciu myszki. Finał gry i zabawy perspektywą jest zaskakujący i bardzo satysfakcjonujący.



W grze istnieją znajdzki w postaci niedokończonych pomysłów bohaterek, są to opcjonalne mapy, przez które można przejść. Dodają one dużo fajnej rozgrywki i są przyjemnymi przerywnikami w głównej fabule gry.

Na samym początku wspomnieliśmy o tym, że jest to gra kooperacyjna, więc jak gra się w nią razem? Ogólnie świetnie. Gra posiada tryb lokalny i online. Zaletą jest też to, że tylko jedna osoba musi kupić grę, ponieważ druga może grać po instalacji tak zwanego „Friend passa”. Tytuł przewidziany jest na ok. 13h. Czy to dużo? I tak, i nie – gra pozostawia niedosyt, ale w oferowanym czasie sprawia naprawdę dobrą zabawę.

Epilog

Reasumując, „Split Fiction” to świetna gra kooperacyjna skupiająca się głównie na fabule i przedstawionych światach, a dużo mniej na rozgrywce. Niemniej warto w nią zagrać i jak najbardziej czekamy na kolejną część. Niestety, po poprzedniej produkcji studia mieliśmy bardzo wygórowane oczekiwania i nowa gra ich nie spełniła, gdyż czuć, że czegoś jej brakuje. Nie ma na rynku zbyt wiele gier w podobnej formule, więc mamy nadzieję, że studio będzie dalej wydawać dobre gry i utrzyma swój poziom. Dobrej zabawy i nie dajcie się porwać w wir wymyślonych światów!

GLIWICKA KONFERENCJA RPG

DATA: 21 CZERWCA 2025

**MIEJSCE: MŁODZIEŻOWY DOM KULTURY
W GLIWICACH, UL. BARLICKIEGO 3**

GODZ: 10:00-19:00

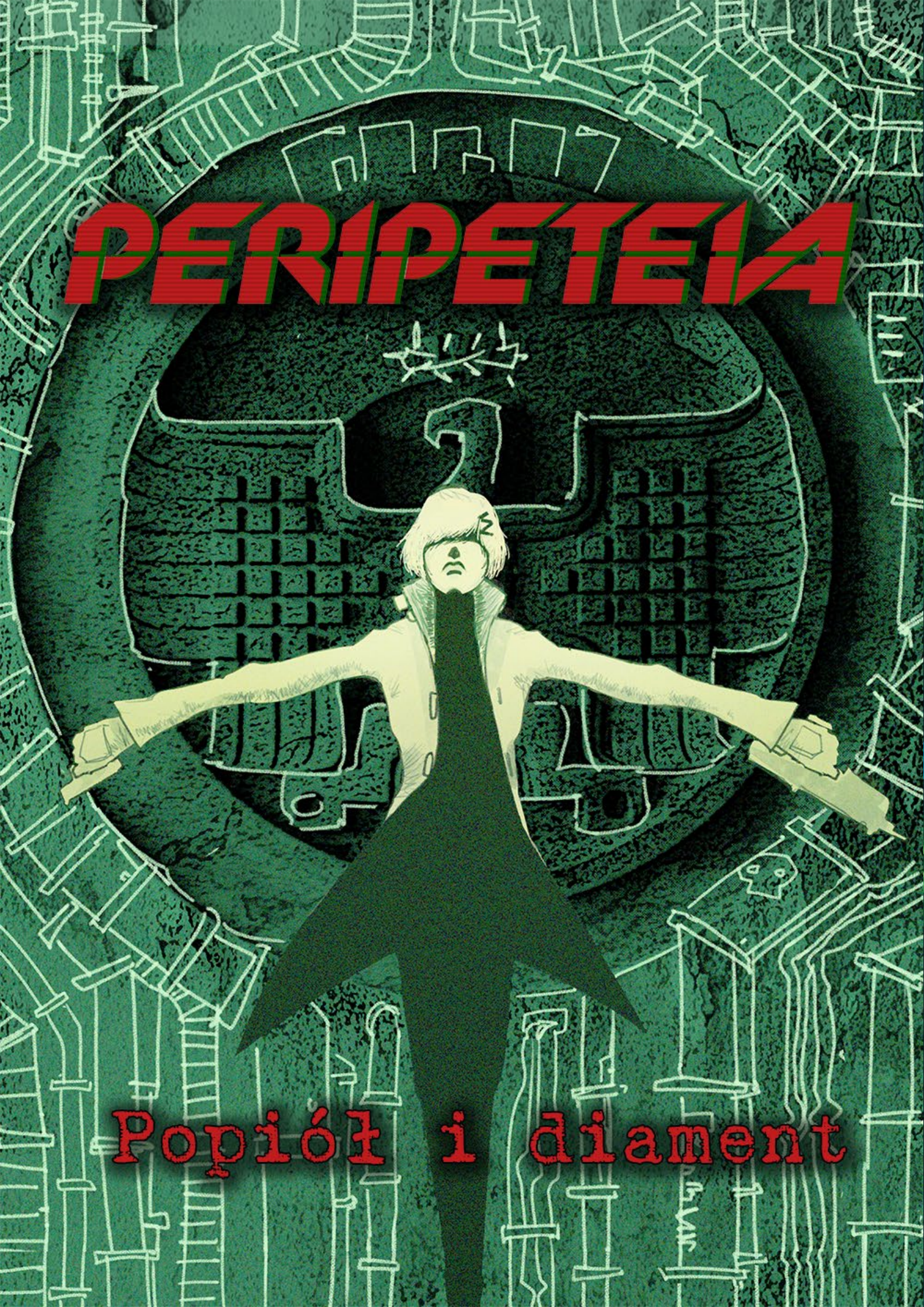
CENA: ZA DARMO

PLANOWANE ATRAKCJE:

- POZYTYWNE ZAKRĘCENI LUDZIE
- WYKŁADY
- WARSZTATY
- PANELE DYSKUSYJNE



PERIPETEIA



Popiół i diament

BIAŁY szum rozrywa twoje uszy, wizja wreszcie zaczyna wracać do normy. Znajdujesz się na brudnym, hałaśliwym wysypisku. A potem, gdy wreszcie wygrzebujesz się na zewnątrz, jakiś złomiarz imieniem Filemon jest niezadowolony, że nie może Cię teraz zezłomować, bo jesteś myślącą istotą, a złomowanie takowych jest nielegalne. Niechętnie wysyła Cię więc po wielgachną żarówkę z pobliskiego planetarium pełnego różnego rodzaju recydywistów. A, ponoć najłatwiejsza droga tam prowadzi przez zniszczone i chwiejne wyjście pożarowe na dachu po równie chwiejnych balkonach i dachach. Powodzenia!

~Tanatos

Bez znieczulenia

Jak można wywnioskować ze wstępu, gra się z nami nie cacka. Poza niewielką pomocą od złomiarza na początku i bardzo luźnymi wskazówkami, jesteśmy wrzuceni na głęboką wodę niczym ślepe niemowlę za kółkiem pędzącej łady. Protip: nie zapominajcie zapisywać, tu nie ma autozapisu, nawet po skończonej misji. Poza tym gra przypomina rozgrywką połączenie „Stalkera” z „Deus Exem”: przeciwnicy giną szybko (ale za to my też), możemy podnosić i przesuwac przedmioty, mamy cybernetyczne augmentacje, które możemy kupić lub znaleźć w świecie gry oraz mamy tetrisa jako ekwipunek. A wszystko to dzieje się w alternatywnej, jeszcze bardziej dystopijnej wersji Polski, gdzie ZSRR rozbito w nieco inny sposób, a brutalistyczna architektura góruje ponad wszystkim i wszystkimi.

Poziom trudności i architektura nie są jedynymi brutalnymi rzeczami – rzeczywistość, z jaką się będziemy mierzyć w Peripeteii jest bardzo często ciężka, depresyjna wręcz, przyjdzie nam się natknąć na wrażliwe tematy, a im dalej w las tym więcej drzew

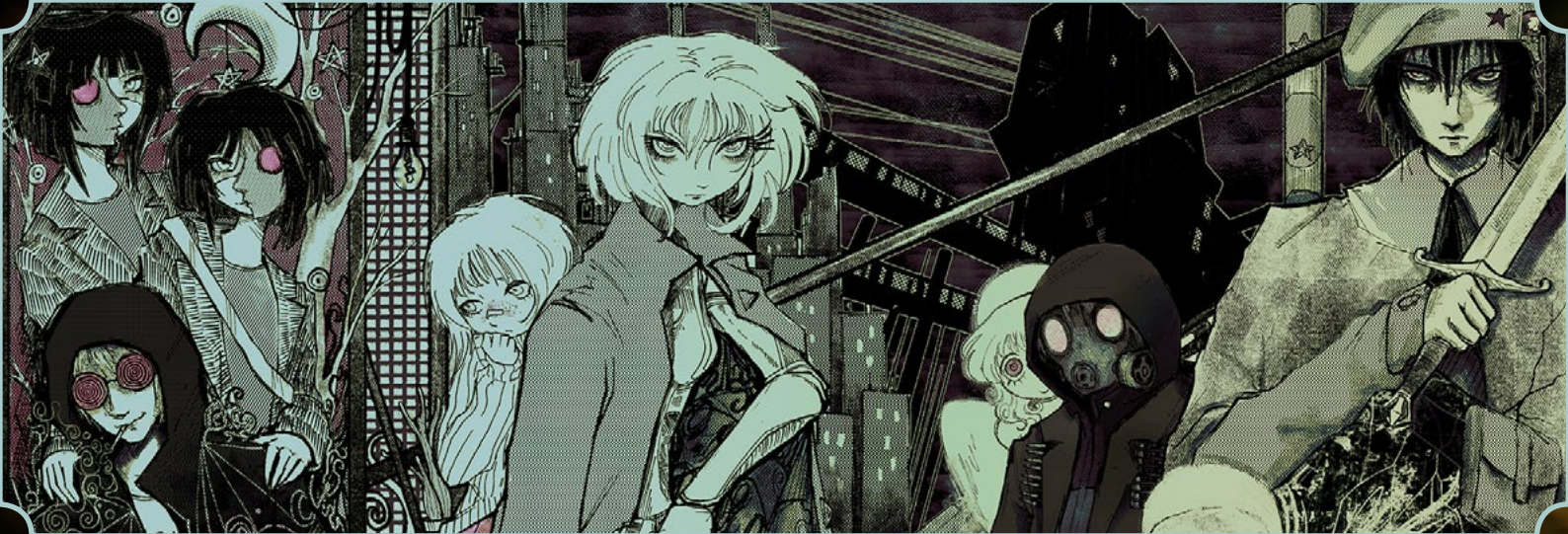
i z czasem decyzje które będziemy podejmować będą miały coraz większą wagę. Brzmi ciekawie? Iść grać w demo, jest darmowe, duże i daje dobry pogląd z czym to się je.

Człowiek z żelaza

Potrzebujecie więcej szczegółów? No dobrze, to po kolei, zaczniemy od gameplayu: twórcy nazywają Peripeteię „stealth shooter RPGiem”, więc rozbijmy to jeszcze trochę. Jak inspirować się to najlepszymi, więc i tutaj tworząc mechanikę skradania inspirowali się takimi grami jak Thief oraz Splinter Cell. W lewym dolnym rogu mamy kilka wskaźników: dźwięku zewnętrznego, naszego dźwięku, oraz naszej widoczności. Aby się skutecznie skradać musimy być cichsi niż nasze otoczenie i jak najmniej widoczni. Dodatkowo nasza postać, Marie jest niezwykle zwinna i potrafi się chwycić każdej krawędzi, sprawiając że jest mistrzynią parkouru co pozwala na przemierzanie świata gry w bardziej niekonwencjonalne sposoby (jak te zdezelowane wyjście pożarowe ze wstępu) oraz dostawanie się w, na pierwszy rzut oka, niedostępne miejsca. Parafrazując Todda Howarda: Widzisz ten amoralnie wysoki blok? Możesz się na niego wspiąć.

Ok, powiedzmy że, jak to czasem bywa, skrytość zawiedzie, albo zwyczajnie „stealth is optional” wymusza na nas wyciągnięcie najgłośniejszego arsenału. Jak ma się strzelankowa część gry? Czy można się dobrze bawić idąc full Rambo? Można, jeszcze jak! Oczywiście jeśli odpowiednio się do tego przygotowujemy. W innym przypadku będziemy gryźć ziemię szybciej niż zdążymy powiedzieć „Głowy Lenina znad pianina”. Arsenał jest dość obszerny, chociaż nie zawsze będziemy mieli amunicję do naszej ulubionej pukawki. Amunicja w tej grze działa na zasadzie magazynków które musimy sobie przygotować odpowiednio przed walką żeby nie obudzić się z ręką w nocniku. Każdą broń którą podniesiemy możemy rozładować, najpierw wyciągnąć magazynek (jeśli takowy posiada), a następnie jeśli nie potrzebujemy kolejnego magazynka, możemy po prostu wyciągnąć naboje i zarówno broń jak i pusty magazynek wyrzucić. Sama walka i strzelanie jest zwykle dość dynamiczne, taktyczne i odpowiednio





soczyste. Feedback broni jak i tego czy trafiliśmy jest naprawdę przyjemny i odczuwalny: dźwięki i uczucie strzelania ma odpowiednią wagę, a czerwone chmury krwi wylatujące z przeciwników dają uczucie bardzo bezpardonowej, nonszalanckiej wręcz brutalności. To w połączeniu z wcześniej wspomnianymi augmentacjami które potrafią m.in. spowolnić czas niczym w Max Paynie, sprawić że poruszamy się znacznie szybciej i skakać wyżej czy wreszcie używać dwóch broni jednocześnie sprawia że mamy dość szeroki wybór jak możemy zmieść naszych przeciwników.

próbującym uniknąć niepotrzebnej jatki? Proszę bardzo. Chcesz grać jako polski superżołnierz niszczący wszystko na swojej drodze niczym rozpędzona lokomotywa? Nie ma sprawy. A może masz ochotę grać komunistycznym powstańcem w walce o powrót dawnej chwały i o powstanie Drugiego Związku? Też się da zrobić. A jeśli masz to wszystko gdzieś i po prostu chcesz sobie pozwiedzać to jak najbardziej, droga wolna. Tylko uważaj na różnego rodzaju abominacje czające się w mrocznych zakamarkach tego gnijącego miasta.



Panna Nikt

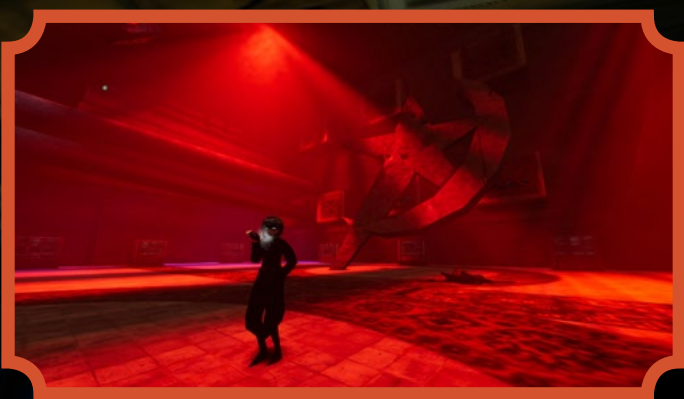
Lub nie. Tutaj opowiem o ostatniej części miszmaszu gatunkowego, popularnie zwanym immersive-sima którym Peripeteia jest, czyli elementami roleplayingowymi. Przede wszystkim, każdą misję można przejść na multum różnych sposobów: zwykle poszczególne frakcje walczące o wpływ na tym konkretnym obszarze dają nam misje, za które dostajemy w zamian przysługę która pozwala nam ruszyć do następnego poziomu. Już te misje można przejść często na kilka różnych sposobów a często znajduje się też kompletnie alternatywna droga która nie wymaga od nas wspierania żadnej z frakcji. Parafrazując słowa twórców z kickstartera: Wybierz swoje narzędzia, wybierz swoją ideologię, wybierz swoją drogę i swoje cele. Gra jest bardzo elastyczna pod względem tego jak chcesz w nią grać. Chcesz być cichym agentem

Powidoki

Okej, to skoro, sporą zresztą, część mówiącą o samej rozgrywce mamy już za sobą, czas na kwestie audio-wizualne, bo też jest o czym rozmawiać. Zaczniemy od wideo, poniekąd kontynuując wcześniejszą debatę na temat wszechobecnego postsowieckiego ultrabrutalizmu. Tutaj twórcy brali inspirację między innymi z, dość niszowej, acz kultowej gry, E.Y.E.: Divine Cybermancy, gdzie olbrzymia architektura ćmiła (w pozytywny sposób) gracza dystopijną wizją przyszłości, tak i tutaj, wcześniej wspomniane budownictwo świetnie buduje atmosferę samotności i alienacji w opresywnej, szarej rzeczywistości w jaką zostaliśmy wrzuceni. Gdyby nie fakt że Marie potrafi się szybko poruszać oraz fakt że tworzy to świetny klimat, mógłbym powiedzieć że duże fragmenty relatywnie pustej przestrzeni są minusem, ale za-



miast tego idealnie wpasowują się w ten świat. Sama grafika zresztą nie jest szczególnie zaawansowana – dość mocno stylizowana na gry z wczesnych lat dwutysięcznych z cienką warstwą lakieru którą są nowoczesne efekty specjalne czy oświetlenie które jeszcze bardziej zagęszcza atmosferę. Na dobrą sprawę najwięcej detali mają chyba poszczególne bronie. Co ma nieco sensu biorąc pod uwagę że będziemy na nie patrzeć przez większą część rozgrywki. Chyba że zdecydujemy się grać w trybie trzecioosobowym, bo i tak można (osobiście mogę go polecić do eksploracji i robienia fajnych screenshotów, średnio się nadaje do walki moim skromnym zdaniem).



Przyszedł czas na audio! Zaczynając od dźwięków, poza wspomnianymi świetnymi odgłosami walki dochodzi do tego cała masa ambientowych dźwięków otoczenia: wspomniane we wstępie hałaśliwe wysypisko które sprawia że chcemy się stamtąd wydostać jak najszybciej, niepokojąco skrzypiąca winda, oraz dźwięki przeciwników: od przesiąkniętych szumem wołań wrogich żołnierzy po uhhh... iście demoniczne wycia niektórych innych... przeciwników.

Muzyka natomiast jest miódna i jest również dość zróżnicowana. Połączenie wcześniej wspomnianego ambientu otoczenia z delikatną muzyką ambientową która sprawia że te puste przestrzenie stają się miejscami gdzie przystajemy żeby po prostu podzi-

wiać krajobraz i napawać się klimatem a breakcore, który szczególnie w trackie walki buduje napięcie i pompuje adrenalinę i zawija wcześniej wspomniany satysfakcjonujący gunplay i dźwięki mu towarzyszące muzyczną kokardką. No i niektóre lokacje oraz postaci mają swój unikatowy kawałek który lepiej nakreśla ich charakter.

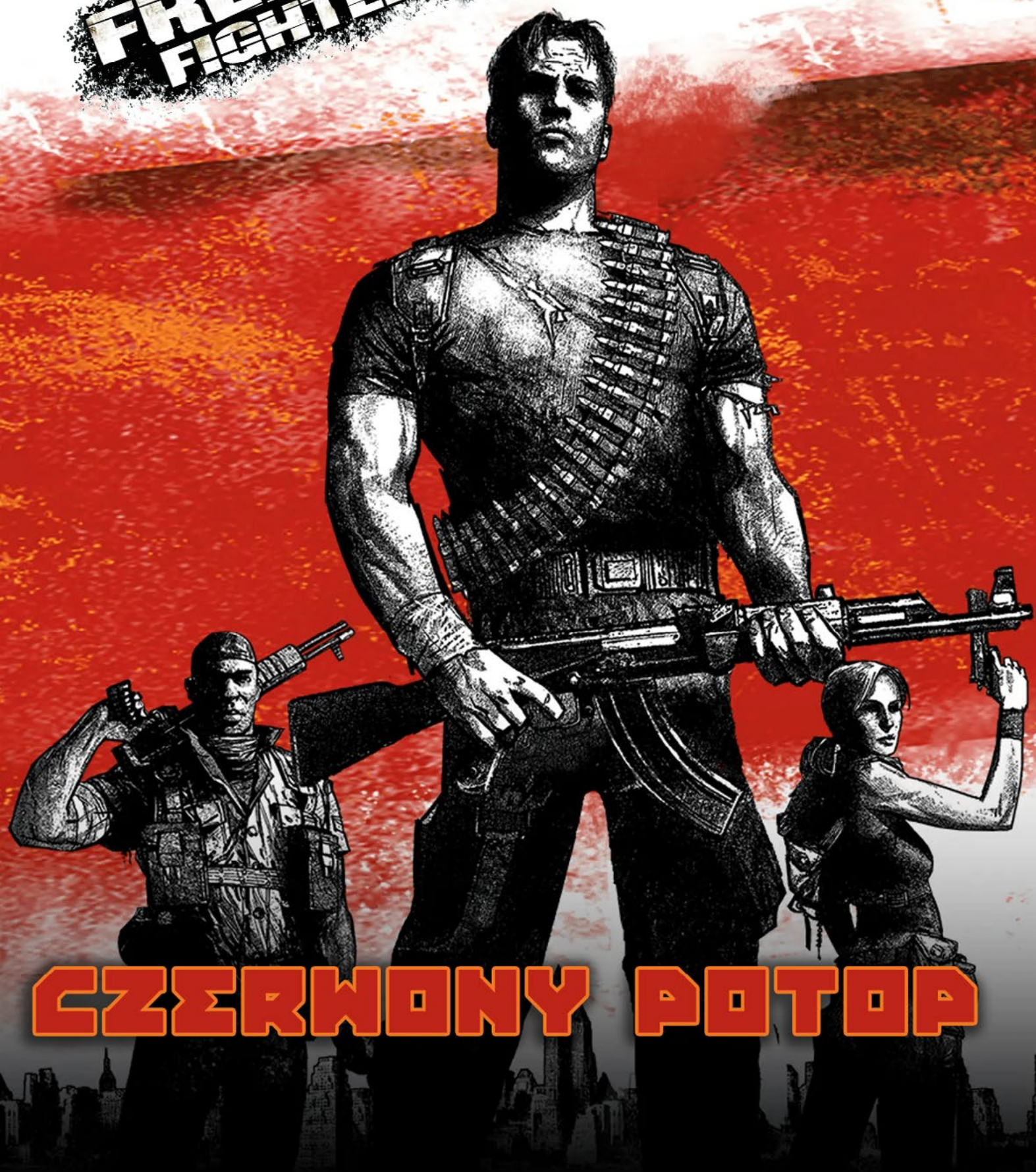
Krajobraz po bitwie

Pora zaadresować dość istotny fakt: Peripeteia jest wciąż grą we wczesnym dostępie. Co sprawia że wciąż nie jest skończona, zdarzają się bugi, jest miejscami niczym twój kartofel vs kartofel twojej mamy, często można wyjść poza mapę, decyzje które podejmujemy podczas każdej misji jeszcze nie przenoszą się z misji na misję, podobnie jak nasz ekwipunek (zwykle mamy na starcie ze sobą jedynie szablę). Podczas rozgrywki natrafiłem na kilka bugów, niektóre z nich bardziej uporczywe niż inne. Poza tym gra nie posiada wyboru poziomu trudności (ale za to ma menu wyboru poziomu, w tym dwóch bonusowych, choć tych, mimo tego że nadrabiają wielkością, też nie ma na tę chwilę zbyt wiele). Ogólnie rzecz biorąc grze do bycia skończonym produktem jeszcze trochę. A mimo tego wszystkiego wady opisuję jedynie jako postłowie, adnotację do faktu że nawet w tym, jeszcze niedokończonym stanie, bawiłem się świetnie. Już teraz gra ma ogromny potencjał regrywalności, ogromne poziomy sprawiały że za każdym razem znajdowałem coś nowego (czasem dość przerażającego), a nieodzowny klimat sprawiał że gra zostawała ze mną godziny po tym jak odeszłem od komputera. Czy grę więc polecam? Absolutnie, nawet w tej nieskończonej postaci. Miłego cybernetycznego kryzysu tożsamości!





FREEDOM FIGHTERS



CZERWONY POTOP

DRUGA wojna kończy się w 1945 zrzuceniem bomby atomowej. Na Berlin. Przez Sowietów. Osiem lat później Wielka Brytania jako ostatni kraj Europy dołącza do Związku Socjalistycznych Republik Radzieckich. W 1961 na Kubie rozmieszczone są pociski balistyczne średniego zasięgu. W 1996 Meksykańska Partia Komunistyczna wygrywa w wyborach prezydenckich. W 2001, dwa lata temu, nieudany zamach na prezydenta Stanów Zjednoczonych. Wczoraj – raporty o nisko latających dronach w całym kraju, rząd uspokaja, że są to jedynie balony meteorologiczne. Dzisiaj...

~Tanatos



Dzisiaj Ty, Chris Stone, jedziesz sobie ze swoim bratem Troyem na kolejną żmudną robotę. Jesteście hydraulikami a na szambo, w które wpadniecie nie pomoże żadna przepychaczka. Tak wiem to nie ma sensu, ale to Chris jest hydraulikiem, nie ja. Wracając, ku zaskoczeniu nikogo Sowietci wreszcie położyli swoje czerwone łapska na wspólną ostoję wolności, jaką są Stany Zjednoczone Ameryki. Na szczęście są jeszcze w tym kraju ludzie gotowi walczyć i opierać się najeźdźcy. Chris oczywiście, jako przykładowy obywatel swojego kraju również dołącza do tytułowych Bojowników o Wolność.

Od zera do bohatera

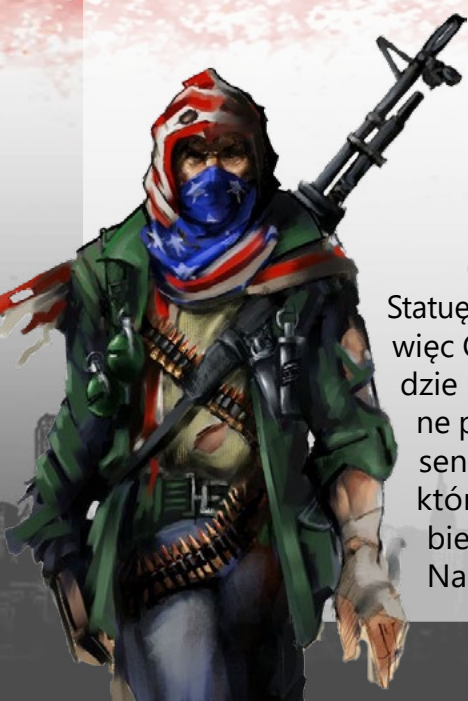
Oczywiście nie od razu Statuę Wolności zbudowano, więc Chris na początku będzie miał dość ograniczone pole manewru. Jedyną sensowną bronią jest ta, którą ukradnie bądź zabierze zabitym wrogom. Nasz hydraulik też oczy-

wiście nie jest żadnym żołnierzem, co ma odzwierciedlenie w tym jak celne są jego strzały. Czyli często niezbyt, szczególnie na większy dystans czymkolwiek poza snajperką. Poza tym, jako że jest żółtodziobem przez początek gry będzie zmuszony do walki solo. Z czasem jednak, kiedy będziemy wykonywać misje, nasz wizerunek wśród braci i siostr rewolucji będzie się poprawiać, a co za tym idzie, będziemy mogli dowodzić coraz to większym składem buntowników. Zmieni to z czasem nasze podejście do rozgrywki z solowej infiltracji na taktyczne rozstawianie naszych oddziałów i leczenie ich gdy padną, wspierając ich poprzez eliminację strategicznych przeciwników. I o ile w większości przypadków są dość kompetentni, tak zdarzy im się wskoczyć na solo pod ogień wrogich sił czy gdzieś się zagubić.



Armia czerwona jest najsilniejsza!

Skoro już o przeciwnikach mowa, o ile nie ma zbyt wielu rodzajów wrogów i są oni wprowadzani stopniowo, tak to jak są oni oraz ich uzbrojenie są wykorzystane jest dość przemyślane. Mamy standardowych żołnierzy, zwykle z AK-47 lub w rzadkich przypadkach z pistoletami czy granatami, następnie są bardziej odporni oficerowie ze strzelbami, którzy jeśli nie zostaną unieszkodliwieni potrafią napsuć szybko krwi. Pojawiają się również snajperzy, ale to trzej następni przeciwnicy są zwykle największymi priorytetami. Najpierw mamy komandosów, którzy nie tylko posiadają jedną ze skuteczniejszych w rękach AI broni – pistolet maszynowy, ale również potrafią podkraść się do naszych towarzyszy i ich wyeliminować, jeśli ich na czas nie ubijemy. Przedostatnim jest operator lekkiego karabinu maszynowego – potężna kupa



mięcha w ciężkim pancerzu z bronią, która zwykle zarezerwowana jest dla działek stacjonarnych. No i na koniec mamy Specnaz, niezwykle szybcy przeciwnicy z pistoletami maszynowymi, których manewry, uniki i walka w zwarciu sprawia, że są najwyższym priorytetem. A że gra nie szczędzi pod koniec z tymi specjalistami i często rozmieszcza ich w dość bolesnych i ciasnych miejscach, gra miejscami potrafi być trudna czy nawet frustrująca.



DNA Cichego Zabójcy

Czas wspomnieć o dość ważnym aspekcie, którym jest fakt, że gra jest dziełem twórców serii Hitman powstałą zaraz po wydaniu drugiej części na tym samym silniku. Co, jeśli się grało w „Hitman 2: Silent Assassin” jest całkiem odczuwalne. Nawet modele są nieco podobne i na początku gry myślałem, że nasz ukochany łysol przebrał się tym razem za hydraulika. Acz po przyjrzeniu się bliżej widać różnicę. Niemniej, podobieństw jest kilka: to jak zachowują się pociski, jak porusza się AI, fakt, że nie jesteśmy typowym Rambo i samotny atak frontalny jest równy samobójstwu.

No i oczywiście warstwa audiowizualna. Zaczniemy od warstwy wizualnej. Mimo tego, że, no bądźmy szczerzy, trochę się zestarzała, rozłożenie poziomów i ujęcie w nich niektórych rozpoznawalnych budowli Nowego Jorku sprawia, że gra wciąż ma klimatyczne widoczki. Dość powiedzieć, że już na starcie wita nas Statua Wolności w niezwykle wciągającym intrze. (Statua zresztą ma też swoją własną, sekretną misję). Niestety przez to, że gra ma swoje latka nie obyło się bez wrappera, inaczej, przynajmniej u mnie, shadery świrowały i nagle cienie nie działały jak trzeba i pół sceny było czarne nie tam gdzie trzeba. Na szczęście dgVoodoo2

szybko ratuje sprawę, a i dodatkowe usprawnienia jak na przykład pominięcie intra (które mimo bycia precyzyjnym trwa prawie trzy minuty wraz z pozostałymi przy każdym uruchomieniu i nie da się go pominąć) da się stosunkowo bezboleśnie zmienić w pliku konfiguracyjnym.



No i najlepsze zostawiłem na koniec: audio. Konkretniej muzyka, bo dźwięki i gra aktorska jest przyzwoita, acz nie urywa pośladków. Muzyka z kolei, skomponowana przez Jespera Kyda, który właśnie skończył swój, moim skromnym zdaniem, przełomowy soundtrack do Hitmana 2, który nagrał przy współpracy z budapeszteńską orkiestrą symfoniczną oraz chórem Radia Węgierskiego. I to ów chór w połączeniu z ciężką, opresywną muzyką elektroniczną tworzy unikatowy klimat tej gry. Soundtrack ten sprawił, że Jesper był porównywany do „Vangelisa na sterydach” i moim zdaniem słusznie. Moimi ulubionymi utworami są „March of the Empire” oraz „The Battle for Freedom”. Jesper poza sagą „Hitman”

znany jest również z tworzenia muzyki do serii „Assassin’s Creed”, „Borderlands” czy „Warhammer 40,000: Vermintide” i „Darktide”. No i wygrał nagrodę BAFTA za muzykę do „Hitman: Contracts”. Soundtrack znajdziecie [TUTAJ](#), sprawdźcie na własne uszy. Albo jeszcze lepiej, zwyczajnie zagrajcie w tę grę. Często jest na sporych promkach czy to na Steamie, czy na GoGu. Gierka mimo upływu lat jest wciąż dość grywalna i poza kilkoma problemami technicznymi, które da się załatać pozostaje ciekawą, przyjemną nawet jeśli momentami frustrującą, gierką. Miłego wyzwania Nowego Jorku!



FESTIWAL KSIĄŻEK, GIER I FIKCJI WSZELKIEJ

ELYSIUM

**5-6 LIPCA
EXPO XXI
WARSZAWA**



NOWE ROZDANIE

Zamiast Westerplatte
te sojusz z diabłem?

II wojna światowa bezsprzecznie stanowi jedną z najczarniejszych kart historii ludzkości, a jej skutki widzimy i odczuwamy nawet dziś. Nic więc dziwnego, iż również stanowi też pole debaty historyków nad jej poszczególnymi aspektami. Pośród szeroko dostępnej literatury, poza publikacjami naukowymi znajdziemy również tytuły próbujące odpowiedzieć na często zadawane pytanie „a co by było gdyby”. Paweł Famus w swoim cyklu „Progres wsteczny” zabiera nas w jedno z takich dociekań.

~Enter

Co by było, gdyby sanacyjne elity polityczne wystarczająco wcześniej dowiedziały się, jaki los czeka II Rzeczpospolitą? Co gdyby odpowiedni ludzie dostali dokładne instrukcje jak uniknąć – jak się wydaje – nieuchronnego losu?

Na łamach powieści autor śmiało zmienia kurs i kreśli alternatywną ścieżkę, drastycznie obraca sojusze polityczne rozpatrując takie, które nie raz były przedmiotem bardziej współczesnej debaty. Czy odpowiednio prowadzony pakt Ribbentrop-Beck byłby dla nas w dłuższej perspektywie korzystniejszy? Czy podsunięte rozwiązania technologiczne oraz ruchy gospodarcze pomogłyby scalić zdewastowany zaborami kraj, a przemysł rozwinąć tak, by sprostał nadchodzącym wyzwaniom?

Autor daje się porwać fantazji, przedstawiając wizję politycznego przetasowania, w którym to Rzeczpospolita podjęła współpracę z III Rzeszą. Z pewnością trzeba wspomnieć o szczegółowym opisie zmian, jakie wprowadzono w znanych machinach, poprawiając ich

efektywność oraz opisach nowych to konstrukcji, które to raz za razem przemierzają niebo i trafiają z desek kreślarskich do produkcji.

Choć zmagania militarne zajmują większą część książki, ich perspektywa wydaje się bardziej oddalona, bezosobowa i przypomina jeżdżeniem palcem po mapie ze wskazaniem, które to kompanie czyjego dowództwa zmierzyły się z siłami wroga (wyjątkowo często niekompetentnego lub robiącego ruchy nieprzemyślane), przez co zagłębiając się w kolejne strony mimowolnie wracałem myślami do dawno przeczytanej książki www.1939.com.pl, w której oczywiście nie mieliśmy opisów działań całych armii, lecz dzięki temu charakteryzowała się większą dynamiką. No... spodziewałem się bardziej opisowej i brutalnej wymiany ognia.

Z pewnością należy zawiesić wiarę w nagle wzbudzony, ukryty potencjał II Rzeczpospolitej, która gwałtownie rozkwita dzięki odpowiednim zmianom kadrowym czy zmianom sojuszy, ale nie ukrywajmy, miło jest czytać o spektakularnych sukcesach naszych sił zbrojnych, które to podciągają artylerię pod kolejne sowieckie miasta.

Choć już po kilku pierwszych stronach danej powieści byłem pewien jak ta zakończy się w okolicach grudnia 41, tak nie mogłem się oprzeć sięgnąć po kolejną część ciekaw, jak potoczą się dalsze losy Rzeczpospolitej i jak będą wyglądać znane nam historyczne wydarzenia z nowej perspektywy. Czy mimo tych wszystkich zmian wyjdziemy na tym lepiej?

Gwiezdny

Zamek



PODRÓŻOWANIE po kosmosie jest strasznie nieprzyjemne. Ten brak powietrza, wszechobecna pustka, zimno... Gdyby tak znajdowało się tam coś, co by mogło ułatwić międzyplanetarne wojaże!

~Ghatorr

Jeszcze stary, dobry Arystoteles wpadł na pomysł eteru – żywiołu mającego znajdować się między planetami. Co prawda dziś wiemy, że tak dobrze nie ma, ale w komiksie „Gwiezdny zamek” autorstwa Alexa Alice’a jest inaczej. Sześć tomów tej serii zostało u nas wydanych przez Egmont.

Komiks opowiada o przygodach Serafina – chłopaka z XIX-wiecznej Francji, który zaczyna głębszą przygodę z eterem gdy jego matka ginie eksperymentując z tą substancją. Szybko sytuacja zaczyna się komplikować – gdy tylko postępy w badaniach stają się na tyle zaawansowane, odkryciami zaczynają się interesować siły o wiele większe niż jeden dzieciak i jego ojciec.

Akcja toczy się u progu zjednoczenia Niemiec, więc mamy tu sporą aktywność pruską, trochę austriackiej... i zadziwiająco dużo bawarskiej. Dość powiedzieć, że ważną rolę odgrywa tu król Ludwik II

– znany przede wszystkim ze stawiania przepięknych, acz drogich (spokojnie, za swoje pieniądze, nie państwowe) pałaców i zamków. Akcja toczy się wartko i nie pozostawia miejsca na nudę, zwłaszcza że autorzy oprócz eteru dołożyli teorie marsjańsko-wenusjańskie rodem z XIX-wiecznych fantazji – co prawda druga planeta od Słońca pojawia się tylko we wzmiankach (i w spin-offie), ale Marsowi i jego krajobrazom możemy się przyjrzeć bardzo dokładnie.

Kreska jest przepiękna – kolorowe, wyraziste obrazy idealnie oddają nastrój całej opowieści. Każde spojrzenie na światy poza Ziemią zachwyca i nieważne czy mowa o tajemniczych księżycowych pejzażach, czy ruinach prastarego Marsa. Nie powiem, niektóre z co ładniejszych widoczków rozrysowanych na formacie A4 aż bym powiesił na ścianie.

Historia jest na razie niedokończona – autor dalej kreśli kolejne tomy, ale każde dwa łączą się w jeden fabularny rozdział, więc tak długo jak kupuje się ich parzystą ilość, można czytać bez ryzyka cliffhangera. Całość jest zaskakująco przyjemna i elegancka – ja na pewno na dalsze przygody Serafina będę czekał.





Dni Demonów

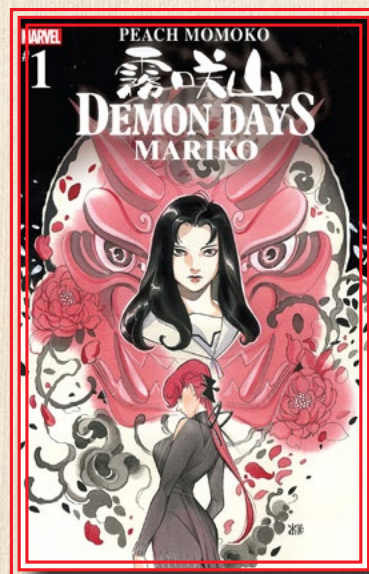
Gdy manga i komiks bardzo,
bardzo się kochają

X-MEN i inni Avengersi są z nami od wielu lat. Przeszli przez wiele wersji, iteracji, multiwersów, przyszłości, przeszłości – to teraz nadeszła najwyraźniej pora, by się zjaponizowali. O dziwo, robią to bez wejścia bezpośrednio na tereny mangowe. Poznajcie „Dni demonów”.

~Ghatorr

„Dni demonów” zostały wydane u nas w maju tego roku przez wydawnictwo Egmont. Pomysł na serię jest prosty – kilka znanych postaci z uniwersum Marvela dostaje bardzo odmienne role i formy, po czym trafiają one do historii o rodzinie oraz zemście. Umożliwiło to twórcom zabawę zarówno z formą, jak i treścią.

Główna bohaterka komiksu, Mariko, żyje normalnym (aczkolwiek utrudnianym przez wybuchy gniewu) życiem nastolatki. Twa to aż do momentu, gdy zaczyna przypominać sobie dziwne wspomnienia – i odkrywa, że nie dość, że ma w sobie krew oni, złowrogich istot z japońskiej mitologii, to jeszcze z tego powodu ktoś na nią poluje. Przedstawiona historia nie jest przesadnie skomplikowana, ale sprawnie łączy i zmienia znane postacie.



Ważnym elementem przyjemności z lektury jest wyłapywanie wszystkich smaczków – nawiązania do kultury japońskiej oraz Marvela gęsto mieszają się ze sobą, od imion po alternatywne wersje bohaterów. Wszystko ma sporo sensu – Venom jako złe bóstwo, imię tutejszej Czarnej Wdowy, bardzo odmieniony Hulk i tak dalej. Niestety, jeśli ktoś nie zna w miarę dobrze kulturowego tła, lektura komiksu może przez to sprawiać mniej frajdy. Przynajmniej japońskie wierzenia mają tu ściągawkę na końcu – sporo elementów jest tam omawianych.

Nawet jeśli ktoś nie zna za dobrze lore, to na pewno mogą go skusić precudowne obrazy. W „Dniach demonów” zachodni styl komiksowy łączy się z tradycyjnymi, japońskimi obrazami – tworząc piękne i dynamiczne sceny. Bardzo miłym bonusem jest dodanie na koniec szkiców, dzięki czemu można się przyjrzeć dokładnie wszystkim ważnym postaciom.

Zakup „Dni demonów” na pewno nie żałuję, ale przeznaczony jest przede wszystkim dla estetów, pasjonatów kultury japońskiej i/lub ludzi, którzy w miarę znają uniwersum. Bez przynależności do którejś z tych grup nie ma po co kupować.



GO AWAY, ROMEO!

Odejdź i nie wracaj...

SZEKSPIROWSKIEJ historii „Romea i Julii” nie trzeba nikomu przedstawiać – klasyczna waśń rodowa i miłość od pierwszego wejrzenia ponad podziałami, która to kończy się zgonem tytułowych bohaterów. A co, jeśli opowiedzieć tę historię na nowo z szerszą, nieco odmienną perspektywą i nie w formie dramatu, a weebtoona? Czy ten pomysł ma rację bytu?

~Magda B

„Go away, Romeo”, autorstwa Paintword to niedawno zakończony weebtoon, który prowadzi nas przez historię głównej bohaterki, Rosaline Capulet. Opowieść rozpoczynamy nieco przed wydarzeniami znanymi z dramatu – Rosaline i Romeo Montague to miłość im przeznaczona, ponad podziałem narzuconym przez ich nazwiska. Szczęście towarzyszące kochankom jest jednak ulotne – zarówno Romeo, jak i kuzynka Rosaline, czyli Juliet Capulet, zostają znalezieni martwi. Ukochany odszedł, a wraz z nim obiecana przyszłość. Ślad po romansie z Romeo jednak pozostał – Rosaline szybko odkrywa, że nosi w sobie dziecko.

W tej wersji wydarzeń Romeo oraz Juliet wspólnie zażywają miksturę imitującą śmierć i zaszywają się z dala od sporu swoich rodzin. Co prawda tylko na kilka lat, bo potem powracają do Verony (z mniej lub bardziej wiadomych pobudek). Miasto bez nich żyło dalej – pod rządami księcia Escalusa, gdzie rody Montague oraz Capulet nadal trwały w zajądłym konflikcie, a Rosaline wychowywała najlepiej jak potrafiła swojego synka, Mino. Rodzicielstwo przysłużyło się jej, historia w 102. rozdziałach przedstawia każde kolejne kroki rozwoju postaci – od naiwnej dziewczyny, przez dumną matkę, do ważnej ikony w całej Veronie.

Wizualnie dostajemy całkiem miłe dla oka zobrazowanie historii, dzięki któremu czuć epokę, w której toczy się akcja – stroje grają tu swoją rolę. Na przestrzeni paneli naturalnie następuje też ewolucja stylu ilustratorki. Drobnym zarzutem będzie, że czasem na pierwszy rzut oka mylili mi się Romeo z Parisem. Co do warstwy tekstowej, jest ona jasna w odbiorze, chociaż miejscami niektóre sytuacje do teraz pozostawiają poczucie, że „nie do końca wiem, jaki był faktycznie ich motyw”.

Czy polecam? „Go away, Romeo” bierze na tapet szekspirowski dramat i na swój sposób bawi się pomysłem, ale z poszanowaniem pierwowzoru. Pozycja warta zapoznania się i wnikięcia w pełen spisków i konfliktów świat Verony. A Ty, Romeo, precz i przepadnij! (Weebtoon przeczytacie tutaj: [>>klik<<](#))



Mamy Moon Knighta w domu

CIAO TUTTI! Rzecz dosyć niespodziewana, jako że po recenzowaniu gier i różnego rodzaju felietonach powracam na moment do swoich komiksowych korzeni. Na warsztat trafia zaś reprezentant polskiego nurtu superbohaterskiego – pięć zeszytów „Ćmy” autorstwa Tomasza Grodeckiego i zmieniających się w fotelu rysowników (Rafał Bąkowicz, Rafa Jankowski, Grzegorz Kaczmarczyk, Tomasz Borkowski). Komiks retrofuturystycznie łączy w sobie realia Polski 20-lecia międzywojennego z nowoczesną technologią i szczyptą społecznych zagadnień. Jak taka kombinacja wypada? Przekonajmy się!

~Malvagio

Superbohaterowanie na poważnie

Na wstępie warto zaznaczyć, że w nurcie trykociarskim „Ćma” wyróżnia się podejściem do tematyki na serio, co stawia ją bliżej „Orła Białego”, niż nastawionych na humor czy pastisz tytułów takich jak „K.O.P.S.”, czy niegdysiejszy „Człowiek Bez Szyi”. Bliżej, co nie znaczy, że w tej samej pozycji – nie da się bowiem nie zauważyć, że dzieło Grodeckiego jest o wiele mniej... amerykańskie, za to bardziej swojskie. „Ćma” nie stara się dopasować na siłę do polskich klimatów realiów zza oceanu, unikając w ten sposób pułapki bezmyślnego papugowania, które sprawdziłoby się w ramach parodii, ale przy historii traktującej się serio budziłoby to

w czytelniku dysonans. Już za to należy mu się drobna pochwała, choć nie znaczy to, że wszystko w tej materii przebiega idealnie.

Ale kim tak naprawdę jest odziany w biel samozwańczy stróż Warszawy? W cywilu jest cierpiącym na albinizm artystą awangardy, Cyprianem Leopoldem Różewiczem. W przeciwieństwie do swojego imiennika (przy dwóch imionach, gdzie pierwsze to „Cyprian”, nie da się chyba uniknąć skojarzenia z również będącym outsiderem Norwidem, prawda?), jest ceniony już za swojego życia, jak można wywnioskować z rozpoczynających kolejne historie pierwszych stron gazety „Poczytnik Warszawski”. Inaczej rzecz ma się z jego superbohaterską personą; w najlepszym razie uważana jest za dziwaka, niemniej jest tolerowana, tak przez obywateli, jak i stróżów prawa.

Bohater (nie)doskonały

Przyznam, że koncept postaci przypadł mi do gustu, zwłaszcza że Ćma nie posiada żadnych supermocy, korzysta jedynie z kilku technologicznych nowinek, takich jak np. plecak odrzutowy (klasyka). Z miejsca budzi to skojarzenia z Batmanem – który zresztą jest dość anachronicznie wspomniany wewnątrz komiksu – czy bohaterami opowieści pulpowych. W pewnym sensie można go traktować jako etap przejściowy między tego typu protagonistami a herosami w kostiumach,

co zresztą wydaje się dodatkowo podkreślać fakt, że tylko on rzeczywiście go nosi. Na tym jednak nie koniec, bo pozbawiony supermocy bohater obdarzony jest za to superniemocą/superślabością – światło go przyciąga i hipnotyzuje, dosłownie niczym prawdziwą ćmę.



ilustr. Kacper Wilk

Wydaje się dość niespotykane, by bohater tak otwarcie obnosił się ze swoją piętą achillesową, Cyprian robi to zaś wręcz prowokacyjnie. I wydaje się to współgrać z jego cywilną personą, bo czego innego spodziewać się można po awangardowym artyście, niż przełamywania oczywistych oczekiwań? Co prawda, jako superbohater niejako z definicji jest obrońcą ustalonego porządku, co gryzie się z misją awangardy, ale rzekłbym, że dodaje to całej sprawie kolorytu. Plus, nomen omen, świeci tu o wiele jaśniejszym przykładem, pokazując, że sprzeciw wobec niesprawiedliwości może wyrazić każdy. Skoro ktoś z superniemocą to robi, jakie usprawiedliwienie może znaleźć dla siebie człowiek nieobarczony takim ciężarem?

Koncept jest ciekawy, ale nie został zrealizowany bez zgrzytów. Wspomniana wewnętrzna niespójność misji Ćmy/Cypriana może być uznana za jeden z nich, ale też tak naprawdę niewiele możemy się dowiedzieć o tym, kim tak naprawdę jest nasz insektowy protagonista. Dużo monologuje wewnętrznie, ale jego przemyślenia są w dużej mierze dość sztampowe, nie wyróżniające się na tle innych zasępionych herosów (znów Batman się kłania). Twórca skąpi czytelnikowi informacji na łamach zeszytów – w moim przypadku zostało to złagodzone przez fakt, że miałem przed sobą od razu zestaw pięciu, ale wyobrażam sobie, że

w przypadku zakupu pojedynczych części, ten entuzjazm czytelniczy szybko by się ulatniał. Zwłaszcza, że są one naprawdę króciutkie i zostawiają za sobą poczucie niedosytu. „To już?” chciałoby się wręcz zapytać.

Psychodeliczny zjazd

To pytanie można zadać na więcej niż jednej płaszczyźnie, ale zanim mocniej zagłębię się w ten temat, chciałbym wspomnieć o jeszcze jednej rzeczy – eksperymentalnym podejściu komiksu do formy. Tutaj „Ćma” bezapelacyjnie bryluje, racząc czytelnika nie tylko zabawą z ideą multiwersum czy mieszanymi stylami graficznymi, zahaczającymi również o kolaż rysunków ze zdjęciami, ale również wykorzystaniem specyfiki medium. Mnie osobiście szczególnie przypadł do gustu pościg za złoczyńcą z „Hotelu Rubikon”, który mógł zaistnieć tylko w komiksie i to komiksie samoświadomym, celowo dezorientującym tak bohatera, jak i czytelnika swoim ułożeniem kadrów. Sprawia przez to wrażenie wręcz onirycznego, wyjętego z frenetycznego snu, a nie jest to jedyny taki moment w całej serii. Za to duży plus. Wśród zalet wymieniałbym też spójność stylistyczną – za warstwę graficzną odpowiada kilku rysowników, a choć różnią się od siebie kreską (niekiedy dość znacząco), nigdy nie można odnieść wrażenia, że zaczęło się czytać inny komiks.

Wracając do zadanego pytania – pierwszą jego przyczyną jest fakt, że większość historii kończy się bardzo gwałtownie. Ich rozwiązanie następuje tak szybko, iż można odnieść wrażenie, że z każdej wycięto przynajmniej kilka stron. Ot, Ćma monologuje, dopada złoczyńcę, wtem deus ex machina, koniec. Gdyby był to jednostkowy przypadek, można by było przejść koło tego obojętnie, ale to powtarzalny schemat, co boli podwójnie przy eksperymentalno-awangardowej otoczce całości dzieła. Paradoksalnie tym, czego zdaje się najbardziej brakować, jest kolejny schemat – jakiejś dłuższej sekwencji akcji, w której bohater konfrontowałby się z antagonistą. Gatunkowego „mięsa”, że się tak wyrażę. Wydaje mi się, że igrając z oczekiwaniami odbiorcy, w tym konkretnym aspekcie twórcy przesadzili. Tym bardziej, iż tego rodzaju przerywnik pozwoliłby przełamać elementy eksperymentalne, a czytelnik mógłby nabrać tchu przed kolejną dawką przemyśleń postaci.

„Ćma” zdaje się cierpieć z powodu zawieszenia między nurtem superbohaterskim a eksperymentalnym. Zeszytowe, wręcz tm-semicowe wydania aspirują do tego pierwszego, podczas gdy ich zawartość zdecydowanie skłania się ku drugiemu. Ale na dłuższą metę to połączenie rozłązi się na szwach. To, co działa w przypadku bohaterów takich jak Batman czy wspomniany w tytule Moon Knight działa dlatego, że mają punkt odniesienia do opowieści bardziej nastawionych na akcję. Ćma nie dość, że go nie posiada, to jeszcze jakby aktywnie starał się go nie mieć, co szybko może doprowadzić czytelnika do zmęczenia conceptem.



ilustr. Grzegorz Kaczmarczyk

Treść zaćmiona

W wielu miejscach „Ćma” jawi się jako komiks przegadany. Równowaga pomiędzy tekstem a warstwą graficzną zostaje zaburzona na rzecz tego pierwszego i kadrom zdarza się po prostu tonąć w zalewie dymków. Tracona jest wówczas cała dynamika, tak skrupulatnie budowana przez rysunki

i kompozycję kadrów. Złoczyńcy raz po raz zaczynają monologować, a podczas ich wynurzeń, nie dzieje się tak naprawdę nic przyciągającego uwagę. Co gorsza, nie wydają się mieć przy tym nic ciekawego do powiedzenia. I tutaj znów wracamy do zadanego pytania – tym razem w znaczeniu czy „Ćma” ma naprawdę w aspekcie treści do zaoferowania jedynie tyle? Na tytanicznym ramie formy rozwieszona zostaje miniaturowa w porównaniu treść.

Ale nawet w tym dziegciu można znaleźć łyżkę miodu. W komiksie niewiele jest de facto dialogów, postaci wydają się raczej wygłaszać do siebie monologi (wyjątkiem byłyby tutaj rozmowy Ćmy z jego kumplem z branży, Molem). Początkowo myślałem, czy nie uznać tego za wadę, ale po namyśle sądzę, że świetnie współgra to z motywem przeniesienia elementów współczesnych w przeszłość. Wspomniana na łamach komiksu era przedsmartfonowa została utracona, a ludzie coraz bardziej zatracają możliwość komunikacji – wysyłają do siebie jedynie komunikaty, stojąc twarzą w twarz (czy też w maskę, jak w przypadku Ćmy) de facto tylko smsują, choć bez użycia telefonu. I myślę, że ta „pseudo-dialogowość” świetnie ten aspekt podkreśla.

Ciemno wszędzie, głucho wszędzie, co to będzie?

Jak zatem ostatecznie oceniłbym „Ćmę”? W mojej opinii komiks wypada dość nierówno, obok absolutnie znakomitych sekwencji pojawiają się takie wypadające... płasko. Nawet niekoniecznie źle, ale nie realizują w pełni swojego potencjału. Komiks, zgodnie z ideami futurystów (tych bez retro na przedzie), zdaje się głosić dominację formy nad treścią, ale ostatecznie wydaje się zbyt mało eksperymentalny, by wybrzmiało to w odpowiedni sposób.

Można powiedzieć, że z Polski 20-lecia międzywojennego komiks zaczerpnął nie tylko realia, ale też też polityczną ideę stania na dwóch stołkach, w tym wypadku superbohaterskiego i eksperymentalnego. Podobnie też, jak nasza ojczyzna, powinien wybrać jeden z nich, zanim spadnie i boleśnie się przy tym potłucze. Niemniej, polecam zapoznać się z dziełem, przynajmniej jako ciekawostką. 5,5/10. I to tyle na dziś. **Adios!**



ilustr. Tomasz R. Borkowski

festiwal fantastyki i gier bez prądu

Bazyliszek

x

Polcon



Warszawa
Ursynowskie
Centrum Kultury
„Alternatywy”

4-6 lipca 2025



Ghatorr – Programuje, pisze, zna ludzi i udaje, że wie, co robi. Fanatyk indyjskich Greków.

Alien Space Bats, motyle i inni

Historie alternatywne, jak każdy inny gatunek literacki, rządzą się swoimi prawami. Tak samo jak koneser romansów marudziłby, gdyby próbowano mu wmówić, że brutalny film wojenny jest tak naprawdę dziełem romantycznym – tak fan alt-historii potrafi wpaść na dzieło wyglądające jak efekt czyjejś rozgrywki w dzieła Paradox Interactive. Mogą być napisane dobrze, mogą mieć wspaniałe postacie i cudowną fabułę, scenografię czy co tam jeszcze – ale bliższe przyjrzenie się ujawni obecność pewnych specyficznych zwierzątek...

Pierwszym z nich są kosmiczne nietoperze – Alien Space Bats. Termin ten powstał jeszcze w 1998, w toku burzliwej dyskusji na forum dyskusyjnym o operacji Sealion – czyli nazistowskim planie inwazji na Wielką Brytanię. Ktoś w końcu stwierdził, że mogłoby się to udać tylko, gdyby Niemcom pomogły nietoperze z kosmosu i termin ten ostatecznie się przyjął. Ostatecznie zaczął określać wszystkie niewiarygodne, fantastyczne czynniki, które wpływają na kształt danej historii – kosmitów, boskie interwencje, przenosiny w czasie i tak dalej.

Niekoniecznie jest to określenie negatywne – sam fakt wystąpienia czynnika ASB jeszcze nie wpływa na jakość historii. Dobrym przykładem interesującego dzieła alternatywno-historycznego korzystającego z takiego narzędzia jest seria „1632”, w której amerykańska wioska zostaje przeniesiona do tytułowego roku, prosto do Europy, i drastycznie zmienia jej historię. Jest długo, ciekawie i z przywiązaniem do szczegółów. Z kolei przykładem na ASB mniej przyjaznego dla zdrowia psychicznego historyków jest seria „Draka” – gdzie seria wydarzeń, która prowadzi do przekształcenia kolonii południowoafrykańskich w brutalne, rasistowskie imperium podbijające Afrykę i potem wyruszające na resztę świata jest tak nierealistyczna, że widziałem całe referaty opowiadające o błędach w historii, rok po



roku. Same książki czyta się przyjemnie, ale potrafią boleć.

Przy „Draka” można od razu przejść do kolejnego zwierzątka – motyla. Słyszeliście może kiedyś o „efekcie motyla”? Gdy motyl macha skrzydełkami w Europie, we Florydę uderza tajfun, i tak dalej – czyli wydarzenie o drobnym znaczeniu może mieć daleko posunięte konsekwencje. Przy historiach alternatywnych oznacza to, że początkowy punkt, w którym losy naszego i opisywanego świata się rozbiegają, może być niewielki (ktoś spada z konia, konkretne dziecko rodzi się martwe albo żywe, etc.), ale narastające zmiany prowadzą do bardzo odmiennej Ziemi. Cemu wspominać tu o „Draka”? Bo w tej serii, mimo że przez sto lat w Afryce kisi się złowrogie imperium, to w latach 40-tych XX wieku po Europie i tak bez zmian biegają sobie Hitler, naziści i SS...

Takie rozwiązanie określa się jako „butterfly net” – siatka na motyle, która mniej lub bardziej subtelnie redukuje zmiany. Podobnie jak z ASB, nie musi to być błąd – staje się to nim, gdy wydarzy się przez przypadek albo nabiera absurdalnych rozmiarów. Przykładem dobrego zastosowania może być „Stulecie chaosu” – książka przedstawiająca cztery wizje historii, w której autor wprost stwierdza, że będzie się skupiał na konkretnych zmianach, a resztę będzie traktował ogólnikowo lub ignorował, by się nie rozproszyc.

Na zakończenie mogę podać przykład najstraszniejszej, koszmarnej siatki na motyle, jaką widziałem – na forum www.alternatehistory.com (polecam każdemu, kto chce dać nura w fandom, od „co, gdyby Persowie podbili Helladę” po „Lovecraft zostaje prezydentem”). Mianowicie, ktoś próbował napisać tekst o tym, jak nieudane osiedlenie się Żydów w Kanaanie prowadzi do zwycięstwa III Rzeszy, bo gdyby naziści nie marnowali na nich czasu, to by wygrali z ZSRR. Złapano miliardy motyli.

REKRUTACJA OTWARTA

ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

redakcja@equinoxtimes.pl



FILMY

RECENZJE

WYDAJEMY W TRZECI PONIEDZIAŁEK MIESIĄCA

EQUINOX TIMES

TEMATY NUMERÓW

Co miesiąc inny kawałek
ogólnopojętej popkultury

WYWIADY

Pytania, odpowiedzi, ananas

RECENZJE

Co gra w kinach i komputerach

FELIETONY

Złote myśli redaktorów

ZA DARMO



**CZYTAJ, UDOSTĘPNIJ,
WSPÓŁPRACUJ LUB DOŁĄCZ**

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

Chłopi, jacy są, każdy Władysława Reymonta w późnej podstarośczej historii doczekała się (lu), zaś po ponad stu nową – prosto od t

Swoją starą po

Lipce. Wieś gdzieś nie istniejącymi Lip tam (zapewne) u s Jest koniec wrzesni bohaterów. Maci Baka) to najbogatsi biegający sześć jest osobą pracow i skąpą. Mieszka Antkiem (Robert świetna Sonia M

Rutyna zmienia s nownie, tym raz (Kamila Urzędow zaczyna dawac Jagnę w ramio mego Antka). N ją do szeregu życiu mieszkani

...bo techn

Fabularnie ma nych, skrócon nych. Choć tr gra tu pierwsz czasu reszty co tam robi komentarza i cierpi też pr (samo trzyd tu zaledwie jednak – min

Cierpi też p bierna woba Filmowa mi

roli ofiary, jej namietność i kochliwość nie mają tej siły, co Jagny z kart powieści. Rzućmy to tym sa mym na resztę bohaterów, spłaszczają też wydzwięk zakończenia. Szkoda tym bardziej, że aktorka



WYWIAD Z TOMASZEM GRODECKIM



fot. Nox

PHOTO BY NOX

DWUDZIESTOLECIE międzywojenne było epoką wielkich przemian, szans i nadziei – niestety, wiadomo jak się ono skończyło. Kultura pozwala nam jednak spojrzeć na ten okres, przyjrzeć mu się z innej perspektywy, pofantazjować – jak choćby ma miejsce w „Ćmie”, polskim komiksie. Mamy zaszczyt gościć jednego z jego twórców na łamach naszego czasopisma.

~Ghatorr

Ghatorr: Dzień dobry! Bardzo dziękuję, że udzielasz nam tego wywiadu. Przede wszystkim, opowiedziałbyś o sobie kilka(naście/dziesiąt) słów naszym Czytelnikom?

Tomasz Grodecki: Mówią o mnie naczelny dandys polskiego komiksu (śmiech). A tak poważnie – za dnia jestem prawnikiem, nocą komiksiarzem i śpiewakiem.

Przez pewien czas trochę dziennikarzyłem.

G: Co zainspirowało Cię do stworzenia takiego uniwersum – z takim bohaterem – jak to, które prezentujesz w „Ćmie”?

TG: Zwykłem mawiać, że „Ćma” ma dwie genezy. Jedna jest komiksowa. Zaintrygował mnie „Batman: Terminal” Bena Percy’ego, który wyobrażałem sobie jako epicką opowieść w pociągu. A to komiks o lotnisku. Niewykorzystana historia cały czas siedziała mi w głowie, więc ją rozписаłem i stworzyłem własnego bohatera. Takiego bez supermocy, ale z jedną superłabością – pociągami do światła. Na dodatek działającego w fajowskiej, retrofuturystycznej Warszawie XX-lecia międzywojennego (takiej ze smartfonami i plecakami odrzutowymi) i za dnia będącego awangardowym artystą Cyprianem Leopoldem Różewiczem.

Druga to życiówka. Pierwszą „Ćmę” tworzyłem autoterapeutycznie, by przepracować wiele nefajnych rzeczy i wyciągnąć się z dołka.

G: Który z tomów „Ćmy” jest twoim ulubionym i dlaczego?

TG: Chyba właśnie te autoterapeutyczne, czyli „Ćma”, „Nasiono zła” i „koi no yokan”. Jeśli zaś chodzi o same historie, to jestem też wielkim fanem „12:24” (Zegarmistrz to być może najlepszy złol w „Ćmie”. Sam komiks odnowił moją nastoletnią przyjaźń z Rafą [Janko – rysownikiem]).

Moje preferencje się zmieniają i ulubione komiksy bardzo często spadają na koniec stawki, i odwrotnie.

Każdy ma swoją „Ćmę” (uśmiech).

G: Jak mniej więcej wygląda i ile trwa praca nad jednym tomikiem?

TG: Od 4 miesięcy („Epizod 9”) do nawet dwóch lat (pierwszy zeszyt). Wszystko zależy od stopnia skomplikowania zeszytu, mocy przerobowych rysownika etc., etc.

Rysownicy rysują. Ja piszę, składam, nakładam literki.

G: Jaka postać, poza samym głównym bohaterem, Ci się najbardziej podoba?

TG: Uwielbiam Mola. To niezły kontrpunkt dla Ćmy, ale i jego wielki (no pun intended) przyjaciel. Motyl też wymiata. No i superzłoczyńcy – Zegarmistrz, Zielarz.

G: Jakie są twoje ulubione nurty w sztuce i filozofii? Czy jakoś odbiły się na „Ćmie”, jej fabule i stylu?

TG: W sztuce? Art déco. Od strony stylistycznej „Ćma” mocno nawiązuje do twórczości polskiej malarki doby XX-lecia międzywojennego Tamary Łempickiej.

Od strony filozoficznej? Egzystencjalizm. Szczególnie w „Nasionie zła” znajdziemy sporo odniesień do filozofii duńskiego pisarza Sørensa Kierkegaarda.

G: Przy badaniach i przygotowaniach do stworzenia swojego komiksu na pewno wpadłeś na wiele ciekawych anegdot lub wiadomości z międzywojennej Polski. Czy coś szczególnie zapadło Ci w pamięć?

TG: Skala przestępczości w XX-leciu międzywojennym. Idealny czas i miejsce dla superbohatera. Poza tym polaryzacja ówczesnej sceny politycznej.

G: Jakie masz dalsze artystyczne plany na przyszłość?

TG: Szósty zeszyt jest domknięciem miniserii. Nie oznacza to, że mówimy ostatnie słowo. „Ćma” w miesiące parzyste będzie się ukazywała w „Nowej Fantastyce” (jednostronicówki). Planujemy także dłuższą historię (mini-album, premiera prawdopodobnie w maju 2026).

G: Jedno z inow opowiadanie o androidce, drugie nawiązujące do potwora z bagien – jakie jeszcze tematy poruszałeś w swoich tekstach? Czy na horyzoncie, bliższym lub dalszym, widać jeszcze jakieś plany na udział w zinach?

TG: W jakimś stopniu i „Ćma” jest zinem. Precyzyjniej – półzinem. Dostaję coraz częściej propozycje pisania komiksów i opowiadań, ale odmawiam z prostej przyczyny – nie potrafię się rozdzielić. Wolę dopracować komiks niż wypuszczać na rynek szrot. Komiksy nie są też czymś, co robię za dnia.

Jeśli dostałbym propozycję napisania komiksu dla CD-Projektu, to oczywiście bym nie odmówił (śmiej).

A co do tematów – „Ćma” jest konglomeratem takich zakręconych pomysłów. Są tu historie o UFO, podróże w czasie i materii, smartzombie, odrobina horroru. Główne filary serii to noir, retrofuturyzm i pulpa. Myślę, że każdy znajdzie tu coś dla siebie. W najbliższym czasie wrócę odrobinę do klimatów noirowych.

G: Że tak zapytam po spojrzeniu na Wikipedię... Jak to jest być dandysem, dobrze? Jak dosłużyłeś się takiego określenia?

TG: Moim zdaniem, to nie ma tak, że dobrze albo że nie dobrze.... (śmiej). A tak poważnie – wejście na polski mikrorynek komiksowy, na dodatek w nielubianym przez Polaków formacie zeszytowym, wiązało się z potrzebą masowej promocji. I tej wizerunkowej (moje garnitury), i tej w mediach społecznościowych, radiu, TV czy nawet w tym wywiadzie (śmiej). „Ćma” w pewnym momencie wyskakiwała ludziom z lodówki, ale tylko tak komiks mógł przetrwać na naszym, co by nie mówić, brutalnym rynku wydawniczym.

G: Z jakich innych komiksów czerpiesz inspirację?

TG: Tom Gauld, Frank Miller, Tom King. Od tego pierwszego zapożyczam minimalistyczny styl narracji. Od tego drugiego fascynację stylistyką noir. Od tego trzeciego pewną poetyckość tekstu.

Bardzo lubię komiksy Davida Ajy. Coraz mocniej eksploruję też rynek mangowy.

G: Tak ogólnie – jakie inne dzieła kulturowe ostatnio wpadły Ci w oko i/lub trafiły do serca?

TG: Gry z serii „Silent Hill”. W szczególności oryginalna dwójka i trójka. Absolutny majstersztyk narracyjny, inteligentne historie, sporo filozofii i psychologii. No i ten klimat! Polecam ogrywać te tytuły przy zgaszonej lampce (uśmiech).

Nieustannie rekomenduję też wszystkie dzieła (gry, mangi, anime, sztuki teatralne) Yoko Taro i jego trupy.

G: Zauważyłem wzmiankę, że interesujesz się cosplayem. Jakbyś miał nieograniczony budżet, to za jaką postać chciałbyś się przebrać i czemu?

TG: Chyba postawiłbym na jakiegoś woja z „Soulborne’ów”. Te zbroje potrafią kosztować nawet po paręnaście tysięcy dolarów. Polscy komiksiarze oczywiście pływają jachtami, ale taka zbroja to niezła ekstrawagancja nawet dla takiego dandysa jak ja (śmiej).

G: Czy lubisz pizzę hawajską?

TG: Uwielbiam. Moja dobra kumpela, tłumaczka i redaktorka, Katarzyna „Ophelia” Koćma z kolei jej nie cierpi. Często wysyłamy sobie memy w temacie.

G: Dziękujemy za wywiad i życzymy dalszych sukcesów w karierze artystycznej!

TG: Dzięki! Pozdrawiam wszystkich Czytelników „Equinox Times”. Niech żyją ziny, niezależne czasopisma i półziny!



fot. Wojciech Twarowski

LAILYREN

ILUSTRACJA

DESIGN POSTACI

PROJEKTY
MERCHU

DESKTOP
PUBLISHING



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



水コン Mizukon

zachodniopomorski konwent m&a

25-27 LIPCA

Przeclaw k. Szczecina



Zanurz się w **PODWODNYM ŚWIECIE!**

Środek wakacji, upał... Czas się schłodzić w morskich głębinach! W dniach **25-27 lipca 2025** serdecznie zapraszamy na **największe wydarzenie popkultury japońskiej w Zachodniopomorskim**. Tegoroczna, już 3. edycja Mizukonu odbędzie się w **Gminnym Ośrodku Kultury, Sportu i Rekreacji w Przecławiu** oraz **Szkole Podstawowej** w tej samej miejscowości.

Nasze maskotki – dziewczynka Mizuki i rekin Błazej będą Waszymi przewodnikami po tajemniczej, podwodnej krainie. W planach mamy sporo atrakcji tematycznych – **prelekcje, panele, koncerty, konkursy, warsztaty**, a ponadto **strefę wystawców, spotkania z twórcami, bloki gier planszowych i rytmicznych**. Gwarantujemy również klimatyczne miejsce na **chill i basen!**

Bilety do nabycia na **biletomat.pl**



mizukon.pl



[@konwent.mizukon](https://www.facebook.com/konwent.mizukon)

