

QUINOX TIMES

SUPERBOHATEROWIE

Odkryj w sobie moc!

PERILS & PRINCESSES

Księżniczki biorą sprawy we własne ręce

K-POPOWE ŁOWCZYNIĘ DEMONÓW

Przyjaźń, walka ze złem i noodle instant

SUPERMAN

To ptak! To samolot! To dobry film!

FANTASTYCZNA CZWÓRKA: PIERWSZE KROKI

Do czterech razy sztuka

BALLERINA

Taniec ze spluwami

INSPEKTORIUM

Obudziłeś ślę w plwnicy

Z OSTATNIEJ CHWILI!

MILIONY ISTNIEŃ ZOSTAŁY
URATOWANE PRZEZ
TAJEMNICZEGO BOHATERA

JEŚLI GO WIDZIAŁEŚ
SKONTAKTUJ SIĘ
Z NASZĄ REDAKCJĄ!



Spis treści

RECENZJE – FILMY I SERIALE

Jurassic World: Rebirth.....	4
Ballerina.....	6

RECENZJE – GRY

EXAPUNKS.....	8
Lies of P: Overture.....	10
Egg Squeeze.....	14
Arctic Eggs.....	16
The Monsters Know What They're Doing.....	18

RECENZJE – LITERATURA

Inspektorium.....	20
Fałszywa królowa.....	22
The Irresistible Urge to Fall for Your Enemy.....	23

PUBLICYSTYKA

Trudne sprawy – spór o soulslike'i.....	24
Elysium – relacja.....	28
Bazyliszek x Polcon – relacja.....	30
Nanicon – relacja.....	32

TEMAT NUMERU

The Fantastic 4: First Steps.....	36
Superman.....	38
K-popowe łowczynie demonów.....	40
Perils & Princesses.....	42
Masks: A New Generation.....	44
Superbohaterska Szybka Piątka.....	46

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!

Czy to ptak? Samolot? Nie, to nowy numer Equinox Times! Tym razem z dawką superbohaterskich tekstów – zarówno filmowych, jak i growych, w trykotach, sukniach, i chyba tylko spandeksu zabrakło (nadrobimy, jeśli kiedykolwiek powstanie numer o Power Rangers).

Z tekstów tematycznych mamy przede wszystkim recenzje świeżynek – „Supermana” i „Fantastycznej Czwórki”. Zmęczonych głównym nurtem komikсовym zapraszamy do tekstu o najnowszym hicie z Netflixa, czyli „K-popowych łowczyniach demonów”. Jeśli ktoś woli coś bardziej alternatywnego, może też zerknąć na Superbohaterską Szybką Piątkę albo superbohaterskie systemy RPG.

W czasie wakacji redakcja ET pochodziła też trochę po konwentach – mamy więc relacje z Elysium oraz Bazyliuszka (w randze Polconu). Do tego sporo o grach soulslike i nowym DLC do Lies of P, recenzję książki „Inspektorium” (dziękujemy Wydawnictwu Mięta za nadesłanie egzemplarza) i trochę dinozaurów dla smaku...

Milej lektury!

~Ghatorr

PS Mamy dla Was więcej patronatów medialnych! W najbliższym czasie reprezentacje naszej redakcji znajdziecie na: Kapitularzu (Łódź, 5-7.09) i Coperniconie (Toruń, 19-21.09). Serdecznie zachęcamy do dołączenia!

~Lailyren

Źródło grafiki tła dla stron: 2-3, 11-13,
20, 21, 22, 26, 34-35, 44, 46-47.

Grafika na okładkę wykonana przez Lailyren.

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

Nasza strona
>klik<

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

DINOZAURY KLASY Z



JURASSIC WORLD
REBIRTH



PRAWO sequeli, o które nikt nie prosił jest nieubłagane, a franczyza musi na siebie zarabiać. Universal Pictures dobrze zdaje sobie z tego sprawę, dojąc stworzenia, których doić się nie powinno. Zwłaszcza gdy ogólny wydzźwięk serii był inny niż „wielkie gady zwały z klatek”.

~Hefajstos

„Jurassic World” (duchowo kontynuujące „Jurassic Park”) jest zresztą serią dość specyficzną, bo nie potrafiącą zdecydować, o czym tak naprawdę chce opowiadać. Mieliśmy więc powtórkę z rozrywki (otworzyliśmy park, genetycznie podrasowane dinozaury uciekły i są ofiary), klonowanie ludzi oraz gadów, szarańcze wielkości yorka, wielkie gady jako element miejskiego środowiska oraz Chrisa Pratta.

No-go zone? No! Go zone!

W roku 2008 korporacja InGen na Ile Saint-Hubert prowadzi badania oraz eksperymenty na dinozaurach, których efektem są podrasowane stworzenia – między innymi tajemniczy D-Rex. Jak to bywa jednak, przez ludzki błąd (i wyjątkowo lichą infrastrukturę laboratorium oraz technologię ówczesnego okresu) pada system, co uwalnia krzyżówki i doprowadza do tragedii. Siedemnaście lat później, Martin Krebs (Rupert Friend), przedstawiciel korporacji farmaceutycznej ParkerGenix najmuje byłą wojskową Zorę Bennett (Scarlett Johansson), by udała się na wyspę w ramach tajnej (i dobrze płatnej) misji.

Celem jest zdobycie próbek krwi trzech wielkich dinozaurów: wodnego Mozazaura, lądowego Tytanozaura oraz latającego Kecalkoatla, co pozwoli na wytworzenie leku wzmacniającego serce na dobre dwadzieścia lat. Wraz z palentologiem, doktorem Henrym Loomisem (Jonathan Bailey) oraz ekipą najemników pod przewodnictwem dawnego kompana Zory, Duncana Kincaida (znużony czekaniem na „Blade’a” Mahershala Ali) ruszają w podróż do strefy równikowej, w której żyją ostatnie gady. Po drodze ratują pewną rodzinę zaatakowaną przez morskie jaszczury, co staje się preludium do tragedii.

Fabula jest tu oczywiście pretekstem do odhaczenia najważniejszych punktów serii (oraz gatunku). Mamy opuszczoną wyspę z zakazem wstępu, grupę jednocechowych postaci (z których większość skończy jako przekąska), dinozaury małe

i duże (z obowiązkowym nawiązaniem do sceny z brachiozaurami z pierwszego „Parku Jurajskiego”) oraz bieg z flarami. To wszystko sprawia, że ciężko traktować film poważnie, zwłaszcza gdy z ekranu wieje nudą.

xD-Rex i tytanowy ponton

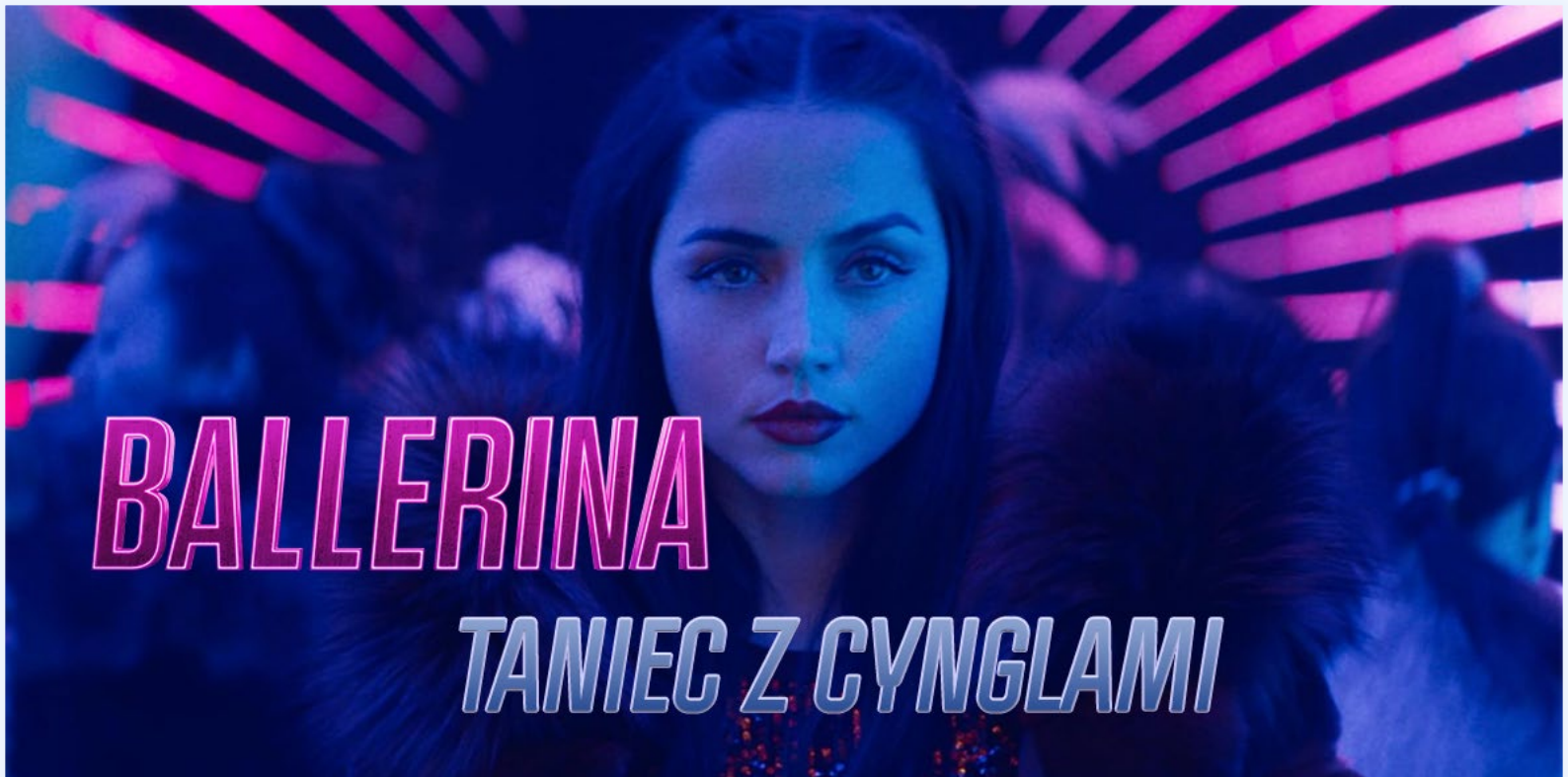
Same jaszczury (wciąż nie z okresu jury) również nie zapadają w pamięć. Jest coś ironicznie zgryźliwego w motywie znudzenia się dinozaurami przez populację, do czego Universal zdaje się dążyć. Nie pomaga również fakt, że D-Rex – de facto główny antagonistą tego monster movie – wygląda fatalnie. Niczym biedniejsza i napuchnięta wersja Królowej Xenomorphów pojawia się pod koniec filmu, by siać zniszczenie i wzbudzać politowanie.



Aktorsko jest bardzo nierówno. Johansson sprawuje się najlepiej, a jej entuzjazm fanki uniwersum jest widoczny i zaraźliwy. Chemia Zory z Loomisem (Bailey) i Kincaidem (Ali) również jest wiarygodna i przyjemna do oglądania. Niestety, poza nimi są jeszcze inne wycinanki, które w najlepszym wypadku wywołają lekki uśmiech, w najgorszym – nadzieję na szybkie spotkanie z paszczą pełną zębów (widoczne szczególnie boleśnie w przypadku archetypu złego korposy, w którego wciela się Friend).

Snickers: the Movie

Fani serii z pewnością sięgnęli już po film, by zobaczyć więcej tego świata (choć bez tych samych bohaterów). Dla reszty mniej lub bardziej zainteresowanej dinozaurami na wolności lepiej będzie sięgnąć po coś innego: pierwsze dwie części „Parku Jurajskiego”, „Dinotopię” albo coś od Asylum. Albo „Velocipastora” – tu przynajmniej widać było, że komuś zależało. **Ave!**



BALLERINA

TANIEC Z CYNGLAMI

GDY wydawało się, że w gatunku kina akcji – zwłaszcza tego z motywem zemsty – nie można już niczego nowego wymyślić, przyszedł Derek Kolstad z Keanu Reevesem i udowodnili, że jednak się da. „John Wick” swą prostotą i ciekawą konstrukcją dynamik przedstawionego świata podbił serca widzów stając się z miejsca klasykiem kina akcji.

~Hefajstos

W ten oto sposób do tetralogii o Babie Jadze i serialu o perypetiach młodego Winstona (zarządcy hotelu Continental, swego rodzaju oazy zabójców w tym świecie) dołączyła Ballerina, by przedstawić swój rozdział opowieści. Klasyczny, barwny, choć bez iskry.

Gąska w Jeziorze Łabędzim

Eve Macarro (Ana de Armas) w dzieciństwie straciła ojca w wyniku ataku tajemniczego Kanclerza (Gabriel Byrne), przewodzącego Kultem zabójców. Za sprawą Winstona (Ian McShane) dołączyła do Ruskiej Romy, by szkolić się w szlachetnej sztuce baletu i nie mniej szlachetnej sztuce zabijania. Dojrzałość nie ugasiła jednak pragnienia zemsty, zwłaszcza gdy przeszłość sama się po nią upomina.

Działając na własną rękę Eve dociera do Pragi, gdzie przed Kultem ukrywa się Daniel Pine (Norman Reedus). Okazuje się być on kluczem

do rozwiązania zagadki z przeszłości zabójczyni, oraz jej szansą na dokonanie zemsty..

„Ballerina” była początkowo pisana jako samodzielny obraz, jednak za sprawą sukcesu głównej serii zdecydowano się na zmiany w scenariuszu, by jakoś to powiązać. Cierpi na tym cała historia, cierpią też bohaterowie. Całości nie pomaga John Wick, dorzucony niemalże jako usprawiedliwienie dla dopisania filmu do tego uniwersum.

Gdzie Baba Jaga nie może...

Aktorsko „Ballerina” trzyma się nieźle, choć daleko jej do głównej serii. Choć starzy znajomi wypadają wzorowo (zwłaszcza Lance Reddick w swej ostatniej roli), to główna para wyraźnie nie wie, co ze sobą zrobić. Ana de Armas nie do końca wie, jaką motywacją powinna kierować się jej bohaterka, ani jak ma się zachowywać. Szkoda również, że poza montażem z treningów nie wiąże jej nic z baletem. Równie słabo wypada Byrne, który zdaje się być zmęczony tym wszystkim – ani grama emocji poza znużeniem.

Ostatecznie – jeżeli szukacie gatunkowca na wieczór lub też czujecie niedosyt tego świata – sięgnijcie śmiało. To takie lepsze kino akcji z sekcji DVD/VOD (co widać po zdjęciach i efektach), które zapewni Wam dwie godziny rozrywki. Nie spodziewajcie się tylko cudów i fajerwerków. No, może odrobinę. **Ave!**

FESTIWAL REMCON 2026

13-15.02.2026
AMBEREXPO
GDAŃSK

amberexpo



Fundacja BT



REMCON



EXXA PUNKS

KOD, KTÓRY LECZY,
ZABIJA I ZABIERA
ORZECHY

WYOBRAŹ sobie, że twoje ciało gnije od środka. Jakaś cyfrowa zaraza, zwana Phage, zżera Cię kawałek po kawałku, a jedyną szansą na przetrwanie jest umowa z diabłem, a właściwie z bezduszną AI. Dostajesz cynk: będziesz hakować dla nas, a my damy ci dawkę leku. Jedna robota, jedna dawka. Witaj w świecie Exapunks.

~Samael



Lądujesz prosto w sam środek undergroundowej sceny hakerskiej z 1997 roku. Klimat wylewa się z monitora. Cała fabuła i zlecenia płyną przez kanały na IRCu, gdzie anonimowe nicki rzucają zlecenia na hakowanie banków, serwerów gier, a nawet ludzkiego ciała. Czuć tę gęstą atmosferę nielegalnej działalności i paranoi, jakbyś naprawdę siedział w ciemnym pokoju o 3 nad ranem.

Prawdziwa zabawa zaczyna się jednak po rozwiązaniu zadania. Optymalizacja. Chodzi o to, by twój kod był jak najkrótszy i działał jak najszybciej. Ta rywalizacja z innymi graczami o każdy cykl i każdą linijkę kodu to czysta satysfakcja.

Niestety, gra ma swoje fochy. Krzywa trudności skacze jak napięcie w uszkodzonym zasilaczu. Niektóre zagadki są trywialne, a kolejne rzucają Cię na głęboką wodę. Osoby bez żadnego doświadczenia w programowaniu mogą odbić się od ściany z impetem. Czasem też przegadane dialogi na czacie potrafią znużyć, gdy chcesz po prostu wrócić do klepania kodu.



Żeby w ogóle zacząć, musisz zassać i przekartkować TRASH WORLD NEWS, odjazdowego zina, który jest twoim manuałem. Serio, wydrukuj go sobie. To z niego dowiesz się, jak programować swoje EXA – małe, wirtualne wirusy. Pisziesz dla nich kod w czymś, co przypomina uproszczony assembler. Proste komendy, rejestry, skoki warunkowe. Jeśli kiedykolwiek chciałeś zrozumieć, jak komputer myśli na najniższym poziomie, tutaj masz szansę.

Mimo to Exapunks to tytuł wyjątkowy. Klimat, satysfakcja z eleganckiego rozwiązania i ten papierowy zin sprawiają, że to pozycja obowiązkowa dla każdego, kto czuje zew cyfrowej anarchii.

Dla kumatych, brać w ciemno. Reszta niech wraca do klikania w okienka.

//NODE_RUNN3R_S4M43L





LIES OF P

OVERTURE

PINOKIO NA
TROPIE LEGENDY.

CIAO TUTTI! Lato w pełni, na zewnątrz przez większość czasu skwar i duchota. Co byście wobec tego powiedzieli na wycieczkę w chłodniejsze rejony? Tak się akurat składa, że niedawno miał premierę dodatek do przygód "Bloodborne Pinokia", który przenosi akcję w otoczenie zimowe i mroźne. Pady w dłoń i ubierzcie się ciepło, ruszamy z naszą marionetką do śmiertelnego tańca w "Lies of P: Overture"!

~Malvagio

Podstawowe kłamstwa Pinokia

Trochę dziwnie omawiać samo rozszerzenie, dlatego na dobry początek przedstawię pokrótce opinię o wersji podstawowej. I co tu dużo mówić, uwielbiam tę grę. Kupiła mnie zarówno swoimi conceptami mechanicznymi, jak i fabularnymi. Przerobienie klasycznej opowieści o Pinokiu tak, by dopasować ją do soulslike'owej formuły? System walki stanowiący jakby połączenie "Sekiro" oraz "Bloodborne", skłaniający gracza do płynnego przełączania się między atakiem i obroną? Genialne.

Oczywiście nie obyło się bez wad, do których muszę zaliczyć całkowitą liniowość. Fabuła zawsze pcha nas z lokacji A do B, potem C i tak dalej, nie pozwalając na jakąkolwiek zmianę kolejności eksploracji. Same obszary w większości też nie stawią w swym obrębie żadnych dłuższych ścieżek, na które można by zboczyć. Mechanika kłamania koniec końców wygląda na nie do końca wystruganą, ponieważ nie ma tak naprawdę żadnego dylematu, kłamstwo praktycznie zawsze jest lepszą opcją. Mówienie tylko i wyłącznie prawdy nie odblokowuje nawet złego zakończenia, ponieważ jest ono powiązane z wyborem dokonywanym na koniec gry – opcja ta jest dostępna nawet, jeśli jesteśmy na autostradzie do najlepszego epilogu.

Tropem Legendy

No ale dobrze, miało być pokrótce, to jednak recenzja rozszerzenia. Dostęp do niego zyskujemy na początku piątego rozdziału, uruchamiając do tej pory nieaktywny stargazer. Jak szybko się okazuje, urządzenie przeniosło nas w przeszłość, w której przyjdzie nam ruszyć śladem Legendarnej Tropicielki, wzmiankowanej tu i ówdzie w podstawce, która zaginęła jakiś czas przed wydarzeniami w niej przedstawionymi. Oczywiście rozwikłamy tę zagadkę, a przy okazji przekonamy się, że w Kracie działo się bardzo źle na długo przed naszym przebudzeniem. I nieraz przyjdzie nam poczuć ukłucie w sercu, gra świetnie bowiem uderza w emocjonalne struny. Wygląda na to, że soulslike'i nie mogą obyć się bez tragedii.

Pod kątem eksploracji powiedziałbym, że jest nieco lepiej w stosunku do podstawki. Co prawda wciąż nieustannie przemy tylko przed siebie po jednej ścieżce, ale tutaj ma to przynajmniej lepsze uzasadnienie – skoro tropimy Legendarną Tropicielkę, siłą rzeczy musimy podążać jej śladem. Same obszary wydają się też być hojniej obdarzone zakamarkami do badania. Nie wspominając już nawet o tym, że wydają się być ciekawsze same w sobie. W podstawce przez większość czasu tak naprawdę biegliśmy przez miasto, tu na dzień dobry dostajemy zrujnowane zoo, znajdzie się ośrodek badawczy rodem z horroru, a nawet cmentarzysko wraków na skutym lodem morzu. Nie można więc narzekać na nudę i powtarzalność, zwłaszcza że lokacje robią wrażenie także pod kątem stricte wizualistów.

Raj kolekcjonera

Eksploracja jest ciekawa również z tego względu, że przez fakt przeniesienia akcji w przeszłość, nasze działania będą miały pewien wpływ na

teraźniejszość (choć do tego wymagane będzie ukończenie "Overture", wcześniej żadne zmiany się nie dokonają). Nie będzie on duży, a szkoda, ale miło, że twórcy o tym pomyśleli. Dla maniaków lore przygotowano zaś znajdziki fabularne, które nie tylko poszerzają ogólną wiedzę o historii świata, ale wprowadzają też dodatkowy kontekst do wydarzeń i relacji między postaciami, które zdążyliśmy już poznać. Jest więc za czym szperać, a przecież nie wspomniałem jeszcze nawet o dodatkowych kostiumach (pamiętajcie, że "feszyn" jest zawsze najważniejsze!), gestach czy – wreszcie – wisience na torcie w postaci broni.



Tej jest naprawdę sporo i to całkiem ciekawej. Movesety i zdolności specjalne są naprawdę zróżnicowane. Nie miałem okazji przetestować całego oręża, ale z wielką przyjemnością znalazłem kilka zamienników dla bojowego parasola, z którym nie rozstawałem się praktycznie przez całą podstawkę. Różnorodność pozwala na naprawdę elastyczny styl prowadzenia walki, przerzucając się z broni czasowo umożliwiającej teleportowanie się (!) zamiast przewrotów na, przykładowo, taką z zamontowanym miotaczem ognia. Lub łuk. Tak, pojawił się łuk (co zabawne, w kategorii "sztylet"); pod kątem stricte wizualnym jego moveset wydawał mi się najciekawszy (może za wyjątkiem broni zdobywanej po zabiciu finałowego bossa dodatku), Pinokio w roli łucznika został naprawdę świetnie zanimowany.

Nierówna walka

Co się tyczy walki, wydaje mi się miejscami niezbyt dobrze zbalansowana. Nie mam właściwie zastrzeżeń do bossów, ale problemy pojawiają się przy pomniejszych przeciwnikach. Niektórzy wydają się po prostu nieproporcjonalnie silni w stosunku do reszty swoich kolegów. I nie mówię tu tylko o takich, którzy nie odradzają się wraz z resztą,

ponieważ oni zawsze byli i powinni być mocni, ale o stworkach najzwyklejszych ze zwykłych. No i szkoda, że twórcy nie pokusili się o większą ilość rodzajów wrogów, bo to zawsze wygląda słabo, gdy dobrze znany zombiaczek nagle bije ze trzy razy mocniej od wyglądającego tak samo oponenta z podstawki. Już nawet wystarczyłoby im dać chociaż czerwone oczy, żeby się jakoś wyróżniały. Ale to tak naprawdę tylko detale.

Bossowie natomiast wypadają bardzo dobrze. Większość z nich nie jest szczególnie trudna, ale starcia z nimi są albo widowiskowe, albo mają w sobie jakiś ciekawy aspekt mechaniczny (niekiedy jedno i drugie). Otrzymamy na przykład wariację na temat przeciwnika leczącego się naszym kosztem, nierównego duetu, w którym silniejszy partner podniesie pokonanego słabszego. A nawet po prostu prawdziwego olbrzyma, przy którym wszyscy pozostali wydają się ledwie mrówkami. Pojawi się również kilku Tropicieli, ale nawet oni mają coś ciekawego do zaoferowania i znacznie bliżej im do Bractwa Czarnych Królików, niż chociażby Łasicy Rozbójniczeki. Zasługują na miano bossów z prawdziwego zdarzenia, a nie tylko minibossów.

Czas na Wielki Finał!

Boss finałowy – skądinąd doskonale zagrany – w mojej opinii stanowi największe wyzwanie w całej grze i żaden z końcowych bossów z podstawki mu pod tym kątem nie dorównuje. Może to też tylko moje wrażenie, ale w drugiej fazie wydaje się być mocno inspirowany Malenią i Radahnem z "Elden Ringa". Zastosowana kolorystyka, sam model postaci oraz niektóre ruchy zbyt mocno przypominają mi tę dwójkę. Cóż, jeśli twórcy szukali rzeczywiście wśród innych gier inspiracji dla ostatecznego wyzwania, nie mogli chyba wybrać lepiej. Choć zapewne nieraz przyjdzie nam zginąć, walka jest na tyle dobrze skonstruowana, że nie powinna wywoływać frustracji. Można się go nauczyć, choć jest to trudne.

Przy czym nie musimy wcale walczyć z nim samotnie, gra zachęca nas (podkreślę, że nie zmusza) poprzez opowieść do skorzystania ze wsparcia sojuszniczego, ważnego dla historii NPC. Z fabularnego punktu widzenia prowadzi to do o wiele bardziej satysfakcjonującego i widowiskowego finału, niż gdybyśmy walczyli w pojedynkę. Purysci mogą na to kręcić nosem, ale do solowej



konfrontacji zawsze możemy podejść poza opowieścią – patch towarzyszący "Overture" wprowadził opcję rewanżów z pokonanymi wcześniej bossami. A nawet sprawdzenia się z nimi w jeszcze trudniejszych wersjach (niestety, podbija im to tylko życie i zadawane obrażenia).

Instrukcje niejasne, proszę o odpowiedź

Gorzej, że twórcy postanowili traktować swoich graczy jak idiotów, nie pozwalając im samodzielnie rozwiązywać zagadek. Gdy tylko znajdziemy się w miejscu, gdzie powinniśmy użyć jakoś przedmiotu albo bliżej się mu przyjrzeć, gra uczynnie przypomni nam, że mamy go w swoim plecaku. I robi to od razu, nie chodzi tu o system podpowiedzi aktywujący się, gdy za długo zatrzymamy się w miejscu. Co, tak na marginesie, również byłoby złym rozwiązaniem, ale nie aż tak tragicznym. Naprawdę nie rozumiem, co kierowało twórcami. Zwłaszcza, że tego systemu nie można wyłączyć. Gro, naprawdę, doszedłbym do tego sam! A jeśli nie, byłaby to konsekwencja, którą musiałbym ponieść za swoje nieogarnięcie.

Nie jest to jedyne ułatwienie, jakie zostało nam zaserwowane. Wprowadzono również dwa nowe poziomy trudności, oba łatwiejsze od podstawowego, w tym jeden zaprojektowany jako "story mode". Jeśli czytaliście mój drugi artykuł z niniejszego numeru, wiecie, jaka jest moja opinia w temacie takiego rozwiązania i dlaczego negatywna. Jest to dla mnie tym dziwniejsze, że według mnie – choć przyznaję, że chyba jestem tutaj w mniejszości – "Lies of P" już było jednym z najłatwiejszych i najbardziej przystępnych soulslike'ów na rynku, oferującym graczom mnóstwo udogodnień, od waluty po śmierci czekającej na nas przed areną bossa począwszy, przez regenerujący się przedmiot leczniczy, na rozwoju pasywnych zdolności skończywszy. A to tylko kilka przykładów, jest tego więcej.

Wnioski

Oczywiście nikt nie powinien winić twórców i wylewać na nich jadu za podjęcie takiej, a nie innej decyzji. Z ich punktu widzenia, najważniejsza jest przecież kwestia biznesowa, chcą sprzedać jak najwięcej egzemplarzy swojego produktu, prawda? Nie będę się tutaj powtarzał, bo dokładniej w temacie rozpisałem się w drugim artykule,

podkreślę tylko, że nie wszystko musi/powinno być przeznaczone dla wszystkich. Naprawdę. I działa to w obie strony, bo tak, jak nie ma nic złego w tym, że gra jest adresowana do konkretnej widowni, tak nie ma również nic złego w tym, że ktoś tą widownią nie jest. Próby dopasowywania czegoś na siłę prędzej czy później sprawią jedynie, że gatunek (w tym wypadku soulslike'i, ale wcale nie musi się to ograniczać do nich) rozwodni się w końcu do tego stopnia, że utraci te aspekty, które w pierwszej kolejności czyniły go atrakcyjnym.

Czy warto zatem kupić rozszerzenie? Jeśli podołała się Wam wersja podstawowa, nawet się nie zastanawiajcie, dodatek jest wart swojej ceny. Jeśli jednak nie przypadła Wam do gustu... miejcie na uwadze, że to w gruncie rzeczy więcej tego samego. "Overture" nie próbuje rewolucjonizować podstawki poprzez wprowadzanie nowych czy modyfikowanie już istniejących mechanik. To po prostu wpleciona w główną mniejsza (co nie oznacza, że krótka, jest nawet dłuższa, niż się spodziewałem!) kampania, oferująca dodatkowe wyzwania, mnóstwo nowego sprzętu do wypróbowania, a także wzbogacenie o nowy kontekst istniejącego już lore. Zasługuje na solidne 8/10 – z małym minusem, który zniknie, kiedy tylko twórcy dopracują nieco balans.

Adios!

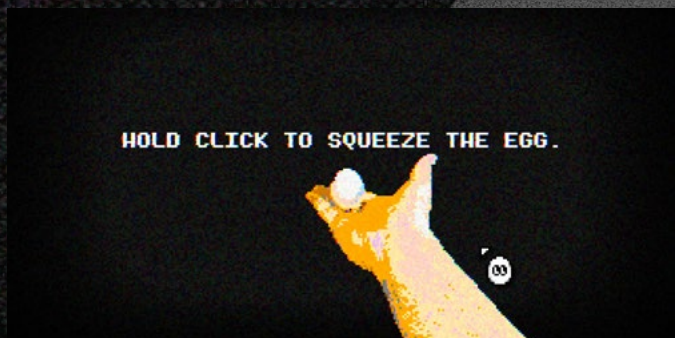


EGG SQUEEZE

BAJO JAJO

KRÓTKIE gry indie ostatnimi czasy są dość popularne. Są tanie i nie wymagają ogromnie wielkiego nakładu pracy od deweloperów. Czasem trafiają się prawdziwe perełki, a czasem... cóż, czasem dostajemy zgniłe jajo. I musimy je ścisnąć. I czasem rozleje się nam w dłoni. Prawie jak w prawdziwym życiu.

~Tanatos



"Egg Squeeze" jest, zgodnie z nazwą, grą, w której musimy ścisnąć jajka. Konkretniej zostaliśmy wybrani przez tajemniczą organizację ze względu na nasze unikatowe umiejętności w wyczuciu, kiedy ścisnięte przez nas jajko osiąga punkt krytyczny i puszczaniu go tuż przed nim. Koncept prosty, ale, oczywiście, rzeczy się z dnia na dzień komplikują. Najpierw zostajemy... uwarunkowani podczas snu, żebyśmy odczuwali na głębokim emocjonalnym poziomie stratę każdego jajka – tak, że jeśli stłuczemy ich zbyt wiele, to zwyczajnie nam odbije (jakbyśmy nie byli wystarczająco ześwirowani ścisnąc jajka). Później dochodzą do tego jeszcze różnego rodzaju "narzędzia" mające nam "pomóc", a w większości

są albo rozpraszacami albo zwyczajnie nie mamy czasu, by w trakcie tych kilku sekund odszyfrować i pozbiierać informacje, które są w niektórych z nich ukryte (o czym też nie dowiemy się w trakcie gry).

I po co to wszystko, zapytacie? Cóż, spoilerując tę krótką i, będę szczerzy, dość nudną oraz nieciekawą grę, cytując przy tym pewną białą myszkę – "żeby przejąć władzę nad światem!". Oczywiście, jakże by inaczej. Może gra jest po prostu metakomentarzem hazardu, biorąc pod uwagę jej mechanikę i czystą randomowość, ale jest zwyczajnie nudna. Nie powiem, jest dość unikatowa pod względem tematu, w końcu ile gier stawia nas przed nietypowym zadaniem, którym jest ścisnięcie jaj. Warstwa audio, zarówno pod względem muzyki, jak i efektów dźwiękowych jest dość solidna, ale na dobrą sprawę to tyle dobrego, co mogę o tej grze powiedzieć. No i to że jest krótka, nie licząc trybu "endless". Osobiście radzę trzymać się od tych stuletnich jaj z daleka, a jeśli naprawdę musicie się zapoznać z tytułem, to obejrzyjcie sobie let's play na YouTube'ie czy coś.



ŁÓDZKI FESTIWAL FANTASTYKI KAPITULARZ

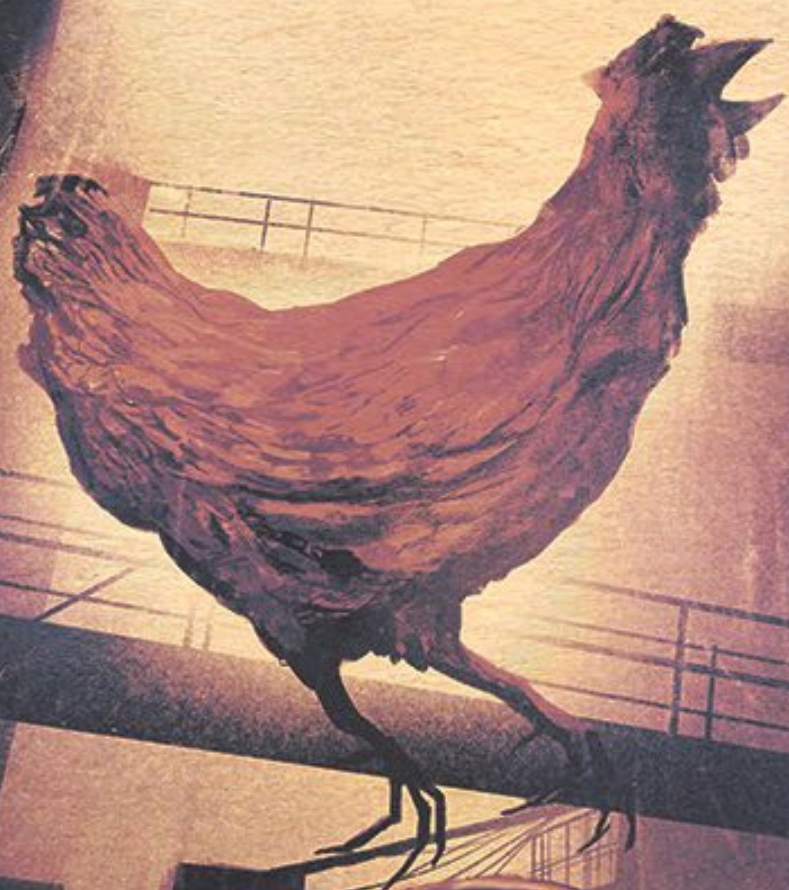
5-7 września 2025

Wydział Filologiczny UŁ

Ul. Pomorska 171/173



ARCTIC EGGS



Czy na szczycie Everestu
da się smażyć jajka?

PO mamałydze ze zgniłych jajek, jaką była poprzednia gra, czas na bardziej dosmażone danie. Niby proste jak jajko sadzone, a jednocześnie dużo bardziej treściwe. Bo to właśnie będziemy robić w tej grze. Smażyć jajka.

~Tanatos

Kiedy wejdiesz między kury

No ale po kolei. Wcielasz się w "smażycielx, zdegradowanx za zbrodnie, których nie pamięta". Potrafisz tylko chodzić i smażyć, wysłuchując wygłodniałych mieszkańców tego świata. Gra posiada 4 główne lokacje: główny hub, znajdujący się na dachach, oraz dyskoteka, port i więzienie. Każda z tych lokacji, poza kolejną porcją mieszkańców i dziwactw, które będzie nam dane doświadczyć, przyniesie nam unikatowe wyzwania. Jak już mówiłem, jesteśmy "smażycielx", smażymy ludziom to, o co nas poproszą. Zwykle zamówienie zawiera przynajmniej jedno jajko. Pierwszą rzeczą, którą przygotowujemy, jest jajko wysmażone z obu stron, aczkolwiek już drugi nasz klient poza jajkiem dorzuca papierosa, bo, jak sam mówi, "dodaje to smaku". No ok, dziwne, ale kto co lubi, pomyślcie sobie. Tylko po to, żeby po drugiej stronie spotkać kolejną osobę, która tych papierosów daje chyba z 10 (i do tego jajko). A to dopiero pierwszy poziom.



Nie ma co płakać nad rozlanym jajkiem

Warto wyjaśnić, jak przygotowuje się dania: otóż robi się to, ruszając myszką, co obraca patelnię tak, że przedmioty na niej się znajdujące, poprzez poruszanie się i chyba siłę tarcia, smażą się. Następnie trzeba często (choć nie zawsze, niektórych rzeczy to nie dotyczy) je umiejętnie przewrócić na drugą stronę, co jest często trudniejsze, niż się może wydawać, szczególnie że poza chyba jednym przedmiotem, wszystko musi pozostać na patelni. Na szczęście nie jesteśmy karani za błędy, naszym jedynym zasobem jest nasza cierpliwość. Której czasem będziemy potrzebować dość sporo.

Bez pracy nie ma kuraków

Teraz jest dobry moment, aby powrócić do wcześniej wspomnianych wyzwań, którymi gra będzie nas obrzucać. Wspomniane już wcześniej papierosy, poza byciem kolejnym elementem, który musimy utrzymać na patelni, służą jako swoisty limit czasowy. W więzieniu na naszej patelni lądują karaluchy, które próbują nam uparcie z niej wyskoczyć, oraz naboje, które wybuchają i wysyłają inne przedmioty w kosmos. Chociaż i tak moim zdaniem najbardziej upierdliwa jest obsługa ludzi w barze. Trochę jak w życiu. Tam do jajek klienta dorzuca m.in. otwarte piwa, które wylewają się po przewróceniu, a ową kałużę trzeba utrzymać na patelni, jednocześnie próbując obrócić jajko na drugą stronę. Muszę przyznać, że solidnie odwzorowana fizyka obiektów w tym na pewno nie pomaga.

Człowiek człowiekowi kurą

Naszym celem jest nakarmienie 27 z 34 ludzi, aby uzyskać audiencję u Świętego o Sześciu Żołądkach. Wszyscy Ci ludzie wyglądają przynajmniej niecodziennie, a do tego jeszcze dziwacznie pulsują. Nie mówiąc już o ich wypowiedziach. Te mogą się wahać między normalnym odmówieniem nam wstępu, przez, w większości, mniej lub bardziej niezrównoważone dialogi czy komentarze (nawet jedną cypastę), kończąc na wplecione pomiędzy to wszystko filozoficzne rozważania, które powinny pasować jak pięść do nosa, ale przez nonsens świata przedstawionego wpasowują się idealnie.

No dobra, czas na werdykt. Czy gra mi się podołała? Jak najbardziej. Czy 4 godziny plus potencjalnie trochę więcej w sandboxie jest warte około 30 zł w promocji? Eee... To już od Was zależy. Czy na szczycie Everestu da się smażyć jajka? Cóż, sprawdźcie sami. Miłego smażenia!



THE MONSTERS KNOW WHAT THEY'RE DOING

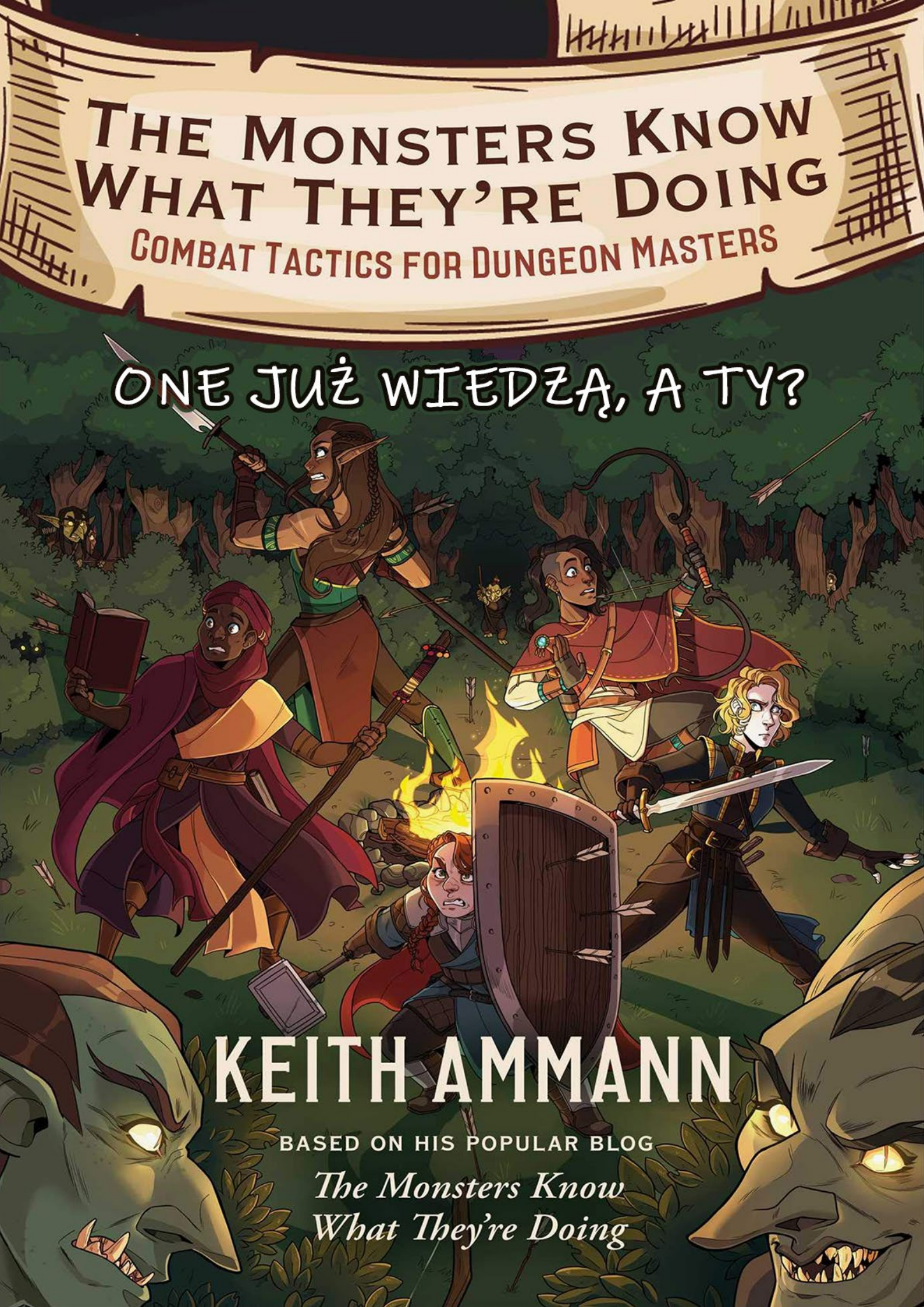
COMBAT TACTICS FOR DUNGEON MASTERS

ONE JUŻ WIEDZA, A TY?

KEITH AMMANN

BASED ON HIS POPULAR BLOG

*The Monsters Know
What They're Doing*



SIADAJCIE bliżej ognia, młokosy. Nalewajcie, co tam macie, i słuchajcie starego. Widzę, jak wertujecie te swoje kolorowe książeczki z obrazkami, bestiariusze pełne cyferek i specjalnych zdolności. Myślicie, że to wystarczy? Ech... Za moich czasów było prościej. Goblin to był goblin: mały, zielony i głupi. Biegł na Ciebie z zardzewiałym nożem, Ty go ciachałeś mieczem i po sprawie. Ork ryczał, szarżował i padał. Potwór był workiem mięsa i punktów doświadczenia. A teraz? Cholera, teraz wszystko musi być skomplikowane.

~Ostrożna Mimik & Lekkomysłny Samael

I tak sobie gderałem pod nosem, aż któryś z Was, smarkaczy, podsunął mi tę kniegę. „The Monsters Know What They’re Doing”. Aż prychnąłem. Pewnie, że wiedzą. Wiedzą, jak umierać. Ale wziąłem, przejrzałem i muszę Wam powiedzieć, że dawno nic tak nie otworzyło mi oczu.

To nie jest zwykły bestiariusz

Autor, Keith Ammann, zaczął od pisania w tej Waszej sieci, na blogu o tej samej nazwie. Widać, że chłop spędził sporo czasu nie tylko na czytaniu o potworach, ale i na myśleniu jak one. Ta książka to nie jest kolejna lista stworów. To jest, psia jego mać, podręcznik psychologii i taktyki wojennej dla każdej gadziny, która chce pożreć poszukiwaczy przygód.

Pamiętam, jak kiedyś zapolowaliśmy na stado koboldów. Myśleliśmy, że to będzie spacer. Wpadliśmy do jaskini, machając orężem! A te małe jaszczury nas rozniosły. Pułapki, tunele, z których strzelały z proc, zasadzki z wrzącym olejem. Zachowywały się jak zdesperowane, ale cholernie sprytnie szcuchy broniące gniazda. Ta książka dokładnie to wyjaśnia. Nie mówi Ci, że kobold ma 8 punktów Inteligencji. Mówi Ci, że kobold jest tchórzem, ale w grupie i na swoim terenie staje się bezlitosnym partyzantem. Będzie uderzał i uciekał, wykorzystywał każdą szczelinę, każdą przewagę terenu. Nigdy nie stanie do otwartej walki, jeśli nie musi.

I tak jest z każdym potworem! Autor rozkłada na czynniki pierwsze ich statystyki, ale nie pod kątem „ile zadaje obrażeń”, tylko „CO to o nim mówi”. Jeśli wilk ma wyostrzony węch i słuch, to nie rzuci się na pierwszego



z brzegu wojownika w lśniącej zbroi. Wyczuje tego chudego czarodzieja z tyłu, co mamrocze pod nosem i pachnie biblioteką, i to jego spróbuje powalić jako pierwszego, bo wie, że to on jest największym zagrożeniem.



Zaskocz tych przemądrzałych bohaterów

Najlepsze w tej książce jest to, jak uczy zaskakiwać. Wy, dzisiejsi poszukiwacze przygód, jesteście rozpieszczeni. Czytacie te swoje poradniki, znacie na pamięć każdą słabość, każdą odporność. Wchodzicie do legowiska ogrów i spodziewacie się, że będą na Was bezmyślnie szarżować. A co, jeśli ogry, wiedząc, że są głupsze, ustawiły na Was prostą, ale skuteczną pułapkę? Co, jeśli zamiast walczyć w zwarcu, rzucają w Was z góry głazami, aż skończy Wam się cierpliwość?

Ta książka jest pełna takich taktyk. Uczy, że ghule nie polują samotnie, tylko próbują sparaliżować jednego przeciwnika i odciągnąć go od grupy, by pożreć go w ciemności. Że beholder to nie worek z promieniami śmierci, tylko paranoiczny geniusz, który nigdy nie pozwoli wrogom zbliżyć się do siebie i zawsze będzie miał przygotowane drogi ucieczki.

Werdykt starego łowcy

Słuchajcie, kiedyś świat był prostszy, bo i my byliśmy prości. Wystarczyło mieć ostry miecz i twardy łeb. Dziś potwory muszą być mądrzejsze, żeby stanowić dla Was wyzwanie. I ta książka to najlepsza broń, jaką możecie dać tym potworom. To esencja wiedzy, którą ja i inni starzy łowcy zdobywaliśmy latami, tracąc przyjaciół i zyskując blizny.

Jeśli prowadzicie te Wasze gry i chcecie, żeby grać poczuł prawdziwy strach i szacunek dla przeciwnika, to musicie to mieć. Sprawi, że Wasze gobliny będą przebiegłe, orki strategiczne, a smoki będą prawdziwymi, przerażającymi geniuszami zniszczenia, a nie tylko wielkimi jaszczurkami do bicia.

A teraz wybaczcze, muszę naostrzyć srebrne bełty. Coś mi mówi, że wilkołaki z Księżycowej Kniei nie przeczytały tej książki. Jeszcze. I to będzie ich ostatni błąd.

INSPEKTORIUM

**MASZ 16 LAT
I OBUDZIŁEŚ SIĘ W KLATCE**



„INSPEKTORIUM” autorstwa Marka Zychła zachęca potencjalnego czytelnika bardzo tajemniczym opisem dystopijnego świata, w którym trzeba żyć w ciszy, na łańcuchu, w obawie przed nieznanym, potężnym wrogiem. Po takiej reklamie można się spodziewać kolejnej dystopii dla nastolatków, ale jak jest w rzeczywistości?

~Gray Picture

Dziękujemy Wydawnictwu Mięta za dostarczenie egzemplarza książki do recenzji!

Akcja „Inspektorium” toczy się wokół grupy nastolatków, którzy w noc po ukończeniu szkoły zostają porwani do piwnicy i zamknięci w klatkach pilnowanych przez przerażającą osobę (lub istotę), znaną im pod nazwą inspektorium. Jest to rytuał, przez który musi przejść każdy, dziewczyny przed powrotem do miasteczka, a chłopcy przed wyruszeniem na wojnę z wrogiem. Wrogiem, o którym nic jeszcze nie wiemy, ponieważ ani o nim, ani o młodzieży w piwnicy – nic się nie mówi.

Część bezspoilerowa

Jeśli coś mogę powiedzieć o tej książce, to że zdecydowanie spodziewałam się czegoś innego, niż w niej dostałam. Ale jest to jednak duży spoiler, ponieważ spora część fabuły książki opiera się na tym, że bohaterowie wiedzą bardzo niewiele o świecie, w którym żyją. Jednak czuję dużą potrzebę, żeby się tym podzielić, więc ten wątek będzie opisany na końcu artykułu, za napisem ostrzegającym, więc jeśli spoilery Wam nie przeszkadzają, to zapraszam do przeczytania. Jeśli przeszkadzają, to nie pogniewam się za opuszczenie tej części.

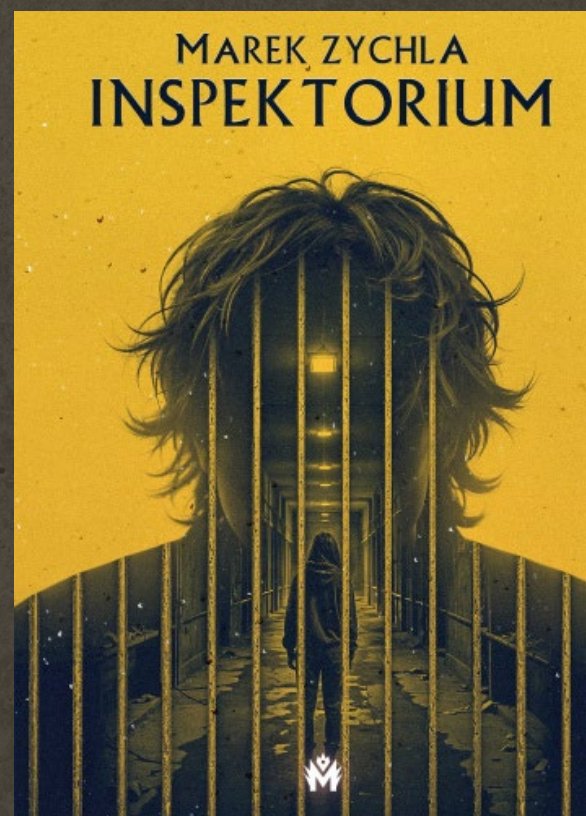
Myślę, że największą zaletą tej książki jest to, że stworzone przez Marka Zychła nastoletnie postaci są bardzo rzeczywiste. Ma to sens, ponieważ z informacji o autorze wynika, że pracuje on z młodzieżą, co przekłada się na to, że umie ich napisać – a co nie udaje się zaskakująco często w powieściach YA.

Innym dużym plusem książki jest jej klimat. A przynajmniej w pierwszych dwóch trzecich, bo kiedy czytelnik (i bohaterowie) trzymają się w niewiedzy, to autor rozciąga dość ciekawą aurę tajemnicy. Robi się trochę gorzej, jak te wątki się zaczynają wyjaśniać... choć może nie tyle gorzej, co bardziej głupiutko, ale o tym w spoilerowej części.

Czy mogę polecić tę książkę? Na pewno jest to dość szybka, całkiem przyjemna lektura. Na początku wciąga mrocznym i tajemniczym klimatem, a potem człowiek czyta dalej, żeby zobaczyć, czym jeszcze zostanie zaskoczony... Więc jeśli lubi się takie doświadczenia, to warto sięgnąć po „Inspektorium”.

***Za chwilę będą spoilery!
Proszę uciekać! (lub nie)***

Po ponad dwóch trzecich książki, w powieści, która dotąd konsekwentnie była nawet całkiem dobrą dystopią YA, okazuje się, że główni bohaterowie to wilkołaki. I to był moment, od którego nie byłam w stanie traktować poważnie tej książki. Czekałam na jakieś „właśnie to jest nie tak z naszym społeczeństwem” czy inną przestrożę o przyszłości, jak to w dystopiiach zwykle bywa, a dostałam dosłownie wilkołaki. Do tego niedługo po tym dowiadujemy się, z kim właściwie walczą. Z super inteligentnymi zombie. Serio. To książka o wilkołakach szkolonych w podziemnej bazie do bitwy z genialnymi zombie. I ja mam traktować to poważnie? Wilkołaki vs zombie. Mówię to jako wielka fanka konceptu zombie, ale mocno mnie to zawiodło, bo dotąd była to dobra książka. Miejskami trochę koślawo napisana, ale klimacik był. A potem wilkołaki vs zombie i czytanie, żeby zobaczyć, dokąd zmierza ten szalony pociąg, jakim jest „Inspektorium”.



FAŁSZYWA KRÓLOWA

ILE ODGRZEWAŃ NA KOTLETA?

LUBIĘ debiuty literackie. Każdy jeden to dowód, że komuś zachciało się wytrzymać długie dni klepania w klawiaturę, utrzymał koncentrację na tyle długo, by dokończyć jakiś jakiś znośny tekst i nawet dał radę przepchnąć go przez publikację. Z jakością bywa jednak różnie – i dlatego zaskoczyło mnie, gdy jedną debiutującą książkę mi polecono.

~Ghatorr

Jako że ufam gustowi osoby, która mi wspomniała o „Fałszywej królowej” to musiałem ją kupić od razu. Normalnie byłbym chociaż odrobinę ostrożniejszy – okładka wyglądała specyficznie, opis nie brzmiał szczególnie zachęcająco, a do tego wydało to wydawnictwo od self-pubów. No cóż, czasem w życiu trzeba zaryzykować.

Szczególne ryzyko podejmuje dwójka templariuszy przedstawionej książki – fantastyczny świat, w którym żyją, robi się coraz zimniejszy, cywilizacja chwieje się, a oni sami odkrywają, że ich bóg, którego czcili – nie żyje. Kierowani przez niezbyt jasne porady pewnego tajemniczego jegomościa ruszają na dalsze poszukiwania źródła

gnębiącej ich katastrofy klimatycznej. Kilka rozdziałów później dochodzi wątek ludzkiej niewolnicy u orków. Fabuła, tak ogólnie, jest całkiem niezła – bywa sztapowa i można się domyślić, jakie są ulubione gry autora, ale śledzi się ją z przyjemnością.

Efekt nieco psuje to, że jest tu sporo rzeczy, które można wyciąć – choćby samych bohaterów, z których perspektywy oglądamy akcję, gdyż jest ich za dużo. Wydaje mi się, że niepotrzebnie dostaliśmy punkt widzenia obojga templariuszy. Kilka wątków pobocznych czy walk też nie dodaje za wiele. Ba, na-

wet opisywane rasy inteligentne można przetrzebić. Stephen King wspomniał w swoim „Poradniku Rzemieślnika” (mogę tu nieco przekręcać), że ostateczna wersja książki to książka minus 20% – i tu tego zabrakło.

Mimo tych uwag, jak na debiut, czytało mi się to naprawdę dobrze. Brak ostatecznych szlifów nie przeszkodził w czerpaniu przyjemności z lektury, kilka tajemnic skutecznie przykuwało moją uwagę, a bohaterowie byli całkiem sympatyczni. Z pewnością będę śledził karierę pana Fogta, na wypadek gdyby miał w planach kolejne książki.



—♥ THE ♥— IRRESISTIBLE URGE TO FALL FOR YOUR ENEMY ROMANS NA OSTRZU NOŻA

GDY książka powołuje się w opisie na „Encyklopedię wrózek i elfów” to od razu wiem, by zachować ostrożność. Alternatywna Brytania, trochę magii, Enemies to Lovers, Slow Burn – tyle różnych rzeczy, które mogą pójść bardzo źle. Od razu rzuciłem się do czytania.

~Ghatorr

Według portalu Goodreads, autorka „The Irresistible Urge...”, Brigitte Knightley, swoją karierę zaczynała w 2021 od fanfika do Harry’ego Pottera, w którym dorośli (i alternatywni – on jest aurorem, a ona specjalizuje się w magii leczniczej) Draco Malfoy i Hermiona zaczynają czuć coś do siebie. Nie zaglądałem do owego tekstu, ale dostrzegam pewne wpływy tego pierwotnego pomysłu.

Kilka lat później Brigitte wydała swoją pierwszą poważną książkę – w której on jest tajemniczym, mrocznym mordercą do wynajęcia (zabójczo droгим i skutecznym), a ona jest ekspertką od magii leczniczej. Gdy Osric odkrywa, że cierpi na śmiertelną chorobę, postanawia wszelkimi możliwymi sposobami zdobyć wsparcie Aurienne – pomimo tego, że ich organizacje się absolutnie nienawidzą. Łącząc to ze straszliwą zarazą, która masowo wyniszcza dzieci, dostajemy tu już kilka ciekawych wątków – samo leczenie, relacje absolutnie wrogo nastawionej do siebie dwójki bohaterów, oraz wszystko, co jest związane z plagą.

Autorka obiecywała wolny rozwój sytuacji – i, ku mojemu zaskoczeniu, słowa dotrzymała. Po ostatnich kilku książkach określanych „slow burn”, gdzie polegało to chyba tylko na tym, że postacie mówiły sobie „kocham cię” dopiero po pierwszych dziesięciu intymnych scenach, tu faktycznie czuć rozwój. Morderca i medyczka bardzo się różnią, ale łączy ich kilka wspólnych celów i cech charakteru, więc siłą rzeczy muszą się zacząć dogadywać – ale dzieje się to bez pośpiechu.

Co przyjemne, nie odczuwałem, by postacie miały jakieś cechy marysuistyczne albo wolną rękę do robienia głupich rzeczy – przeciętni śmiertelnicy im niewiele mogą zrobić, ale są w stanie ich spowolnić, trochę popsuć szyki, namieszać z reputacją... a do tego Osric nie jest jedynym elitarnym zabójcą w okolicy.

Książka mnie pozytywnie zaskoczyła i bez wątpienia będę czekał na kontynuację. Niestety, na razie trzeba ją dorwać przez Amazona, ale liczę, że ktoś u nas „The Irresistible Urge...” przetłumaczy.



TRUDNE SPRAWY

SPÓR O SOULSLIKE'I



CIAO TUTTI! Korzystając z okazji ogrywania i recenzowania DLC do "Lies of P", chciałbym przy okazji podzielić się swoją opinią w temacie... powiedzmy kulturowej wojny o poziom trudności soulslike'ów. Czy też zmniejszaniu go w ramach "wspierania słabszych graczy". Jako zapalony soulsiarz stoję po stronie spoglądającej na takie machinacje niechętnie, ale postaram się przybliżyć, skąd właściwie takie stanowisko się wzięło. Przedstawić "filozofię Soulsów", tak ważną dla fanów gatunku. Nie muszę chyba dodawać, że siłą rzeczy będzie to felieton bardzo subiektywny? Zatem w drogę.

~Malvagio

Utrzymać bramę!

Zacznijmy może od zjawiska gatekeepingu, współcześnie mocno demonizowanego, jako patologicznego wręcz wyrażania nienawiści względem różnorodnych grup, i zadajmy sobie pytanie, czy słusznie. Krótka odpowiedź: nie. Dłuższa: znacie ten aforyzm, że truciznę od lekarstwa odróżnia jedynie dawka? Nie inaczej jest w tym przypadku; nie będę udawał, że nie istnieją ludzie, którzy zasłaniając się miłością do gatunku, dają jedynie upust swojej niechęci względem innych, czy poczucia wyższości płynącego z kruchości ego, w związku z czym czują się zagrożeni perspektywą wpuszczania innych do "elitarnego klubu" soulsiarczy. Ale nie jest to – i nigdy nie było – założenie stojące za całym zjawiskiem, to margines.

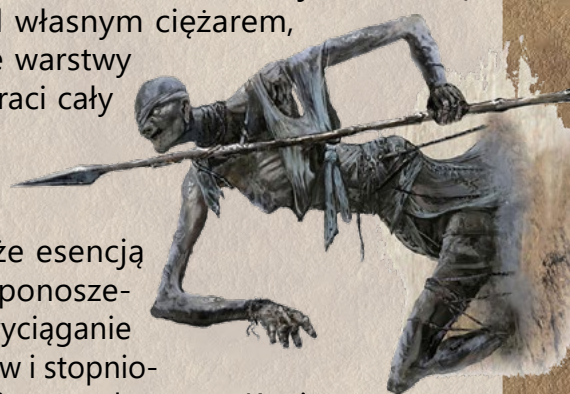
W rzeczywistości za gatekeepingiem stoi po prostu chęć odsiania tych osób, którzy nie są tak naprawdę zainteresowani danym hobby – w tym wypadku gatunkiem gier. Pasjonaci wszelkiej maści mają to do siebie – i mówię to jako jeden z nich – że naprawdę uwielbiają wymieniać się uwagami z ludźmi równie zanurzonymi w tej samej pasji. I naprawdę chcemy, żeby w naszym gronie pojawiały się nowe osoby, z którymi będziemy mogli to robić. Im nas więcej, tym weselej, tak? Ale żeby miało to sens, pasja musi być szczerą. Zabrzmi to dość brutalnie, ale w mojej opinii (i najwyraźniej nie tylko mojej) osobom domagającym się ułatwień, tak naprawdę na gatunku nie zależy.



A my nie chcemy...

Przekonanie to bierze się z obserwacji wysuwanych przez nie postulatów. Wśród nich często pojawia się między innymi skarga, że nie mogą poświęcić tyle czasu na opanowanie gry. Często połączona jest też z wyrazem chęci przejścia danego tytułu po prostu dla poznania jego fabuły. Problem polega na tym, że nie jest ona esencjonalna dla doświadczenia tytułu. Jak wspominałem w swoim poprzednim felietonie, warstwa narracyjna wspiera tę gameplayową, ale jednak pełni w stosunku do niej funkcję podległą. Z tego też względu uważam, że tryb opowieści w tego rodzaju produkcjach najzwyczajniej w świecie nie ma sensu – eliminując element wyzwania, de facto pozbędziemy się spoiwa, które łączy ze sobą poszczególne elementy. Cała misterna konstrukcja zawali się wówczas pod własnym ciężarem, a poznawanie warstwy narracyjnej utraci cały swój urok.

A stanie się tak dlatego, że esencją tych gier jest ponoszenie porażek, wyciąganie z nich wniosków i stopniowe stawanie się coraz lepszym. Konieczność zainwestowania w nie czasu jest właśnie tym elementem, który czyni je tak satysfakcjonującymi w oczach fanów. W internecie zdaje się panować dziwne przekonanie – powiązane ze wspomnianym argumentem braku czasu – że "soulsiarze" posiadają talent, który najwyraźniej spadł im z nieba. Otóż nie, jak powiedziała by to pan Sznuke w "1 z 10". Musieliśmy, tak jak wszyscy inni, spędzić wiele godzin przy każdym tytule (a skoro za każdym razem musimy się uczyć, nie mamy wcale gigantycznej przewagi nad osobami, które chciałyby dopiero wejść w gatunek), żeby się go nauczyć. I cenimy te gry właśnie za to, że musieliśmy to zrobić, ponieważ ich opanowanie wymagało z naszej strony wysiłku. Sukces był czymś, na co musieliśmy zapracować, a to zawsze – nie tylko w grach – czyni go po prostu słodszy. Wywołuje to uczucie spełnienia i to ono właśnie jest źródłem przyjemności.



Możecie zapytać, czy wprowadzenie niższych poziomów trudności nie może stanowić po prostu ekwiwalentu doczepianych kółek do roweru. Pomogą słabszym graczom opanować rozgrywkę, a w perspektywie czasu umożliwią zrównanie się poziomem z "soulsiarzami" i przestaną już być potrzebne. Tak zupełnie szczerze, myślę, że to mogłoby teoretycznie zadziałać, gdyby nie dwa problemy – po pierwsze rzadko zdarza się, by wykraczało to poza majstrowanie przy cyferkach i sprawianiem, że wrogowie giną na raz, a gracz może przyjąć na klątę wybuch nuklearny. Po drugie – "w perspektywie czasu". A czas jest przecież tą walutą, której ludzie domagający się wprowadzania takich ułatwień, nie chcą wydawać; w ten sposób musieliby zaś wydawać go znacznie więcej. O wiele bardziej realnym scenariuszem jest więc ukończenie poziomu łatwego i porzucenie tytułu.



Excelsior!

Przyjrzymy się zarzutowi, według którego soulsiarze są bandą elitarystycznych frustratów, którzy nie chcą wpuszczać nikogo do swojego klubu i nie chcą, aby więcej ludzi cieszyło się tym, co oni? Cóż, frustracja rzeczywiście jest w tej relacji obecna i pewnej dozy elitaryzmu odmówić nie mogę. Ale nie jest to tak jednoznaczna sytuacja, jak mogłoby się wydawać. Spróbuję posłużyć się tu porównaniem z ludźmi uprawiającymi wspinaczkę wysokogórską. Jest to zajęcie trudne i czasochłonne, wymagające odpowiedniego przygotowania, często wielu podejść. Alpinści chcą zdobyć upatrzony szczyt, ale tak naprawdę jest to wisienka na torcie, ukoronowanie całej walki z górą, która przecież nie zamierza niczego ułatwiać (ale też, co ważne, jest w konfrontacji uczciwa). Bez tego starcia, zdobycie szczytu nie niosłoby ze sobą żadnej wartości. Chęć zdobycia go wynika właśnie z tego, że będzie to trudne przedsięwzięcie.

I teraz, stojąc na tym szczycie, jego zdobywcy spoglądają w dół na ludzi zebranych u podstawy góry. W tym sensie rzeczywiście należą do elitarnego grona i mogą czuć się z tego dumni. Ale jednocześnie pokazali innym, że wejście tu, choć będzie wymagało wyszkolenia odpowiednich umiejętności, jest możliwe. A teraz nawet łatwiejsze, bo przecież szlak został już przetarty, nowi zdobywcy mogą posiłkować się wiedzą zdobytą przez swoich poprzedników. A ci, którym się to uda, zostaną powitani z radością jako nowi członkowie tego równocześnie elitarnego, ale wciąż rozrastającego się, dostępnego dla wszystkich klubu. Wejście do niego zależy przecież wyłącznie od człowieka i jego woli poświęcenia na to czasu, pozostawienia na górze swojego potu i krwi.

Chyba nie powinno więc nikogo dziwić, że gdy ludzie u dołu nie chcą tego "wejściowego" zapłacić, a zamiast tego domagają się, powiedzmy, postawienia kolejki, która łatwo i przyjemnie zabierze ich na szczyt (bo przecież chcą tylko podziwiać z niego widoki), spotykają się z niechęcią ze strony wspinaczy. Myślę, że nie jest to cecha, którą można przypisać do konkretnego środowiska, czy to alpinistów, czy graczy, ale po prostu ludzka. Najzwyczajniej w świecie nikt nie lubi pozerów (którzy będą twierdzić, że przecież byli na szczycie, więc też go zdobyli) ani ludzi przekonanych, że to góra powinna dostosować się do nich, a nie odwrotnie, że ich akurat z jakiegoś powodu obowiązujące zasady dotyczyć nie powinny. Nie uwierzycie, jak często spotykam się z takimi w pracy, brr.



Toksyczne upojenie

Chciałbym przy tym zaznaczyć – powracając niejako zarazem do aforyzmu o lekarstwie i truciźnie – że ta niechęć jest zrozumiała i usprawiedliwiona wyłącznie w stosunku do kogoś, kto nawet nie spróbował podjąć wyzwania, a domaga się wstępu



do "klubu". Lub też, mówiąc kolokwialnie, "odbił się" i nie chciał tego faktu zaakceptować. Jeśli zaczyna przelewać się na osoby, które zaakceptowały swoje ograniczenia i doszły do wniosku, że nie jest to jednak dla nich albo takie, które radzą sobie kiepsko, ale mimo to się nie poddają, wtedy staje się to zjawiskiem toksycznym. Nieważne, czy zginąłeś na jednym bossie więcej razy, niż ktoś inny przez całą grę – jeśli tylko grałeś według reguł tej metaforycznej góry i nie pozwoliłeś się jej pokonać, zdobyłeś szczyt uczciwie.

Podobnie ma się rzecz w sytuacji z wykorzystaniem mechanik zaimplementowanych przez twórców – patrz tu na was, przywołające z "Elden Ringa". Myślę, że nie ma nic złego w przypadku nowych graczy gatunku decydujących się z nich korzystać. Osoby, które zdążyły zjeść na nim zęby, mogą tak tego nie postrzegać (ich perspektywa jest w końcu w jakimś stopniu zakrzywiona), ale odmowa wzywania pomocy jest już tak naprawdę łagodną formą "challenge runu". Wydaje mi się więc, że zamiast potępiać, lepiej byłoby w tym przypadku zachęcać do spróbowania solowego wyzwania w następnym podejściu.

Strasliwe Oko

W tym miejscu oczywiście rodzi się też pytanie, że skoro osoby te nie mogą i/lub nie chcą poświęcać czasu na naukę, dlaczego nie wybiorą po prostu jakiejś innej gry, która nie będzie wymagać aż tyle? Żyjemy jednak w czasach, w których istnieją tysiące różnych tytułów i gatunków, w tym także takich mniej czasochłonnych nadających się znacznie lepiej dla graczy mniej doświadczonych. Myślę, że tu przechodzimy tak naprawdę do sedna całego problemu, mianowicie FOMO, "fear of missing out", obawę, że coś interesującego dzieje się bez naszego udziału. Na swoje szczęście lub nieszczęście, soulslike'i stały się na tyle popularne, że weszły do mainstreamu i to ścisłego. Skupiło się na nich internetowe Oko Saurona, a fandom musi teraz przetrwać okres tej uwagi. Z nią też związana jest powszechna chęć uczestnictwa w tym fenomenie, nie wspominając już o per-

spektywie chwalenia się przejściem tak wybitnie trudnych (w popularnym przekonaniu) gier.



Problem polega na tym, że kiedy uwaga Oka przesunie się gdzie indziej – a wydaje się to mimo wszystko raczej nieuchronne, biorąc pod uwagę to, jak działają media – ci ludzie znikną razem z nim. Co miałoby ich dalej trzymać w tym miejscu, skoro nie chcieli w nie zainwestować swojego czasu i zaangażowania? Gatunek jako taki nie miał dla nich znaczenia, liczyła się jego chwilowa medialność. Pasja była jedynie po-

zorem, wpływającym nie z wnętrza, a z zewnątrz, nacisku środowiska. Odejdą więc, a w scenariuszu, w którym twórcy szli im na rękę, pozostawią za sobą rzeczy przeznaczone wyłącznie dla nich, niejako "zaśmiecając" gatunek dla tych, którzy postanowili przy nim pozostać. To oczywiście dość skrajne czarnowidztwo i wcale nie musi posunąć się to do aż takiego stopnia, niemniej z perspektywy soulsiarzy jest to prawdopodobny scenariusz, którego właśnie próbują uniknąć. W końcu wszyscy wiemy, jak reagują zarządy, gdy zauważą potencjalną zieloną strzałkę w Excelu, prawda?

I to by było na tyle. Mam nadzieję, że udało mi się należycie przedstawić punkt widzenia mojej strony w tym "konflikcie". No i że wypadło to w sposób dość cywilizowany, jako że przyznaję, że jestem mocno zmęczony formą sieciowego "dyskursu" na ten temat, sprowadzającego się w dużej mierze do obustronnego obrzucania się emotikonami błaznów i wyzwiskami.

Adios!



FESTIWAL KSIAŻEK, GIER I FIKCJI WSZELKIEJ ELYSIUM

Shoot for the stars...



PIERWSZA edycja Festiwalu Elysium odbyła się w weekend 5-6 lipca w Warszawie na Expo XXI. Wydarzenie to było reklamowane jako wydarzenie dla miłośników książek, komiksów, gier i szeroko pojętej fantastyki. Mielśmy okazję być tam jako ekipa ET! Jakie są nasze wrażenia? Właśnie o tym przeczytacie w poniższym artykule!

~Gray Picture

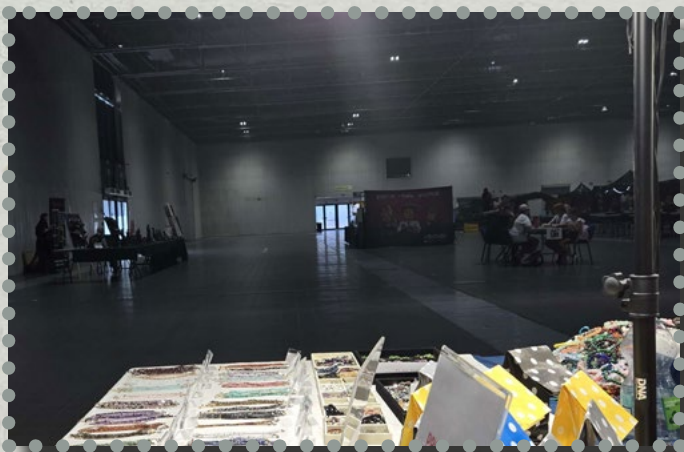
Organizatorzy Festiwalu Elysium zdecydowanie mierzyli wysoko, niestety – w rzeczywistości nie udało się sprostać tak dużym oczekiwaniom. Przede wszystkim zawiódł wybór terminu. Wiadomo, że letnie miesiące aż pękają w szwach od różnych wydarzeń, więc nie jest łatwo wybrać idealną datę, ale w tym samym czasie w Warszawie odbywał się również Polcon-Bazyliśzek. A mając do wyboru wydarzenie z długoletnią tradycją, a do tego za darmo (a za darmo to zawsze uczciwa cena) lub zupełnie nowe i płatne (nie dużo, ale dwie dychy to już kawa), to wybór nie jest trudny. Niestety dla Elysium, konkurencja okazała się zbyt kusząca dla dużej ilości osób.

Expo jest dobrym miejscem na organizowanie dużych wydarzeń, jednak gdy ma się wrażenie, że gdy na dwóch wielkich salach wystawców i organizatorów jest więcej niż uczestników, to wygląda to dość smutno. Z plusów, wybór wystawców był bardzo szeroki, od standardowych dla konwencji naklejek, przez domowej roboty świece

i ceramikę, licznych autorów książek, po cudowne rękodzieło. Wróciłam do domu z wartym każdych pieniędzy pluszowym aksolotlem-papieżem.

Chciałabym też zaznaczyć, że jest to oczywiście nasze niedopatrzenie, ale zgodziliśmy się na patronat medialny zanim dobrze przyjrzelśmy się maskotkom festiwalu, które może są słodkie, ale wyglądają, jakby wyszły spod nieistniejących łapek AI. A mimo że można mieć różne opinie na temat wykorzystania AI do generacji obrazów, to osobiście myślę, że przy organizacji wydarzenia, które chce aspirować na duży, ogólnopolski festiwal, powinniśmy wspierać polskich artystów i zatrudnić do wykonania grafik człowieka.

No cóż, nie pozostaje nic innego niż życzyć twórcom Festiwalu Elysium wyciągnięcia wniosków, więcej szczęścia i powodzenia w organizacji przyszłych edycji.



REKRUTACJA OTWARTA

ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

redakcja@equinoxtimes.pl



FILMY

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 podstawie historia 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, skrócony nych. Choć tr gra tu pierwsz czasu reszty n coś tam robi komentarza i cierpi też pr (samo trzyd tu zaledwie jednak – min

Cierpi też p bierna woba Filmowa mi

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

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

festiwal fantastyki i gier bez prądu

Bazyliszek

x

Polcon

LETNI, POPKULTUROWY WEEKEND W STOLICY

Warszawa
Ursynowskie
Centrum Kultury
„Alternatywy”

4-6 lipca 2025



ZAWSZE miło jest dostać bezpośrednie zaproszenie do współpracy medialnej od organizacji wydarzenia kulturalnego, zwłaszcza z wieloletnią tradycją. Z tego też powodu, w weekend 4-6 lipca nasza druga ekipa udała się na warszawski Festiwal Fantastyki i Gier Bez Prądu – i spędziła trochę czasu na świeżym powietrzu wśród innych entuzjastów popkultury.

~Redakcja ET

O wydarzeniu słów kilka

Tegoroczna edycja "Bazyliszka", darmowego festiwalu organizowanego przez Stowarzyszenie Miłośników Fantastyki Awangarda odbyła się w połączeniu z Polconem, najstarszym konwentem fantastyki w Polsce, który świętował tam swoje 40-lecie. Doświadczenie to było widać po podejściu do organizacji wydarzenia, łatwej komunikacji i bezproblemowej akredytacji dla mediów, dzięki której szybko mogliśmy się cieszyć atrakcjami, które oferowały połączone siły obu eventów.



Zaś pomiędzy budynkami znajdował się bogato obstawiony plac z różnorodnymi stoiskami – od selfpubu, przez rękodzieło po retro gadżety. Alejki z namiotami były wygodnie szerokie, więc kto tylko chciał, mógł się komfortowo oddać szalowi zakupów. Zaś każdy, kto zgłodniał od fantastycznych przygód na festiwalu, mógł skorzystać z szerokiej palety foodtrucków w zewnętrznej strefie gastro. Zwłaszcza, że w ten weekend pogoda w Stolicy zdecydowanie dopisała.



Dotknęliśmy trawy!

Do dyspozycji ponad 7 tysięcy uczestników festiwalu były trzy budynki, które poza bardzo ciekawą wystawą LEGO i licznymi salami prelekcyjnymi, oferowały również strefę relaksu oraz część, która zachwyiłby każdego RPGowca oraz miłośnika plaszówek, zarówno od strony zakupów, jak i szyb-



Bazyliszek to jednak przyjemne stworzonko

Podsumowując, cały weekend bawiliśmy się bardzo dobrze. Udało nam się zaczerpnąć trochę wiedzy, spotkać ciekawych ludzi, w tym pośła Adriana Zandberga, który uprzejmie przyjął ulotkę naszego e-zinu, obłowić się u różnorodnych wystawców i skorzystać z promocji na podręczniki do RPG, które na pewno dla Was zrecenzujemy w najbliższych numerach!

Z tego powodu bardzo dziękujemy organizatorom obu wydarzeń za zaproszenie i życzymy kolejnych udanych eventów w przyszłości. Oby oba projekty dalej tak przyjemnie się rozwijały.





NANI!CON 1-3 SIERPNIA CHORZÓW

**USTĘPUJĄC POLA
SĄSIEDNIEMU MIASTU**

NIE zwalniamy tempa w naszej wakacyjnej konwentowej podróży przez Polskę. Tym razem udajemy się na Śląsk, by wziąć udział w odbywającym się po raz drugi NANI?!Conie – imprezie od weebów dla weebów.

~Redakcja ET

Pierwsza edycja odbyła się w ubiegłym roku w Katowicach, w tym jednak wyjątkowo i odwrotnie trafiło na Chorzów (a dokładniej na III Liceum Ogólnokształcące im. Stefana Batorego,

które to w kwietniu gościło Śląskie Dni Fantastyki). I choć atrakcją było zdecydowanie więcej, więcej było też wyzwań i zgrzytów.



Na każdym rogu atrakcja

NANI?!Con odbył się między pierwszym a trzecim sierpnia, znów zapewniając odwiedzającym sporo atrakcji. Strefy gier (konsole, taneczne, rytmiczne, planszówki, RPGi, Touhou oraz Mahjong), warsztaty (w tym kendo i odciskania pieczęci lakowych), a także prelekcje przygotowywane przez pasjonatów. Nie mogło również zabraknąć klasycznego rozwalania arbuzów.



Wśród gości wielu odznaczało się nietuzinkowym ubiorem, wcielając się w postaci z ukochanych serii i uniwersów. Nic więc dziwnego, że na konkurs cosplayerzy przybyli tłumnie – tak tłumnie, że dla części brakło miejsca (co organizatorom udało się częściowo poprawić udostępniając nieco więcej miejsca, i dorzucając do puli dodatkowe bilety).

Tu horror, tam gracia

Konwenty to nie tylko czas zabawy i socjalizacji, ale również zarobku. Wystawców oferujących naklejki, zakładki, rysunki i grafiki, breloczki oraz przypinki



było wielu – w dodatku, dość dziwnie rozłożonych. Tym samym część stoisk była oblegana, inne zaś czekały z wytęsknieniem na klientów.



Głodni mogli się posilić klasycznym menu tego typu imprez – ramen, corndogi, japońskie naleśniki i frytki, owocowe w czekoladzie oraz pizza. Pragnienie sprawnie gasiła bubble tea wraz z lemoniadą – idealne zwłaszcza po bieganiu po piętrach w ramach gry konwentowej (z autorskimi postaciami).



**Dalej, konwentowicze!
Jazda! Jazda!**

Widać wyraźnie, że za organizacją NANI?!Conu jest pasja i miłość, trzymamy zatem kciuki by kolejne edycje były tylko lepsze i lepsze, a każde wyzwanie udawało się pokonać niczym mityczni herosi. Wszak konwentów nigdy dość. *Sayonara!*



ばか
NANICON

SUPERBOHA

Z WIELKĄ MOCĄ PRZYCH
WIELKA ODPOWIEDZIAL



ATEROWIE

HODZI
LNOŚĆ



Oby w dobrą stronę,
Panie Feige



the Fantastic 4
FIRST STEPS

WŚRÓD fanów komiksowych ekranizacji i kina ogólnie superbohaterskiego przez lata utrzymywała się opinia, że „Fantastycznej Czwórki” zwyczajnie zekranizować się nie da. Nic dziwnego, gdy każda kolejna odsłona w coraz mniejszym stopniu rozumiała, w czym tkwi jej siła. Wychodzi jednak na to, że w 2025 roku los Fantastycznej Rodziny się odmienił.

~Hefajstos

Mieliśmy wersję Rogera Corman (reżyserował Oley Sassone), która nigdy oficjalnej premiery nie miała, dylogię studia Fox oraz idący w body horror remake Josha Tranka (tego od „Kroniki”). Oczekiwania względem nowej odsłony były zatem wysokie (tudzież niskie, zależy kogo spytać), na szczęście jednak Matt Shakman dowiódł.

Uno, dos, tres, cuatro!

Ziemia-828, lata sześćdziesiąte. Fantastyczna Czwórka obchodzi swoją czwartą rocznicę ochrony Nowego Jorku przed siłami zła i prowadzenia świata ku lepszej przyszłości. Reed Richard (Pedro Pascal), Sue Storm (Vanessa Kirby), jej brat Johnny (Joseph Quinn) oraz Ben Grimm (Ebon Moss-Bachrach) stają jednak przed największym wyzwaniem swojego superbohaterskiego życia. Oto bowiem Sue zachodzi w ciążę, co prowadzi do niepokoju względem potencjalnej mocy dziecka.

Na domiar złego planetę odwiedza Srebrna Surferka (Julia Garner), która zwiastuje przybycie Galactusa (Ralph Ineson) w celu pochłonięcia planety. Czasu na ocalenie przed zagładą jest mało, a sensownych rozwiązań na wygraną z potężnym kosmicznym bytem jak na lekarstwo. Reed i jego bliscy stawiają więc wszystko na jedną kartę, składając całą Ziemię do zjednoczenia się w tym wyścigu z czasem.

Całościowo nowa „Fantastyczna Czwórka” przypomina „Iniemamocnych” studia Pixar, stawiając nacisk przede wszystkim na więzi rodzinne. Po raz pierwszy więc w wersji aktorskiej naprawdę czujemy łączące ich więzi, zaś chemia między nimi jest wręcz namacalna. Widać to zwłaszcza w relacji Johnny-Ben, która wreszcie nie jest małą wojną, a faktyczną przyjaźnią niemalże skrajnych indywiduów.

Na Czwórkę licz!

Choć film osiąga sukces i zarabia całkiem dobrze, daleko mu do ideału, jakiego by chciał Marvel. Największą bolączką jest tu prostolinijność – każdy problem jest rozwiązywany niemalże od razu i bez większych przeszkód. Nowojorczycy zaczynają być nieprzychylni wobec bohaterów? Jedna przemowa (całkiem dobra, od serca) w zupełności wystarcza, by wszystkich przekonać. Ostateczny plan nie wypala? Plan B pojawia się niemal z miejsca, z małym tylko spięciem. Główny antagonistista zdaje się wygrywać? W ostatniej chwili pojawia się ratunek. To spłylenie – wraz z wycięciem wielu scen dotyczących bohaterów i pogłębiania ich relacji (które to trafiły do zwiastunów i materiałów promocyjnych) – sprawia, że obraz Matta Shakmana staje się seanssem tylko na raz.



Zwłaszcza że zarówno wizualia (cudny retro-futuryzm alternatywnego Nowego Jorku), jak i aktorstwo (od pierwszego planu aż po epizodyczne role i tło) stoją tu na wysokim poziomie. Szczególnie ogromne brawa dla Inesona, którego charakterystyczny tembr głosu powołał Galactusa do życia (oraz dla speców od kostiumów i efektów specjalnych, dzięki którym Pożeracz Światów wygląda tak imponująco!).

Czas na łubud... sequel?

„Fantastyczna Czwórka”, jak na filmową cegiełkę przystało, musi pasować do kolejnego kolosa, jakim jest obecna Saga Multiwersum i być jedynie otwierającym szóstą fazę wstępem do „Doomsday” oraz „Secret Wars”. A szkoda, bo takie historie (zwłaszcza spoza głównego uniwersum) broniłyby się same.

Pozostaje liczyć, że – po zamknięciu obecnego przedsięwzięcia – Feige i reszta pójdą po rozum do głowy, dadzą widzom odpocząć od wielkiego taśmowego kina i pozwolą na tworzenie większej ilości zamkniętych historii. Bo taką Czwórkę (i takie filmy) aż chce się oglądać. **Ave!**



S U P E R M A N
IS WHAT I AM

OSIEMDZIESIĄT siedem lat temu czytelnikom w ręce wpadł pierwszy zeszyt „Action Comics”, w którym to zaprezentowano światu Supermana – ratującego Ziemię bohatera z planety Krypton. W 1941 roku dzięki Fleischer Studios heros zdominował ekrany i zadomowił się na nich na dobre.

~Hefajstos

Lata mijały, a kolejne osoby (kinowo, telewizyjnie i dubbingowo) zakładały klasyczną czerwoną pelerynę, by jako Człowiek ze Stali rozpalać w ludziach nadzieję i dawać im dobry przykład. Tym razem rola ta przypadła Davidowi Corenswetowi w wyreżyserowanym przez Jamesa Gunna „Supermanie” – fundamencie nowego filmowego uniwersum DC.

Dura Lex, sed Lex

Od lat na świecie pojawiają się metaludzie – obdarzeni niezwykłymi umiejętnościami indywidua. Najsilniejszym z nich jest ocalały z planety Krypton Superman, który od trzech lat broni mieszkańców Metropolis przed zagrożeniami dużego i mniejszego kalibru. Bohater na co dzień ukrywa swoje prawdziwe ja pod maską Clarka Kenta, dziennikarza Daily Planet, romansującego z koleżanką po fachu – Lois Lane (Rachel Brosnahan). Okresowo również zdarza mu się współpracować z Gangiem Sprawiedliwości, grupą Maxa Lorda, w skład której wchodzi Guy Gardner z Korpusu Zielonych Latarni, Mister Terrific oraz Hawkgirl (kolejno Nathan Fillion, Edi Gathegi oraz Isabela Merced).

Życie nie lubi jednak rutyny, rzuca więc w bohatera innym metaczłowiekiem – Młotem Boravii, który szuka zemsty za ingerencję Supermana w konflikt między fikcyjnymi krajami Boravia i Jarhanpurem. Sytuację tę próbuje wykorzystać nienawidzący herosa geniusz i miliarder Lex Luthor (Nicholas Hoult), który z pomocą własnych nadludzi – Inżynierki (María Gabriela de Faría) oraz Ultramana – dąży do jego unicestwienia.



Jak widzicie, sporo tu postaci (a nawet nie wymieniałem wszystkich!) w zaledwie dwóch godzinach kina superbohaterskiego. I jak zapewne się domyślicie, jest to spory problem. Nie każdy ma tu dla siebie odpowiednio dużo miejsca – Gardner znika na dobre pół filmu, Hawkgirl nie ma kolektywnie pięciu minut i nawet głośno reklamowany Krypto gdzieś się zapodziewa. Brakuje też nieco więcej relacji pracowników Daily Planet, którzy w dużej mierze (poza Lois i Jimmym Olsenem) robią tu za komiksowe tło.

Bohaterze, podaj mi pomocną... łapę?

Nie oznacza to oczywiście, że najnowsze dzieło Gunna jest złe. To wciąż poprawny i przyjemny akcyjniak o bohaterach i złoczyńcach, choć momentami zbyt mocno przypominający „Strażników Galaktyki”. Największa siła tkwi tu w obsadzie – Corenswet jest fenomenalny jako Superman, jego Kent jest inną osobą (choć widać, gdzie się przeplatają), zaś chemia, jaką ma z Brosnahan, wypada przekonująco. Sama Lois jest najlepszą interpretacją tej postaci od czasów sławetnej serii animacji DC.

To jednak Hoult jako ziemski nemezis tytułowego bohatera jest tu zdecydowanym mistrzem swojego fachu. Nienawiść i zazdrość zżerające Luthora są wręcz namacalne, zaś swoją prezencją krzyczy głośno „jestem tu najważniejszą osobą”. Szczególne uznanie należy się również Ediemu Gathegi i Nathanowi Fillionowi, którzy dobrze czują się w skórkach swoich postaci – obyśmy dostali ich więcej w przyszłości.

Wizualnie obraz żyje i oddycha komiksem – jest kolorowo, przaśnie i bez przesadnej mroczności. Gunn zna się na swoim fachu, zwłaszcza jeżeli chodzi o ekranizowane medium, widać również, jaką miłością darzy komiksy (przede wszystkim stroje!). Całość dopełnia dobrze skrojony soundtrack z fenomenalną aranżacją głównego motywu, za którą odpowiedzialny jest John Murphy.

Stalowymi zgłoskami w fundamencie DC

Czy warto zatem sięgnąć po nowego „Supermana”? Zdecydowanie, choć bez nastawiania się na kolejne nadejście filmowego Mesjasza. To poprawny i przyjemny gatunkowiec, który zapewni Wam solidną porcję rozrywki. I kto wie, może rozbudzi komiksową miłość? *Ave!*

K-POPOWE ŁOWCZYNIĘ DEMONÓW

MUZYKA W SŁUŻBIE LUDZKOŚCI



Z demonami w popkulturze robiono wiele rzeczy. Przynosiły ludzkości zagładę, były wycinane w pień, egzorcyzmowane, podbijały świat po cichu i zza kulis, czasami okazywały się po prostu niezrozumiane albo po prostu udawały niezrozumiane, by łatwiej zjadać ludzi – a teraz nadszedł czas, by im zaśpiewano K-pop. W celach bojowych, oczywiście.

~Ghatorr

Run, run, we run the town

W natłoku sequeli, remake'ów aktorskich, i innych tego typu rzeczy miło czasem natknąć się na coś oryginalnego. Oczywiście, samą oryginalnością nie można się wybić – kilka epicko zawalonych gier z 2024 roku najlepiej o tym świadczy – ale gdy produkt nie straszy jakością i nie skąpi na marketing, to od razu przyciąga wzrok. "K-popowe łowczyńie demonów" stanowczo to robią – film o koreańskim zespole muzycznym, który piosenkami i bronią białą łoi kradnące dusze demony, aż te z desperacji postanawiają założyć boysband? To mogło albo wyjść bardzo dobrze, albo skończyć jak dziwna podróba starych bajek z "Barbie".

Nasze bohaterki – koreański zespół k-popowy Huntrix – to spadkobierczynie dumnej tradycji magicznych wojowniczek, które od wieków bronią świata przed

demonami i ich potężnym królem Gwi-Mą. Pokolenie po pokoleniu (swoją drogą, przepiękny montaż różnych stylów muzycznych), kolejne grupy łowczyń wzmacniały swoimi pieśniami magiczną barierę oddzielającą nasz świat od demonicznego, rozpały dusze swoich fanów i własnoręcznie pozbywały się tych niemilców, którzy jakimś cudem zdołali się przebić. Najnowszymi obrończyniami ludzkości są Rumi, Zoey i Mira – rekordowo popularne piosenkarki, których piosenki stały się na tyle popularne, by zaporą między światami nabrała złotego koloru i raz na zawsze je rozdzieliła. W tej sytuacji Gwi-Ma postanawia wypróbować coś nowego, coś niebezpiecznego i złowrogiego – przesyła do świata ludzi boysband. Co gorsza, Rumi skrywa pewien sekret, który zagraża jedności Huntrix...

A demon with no feelings, don't deserve to live

Fabula może nie jest jakoś bardzo zaskakująca – no, chyba że głębią. Pojawiają się tu naprawdę poważne motywy winy, wybaczenia czy manipulacji. Wszystko jest ładnie powiązane, rozwiązane, i przez cały film nie miałem ani poczucia przesytu ani niedosytu. Ograniczona liczba ważniejszych postaci, powstrzymanie się przed chęcią powiedzenia za dużo albo dorzucenia jakiś wątków pobocznych, które by nic nie wniosły – jest to pewnego rodzaju sztuka.



Co ważne, polubiłem wszystkich bohaterów – od Rumi po Bobiego, menedżera Huntrix, który może i nie ma wielu scen, ale we wszystkich jest radosny i (stara się być) pomocny. Dziewczyny od razu znalazły sobie wielu fanów w internecie, czemu się absolutnie nie dziwię – ich historia życia, wady i zalety charakteru czy znoszenie rzuconych w nie przygód sprawiają, że łatwo się z nimi utożsamić, zrozumieć i chce się im kibicować.

Również złoczyńcy są odpowiednio groźni i stylowi równocześnie – szczególnie zachwyciły mnie manipulanckie zagrywki Gwi-My, któremu nie wystarcza bycie olbrzymim płomieniem, musi też wleźć każdemu do głowy i manipulować jego wstydem, strachem oraz bólem. Zadbano o odpowiednie detale – dajmy na to, każda z postaci w demonicznym boysbandzie odpowiada za inny archetyp popowy (infantylny dzieciak, tajemniczy przystojniak, etc.) czy przy jednej z piosenek wrzucono stroje nawiązujące do koreańskiego Ponurego Żniwiarza.



So sweet, so easy on the eyes

Bardziej poważne i ponure tony są łagodzone przez wszechobecny humor – który w kilku momentach jest dość specyficzny. Mocno przesadzona mimika, kilka gagów przewijających się przez cały film... Najbardziej mnie chyba rozbawiły te fragmenty powiązane z demonami – jak pierwszy pokaz boysbandu czy bardzo, bardzo kiepskie zdolności aktorskie. Do tego występują tu demoniczni kot i kruk, którzy samym swoim istnieniem dorzucają całości pozytywnej energii (swoją drogą, ich designy też nawiązują do kultury koreańskiej).

Bardzo mocną stroną filmu jest też oprawa audio-wizualna. Zaczynając od grafiki – jeśli ktoś kojarzy najnowsze Spider-Many z Milesem Moralesem to wie, czego się spodziewać. Piękna mieszanka trójwymiarowej grafiki ze stylizacją normalnie spotykaną w animacjach 2D, do tego manipulowanie liczbą klatek... I absolutnie wspaniała gra kolorami czy światłem. Szczególnie przy piosenkach, przede wszystkim w dwóch ostatnich. Tak samo w bitwach



– biorąc pod uwagę, że główne bohaterki uprawiają fechtunek za pomocą świetlnych broni, to animatorzy mieli sporo okazji, by dać z siebie wszystko.

Nothing but the truth now

Jak na musical przystało, dostaliśmy też solidną ścieżkę dźwiękową – mamy tu spory przekrój piosenek, od radosnego (aczkolwiek mrocznego, jak się wślucha w tekst) "Soda Pop" po diss-track. Każdy utwór jest istną perełką choreograficzną i muzyczną, do tego mającą sens fabularny. Nie ma tu złych czy niepotrzebnych utworów.

O jakości muzyki najlepiej zaświadczy jej popularność – ostatni utwór demonicznego zespołu popowego trafił w Stanach (prawdziwych, nie w filmie) na pierwsze miejsce w rankingu popularności. Podobne rekordy pobiło też "Golden", w tym w samej Korei Południowej. Gdyby świat naprawdę był areną muzycznej wojny między demonami a ich pogromczyniami, to byłibyśmy świadkami naprawdę zaciętej bitwy...

Oglądałem "K-popowe łowczynie demonów" już kilka razy (za każdym ściągając kolejnych ludzi) i absolutnie żadnego z seansów nie żałuję. Film ten pokazuje, że można zrobić coś oryginalnego, dobrego i ładnego równocześnie. Do tego wspomina się coraz częściej o kontynuacjach – jak wspominałem, nie miałem poczucia niedosytu, więc nie będę wyczekiwał z zapartym tchem, ale zdecydowanie je zobaczę, gdy tylko wyjdą.



Perils & Princesses

Za siedmioma górami,
za siedmioma rzutami...



ZA młodu zapewne wielu z nas chciało być superbohaterami, rycerzami Jedi czy innymi księżniczkami. Z tej trójki ta ostatnia opcja była zdecydowanie najbardziej realna – bądź co bądź, one istnieją naprawdę, a biorąc pod uwagę możliwość uzurpacji jest to w zasięgu ręki każdego, kto ma dużo pieniędzy, żołnierzy i innych tego typu pierdół. Reszta musi się zadowolić mniej kosztownymi i bezpieczniejszymi alternatywami – na przykład RPGami.

~Ghatorr

„Perils & Princesses” to kolejny owoc Kickstartera – dzieło pasjonata, któremu istnienie tej strony zapewniło solidny zastrzyk funduszy. Gra należy do nurtu OSR – czyli, ogólnie, próby wyciągnięcia uroku sesji RPG w dawnym stylu i dostosowania go do obecnych czasów. W tym wypadku postanowiono wziąć na warsztat niebagatelną rolę – gracze bowiem wcielają się w księżniczki.

Ryan Lynch, który napisał, zaprojektował oraz zilustrował tę grę co prawda na początku wspomina, że za księżniczkę można uznać np. Luke’a Skywalkera czy Bilbo Bagginsa, ale czy ktoś bierze taką grę, żeby grać niskim złodziejem z owłosionymi stopami? Niekoniecznie, zwłaszcza że wszystko w samym podręczniku – mechanika, ilustracje, fundamenty systemu – jasno wskazuje na księżniczki rodem z dawnych baśni czy filmów Disneya, choć w odpowiednio groźniejszych rolach. Nie gramy tutaj nieszczęsną niewiastą, która kłuje się w palec i zasypia na sto lat, albo którą musi ratować księż – tutaj prędzej to gracze uratują księcia przed smokiem. Albo smoka przed księciem.

Samo tworzenie postaci jest banalnie proste – mamy zaledwie trzy współczynniki, które odpowiadają za krzepę, grację i spryt naszej heroiny, osiem rodzajów darów od wróżki chrzestnej... i to w sumie tyle jeśli chodzi o mechanikę. Reszta to doprecyzowanie historii, charakteru, ekwipunku i innych tego typu rzeczy. Równie proste są wszelkie wykonywane przez graczy testy – wystarczy, że uzyskają w rzucie niższy wynik wybranej przez mistrza gry statystyki i test będzie zdany. Potencjalne utrudnienia lub ułatwienia oznaczają konieczność rzucenia dodatkową kością i wybranie wyższego wyniku.

Ciekawiej robi się przy mechanikach związanych ze specjalnymi, bajkowymi mocami naszych heroinek oraz wspieraniu koleżanek. To drugie jest jeszcze

w miarę proste, bo po prostu gdy komuś się coś nie uda, to koleżanki mogą dorzucić swoje kości i odjąć od ostatecznego wyniku – ale daje ładne możliwości do opisanie swojej pomocy. Z kolei używanie mocy często pozwala na wybranie iloma kośćmi się rzuci, ale jest haczyk – wyrzucenie dwóch takich samych cyfr oznacza jakiś wypadek, odpowiadający darowi, który ma nasza księżniczka. Na przykład, księżniczka, której supermocą jest magiczny głos, może zaśpiewać pieśń. od której istoty dookoła uznają ją za przyjaciółkę. To, iloma kośćmi rzuci określa jak długo będzie trwał efekt, ale jeśli wypadną jej dwie piątki to od śpiewu straci chwilowo głos.

Tym, w czym „Perils & Princesses” zdecydowanie przoduje to prezentacja. Podręcznik jest absolutnie przepiękny – widać, że ilustrowała go osoba mająca zarówno talent, jak i wyraźną wizję. Ograniczona paleta kolorów nadaje książce specyficzny klimat, a styl rysunków przywodzi na myśl ilustracje ze starych baśni. Nawet czcionka, lista broni (jest patelnia!) czy nazewnictwo idealnie współgrają z tematyką – szczególnie ujęło mnie za serce to, że krótkim odpoczynkiem na podłapanie sił jest tutaj... piknik. Czy jest coś bardziej księżniczkowego?

Przyznam, że jeszcze nie ograłem tego systemu – ale jego elegancja, prostota zasad i ciekawa tematyka bardzo mnie do tego zachęcają. Mam już nawet grupę graczy, która na pewno chętnie pobiegnie przywalić jakiemuś smokowi wawelskiemu czy innemu szewczykowi Dratewce patelnią... Biorąc pod uwagę, że system jest prosty, a PDF na [drivethrurpg](https://drivethrurpg.com/) niedrogi – pozostaje mi zachęcić do wypróbowania.



MASKS

A NEW GENERATION

NANANANA, ROBIN



KTO z nas nigdy nie chciałby mieć jakichś superbohaterskich mocy, niech pierwszy rzuci kamieniem – nawet jeśli chodziłoby tu tylko o latanie, by mieć w nosie czerwone światło. Sytuacja jednak robi się nieco bardziej skomplikowana, gdy trzeba łączyć niewyobrażalne zdolności z bólami okresu dojrzewania...

~Ghatorr

Magpie Games ma na koncie całkiem sporo gier RPG opartych w większości o system Powered by the Apocalypse. Avatar (ten z żywio... ten animowany), latynoskie telenowelety, zwierzątka – na tej liście znajduje się też *Masks: A New Generation*, gdzie gracze wcielają się w członków młodzieżowego zespołu superbohaterskiego. Nie zagramy Ligą Sprawiedliwych, a Młodymi Tytanami czy Nowymi Mutantami.

Od razu warto zaznaczyć – jak inne gry oparte o ten sam system, mamy tu niewiele elementów taktycznych, znanych ze sztandarowego przykładu RPGowego – *Dungeons & Dragons*. Pozycje, flankowanie, liczenie kratek – jak ktoś ma ochotę na takie zabawy z superbohaterskimi, to raczej zainteresuje go *Mutants & Masterminds*.

Zamiast tego gracze skupiają się na procesie dorastania naszych postaci, uczenia się kim chcą być w życiu i tak dalej – odzwierciedla to choćby umieszczenie jako statystyk „etykiet” takich jak „superior” czy „freak”, które odzwierciedlają jak postać widzi siebie. Przykładowo nastolatek z kompleksem wyższości będzie miał tę pierwszą etykietę wręcz wymaksowaną. Dodatkowo, zamiast liczyć punkty życia czy inne rany, to w razie niepowodzeń otrzymujemy stany – „przestraszony”, „winy”, „niepewny” i tak dalej. Mechanicznie nie ma znaczenia, czy nasz pseudo-Superman czuje się niepewnie, bo został pokonany, czy dziewczyna go rzuciła – liczy się to, co jest w sercu. Wszystko się szybko zmienia – jak to u niepewnego siebie młodzieńca.

Mamy tu całkiem pokaźną listę playbooków – szczególnie z dodatkami. Młodociany idol, nawrócony przestępca, przybysz z innego świata, zwykły dzieciak, ale z wyszkoleniem i/lub gadżetami – do wyboru, do koloru. Wszystkie są elegancko rozpisane rozpisane – samo przejście przez zawarte na nich pytania pozwala na stworzenie postaci. Zawierają też modyfikacje standardowych ruchów (jak zadziwienie

gapiów przez „nową”, czyli postać o wyjątkowo potężnych i trudnych do kontroli mocach) i dodatkowe elementy mechaniczne pomagające w rozwoju naszego nastolatka i jego historii.

Gra ma domyślny setting – Halcyon City, miasto pełne ludzi z potężnymi mocami, gdzie nasze postacie będą stanowić już czwarte pokolenie. Będą niosły na barkach całkiem spory bagaż doświadczeń, oczekiwań i problemów – szczególnie dotyczy to tych playbooków, które obracają się wokół relacji ze starszymi superbohaterami... albo superłotrami. „Legacy” będzie następcą innego bohatera, „Protege” ma aktywnego mentora, „Scion” walczy ze swoim złym rodzicem...

Z drugiej strony, dodatki mają kilka dodatkowych opcji na świat – takich jak choćby superbohaterska akademia czy alternatywny Halcyon pod okupacją kosmitów. Trzeba je dokupić osobno, ale choć bardzo rozszerzają nasze opcje – światy, zasady, playbooki – to nawet bez nich da się świetnie bawić.

Podręcznik jest ładny (te kolorowe, radosne ilustracje są jak wyjęte rodem z komiksu, bardzo dobra robota) i schludny, a mechanika prosta. Co najważniejsze, wszystko jest ładnie rozpisane i pełne przykładów – co jest bardzo ważne, biorąc pod uwagę jak gry w tym systemie różnią się od tego, co normalnie mamy w RPGach. „Masks: A New Generation” to całkiem niezła opcja by zobaczyć, o co chodzi w tym całym Powered by the Apocalypse i wyszaleć się jako młody superbohater.



SUPERBOHATERSKA SZYBKĄ PIĄTKĄ

SUPERBOHATERSKI żywot to ciężki kawałek chleba. Gdy los co i raz rzuca kłody pod nogi, ciężko nie poddać w wątpliwość przyjętej misji ratowania świata (lub miasta czy też okręgu trzech stanów). Bywa więc, że herosi porzucają mantel, tylko po to, by po jakimś czasie do niego wrócić. Tak też powraca Szybka Piątka, by jeszcze raz zaprezentować Wam garść filmów mniej lub bardziej znanych.

~Hefajstos



5. Człowiek-kondor / Condorman (1981)

Na start komedia. Woodrow „Woody” Wilkins (Michael Crawford) zawodowo rysuje komiksy. Skrycie marzy jednak, by jego bohater – Condorman, ożył. Tworzy więc specjalny kostium, który planuje przetestować, skacząc w nim z Wieży Eiffła. Dzięki temu wyczynowi otwierają się przed nim drzwi do szpiegowskiego świata, za sprawą proszącego o przysługę przyjaciela z CIA.

4. Cień / The Shadow (1994)

Nowy Jork, lata trzydzieste. Obdarzony nadprzyrodzonymi mocami Cień (Alec Baldwin) broni miasta przed przestępcami. Sprawy komplikują się, gdy do życia powraca Shiwan Kjan – przystający z demonami mistrz tajemniczych sztuk walki. „Cień” mocno czerpie z burtonowskich „Batmanów”, jednocześnie próbując odwzorować klimat Wielkiego Jabłka lat 30. ubiegłego wieku.



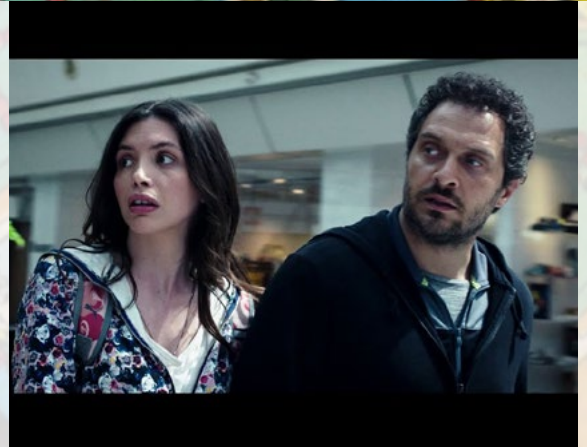


3. Defendor (2009)

Arthur Poppington (Woody Harrelson) to z pozoru zwyczajny gość, dzielący czas między pracą a domem. Nocami jednak zmienia się w Defendora, samozwańczego strażnika miasta. Wyposażony w chałupniczy oręż oraz wiarę we własną misję staje do nierównej walki z mafią.

2. They Call Me Jeeg Robot (2015)

Enzo Ceccotti (Claudio Santamaria) to małomówny opryszek, którego życie przelatuje przez palce. Pewnego dnia, podczas ucieczki przed policją, wskakuje do rzeki Tyber, gdzie wpada w beczkę z radioaktywną substancją. Zyskuje w ten sposób niemalże filmowe moce, które postanawia wykorzystać przeciwko bezlitosnemu gangsterowi Fabio Cannizzaro, zwanego Gypsym.



1. Super-bohaterowie / Mystery Men (1999)

Kolejna na liście komedia traktująca gatunek z przymrużeniem oka. Superzłoczyńca Casanova Frankenstein wychodzi ze szpitala psychiatrycznego i porywa swojego nemezis – reklamującego Pepsi Kapitana Niezrównanego. Trójka bohaterów-amatorów zbiera zespół, by odbić ikonę i położyć kres przestępczym działaniom Casanovy.

BONUS: Człowiek rakiet / The Rocketeer (1991)

Dieselpunkowy klasyk, który nigdy nie doczekał się sequeli. Cliff Secord (Bill Campbell) jest pilotem, któremu w ręce wpada cud techniki – odrzutowy plecak. Dzięki niemu trafia na pierwsze strony gazet, stając się lokalnym bohaterem. Wynalazkiem interesują się również służby wywiadowcze oraz pracujący dla Nazistów szpieg Sinclaire (Timothy Dalton). Rozpoczyna się wyścig o wynalazek, od którego wyniku zależeć będą losy przedwojennego świata.



Copernicon

19-21.09.2025

Festiwal Fantastyki
w Toruniu



Tutaj kupisz
bilety!

Główny organizator



Współorganizatorzy



UNIWERSYTET
MIKOŁAJA KOPERNIKA
W TORUNIU



Zrealizowano dzięki wsparciu
Gminy Miasta Toruń



Ministerstwo Kultury
i Dziedzictwa Narodowego

Dofinansowano ze środków Ministra Kultury i
Dziedzictwa Narodowego pochodzących z
Funduszu Promocji Kultury - państwowego
funduszu celowego

www.copernicon.pl

LAILYREN

ILUSTRACJA

DESIGN POSTACI

PROJEKTY
MERCHU

DESKTOP
PUBLISHING



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



