

EQUINOX TIMES

WAMPIRY

Maskarada krwi i tekstu

DRAKULA

Od tegoż hrabiego się wszystko zaczęło

VAMPIRE THERAPIST

Krwiopljca na kozetce

HOLLOW KNIGHT: SILKSONG

Czasem warto czekać

MEGABONK

Eksterminacja w imię dobrej zabawy

MARIONETTA

Witamy w cyrku bez wyjścia

RYSA

Na szkle i w pamięci

M.G.

Spis treści

RECENZJE – FILMY I SERIALE

Alien: Earth.....	4
Exit 8.....	6

RECENZJE – GRY

He is Coming.....	8
Megabonk.....	12
Hollow Knight: Silksong.....	14
Once Upon a Galaxy.....	20
Clover Pit.....	22

RECENZJE – LITERATURA

Czarny staw.....	24
Rysa.....	25
Marionetta.....	26
False Paradise.....	28

PUBLICYSTYKA

Copernicon.....	30
HoyoTrain 2025.....	32
Stacja Fabuła.....	34
Eivør Pálsdóttir.....	36

TEMAT NUMERU

Renfield.....	40
Grzesznicy.....	41
Murder Drones.....	42
Trylogia Blade.....	44
Vampire Therapist.....	48
Vampire: The Masquerade – Coteries of New York.....	51
Drakula.....	52
Dracula Daily.....	53

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

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!

Złowrogie istoty ukryte w cieniu, żądne władzy oraz krwi, zdolne do manipulowania umysłami słabszych istot... Wampiry to straszliwe bestie i nic dziwnego, że cieszą się taką popularnością w kulturze. Obecny numer wydajemy trochę przed premierą „Vampire The Masquerade: Bloodlines 2”, więc niestety (albo i stety, biorąc pod uwagę, co piszą w pierwszych recenzjach) nie uwzględnimy tej konkretnej produkcji, ale mamy trochę alternatyw.

Przede wszystkim – Drakula. Nowocześniejsze podejście do Drakuli („Dracula Daily”). Półwampiry („Blade”). Terapeuci („Vampire therapist”). Trochę innej Maskarady („Coteries of New York”). Wampiry w Ameryce (Grzesznicy). Do wyboru, do koloru.

A jak ktoś chce uniknąć kontaktu z bandą krwio pijców? Mamy tu choćby tekst nowego redaktora gościnnego o bardzo specyficznym cyrku („Marionette”), trochę relacji z konwentów i innych zdarzeń czy Megabonka. Możecie też przeczytać pierwszą porcję recenzji książek wydawnictwa Mięta, które dostarczyło nam ostatnio sporą paczkę.

Miłej lektury!

~Ghatorr

Skoro już wspomnieliśmy o wydarzeniach kulturalnych, warto dodać, że trwa właśnie druga tura sprzedaży biletów na Festiwal Remcon 2026 organizowany przez Fundację BT, nad którym mamy patronat medialny. Z tej okazji gorąco zachęcamy do zarezerwowania sobie czasu, by weekend walentynkowy (Gdańsk, 13-15.02.26r.) spędzić w gronie pasjonatów popkultury!

~Lailyren

Okładka została wykonana przez
Gość Michalik z dedykacją do tego numeru ♥
Socjale artystki znajdziecie na [str. 7.](#)

Źródło grafiki tła dla stron: [16-19](#), [22](#), [41](#).

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

Nasza strona
>klik<

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



A L I E N
E A R T H

KSENOMORF W NIBYLANDII



DZIECI są niewinne – nie wiedzą, kiedy robią coś źle. Dzieci są czystą kartą wypełnianą się nowymi doświadczeniami – często popełniają błędy, czasami kosztowne. Dzieci są pełne energii – ciężko je upilnować. Dzieci są wspaniałe. Dzieci potrafią być straszne.

~Ghatorr

Taki wstęp może zaskoczyć przy tekście o pierwszym serialu osadzonym w uniwersum „Obcego”, jest jednak w pełni usprawiedliwiony – i to nie ostatnia niespodzianka, jaką mieli dla nas twórcy. Ryzyko przedostania się rasy perfekcyjnych drapieżników, jednego z najbardziej upiornych gatunków pasożytniczych znanych popkulturze, na Ziemię straszyla przez całą główną serię „Obcy” aż do końcówki czwartej części. Teraz ta groźba się w końcu spełniła – i to, chronologicznie, w tym samym roku, w którym USCSS Nostromo opuściło Ziemię.



Ksenomorfy nie są tutaj jedynym, ani nawet głównym elementem – biorąc pod uwagę długą historię tego uniwersum, potrzebny był chociaż leciutki powiew świeżości, więc twórcy tym razem rzucili na nas od razu kilka obcych gatunków. Jakby komuś tego było mało, to jeszcze dodano wątek grupy śmiertelnie chorych dzieci, które w pierwszym odcinku zostają „przeniesione” do syntetycznych ciał – i uczą się, jak sobie radzić z okrucieństwem świata, nowymi możliwościami czy zachciankami korporacji, która (oczywiście z dobroci serca) załatwiła im taką eksperymentalną terapię.

Każdy z tych elementów jest na pewno mniej lub bardziej ciekawy – badanie obcych, walka między korporacjami o ich przejęcie, bóle dorastania syntetycznych już-nie-dzieci, wszystko to łączy się w wartką fabułę pełną zwrotów akcji.



Szczególnie jeden z nowych gatunków, przypominający spore oko, zyskał sympatię fanów.

Niewątpliwie jednym z najjaśniejszych punktów tego serialu jest szereg ciekawych postaci, które do tego świetnie zagrano – tu pragnę wskazać przede wszystkim na syntetyczne dzieciaki, które, mimo dorosłych ciał, świetnie oddawały dziecięcą mowę ciała, sposób mówienia etc. Zresztą, pozostałe postacie syntetyczne albo chociaż zcyborgizowane też bardzo pozytywnie się wyróżniały.

Do połowy serialu klimat jest świetny – katastrofa kosmicznego okrętu, wrak rozbity w mieście, wysokie stawki, trup ściele się gęsto... niestety, potem nie ma już tak dobrze. Odniosłem wrażenie, że sporej części postaci intelektu wystarczyło tylko na moment i potem skupiły się na nęceniu swoimi działaniami głodnych, wrednych oraz kosmicznych gatunków. Palmę pierwszeństwa tutaj dają pani naukowiec zajmującej się androidami (ręce mi opadły w pewnym momencie – czy ty znalazłaś tytuł naukowy w paczce chipsów?) – czy większości załogi wspomnianego statku, który rozbija się na Ziemi, gdyż wydarzenia, które doprowadziły do jego rozbicia wybiły w fabule kilka solidnych dziur, a sama załoga zdecydowanie nie była wystarczająco przeszkolona do prowadzenia misji badawczej. Ewentualnie Weyland-Yutani posłało po szereg cennych organizmów takich ludzi, których nie było im szkoda.

Na pewno „Alien: Earth” zajmie szczególną pozycję w historii uniwersum – pierwszy serial, pierwsze pojawienie się ksenomorfów na naszej planecie, scenarzysta otwarcie przyznający, że uznawał przy tworzeniu tylko dwa pierwsze filmy jako kanoniczne, kwestia jakości... Kończówka serialu na tyle przywróciła mi wiarę zmasakrowaną przez większość drugiej połowy serii, że będę czekał na drugi sezon, choć w pewnym momencie byłem gotów się poddać.. Oprócz kilku pytań fabularnych, na które chciałbym poznać odpowiedź, mam jednak jedno, najważniejsze – drugi sezon „Alien: Earth” dorżnie czy ocali? Do czasu, gdy poznamy na to odpowiedź, jestem w stanie szczerze polecić trzy pierwsze odcinki – resztę niekoniecznie, choć zakończenie ponownie rozbudza trochę ciekawości.

Z każdej sytuacji jest jakieś wyjście



KOMU z nas nie zdarzyło się zgubić w mieście? Czy to we własnym, czy gdzieś na wyjeździe – zawsze się gdzieś skręci, przejdzie przez złe drzwi lub minie kładkę. A co, jeśli trafilibyśmy do pozornie nieskończonego labiryntu, który rzuci nam iście filozoficzne wyzwanie?

~Hefajstos

O tym właśnie opowiada „Exit 8” autorstwa Genki Kawamury na podstawie gry studia Kotake Create, w którym to główny bohater musi, obserwując anomalie w przypominającej japońskie metro przestrzeni liminalnej, znaleźć tytułowe wyjście numer osiem. I choć przeniesienie growych doświadczeń na taśmę jest zadaniem często siermiężnym, tym razem się udało – to Ci anomalia!



0 -> 1 -> 2 -> 0

Młody mężczyzna (Kazunari Ninomiya) jedzie metrem do pracy. Przechodząc korytarzami i rozmawiając przez telefon ze swoją dziewczyną (Nana Komatsu) trafia do pozornie odizolowanej sekcji. Szukając wyjścia numer osiem mija plakaty, fotobudkę, idącego mężczyznę, plakaty, fotobudkę, idącego mężczyznę, plak... Na tym etapie zarówno do bohatera, jak i widzów dociera – to pułapka.

Przy tablicy z numerem wyjścia (zero) znajduje się tablica informacyjna. Uważaj na anomalie – jeśli jakąś zauważysz, zawróć. Jeżeli wszystko jest w porządku, idź dalej. Instrukcje i zasady są proste, miejsce jednak nie zawsze gra uczciwie. Zagubiony chłopak musi nie tylko walczyć z narastającą paniką i atakami astmy, ale również zmierzyć się z własnymi demonami oraz trudnymi decyzjami, od których do tej pory uciekał. Stawka jest bowiem wysoka.

Haisha, Escher, Doa

Z pozoru prosta (i dość sztapowa) historia działa tu rewelacyjnie dzięki warstwie wizualnej. Sterylność korytarzy oświetlonych świetlówkami, korporacyjnie nudny układ plakatów, nieco kubków po kawie między szafkami a fotobudką oraz zachęta do szukania anomalii sprawiają, że niejako sami stajemy się uczestnikami gry.

Jest to coś, czego zdecydowanie warto doświadczyć samemu, zarówno filmowo jak i growo (jest nawet wersja VR, jeżeli macie odwagę i gogle VR). Z pewnością poczucie zagubienia zostanie z Wami na jakiś czas. **Ave!**

GOŚĆ MICHAŁIK

ILUSTRACJA,
ANIMACJA,
POSTACI,
KOLOROWY HORROR

SOCZALE:

📷 INSTA

💖 KOFI

📺 ARTSTATION

📘 FACEBOOK

🎵 TIKTOK

📄 REDBUBBLE



M.M.

HE IS COMING

Coraz bliżej
i bliżej
WCZESNY DOSTĘP

CIAO TUTTI! On nadchodzi i nie jest to Mikołaj, wbrew temu, czego pewnie chciałyby już niektóre sklepy. O kim zatem mowa? Właściwie to nie do końca jeszcze wiadomo, poza tym, że Władca Demonów i jego sługusy. Więcej informacji poznamy zapewne przy właściwej premierze, na razie zaś jednak mam dla Was recenzję wczesnego dostępu „He is coming”, pikselowego roguelike’owego autobattlera.

~Malvagio

Coś się zbliża

Powyższy wstęp właściwie niemal już wyczerpał temat fabuły gry. Złoczyńca powraca i wysyła swoich pomagierów na powstającego, by stawić mu opór bohatera. Być może trzeci „akt” wprowadzi jeszcze jakiś twist w tej materii, ale póki co nie możemy się o tym przekonać. Tak naprawdę nie jest to jednak aż tak istotne, w tym wypadku fabuła ma stanowić raczej tylko szkielec, na którym będzie mogła zostać rozwieszona warstwa gameplayowa, to ona stanowi tutaj esencję.

Jej podstawowe założenia są naprawdę bardzo proste. Poruszamy się naszym protagonistą po generowanej losowo mapie, walczymy z potworami i zdobywamy wchodzące ze sobą w synergię przedmioty oraz bronie, które pozwolą nam przygotować się na nadejście bossa. Nadejście dosłowne (i zgodne z tytułem gry), ponieważ

mamy jasno określone ramy czasowe, a wśród nich podział na dni i noce. Gdy czas upłynie, boss zaatakuje, robiąc to trochę znikąd, nie pojawia się bowiem nigdzie na mapie świata. Na pocieszenie, ostatniej nocy przed atakiem gra raczy nas efektami trzęsącego się ekranu i odgłosami głośniejszych, ciężkich kroków.

On teraz wie, kiedy spotkać mnie

I to jest zagranie genialne w swojej prostocie – ponieważ, cóż... ON NADCHODZI, a my – spoglądając przez pryzmat warstwy narracyjnej – nie wiemy, skąd nastąpi cios. Ta niewiedza nie ma tu oczywiście większego znaczenia w warstwie mechanicznej, buduje za to świetną atmosferę. Co już znaczenie ma, to gorączkowe obliczenia, czy wystarczy nam jeszcze czasu, by dojść do ogniska i się podleczyć, czy wrócić do kupca, posiadającego przedmiot, na który wcześniej nie było nas stać, a stanowiłby wymierną pomoc w starciu z bossem. A kroki dudnią...

Co ciekawe, mamy możliwość przyspieszenia starcia, jeśli czujemy się pewnie z aktualnym ekwipunkiem. Ma to znaczenie o tyle, że zaoszczędzony czas nie przepada, a wydłuża ten odliczany do kolejnego przeciwnika (jest ich zawsze trzech, pierwszy i drugi wybierani są z losowych pul, a finałowy jest na stałe przypisany do danej mapy). Pokonanie bossa odblokowuje dodatko-



we pola w ekwipunku, możemy więc szybciej go rozbudowywać i nie martwić się przedmiotami, które przepadły, bo nie byliśmy w stanie znaleźć na nie miejsca czy zachodziła konieczność pozbycia się któregoś z już niesionych fantów. Wszelkiego rodzaju skrzynie ze skarbami są jednorazowe i stają się nieaktywne, nawet jeśli niczego z nich nie wyciągnęliśmy.

Bijcie, kije–samobije!

Inną taktyczną zaletą wcześniejszego starcia jest czasowe osłabienie pomniejszych potworów względem naszej mocy, ponieważ ich wzrost siły powiązany jest nie z samym bossem, a jego odliczaniem. Dopóki nie upłynie, pozostaną na swoim podstawowym poziomie, podczas, gdy my dzierżyć będziemy więcej przedmiotów. W grze nie istnieje żaden system zdobywania doświadczenia, który wymagałby toczenia bojów tylko z silniejszymi przeciwnikami, dla zapewnienia sobie odpowiedniego jego przyrostu – stwory pozostawiają po sobie jedynie złoto, które możemy wydawać na sprzęt u kupców, posiadających większą, lepszą, nieprzepadającą, ale możliwą do przelosowania (za coraz więcej monet) pulę przedmiotów.

Podziwiał mą prawdziwą postać!



Same starcia nie prezentują się szczególnie ciekawie. Jasne, to autobattler i nie mamy na ich przebieg wpływu, ale naprzemienne uderzanie się prostych sprite'ów prezentuje się po prostu słabo. Twórcy musieli zdawać sobie z tego sprawę, zaimplementowali bowiem opcję potyczek błyskawicznych – po wejściu na pole z wrogiem nie przenosimy się na oddzielny ekran walki, wszystko rozwiązuje się natychmiastowo w tle (czyli de facto nawet bardziej automatycznie; jak można się domyślić, opcja ta nie działa na bossów). Gracz dostaje jedynie informację, jak po walce zmienił się jego stan zdrowia i sakiwki... no chyba, że przegra to starcie. Wtedy jest zmuszony obejrzeć swoją porażkę, co ma swoje dobre strony, ponieważ pozwala ocenić, co w buildzie nie zadziałało tak, jak trzeba.

Odziane lasy i zapadłe bagna

Eksploracja wypadła natomiast o wiele lepiej, wiadać zresztą, że przez nacisk na budowanie po-

staci, pośrednio jest on kładziony również na ten element rozgrywki. Na pochwałę zasługuje tu zwłaszcza fakt, że mapy różnią się od siebie nie tylko zestawem wrogów i przedmiotów, ale też samą konstrukcją. Pierwsza z lokacji, Las, to obszar podstawowy, czysta wanilia, bez żadnych fajerwerków, ot, ciągnące się w nieskończoność i splatające leśne ścieżki. A przy tym dzielące go na segmenty odznaczające się konkretnymi elementami otoczenia. Spostrzegawczy gracz szybko zorientuje się, że sugerują one, jakiego rodzaju znajdźki czekają na niego w najbliższej okolicy. Miły dodatek, ale koniec końców – wciąż bardzo podstawowe założenia.

Ale drugi obszar, czyli Bagno, to już zupełnie inna para kaloszy – tym razem jednej wielkiej mapy de facto nie ma, świat podzielony jest na wyspy, pomiędzy którymi możemy przenosić się dzięki konkretnym spotkaniom na mapie. Przy czym jest to droga w jedną stronę, nie możemy wracać na odwiedzone już wyspy, co najwyżej ponownie wygenerować konkretny jej rodzaj. Czy też „specjalizację”; wyspa kupców będzie rola się od, cóż za szok, kupców, na wyspie golema spotkamy na pewno golema i tak dalej. Przewoźnik pozwoli nam wybrać jedną z trzech dostępnych opcji, ale jeśli żadna nam nie odpowiada, a na wyspie wygenerowało się też zapadlisko, możemy spróbować szczęścia – w tym wypadku trafiamy na losowy rodzaj wyspy. Wpływ gracza na eksplorację zostaje więc znacząco zwiększony, pozwalając lepiej rozwijać postać. W Lesie możemy z grubsza po prostu przeć cały czas przed siebie, na Bagnie warto zastanowić się nad obranym kierunkiem.

Mordercze RNG

Nie każdemu zapewne przypadnie do gustu całkowita losowość rozgrywki. Nigdy nie mamy gwarancji, że znajdziemy przedmiot, którego szukamy, może się więc zdarzyć, że nie skompletujemy naszego buildu. Nie wiemy też od samego początku, jaki boss będzie nadchodził w drugiej kolejności, a jeśli trafi się taki, który nas kontruje... cóż, musimy pospieszyć się z przerobieniem całego ekwipunku. Ale taki jest przecież urok roguelike'ów, czyż nie? Przy czym muszę nadmienić, że build buildowi

nierówny – są takie, które sprawdzają się w niemal każdej sytuacji, ale niestety też takie, które nie sprawdzają się niemal w żadnej (patrz tu zwłaszcza na was, ciernie). Przed premierą pełnej wersji gry naprawdę przydałoby się dopracować ten aspekt.

Boli to szczególnie mocno w trybie PvP, w którym to inni gracze wcielają się w rolę kolejnych bossów. Przegrana ze zwykłym bossem potrafi być bolesna, ale przegrana z kimś, kto złożył znakomity, niemal niezniszczalny build, podczas gdy my ledwo mogliśmy sklecić cokolwiek sensownego, bywa frustrująca. I znów można by powiedzieć, że taki urok gatunku, ale coś w tej grze sprawia, że doświadczenie singlowe wydaje się tym właściwszym, a PvP dodane trochę na doczepkę. Szkoda, że tylko w tym trybie można odblokowywać skórki dla postaci; skompletowanie zestawu przedmiotów aż prosiłoby się o zmianę wyglądu protagonisty. Cóż, szkoda.

Przyjemne niespodzianki

Przyznam, że muzyka była dla mnie zaskoczeniem, nie spodziewałem się po niej ani takiej liczby utworów, ani takiej wysokiej ich jakości. Trzaskliwa jakość skutecznie symuluje warstwę dźwiękową starszych tytułów. A co ważniejsze, buduje odpowiedni nastrój, zarówno w walkach, gdzie muzyka jest odpowiednio dynamiczna – co jest szczególnie istotne w kontekście ich zautomatyzowania – jak i na mapie świata, podkreślając nastrój właśnie

przemierzanego przez nas obszaru. Las przywodzi na myśl typowe heroiczne fantasy, pierwsze kroki stawiane przez bohatera, Bagno wprowadza nutę niepokoju, zaznaczając wyraźnie, że jest to miejsce o wiele bardziej nieprzyjazne i trudniejsze w eksploracji. Zaskakujący plus.

Gra posiada polską wersję językową, całkiem zgrabną i muszę pochwalić zwłaszcza zastosowane gry słowne w nazwach osiągnięć. Nie jest jednak pozbawiona wad, choć są one drobne, najmocniej rzuciły mi się w oczy przedmioty „czystej wiosny”. Wszystko, włącznie z przypisaniem im atrybutu wody, świadczy raczej o tym, że powinno to być „czyste źródło”. Nie wpływa to, na szczęście, negatywnie na rozgrywkę poprzez wprowadzanie gracza w błąd co do warstwy mechanicznej.

Cóż mogę rzec, z niecierpliwością oczekuję chwili, w której On nadejdzie już w swojej pełnej wersji. Gra jest uzależniająca jak diabli, w czym oczywiście pomaga niedługi czas, jaki trzeba poświęcić na jedno podejście, nawet całkowicie udane. To zajmie chwilę, więc dlaczego by tak nie zrobić jeszcze jednego, bo a nuż uda się zdobyć jakieś nowe osiągnięcie i odblokować kolejny przedmiot? A potem wypadłoby go znaleźć i sprawdzić, jak będzie działał... Doskonały gameplay loop, pokazujący, jak niewiele trzeba, by stworzyć dobrą grę. 7/10 i zobaczymy, co będzie dalej!

Adios!



KIEDY WEJDZIESZ
W SZEREGI GANGU



POWINNAŚ NAUCZYĆ SIĘ
CELNIE STRZELAĆ



MEGABONK

Uderza do głowy
i nie pozwala odejść

NA rynku gier raz lepiej, raz gorzej. A to nowa konsola, a to jakiś spory tytuł po latach trafia do sprzedaży, a to znowu kolejny wypieczony indyk robi trochę szumu swoim własnym pomysłem na siebie. W połowie września zaś niczym młot uderzył w nas tytuł niezwykle prosty – Megabonk.

~Hefajstos

Ten trójwymiarowy przedstawiciel roguelike'ów (który zadziała nawet na tosterze, jeżeli tylko uprzejmie poprosicie) autorstwa Venidad szturmem zdobył serca i portfele graczy. I nawet ktoś z dwiema lewymi łapami do gatunku (do dziś, po latach prób i licznych powrotów nie pokonałem Matki w „The Binding of Isaac”, zaś „Enter the Gungeon” odpaliłem tylko raz) był w stanie się w niej zakochać.

A jak Amog, S jak skill issue

Siłą napędową gry są jej prostota oraz memiczność. W tym pierwszym przypadku zasady są banalne – wybierz postać, zbieraj przedmioty i broń, siecz hordy wrogów, pokonaj bossa i przejdź do kolejnego etapu (póki co mamy Las i Pustynię, każdy podzielony na trzy terytoria). Im więcej uda nam się osiągnąć, tym więcej ulepszeń i artefaktów będzie dla nas dostępnych.



Memiczność zaś jest tu duszą tytułu. Od sławetnego (i najczęściej spotykanego) „maybe him skill issue”, przez żarty słowne, aż po postaci grywalne będące puszczeniem oczka w stronę innych tytułów (*khy Amog*, *khy khy Dicehead*) – Megabonk żyje i oddycha humorem.

Na graczy czeka aż dwadzieścia postaci (z czego dwie dostępne na start), każda z własnymi bonusami i utrudnieniami. Kolekcjonerska dusza aż się rwie, by zdobyć je wszystkie. Tak jak i broń, przedmioty oraz wspierające nas magiczne tomy.

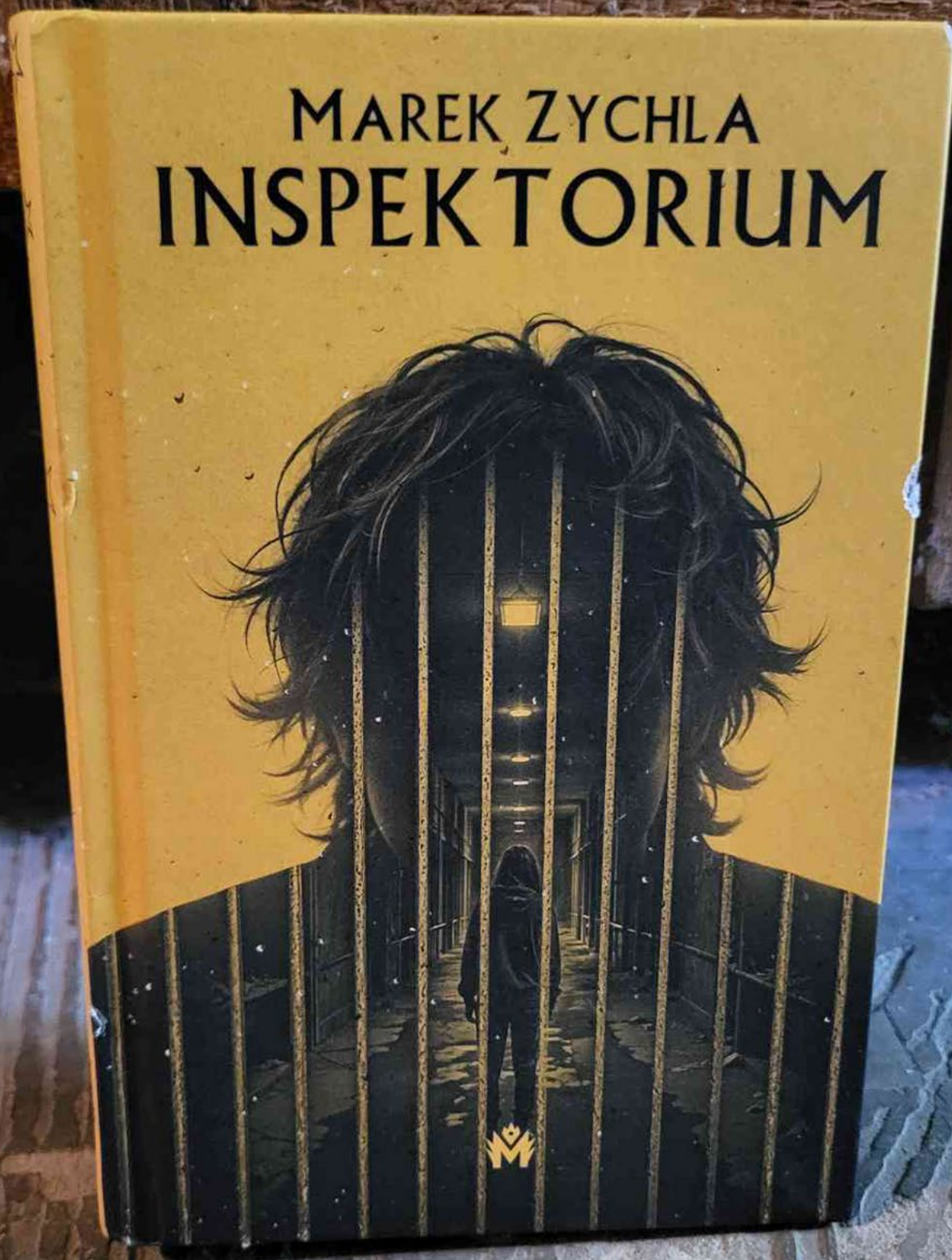


The loudest bark, the strongest (anu)bis

Jeżeli szukacie tytułu na parę minut w przerwach między zajęciami lub na wieczorny relaks – wybierzcie Megabonka. Jeżeli lubicie ten gatunek lub też chcecie spróbować w nim swych sił – wybierzcie Megabonka. A jeżeli zastanawiacie się nad lakonicznością tej recenzji, to cóż – wybrałem Megabonka. **Ave**, i jeszcze jedna rundka!

**JAKIE TAJEMNICE
KRYJE ŚWIAT PO APOKALIPSIE?**

MAREK ZYCHŁA
INSPEKTORIUM



**PRZECZYTAJ NASZĄ
RECENZJĘ W NUMERZE 85**

A detailed illustration for the game Hollow Knight: Silksong. The central figure is the Knight, wearing a white mask and a flowing red cape, holding a long silver sword. To the left, a character with a large white mask and red tentacles is shown. To the right, a character with a large white mask and a brown hat is visible. The background is a dark, swirling brown with various floating elements, including a small white mask with a purple mouth, a small white mask with a purple mouth, and a small white mask with a purple mouth. The overall style is whimsical and dark.

METROIDVANIA,
KTÓRA ZAKOŃCZY
METROIDVANIE

HOLLOW KNIGHT
SILKSONG

CIAO TUTTI! Co tu dużo mówić – na pewno wiedzieliście, że ten artykuł się pojawi i na pewno wiedzieliście, że to ja będę jego autorem. Czekaliśmy na to sześć lat, nie ma sensu czekać więc ani chwili dłużej. W drogę zatem! „Hollow Knight: Silksong”, autorstwa Team Cherry, metroidvania wydana 4 września 2025 roku. Nareszcie!

~Malvagio

Pharloom wita Was w tym cudownym dniu

Podobnie, jak miało to miejsce w przygodach Rycerzka, na dzień dobry uraczeni zostajemy poematem, którego znaczenie rozwinie się przed nami w trakcie gry. Później następuje animowane intro ukazujące uwięzioną Hornet, transportowaną gdzieś daleko przez grupę tajemniczych robaków z zasłoniętymi twarzami. Bohaterce udaje się wydostać, a jej cel staje się prosty – uzyskać odpowiedzi, dlaczego i przez kogo została porwana. A potem zadbać, by sytuacja się już więcej nie powtórzyła.

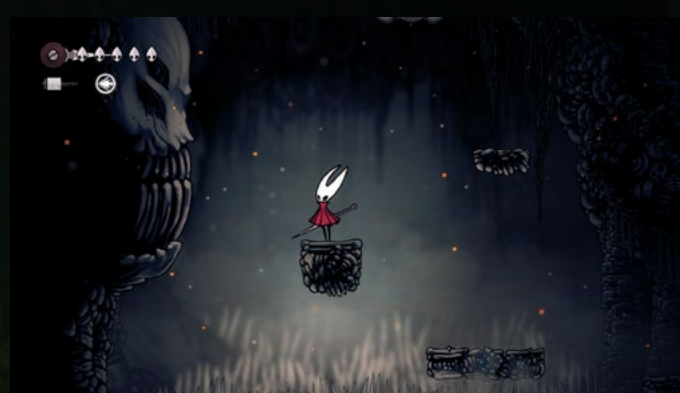
Oczywiście nie unikniemy porównań z „Hollow Knightem”, który w odróżnieniu od „Silksong” przez długi czas nie wyznaczał nam jasno określonego celu. Mogłoby się wydawać, że przygoda Hornet jest przez to mniej tajemnicza – a ten aspekt stanowił jedną z mocnych cech budowanego przez poprzednią grę nastroju – ale zapewniam, że nie musicie się o to martwić. „Silksong” buduje po prostu swoją historię nieco inaczej; obok fabuły wyraźnie zarysowanej, pojawiają się dodatkowe, głębsze warstwy, co do których musimy po części dojść sami. Och, chciałbym przedstawić wam wszystko dokładnie, ale musiałbym wtedy zaspoilować całą grę. No i recenzja to nie do końca miejsce na takie rzeczy. Powiem więc tylko, że podróż Hornet jest bardziej osobista, niż mogłoby się to na pierwszy rzut oka wydawać. I w mojej opinii wypada to znakomicie.

Puzzle doskonałe

A dzieje się tak dlatego, że poszczególne elementy – tak gameplayowe, jak i narracyjno-fabularne – są zaplanowane z niesamowitą precyzją. Widać, że Team Cherry nie zmarnował tych sześciu lat i nie musiał niczego kleić w pośpiechu. Robi to wrażenie, zważywszy na rozmiary „Silksong”, bo jest to gra wprost gigantyczna. Może nawet nieco w związku z tym przytłaczająca, co na pewno nie każdemu przypadnie do gustu. Tutaj w sukurs przychodzi jednak oddanie graczowi decyzji, czy chce poznawać

ją w całości. Jeśli interesuje go tylko wspomniany „podstawowy” poziom historii, może ukończyć grę o wiele szybciej, nie docierając nawet do części dostępnych obszarów. Ba, nie zdając sobie nawet sprawy z ich istnienia!

Rodzi to pytanie, czy gra nie jest w związku z tym zwyczajnie rozdęta. Na szczęście przez to, jak wszystkie elementy są do siebie doskonale dopasowane, nie odnosi się takiego wrażenia. Świat nie jest wydmuszką, wszystko, co się w nim znajduje ma swoje uzasadnienie, przez co warstwa eksploracyjna stanowi chyba najsilniejszy punkt „Silksong”, co nie oznacza, że pozostałe aspekty metroidvaniowego trójkąta (eksploracja, walka, platforming) zostały w związku z tym zaniedbane.



A skoro poruszyłem już jego temat, dla podkreślenia, jak dobrze ta gra jest przemyślana, mały przykład to ukazujący. W pewnym momencie historii musimy pokonać trzech bossów i uzyskać od nich fabularne przedmioty niezbędne do kontynuacji. Wydawać by się mogło, że to nic nadzwyczajnego, ale jeśli zajrzymy głębiej, okaże się, że każdy z nich reprezentuje tak naprawdę któryś ze wspomnianych aspektów! Walka z jednym toczy się na arenie bez podłogi, więc jest to w znacznej mierze wyzwanie platformowe; aby dostać się do innego, musimy najpierw przebić się przez kilka najeżonych przeciwników aren. Ostatni natomiast to po prostu najprawdopodobniej najtrudniejsze starcie w grze, w związku z czym można uznać je za reprezentację aspektu GIT GUD!

Zaraz, przecież to nie była część trójkąta. Gdzie w tym wszystkim się podziela eksploracja? No, chyba nie myśleliście, że ją można połączyć z bossem? Bo i jak? Miałby być czwarty, o którym gra nie mówi i którego należy odszukać na własną rękę? Pokonanie którego pozwoliłoby wykpić się od konfrontacji ze wspomnianym przed chwilą bossem najtrudniejszym na przykład?

W grze tak najeżonej sekretami jak „Silksong” i potrafiącej ukrywać przed graczem nawet całe obszary? Ha! Bądźmy poważni! Przecież nikt nie tworzy gier z taką pieczołowitością!

Nikt, oprócz Team Cherry, ma się rozumieć.

Harce i swawole

Przechodząc do kwestii bardziej mechanicznych, powiem wprost – kontrolowanie Hornet to czysta poezja i trochę nie wyobrażam sobie teraz powracania do przygód Rycerzyka. Już na start poruszamy się szybciej i z o wiele większą gracją, możemy chwycić się krawędzi i wybijać się z nich bez konieczności wchodzenia na samą platformę. Cieszy to nie tylko mechanicznie, ale i estetycznie, Hornet wykonuje bowiem każdą taką akrobację z saltem, podkreślając, że jej siłą jest finezja i mobilność. Jednym z pierwszych otrzymywanych wzmocnień eksploracyjnych jest sprint, pozwalający wykonywać dalsze skoki i zrywy (dashe, jeśli bawimy się w ponglisz). Nie wierzę, aby miał to być tylko przypadek. Jako się rzekło, doskonałe puzzle.



Tym bardziej że nowe pogo – odbijanie się za pomocą ataków od przeciwników, czy kolców – również kładzie nacisk na szybkość. Spotkało się, co prawda, z mocną niechęcią ze strony fanów, ponieważ różni się od tego z „Hollow Knighta” – zamiast uderzać bezpośrednio pod siebie, Hornet atakuje z powietrza pod kątem 45 stopni. To najwyraźniej wystarczyło, by ludzie zaczęli głosić tezy o „zniszczeniu doskonałego działającego systemu”, przy czym kompletnie zdają się ignorować fakt, że Hornet jest zupełnie inną postacią od Rycerzyka również gameplayowo.

Atak pod kątem pozwala zachować tak ważną dla niej mobilność, utrzymać pęd. Pogowanie w „Hollow Knightcie” z grubsza polegało na poruszaniu się po paraboli, przypominało skoki wykonywane z miejsca. Te Hornet są bardziej skokami z rozpędu, dzięki

czemu jest w stanie przemieszczać się dalej i szybciej (przy czym, ciekawostka, w grze istnieje możliwość zdobycia pogo bardziej w stylu pierwszej gry i różnica w tym zakresie jest wyraźna; niejednokrotnie musiałem wykonać podwójne odbicie od jednego punktu, żeby nabrać odpowiedniej wysokości, która pomogłaby mi pokonać przeszkodę; „normalne” pogo wymagałoby tylko jednego). Jasne, wymagają nieco większej wprawy, ale w żadnym razie nie uważam tego za wadę. Rycerzyk w porównaniu z Hornet wydaje się teraz takim nieco topornym klockiem. Co, chciałbym podkreślić, nie jest w jego przypadku wadą, ponieważ do niego akurat to wrażenie pasuje. Nie można wymagać od łowcy, by walczył jak rycerz i vice versa. Team Cherry kontynuuje po prostu wyrażanie tego, kim postać jest, za pomocą jej zestawu ruchów.

Jak zatem walczy łowca? Cóż, przypomina to taniec, zwłaszcza w późniejszych etapach gry. Hornet może przyciągnąć się do wroga harpunem, niczym matador znaleźć się za jego plecami, zaatakować kilka razy zanim ten się odwróci, uciec na ścianę, uniknąć ataku za sprawą podwójnego skoku, opaść powoli za sprawą spadochronowego ulepszenia płaszczyka i uniknąć kolejnego i znów skok, atak, unik, sprint, piruety i salta, ole! Ten system wymaga oczywiście sporego zaangażowania ze strony gracza, ale raz opanowany, przynosi naprawdę niesamowitą satysfakcję. No i zwyczajnie przyjemnie się nawet na niego patrzy. Kluczem jest, by nie dać się trafić, a bohaterka ma ku temu naprawdę wiele środków.

Trudna przeprawa Hornet?

Wiąże się z tym oczywiście jeszcze jeden aspekt, tym razem bardziej kontrowersyjny, mianowicie kruchość Hornet w zestawieniu z Rycerzykiem. Już od samego początku gry natykamy się na przeciwników zadających dwa punkty obrażeń, podczas gdy nasza protagonistka posiada jedynie pięć punktów życia (masek). Nie można nie wspomnieć, że twórcy zadbali o zamieszczenie narracyjnego wyjaśnienia tego stanu rzeczy – długa niewola znacznie osłabiła Hornet i podczas wspinaczki ku Cytadeli będzie musiała stopniowo odzyskiwać swoją dawną siłę – oraz że to samo robią w części wspomniane różnice gameplayowe między protagonistką a bohaterem pierwszej gry. Niemniej, rzeczywiście można było odnieść wrażenie, że miejscami Team Cherry trochę za mocno przesunęło wajchę w stronę bólu i cierpienia. Od momentu premiery wyszło już jednak kilka patchy, które trochę dłużyły przy tym



problemie i mam wrażenie, że został on już właściwie rozwiązany. Mam nadzieję, że nie zdecydują się dla odmiany przeciągnąć wspomnianej wajchy za bardzo w drugą stronę.

Zapewne natknęliście się już w internecie na liczne opinie określające „Silksong” jako grę trudną wręcz niedorzecznie i niesprawiedliwą. Uważam je za kompletną bzdurę, wynikającą być może z faktu, że tytuł wzbudził tak gigantyczne zainteresowanie, że sięgnęła po niego rzesza ludzi niezaznajomionych z gatunkiem. „Silksong” jest wymagający, jak najbardziej, ale nie nazwałbym go najtrudniejszą metroidvanią, z jaką przyszło mi się mierzyć. Na tę pozycję wyznaczyłbym zapewne „Grime”, które potrafiło karać gracza za błędy o wiele mocniej.

Spójrzmy na przykład na kwestię leczenia – Hornet potrzebuje do niego specjalnego zasobu (Jedwabiu), którego używa też do rzucania „zaklęć”. Pozyskuje go poprzez zwyczajne atakowanie przeciwników (tak samo, jak miało to miejsce w „Hollow Knightcie”), a uzdrowienie, choć wymaga pełnego naładowania, odnawia aż trzy punkty życia. Co więcej, można wykonać je w powietrzu, dzięki czemu łatwiej jest znaleźć miejsce, w którym przeciwnicy nie zakłócą nam całego procesu – co jest niezwykle istotne, ponieważ nieudane leczenie i tak pochłania Jedwab. W „Grime” do leczenia również wymagany był specjalny zasób, tam jednak pozyskiwało się go przez udane parowanie – wiecie, ten manewr znany z soulslike’ów, który wymaga doskonałego wyczucia momentu. I wiecie też, co się dzieje, kiedy ten moment się źle wyczuje. Chyba widzicie, do czego zmierzam.

Drobne dysonanse

Czy gra posiada zatem jakieś inne wady? Tak, lecz są to problemy raczej drobne, budzące najwyżej lekką irytację. Odhaczmy na dzień dobry oczywistość – brak polskiej wersji językowej. Będę to z uporem maniaka wymieniał jako minus w każdej grze, która jej nie posiada, koniec i kropka. A biorąc pod uwagę, że tutaj tekstu jest więcej (choćby i ze względu na same rozmiary gry), jest to minus nawet większy, niż w przypadku przygód Rycerzyka. Rzekłem.

Spośród misji pobocznych ogranicza się jedynie do zebrania kilku rzeczy (zazwyczaj z pokonanych przeciwników) i przyniesienia ich z powrotem, inne to zwyczajne donacje, które rozwiązuje się od razu przy tablicy zleceń, więc ciężko je właściwie nawet nazwać

misjami. Walutą w grze są różańcowe koraliki, które – jak to koraliki – mają tendencję do rozsypywania się na wszystkie strony, zmuszając nas do biegania za nimi wte i wewte. A często zdarza się, że wpadają na kolce czy do innej lawy, przepadając na zawsze. Nie mówię, że powinny przyklejać się do podłogi, ale tarcie mogłoby jednak działać na nie nieco silniej.

Poza koralikami w grze występują też odłamki, które walutą nie są (choć spora część internetu zdaje się z jakiegoś powodu myśleć inaczej) i służą do uzupełniania przybocznego arsenału Hornet. Problem polega na tym, że te pierwsze wypadają jedynie z przeciwników „cywilizowanych”, którzy, choć zostawiają po sobie również odłamki, to jednak w stosunkowo niewielkich ilościach. Wrogowie „zwierzęcy” upuszczają ich więcej, ale żadnych różańców. Zdarzają się przez to obszary, które zostawiają nas z niedoborem jednego lub drugiego zasobu, zmuszając nas do specjalnego polowania na zasoby w innych rejonach. Ma to niby sens, więc nie można mieć pod tym kątem zastrzeżeń, ale potrafi trochę irytować. Jak mówiłem, problemy są raczej drobne.

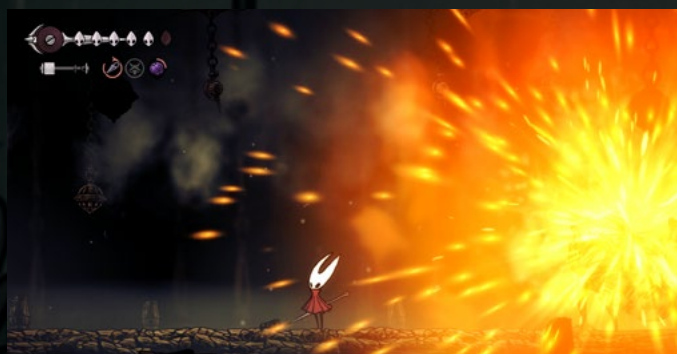


Jeszcze jedna, dosyć subiektywna uwaga – trochę szkoda, że twórcy nie zdecydowali się na rozwiązanie z „Castlevanii: Symphony of the Night”, w której przez pierwsze minuty gry Alucard jest w pełni swoich sił i masakruje wszystko na swojej drodze. Aż napotyka na swojej drodze Śmierć, prawą rękę swego ojca, który pozbawia go całej tej potęgi, zmuszając gracza do powolnego jej odzyskiwania. Gdyby przed porwaniem otrzymalibyśmy do rozegrania krótki segment z Hornet u szczytu swoich możliwości, która stawia opór swym porwaczom, by koniec końców zostać podstępnie pozbawiona mocy, cały motyw ponownego nabierania sił mógłby chyba wybrzmieć jeszcze lepiej.

Narzędzia na każdą okazję

Wspominałem już o arsenale Hornet, w odróżnieniu od korzystającego z talizmanów Rycerzyka, posługuje się ona różnego rodzaju narzędziami podzielonymi na kategorie kolorystyczne. Czerwone to broń dodatkowa (to właśnie do odnawiania jej ładunków będziemy w większości zużywać odłamki), otwierająca przed bohaterką możliwości łatwiejszego radzenia sobie z przeciwnikami. Niebieskie to z małymi wyjątkami przedmioty defensywne, jak chociażby osłona podczas leczenia. Żółte zapewniają rozmaite ułatwienia eksploracyjne, znajdziemy tu chociażby kompas czy magnes przyciągający koraliki – co trochę niweluje wspomniany powyżej problem. Oczywiście kosztem miejsca, które moglibyśmy przeznaczyć na coś innego. A jest ono mocno ograniczone, tym bardziej że odpowiada kolorom narzędzi. W czerwone założymy tylko czerwone i tak dalej.

Samo w sobie brzmi to mocno ograniczająco, na szczęście mitygowane jest przez rozwiązania gameplayowe – pierwsze to oczywiście pozyskiwanie specjalnych przedmiotów, które odblokowują nowe miejsca na narzędzia. Drugie natomiast, o wiele ciekawsze, wiąże się z tzw. herbami („crests”), zgrabnie łączącymi mechanikę i historię. W ten drugi aspekt nie będę się teraz zbyt zagłębiał, jako że dla recenzji ważniejszy jest ten pierwszy. Herby można nazwać rusztowaniami na narzędzia, które różnią się dostępnymi miejscami – ich kolory nie są rozłożone tak samo, co pozwala graczowi na eksperymentowanie z kombinacjami, jak i sposobem gry.



Zwłaszcza sposobem gry, herby robią bowiem coś jeszcze, mianowicie modyfikują ataki i zestawy ruchów Hornet oraz posiadają specjalne właściwości. Wspominałem wcześniej o możliwości zdobycia nowego pogo – to właśnie za sprawą nowego herbu. Mechanika ta otwiera ogrom możliwości, pozwalając zarówno przygotować zestawy dostosowane do określonych przeszkód oraz żonglować nimi w razie

potrzeby (przy czym zaznaczam, że tak herby, jak i po prostu narzędzia zmieniać możemy tylko podczas odpoczynku na ławce), ale też pozwalając na formy wyzwania i przechodzenia gry na przykład tylko jednym. Swoboda, jaką twórcy pozostawili graczom w eksploracji świata, jest naprawdę godna podziwu.

Symfonia obrazu i dźwięku

Ale nie chciałoby się go eksplorować, gdyby nie przyciągał też audiowizualnie, prawda? Właściwie niewiele jest tu do powiedzenia, Team Cherry po prostu znów to zrobił. Pięknie rysowana grafika, projekty postaci i ich animacje; na uwagę zasługuje na pewno sama Hornet, która posiada ich o wiele więcej niż Rycerzyk, a jej ruchy są idealnie płynne, co widać choćby w sytuacjach, gdy szybko zmieniamy kierunek biegu. Czy nawet w tym, jak animowany jest jej płaszcz podczas chodzenia, potęgując wrażenie pędu. To detale, ale ich obecność świadczy o sercu, które twórcy włożyli w swoje dzieło. Nie musieli robić tego aż tak dobrze, ale skoro zrobili, tym lepiej to o nich świadczy. Podobne zaangażowanie widać też oczywiście w lokacjach, ale czy po pierwszej grze mogliśmy spodziewać się od „Silksong” czegokolwiek mniej? Pod tym kątem to więcej tego samego, czyli bardzo wysokiego poziomu, który nie tylko cieszy zmysł estetyczny, ale też intryguje swoim projektem.



Muzycznie natomiast wydaje mi się, że gra poprawia coś, co było już doskonałe i ścieżka dźwiękowa jest nawet jeszcze lepsza od tej z „Hollow Knighta”. Zdarzają się co prawda obszary, w których nie wpada ona szczególnie w ucho, ale za to, jak już wpadnie... Na szczególną pochwałę zasługują tu zwłaszcza motywy muzyczne z osad, no i głównych bossów. Nie wspominając nawet o melodiach towarzyszących najbardziej emocjonującym scenom. Ani o tym, że NPCom zdarza się śpiewać. Christopher Larkin przeszedł samego siebie. Muzyka w „Silksong” opowiada historię w równej mierze, co słowa i obrazy.

Hornet...

Przyznam, że przed premierą byłem pełen obaw co do tego, jak Team Cherry poradzi sobie z bohaterką o zarysowanym charakterze i potrafiącą wyrażać własne zdanie. Czy będzie miała w ogóle cokolwiek ciekawego do powiedzenia? Protagonista „Hollow Knighta” był wszakże niemy i – co

było istotne fabularnie – stanowił pustą kartę, którą gracz wypełniał własną osobą. Na szczęście obawy te okazały się płonne, ponieważ Hornet jako postać wy-mia-ta. Wybacz mi, Rycerzyku, na zawsze pozostaniesz w moim sercu, ale Czerwona Panna (jak bywa nazywana w grze) jest po prostu zbyt cool.

I to nie tylko z powodu rzucania badassowych tekstów – a uwierzcie, że rzuca ich całkiem sporo – ale też tego, że nie są to tylko puste przechwałki. Hornet jest doświadczoną wojowniczką i to po prostu widać. Jej charakter został zarysowany na tyle dobrze, że zaledwie po kilku kwestiach bylibyśmy w stanie dobrze ją przedstawić, nawet gdyby było to nasze pierwsze zetknięcie się z postacią. Silna. Stanowcza. Zdeterminowana. Opanowana. Uprzejma. Przmiotniki pojawiają się same.

Co nie oznacza, oczywiście, że kilka kwestii wystarczy nam do poznania jej w stu procentach – Hornet nie jest pozbawiona niuansów. Jak choćby „miększej” strony swojego charakteru, widocznej chociażby w jej przemyśleniach na temat niektórych przeciwników, w których lamentuje, że z tych, czy innych powodów ci bardziej puchaci nie nadają się do tulenia, czy głaskania. Albo innych, podkreślających radość płynącą z posiadania partnera. I co więcej, nie są to elementy stricte humorystyczne, które miałyby ją jakkolwiek ośmieszać – postać wciąż traktowana jest z szacunkiem, na poważnie.

Skłania mnie to do myśli, że Hornet jest... cóż, silną postacią kobiecą. Taką, która faktycznie została dobrze napisana. Która nie jest Mary Sue, ponieważ nie jest pozbawionym emocji (ani nie kieruje się tylko jedną z nich) robotem, zdarza się jej też popełniać błędy, także znaczące. I bierze za nie pełną odpowiedzialność. Tak, Hornet sama w sobie stanowi ogromny atut gry. To bohaterka, której losy chcemy śledzić i na zakończenie możemy czuć się prawdziwie dumni, że staliśmy się częścią jej historii.

...i przyjaciele

Jeszcze tylko dosłownie kilka słów o NPCach i będę już kończyć, naprawdę. Jako aktorzy we wspomnianej historii, oni również trzymają wysoki poziom, ich charaktery zostały dobrze zarysowane i zapadają w pamięć. A do tego są tak różnorodni, że z pewnością każdy znajdzie swojego ulubieńca (nawet jeśli w dziewięćdziesięciu procentach przypadków

będzie to pielgrzym Sherma). Znowu wydaje mi się, że „Hollow Knight” został prześcignięty. Postaci niezależnych jest więcej i częściej się je spotyka (ważne w kontekście rozmiaru gry), często zdarzają się też sytuacje, w których ruszają nam z pomocą podczas walki. Niekiedy oczywiście to my musimy ruszyć na pomoc im – i raczej nie czujemy w związku z tym irytacji, są napisane tak dobrze, że najzwyczajniej w świecie przejmujemy się ich losami. Do tego stopnia, że gra o zamaskowanych robaczkach potrafiła mnie w pewnym momencie zostawić kompletnie rozbitego emocjonalnie. Chapeau bas, Team Cherry, chapeau bas.



Wnioski i konkluzje

Czy zatem warto było czekać tyle czasu? Co do jednej minuty, abso-EGALE!–tnie tak. „Silksong” ma graczom do zaoferowania nie tylko pełne doświadczenie metroidvanii na niespotykaną dotąd skalę, ale także wciągającą historię, zapadających w pamięć NPCów i bohaterkę, której chce się kibicować. Nawet jeśli inne gry potrafią wypadać od przygody Hornet lepiej w pojedynczych aspektach, mało która osiąga tak wysoki poziom ogólny. W mojej opinii jest to arcydzieło, które ma okazję stać się jeszcze lepsze wraz z dodawaną później zawartością. W mojej opinii te kilka wad, których gra nie jest pozbawiona, nie wpływa na rozgrywkę wystarczająco negatywnie, by obniżyć ocenę, z tego też względu wystawiam pełne 10/10.

Nie pytajcie mnie jednak, czy wyżej postawiłbym „Hollow Knighta”, czy „Silksong”, bo nie jest to wybór, który byłbym gotowy podjąć. Cenię sobie obie te gry równie mocno. Początkującym graczom bardziej polecam „Rycerzyka”, jako tytuł z niższym progiem wejścia. Przygoda Hornet zdaje się być – zwłaszcza na początku – bardziej wymagająca. Ale teraz musicie mi już wybaczyć, bo po przegraniu ponad stu godzin, wciąż mam ochotę na więcej – a wyzwanie speedrunnerskie i jednego życia same się nie robią.

Adios!



CZY jesteście gotowi na podróż do odległych zakątków Wszechświata, gdzie strategia, magia i kosmiczne istoty spletają się w niezwykłą całość? Przygotujcie się na wciągającą przygodę, która zabierze Was w głąb „Once Upon a Galaxy”, autobattlera, który mimo swej pozornej prostoty kryje w sobie sporą strategiczną przestrzeń. Zapraszam Was do odkrycia jego tajemnic i dołączenia do grona tych, którzy już dali się porwać tej międzygwiezdnej przygodzie!

~Kosmiczny Mimik & Galaktyczny Samael

Gdzie Strategia Spotyka Los

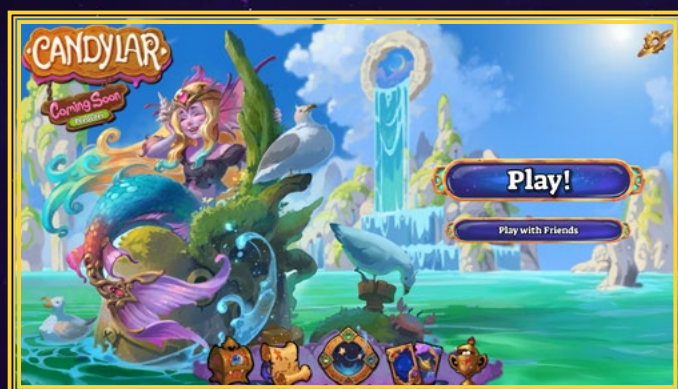
Na arenie pięć pól czeka na Wasze rozkazy. Trzy miejsca z przodu, dwa wspierające z tyłu. To tutaj z każdym ruchem będziecie oczekiwać zwycięstwa lub porażki. Wasze jednostki, od potężnych Magów aż po majestatyczne Smoki, zajmą swoje pozycje, gotowe do starcia. Każda z nich posiada unikatowe typy i umiejętności, które mogą odwrócić losy bitwy. Wyobraźcie sobie Smoka, którego moc rośnie wraz z ilością zebranych skarbów, lub Wróżkę, która wzmacnia wszystkie zrekrutowane w przyszłości jednostki!

Międzygalaktyczna kantyna

Pomiędzy zaciętymi walkami z innymi graczami czeka na Was chwila wytchnienia i strategicznego planowania. Oto pojawia się sklep, w którym

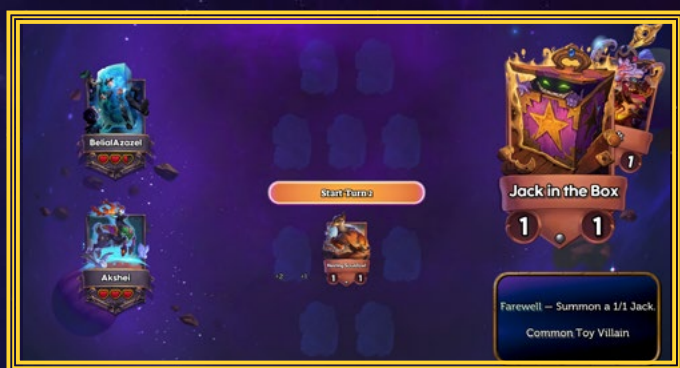
czekają na Was nowe możliwości. Trzy jednostki do wyboru, a do tego jedno potężne zaklęcie. Czy wybieriecie jednostkę, która uzupełni Waszą strategię, czy może zaklęcie, które pozwoli Wam zaskoczyć przeciwnika?

Ale to nie wszystko! Macie szansę, by Wasze jednostki stały się prawdziwymi legendami. Trzy razy możecie spotkać tę samą jednostkę w sklepie. Za drugim razem pojawi się ona w Iśniącej, srebrnej wersji. Zrekrutowanie jej otworzy przed Wami dodatkowy sklep, dając Wam szansę na darmową rekrutację i jeszcze większą elastyczność w budowaniu armii. Ale to trzecie spotkanie jest prawdziwie magiczne! Jednostka w złotej odsłonie to symbol prawdziwej potęgi. Jej rekrutacja nie tylko znacząco ulepszy jej umiejętności, czyniąc ją prawdziwym asem w talii, ale także nagrodzi Was cennym skarbem. Te skarby to pasywne bonusy, które dodadzą Waszej drużynie dodatkowych zdolności, zmieniając oblicze każdej walki.



Dalsza podróż

Oprócz jednostek świat „Once Upon a Galaxy” pełen jest jednorazowych zaklęć, które dodają rozgrywce elementu zaskoczenia i finezji. Wyobraźcie sobie, że w kluczowym momencie rzucacie zaklęcie, które daje Waszym jednostkom potężne bonusy, odwracając losy przyszłej bitwy. A może wolicie zmniejszyć życie najsilniejszej jednostki przeciwnika do zaledwie jednego punktu, otwierając drogę do szybkiego zwycięstwa? Albo jeśli czujecie, że potrzebujecie więcej opcji, po prostu rzucacie zaklęcie, które daje Wam dodatkowy sklep. To właśnie elastyczność i możliwość zaskoczenia przeciwnika czynią te zaklęcia tak cennymi, więc nie warto ich tak po prostu odrzucać. A nuż nasza jednostka stanie się super rzadka i pozwoli nam wygrać rozgrywkę?



W tej galaktycznej grze stawką jest Wasze życie. Każda przegrana bitwa kosztuje Was jeden z trzech punktów zdrowia. Ale nie lękajcie się! Nadzieja nigdy nie gaśnie. Czasem po zwycięskiej walce macie szansę odzyskać utracony punkt zdrowia, co dodaje grze elementu ryzyka i nagrody. Nie wchodzimy w to, jak dokładnie działa utrata połówek zdrowia, bo dalej nie do końca jestem pewien wszystkich szczegółów. Ale działa.

Na początku każdej rozgrywki stajecie przed ważnym wyborem, jaki Kapitan dowodzić będzie waszym walkom. Każdy Kapitan to źródło unikatowych bonusów, które wpłyną na całą Waszą strategię. Czy wybieriecie Kapitana, który da Wam dostęp do specjalnych, super rzadkich kart, czy może takiego, który zapewni Wam dodatkowe skarby? To właśnie tutaj zaczyna się Wasza osobista opowieść. Ponieważ musimy wybrać

z czterech dostępnych, nie zawsze dostaniemy tego, którego byśmy chcieli, ale warto spróbować czegoś nowego.

W kosmosie nikt nie usłyszy Twojej muzyki

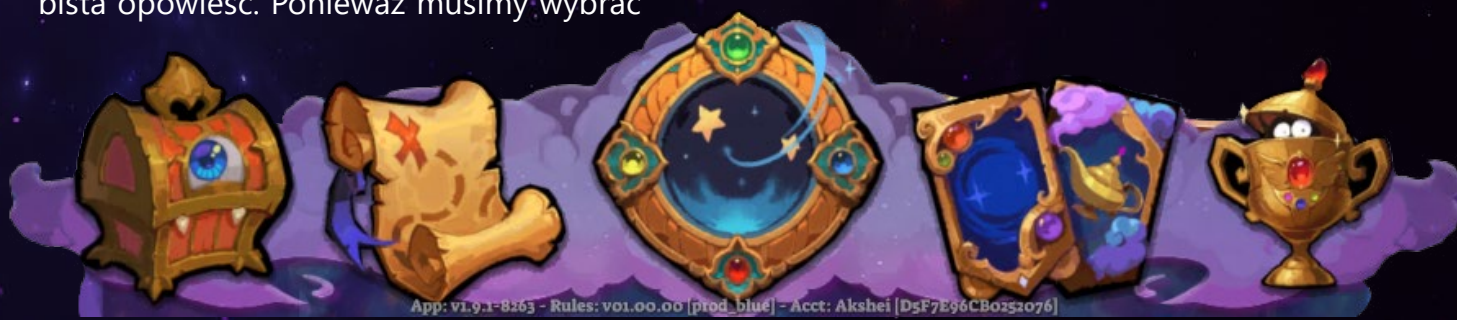
„Once Upon a Galaxy” to gra, która stawia na esencję rozgrywki, co odzwierciedla się w jej minimalistycznym, ale uroczym stylu. Grafika jest dosyć oszczędna, skupia się na kartach jednostek i zaklęć, które prezentują się naprawdę ładnie. Niestety, ilustracje nie są niesamowicie rozbudowane, a karty też nie przekazują żadnej większej historii. Widać, że jest to bardziej dodatek do rozgrywki niż coś, co do niej zachęci. Podobnie z muzyką i efektami dźwiękowymi, które są bardziej subtelnym tłem, niż czymś, co zapadnie nam w pamięć na dłużej.

Jak drogi może być wylot

Gra szanuje Wasz czas i portfel. Jest darmowa, a to, jak wiemy, uczciwa cena. Monetyzacja skupia się na opcjach, które wzbogacają doświadczenie, ale nie są niezbędne do czerpania radości z gry. Możecie przyspieszyć dostęp do kart, które składają się na talię każdego Kapitana, co pozwoli Wam szybciej eksperymentować z różnymi strategiami. Oczywiście skiny dla Kapitanów również są dostępne, pozwalając Wam nadać swojemu dowódcy unikatowy wygląd. A dla tych, którzy chcą jeszcze więcej, czeka season pass, otwierający drogę do dodatkowych nagród i wyzwań. Jeżeli gra Wam się spodoba, to warto wspomóc twórców częścią swojej wypłaty, ale nie ma żadnego przymusu.

Kosmiczna przygoda czeka!

Jedna partyjka trwa w porywach do 15 minut, co pozwala zagrać nawet kiedy nie mamy specjalnie dużo czasu. Potrafi jednak dosyć szybko stać się powtarzalna, bo nawet odblokowywane dodatkowe karty nie dają aż tak wielkiego zróżnicowania. Gra jest jednak darmowa, więc warto spróbować. A nuż porwie Was ta galaktyczna przygoda i odnajdziemy się w jakiejś potyczce wśród gwiazd!



CLOVER PIT

LET'S GO GAMBLING!



**BUDZISZ się w ciemnej celi. Czujesz, jak krata-
pod Twoimi nogami ugina się i trzeszczy przy
każdym kroku. Pod nią czeka na Ciebie długi,
bolesny upadek...**

~SoulsTornado

Rozglądasz się dookoła – w klaustrofobicznej przestrzeni znajdujesz zamkniętą komodę, brudną toaletę, stary, ledwo działający komputer i tajemnicze talizmany w gablotach. Patrząc dalej, widzisz odłączony czerwony telefon, który nie ma prawa dzwonić, a jednak czasem to robi, oraz zamknięte drzwi. Przesuwasz wzrokiem po wpłatomacie podłączonym do szafki z kluczem (oby do wyjścia z celi), upominającym się o żetony. Wreszcie Twoją uwagę przykuwa jednoręki bandyta, stojący na biurku pod ścianą – jest umazany krwią, ale działa. Wygrzebujesz z kieszeni ostatnie drobniaki. Co Ci zostało innego niż kilka pociągnięć dźwigni?

„CloverPit” to gra z gatunku rougelite z elementami horroru, określona przez jego twórców (Panic Arcade) „demonicznym dzieckiem Balatro i Buckshot Roulette”. Jej pełna wersja ukazała się na Steamie bardzo niedawno – 26 września (premiera była planowana wcześniej, ale „Silksong”). Czy okazała się jackpotem, czy może to jedno wielkie oszustwo? Jeżeli 300 000 sprzedanych kopii w 4 dni nie odpowiada na to pytanie, to mam nadzieję, że ta recenzja to zrobi. Postaram się ograniczyć spoilery do absolutnego minimum.

95% of gamblers...

Jak wspomniałem we wstępie, „CloverPit” w najbardziej lakoniczny sposób można określić mianem „symulatora jednorękiego bandyty”. Rozgrywka podzielona jest na deadline’y. Mamy 3 rundy – sesje gry na maszynie – na uzbieranie odpowiedniej kwoty i złożenie depozytu we wpłatomacie. W każdej rundzie możemy wykupić do 7 gier (oczywiście jeśli nas na to stać, nic za darmo). Automat działa podobnie do tych prawdziwych – wylosowanie minimum 3 identycznych symboli w jednej linii wypłaca adekwatną kwotę. Im rzadszy symbol i mniej prawdopodobne ustawienie, tym większa wygrana. Jeśli dasz radę zarobić na spłatę długu, grasz dalej, z wyższym progiem, aż może uda Ci się zdobyć klucz. Jeśli nie... Graczu, poznaj Grawitację. Grawitację, Graczu.

Czy to oznacza, że cała gra jest jednym wielkim hazardem, a wygrana zależy tylko od szczęścia? Nie do końca. Co rundę dostajemy kupony, za które możemy kupować talizmany. Tutaj zaczyna się warstwa strategiczna gry, ponieważ przedmioty te mogą bezpośrednio wpływać na nasze szanse, tabelę wypłat i inne aspekty rozgrywki. Mamy na nie ograniczone miejsce, więc musimy wybierać, które bibeloty w tym momencie są nam najbardziej potrzebne. Dodatkowo co deadline dostajemy telefon z wyborem pasywnego wzmocnienia, chociaż niektóre z tych połączeń brzmią podejrzenie... Ale czego się nie robi, żeby

wygrać, prawda? Jednak żeby nie było zbyt łatwo, przy późniejszych deadline'ach mamy małą szansę trafić trzy szóstki, co zeruje dotychczasową wygraną w rundzie. Miło, że możemy je spotkać dopiero wtedy, gdy powinniśmy mieć już ustaloną strategię, ale utrata całego zysku w ostatniej grze ostatniej rundy potrafi zaboleć.



I can't stop winning!

I to właściwie tyle w temacie rdzenia mechaniki, przynajmniej nie wchodząc na terytorium spoilerowe. Możemy pokręcić się po celi, pooglądać brudne tekstury, uruchomić komputer (który służy za kompendium wiedzy o talizmanach), skorzystać z toalety, ale nie mamy dużo więcej kontroli nad sytuacją. I tu chciałbym się pochylić nad pierwszym, bardzo dużym plusem gry – klimatem. Choć tytuł ma momenty, które nagle potrafią podnieść puls, nie jest to horror, w którym diaboły wyskakują na ekran na każdym kroku. To rozgrywka trzymająca w napięciu, operująca niepokojem i niepewnością. Głównym źródłem strachu jest właśnie brak kontroli oraz, w mniejszym stopniu, obecna symbolika, która wskazuje, że dzieje się tu coś bardziej podejrzanego, niż widać na pierwszy rzut oka. Warstwa audiowizualna wzmacnia te uczucia – wszechobecny syf, plamy krwi, piksele kłujące w oczy sprawiają, że otoczenie wydaje się wrogie i przytłaczające, a cichy szum przełamany surowymi odgłosami automatu wzbudza poczucie paranoi. Oczywiście, po kilku godzinach gry te wrażenia słabną, ale nigdy kompletnie nie odchodzą.

Drugim udanym aspektem rozgrywki jest sama jej pętla. Przez jej złudną prostotę, połączoną z uczuciem, które ciężko określić inaczej niż „duże liczby = duża przyjemność”, trudno odejść od automatu zarówno w grze,

jak i w rzeczywistości. Nawet po wygraniu klucza możemy grać dalej, próbując sprostać coraz większym wymaganiom, a kiedy wreszcie polegniemy, od kolejnej partii dzieli nas dwa kliknięcia. Dodatkowo, przynajmniej na początku, co chwilę odblokowujemy nowe talizmany, co daje poczucie postępu.

Aw, dang it!

Niestety, nie wszystko w grze wyszło idealnie. Spora część podejść umiera praktycznie na starcie, kiedy nasze wyniki zależą w dużej mierze od szczęścia. Pechowe pierwsze rundy prawie zawsze oznaczają szybki restart. Nie kosztuje to dużo czasu, ale bywa deprymujące (szczególnie z powodu, o którym nie mogę napisać przez spoilery). Poza tym gra w pewnych momentach bywa niezbyt jasna. Pomimo obecności samouczka i kolekcji, zrozumienie niektórych mechanik i talizmanów wymaga często metody prób i błędów. Wiąże się z tym kolejny problem – w pewnym momencie gracz trafia na ścianę, jeśli chodzi o postęp. Po kilku pierwszych wygranych gra w praktyce przechodzi do trybu nieskończonego, a zdobycie klucza wymaga pewnych specyficznych przygotowań. Sekrety w grach są jak najbardziej plusem, ale chowanie za nimi wygranej... z drugiej strony, na jednorękim bandycie tak naprawdę wygrywa tylko właściciel maszyny. Dodatkowo balans talizmanów pozostawia trochę do życzenia. Użyteczność dużej ich części jest bardzo ograniczona (lub nieistniejąca), co powoduje, że w miarę odblokowywania kolejnych przedmiotów trudność (a właściwie losowość) rozgrywki rośnie. Nie są to kwestie dyskwalifikujące tytuł, ale są jednak przysłowiową łyżką dziegciu. Na szczęście twórcy słuchają odzewu społeczności, więc kto wie, może w przyszłości te rzeczy zostaną poprawione.

Podsumowując, „CloverPit” nie jest grą idealną, ale mimo to naprawdę wciągającą i uzależniającą, jak na hazard przystało. Jeśli spodobał Wam się jej „rodzice”, jest duża szansa, że ją też polubicie. Czas, który spędziłem przy wirtualnym automacie znikł tak niepostrzeżenie, jak pieniądze przy prawdziwym. Tytuł kosztuje bez przeceny 36 złotych na Steamie, dodatkowo jest dostępny w zestawach z innymi podobnymi rogami, a jeśli nie chcecie obstawiać w ślepo, możecie również sprawdzić wersję demo.



CZARNY STAW

ZAKAZ KĄPIELI

WIOSKA pośrodku niczego, pełen burzliwych przemian wiek dojrzewania, rodzinne tajemnice oraz tajemniczy staw z nieprzeniknioną, czarną wodą. Idealne warunki, by się trochę ponudzić... albo poprzerząść.

~Ghatorr

Dziękujemy [wydawnictwu Mięta](#) za wysłanie nam egzemplarza do recenzji.

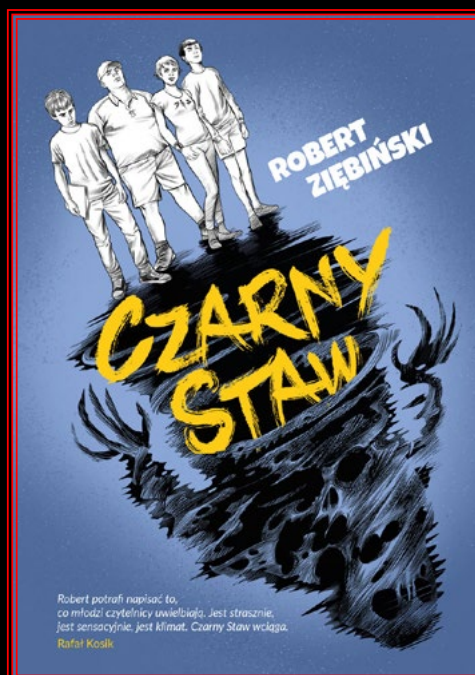
Kamil nie ma zbyt wesołego życia – i tak chaotyczny okres nastoletni zaburza mu jeszcze bardziej rozwój rodziców. Kończy się to dla niego wyprowadzką z Warszawy do wsi położonej pośrodku niczego, do babci, od której nastawienia do życia mleko samo kwaśnieje. Nic tylko się absolutnie załamać i rozkleić – albo wziąć w garść, poznać nowych przyjaciół, pocieszyć matkę i spróbować się przebić przez babciną twardą skorupę do jej serca i naprawić sytuację rodziny czy coś.

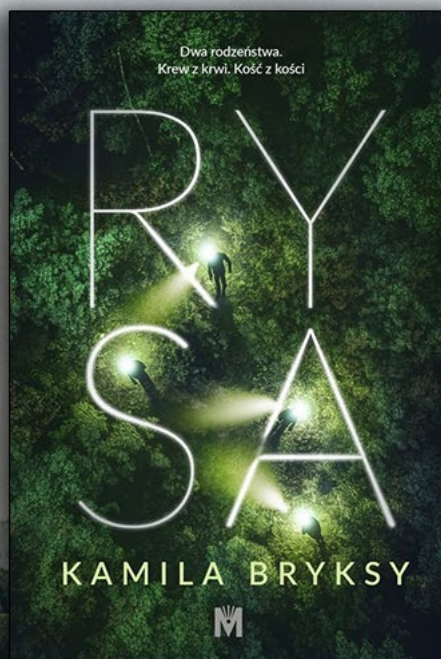
Niestety dla Kamila – kwestie obyczajowe nie są jego jedynym problemem. W okolicy bowiem znajduje się tajemniczy staw, który według opowieści lokalnych jest jakiś straszny. Ostatnia ekspedycja państwowa, która miała go zbadać, szybko uciekła, gdy

jedną z naukowczyń coś rozerwało na strzępy, a babcia wyjątkowo źle reaguje na wzmianki o nim.

Ogólnie jest to horror, ale przeznaczony raczej dla młodszego czytelnika – zawiera kilka drastycznych opisów, lecz sam fakt, że rozwiązaniem zagadki zajmuje się grupa nastolatków na wakacjach łagodzi efekt. Tajemnice ścielą się gęsto, ale są rozwiązywane dość szybko. Najmniej mi się spodobało rozwiązanie głównej zagadki – miałem wrażenie, że skok logiczny, który był do niego potrzebny nie miał odpowiednio rozwiniętej podbudowy.

Całość czytało mi się szybko i sprawnie – a przy tym na tyle wciągająco, że musiałem zakończyć całość jeszcze tego samego dnia, w którym zacząłem lekturę, bo po co dbać o zdrowe 8 godzin snu? Wszelkie uproszczenia nie przeszkadzały mi w przyjemności z lektury. Jest jeszcze kontynuacja i zdecydowanie znajduje się ona na mojej liście zakupowej – zarówno z zainteresowania tym, co jeszcze spadnie na Kamila, jak i chęci przyjrzenia się dalej zdolnościom pisarskim Roberta Ziębińskiego. Sam „Czarny staw” oceniłbym na 7/10 – solidny, przyjemny kawałek lektury, ale z kilkoma zgrzytami.





Co wydarzyło się w Bieszczadach?

To miały być beztrioskie wakacje w górach, dzięki którym miała się zacieśnić relacja między czworgiem młodych ludzi. Jednak w wyniku nieprzewidzianych zdarzeń z Bieszczad, do Gdańska wróciło ich tylko troje. Po dziesięciu latach znów spotykają dawno zaginioną dziewczynę. Dlaczego dziewczyna zniknęła przed laty? I czemu teraz wróciła? Co się z nią działo? A przede wszystkim, co się stało w Bieszczadach?

~Gray Picture

Dziękujemy [wydawnictwu Mięta](#) za dostarczenie egzemplarza książki do recenzji!

Tak przedstawia się zarys fabuły książki pt. „Rysa”, autorstwa Kamili Bryksy. Akcja tego kryminału lub thrillera przeplata wydarzenia z przeszłości, czyli wakacji w Bieszczadach, które były katalizatorem szeregu wydarzeń, których konsekwencje dościsgają bohaterów książki po latach.

W „Rysie” narracja przeskakuje pomiędzy perspektywami czterech osób: sióstr, Julii i Pauliny oraz braci, Szymona i Jarka. Dzięki temu poznajemy spojrzenia i emocje (a także ukryte motywy

i manipulacje) na wydarzenia z przeszłości i teraźniejszości z perspektywy różnych osób. Pozwala to dogłębnie poznać, jak tamte znamienne wakacje w Bieszczadach wpłynęły na poszczególnych bohaterów. Ukazanie ich myśli, dramatów i psychicznych konsekwencji jest zdecydowanie największą zaletą tej książki. Jednak z drugiej strony, stosując taki zabieg narratorski, przeplatając nie tylko różne linie czasowe, ale i perspektywy, trzeba się liczyć, że może być to dość mylące dla czytelnika. A przynajmniej wymagać odrobinę większego skupienia się przy czytaniu.

Myślę, że mogę polecić „Rysę” wszystkim fanom kryminałów lub thrillerów. Powieść pełna jest pytań, a rozwiązanie jednej tajemnicy rodzi kolejne trzy pytania, przez co była to bardzo wciągająca lektura. Plus rozdziały są krótkie, a akcja dość wartka, więc generalnie szybko się czyta. Nie jest za długa, więc myślę, że doskonale nada się teraz na jakiś dłuższy, jesienny wieczór, gdy na dworze jest zimno i pada. Choć nie powiem, jako człowiek gór miałam nadzieję na więcej opisów szlaków i górskich widoczków.



MARIONETTA

BY MIRIAM BONASTRE

CZYLI NAWET PO ŚMIERCI ŻYCIE TO CYRK

ŻYCIE w Kalgratt jest dość proste. W końcu to tylko szara nacja po wielu wojnach, w której nie można pisać słówka o istnieniu magii, a trójokich mieszkańców najlepiej zignorować. Cyrk wędrowny niespecjalnie wpisuje się w tę rzeczywistość, ale to nie rozrywka jest największym problemem. Raczej jest nim to, że cyrkowcy są martwi.

~Jelonek

Mimo, że dział fantasy Webtoona znam lepiej niż własną kieszeń, ta historia chowała się przede mną równie sprytnie, co jej bohaterowie przed rządem. Kiedy w końcu udało mi się ją dorwać, „Marionetta” autorstwa Miriam Bonastre przykuła moją uwagę



piękną grafiką, a zatrzymała przy sobie barwnymi, złożonymi postaciami i świetnym budowaniem świata magicznego, którego J.K. Rowling mogłaby tylko pozazdrościć. Nasza główna bohaterka, Julia, jest obywatelką idealną, której patriotyzm nie ugnie się nawet pod ciężarem zbliżającego się aranżowanego małżeństwa. W końcu poddając się systemowi, najlepiej służy swojemu państwu, prawda? Jej przyjaciółka, Kamille, to trochę inna historia – do tego stopnia, że postanawia uciec wraz z cyrkiem wędrownym. Przynajmniej tak może to wyglądać, skoro znika zaraz po ich pojawieniu się w ich małym miasteczku. Kiedy jednak Julia postanawia za nią gonić, szybko okazuje się, że to nie takie proste. Kamille jest już martwa, a ona szybko do niej dołączy.

Cyrk wędrowny Anthonna Gremmingera daje swoim pracownikom drugą szansę na życie. Wystarczy podpisać prosty pakt, a mogą cieszyć się nieśmiertelnością! Jedynym warunkiem, jaki został postawiony Julii, było zamordowanie właściciela cyrku, zanim minie rok. Pojawia się nieskończona lista pytań: czy każdy z cyrkowców ostrzy sztylet na Anthonna, jednocześnie bez mrugnięcia okiem korzystając z życia, które im zapewnił? Dlaczego rząd okłamuje swoich obywateli i z taką troską pilnuje, by istnienie magii nigdy nie wyszło na jaw? Skąd w cyrku wzięli się Ah'koni, czyli rasa trójokich, których sama egzystencja pozostaje tematem tabu? Czy wieczne życie w zamknięciu rzeczywiście jest darem od losu, czy tylko złotą klatką?

Żonglowanie chaosem

„Marionetta” podejmuje się bardzo odważnego wyzwania, łącząc motywy magii, rządowej opresji, rebelii i groteski, i dając radę do tego całego chaosu dorzucić również romans, komedię i problemy życia codziennego. I każdy z tych elementów wkomponowuje się w historię bez poczucia, że któryś z nich przeważa lub jest niewystarczająco rozwinięty. Fabuła nigdy nie zwalnia, więc trudno jest się nudzić; ale również nie stara się biec na tyle szybko, by czytelnik czuł się zagubiony, co jest częstym problemem webtoonów. Tajemnice wyjawiane są stopniowo, relacje między bohaterami rozwijają się naturalnie, czego chcieć więcej?

A mówiąc o postaciach, niezaprzeczalną wisienką na torcie jest sama Julia. Pewnie kojarzycie syndrom głównego bohatera, który nie ma swojego charakteru i staje się centrum danej historii bez większego powodu? Ot, żeby fabuła miała za kim podążać. Cóż, naszej protagonistce nie można tego zarzucić. Mimo że Julia została wrzucona w sam środek magicznego świata, wcale nie tak łatwo jest jej dostosować się do nowego stanu rzeczy. Wpajane jej przez całe życie zaufanie do rządu jest doskonale widoczne. W swojej upartości nie wydaje się jednak postacią irytującą, a bardzo ludzką. Całe jej życie było kłamstwem. Komu można ufać? Kto ma rację? Inne postacie również nie zawodzą, jeśli chodzi o ich wielowymiarowość, i w to musicie mi uwierzyć na słowo, a najlepiej – przekonać się sami.

Cyrk o wielu twarzach

Geniusz „Marionetty” leży w jej wspomnianej już wszechstronności, ale skoro jest to webtoon, należy poświęcić też trochę więcej uwagi wizualnemu aspektowi tej historii – a ten nie odstaje jakością od samej narracji. Autorka zdecydowanie nie idzie na skróty; każdy panel jest kolorowy i dopracowany, nawet postacie stanowiące tło nie są potraktowane po macoszemu. Lokacje naprawdę przenoszą nas do tego świata, bo Miriam Bonastre nie szczędzi na szczegółach. Zarówno cyrk, jak i odwiedzane miasta wydają się tętnić życiem, a duchowy wymiar zachwyca swoim surrealizmem. Oczywiście, nie brakuje też bardziej groteskowych obrazów, nie myślcie sobie, że „Marionetta” jest tu tylko po to, żeby zaserwować cukierkowe zabawy w cyrku. Kiedy fabuła będzie chciała, żeby atmosfera była niepokojąca, to grafika bez problemu sprosta oczekiwaniom. Wiecie, że nieśmiertelność łączy



się z tym, że jak dostaniecie kulkę między oczy, to wcale nie umrzecie...? No właśnie. Ten webtoon jest prawdziwą uczcią dla oczu, a zapewniam, że pod tym względem jestem dość wymagającym czytelnikiem.

Należy jednak pamiętać, że jakość „Marionetty” również ma swoją cenę. Pierwsze rozdziały ukazały się w grudniu 2022 roku, drugi sezon został zakończony w maju 2025... I na kolejny musimy czekać do przyszłego roku, a wcale nie wygląda na to, by historia zbliżała się ku końcowi. Każdy czytelnik webtoonów zdaje sobie sprawę z tego, że pokochanie któregoś z nich łączy się z wiecznym czekaniem, jednak zapewniam, że warto. Aktualnie można spędzić długie godziny na nadrabianiu 87 długich rozdziałów pełnych emocji i plot twistów, i nie radzę rozpoczynać lektury tuż przed spaniem, jeśli następnego dnia musicie wstać wcześniej. „Marionetta” zamknie Was w swoich szponach, nie pozwalając się z nich wyrwać, i będziecie mogli naprawdę poczuć się jak więźniowie tego cyrku.

False Paradise

Gdzie byty nadprzyrodzone
budują swoje społeczeństwo



ODNALEZIENIE się w miejscu o odmiennych zasadach, niezależnie jak pozornie komfortowym, jest wyzwaniem. Szczególnie jeśli ma się na celu ucieczkę z niego. Koreański webtoon „False Paradise” przedstawia, jak w tak nowej sytuacji zachowa się Sanho, który niespodziewanie został postawiony w roli jednego z pupili w nowym świecie.

~rain

„False Paradise” to webtoon z gatunku sci-fi, który stara się wyjaśniać nadprzyrodzone zjawiska za pomocą swego rodzaju logiki. Przykładowo rzeczy poruszające się w nieznanym sposób równie dobrze mogą istnieć w większej ilości wymiarów przestrzennych, a poziom technologii jest niepojęty. Relacje między ludźmi a bytami z tego świata przypominają to, jak ludzie traktują psy lub koty. Wszystko jest prowadzone w taki sposób, aby było sztucznie przyjemnie i bezpiecznie.

Cechą wyróżniającą głównego bohatera od typowego człowieka jest jego nadzwyczajny instynkt. Jest to umiejętność niemierzalna, ale bardzo przydatna. Poza tym nie ma on wyróżniającego się charakteru – nawet kiedy działa czynnie na świat, sprawia wrażenie obserwatora.

Fabularnie każde zdarzenie, nawet pozornie codzienne niesie ze sobą pewien niepokój nieznanego. W szczególności jest to odbierane przez pryzmat głównego bohatera, który naturalnie jest nieufny.

Unikatową cechą świata jest całkowite zaprzeczenie znanej logiki świata. Przykładowo z bardziej oczywistych rzeczy np. niebo nie musi być niebieskie. Również i rzeka może dostać nóg i sobie gdzieś pójść. Świat przedstawiony ma więcej wymiarów przestrzennych, niż człowiek może dostrzec, a wygląd rasy zwanej „Unfanthomable”, zamieszkującej ten świat, jest jedynie aproksymacją wyobrażenia ludzkiego umysłu.

Jednym z bardziej przyciągających uwagę części webtoona jest kreska. Pozornie prosty styl przekazuje bardzo dużo. Każda z ludzkich postaci niesie ze sobą konkretny, zróżnicowany kierunek wizualny.

Ponieważ świat nie musi się trzymać zasad rzeczywistości, otoczenie potrafi być niezmiennie zaskakujące. Całość oparta jest na abstrakcyjnych kształtach. W tym przypadku względnie czysta kreska pozwala na organizację wizualną poszczególnych kadrów.

Webtoon jest na razie całkiem krótki, gdyż posiada jedynie 38 rozdziałów. Sprzyja to tajemniczości całego świata. Wiele aspektów jest jeszcze nieznanymi, a czytelnik poznaje różne grupy ludzi i ich podejście do alternatywnego społeczeństwa. Jest to niecodzienny tytuł warty zerknięcia.



FESTIWAL REMCON 2026

13-15.02.2026
AMBEREXPO
GDAŃSK

amberexpo



Fundacja BT



REMCON



CO roku toruńska starówka zapelnia się licznymi fanami fantastyki, anime czy innej szeroko pojętej popkultury, a to wszystko dzięki Coperniconowi. Nasza redakcja miała przyjemność obejmować to wydarzenie patronatem medialnym. Jak możemy ocenić tegoroczną edycję? O tym właśnie przeczytacie w tym artykule!

~Gray Picture

Tegoroczna, już piętnasta edycja Coperniconu, odbyła się 18–20 września. Tym, co wyróżnia ten festiwal, jest fakt, że wydarzenia są rozdzielone pomiędzy różne budynki Uniwersytetu Mikołaja Kopernika na toruńskim Starym Mieście (i kawałek obok, bo Wydział Informatyki to chyba technicznie już nie starówka). Sprawia to, że ludzie w skomplikowanych cosplayach postaci z anime czy futrzaki w kostiumach wilka miesza się ze zwykłymi mieszkańcami Torunia, czy turystami. Pozdrawiam starsze panie dziwiące się, co ta młodzież teraz wyprawia, za każdym razem mnie to tak samo bawi.

Program Coperniconu jak zwykle był napakowany do granic możliwości ciekawymi atrakcjami, od spotkań autorskich, przez dziesiątki prelekcji na najrozmaitsze tematy, po dobrze wyposażoną wypożyczalnię planszówek czy sesję RPG. Mnie szczególnie podobała się prelekcja o ciekawostkach z życia pisarzy (moja ulubiona to ta, jak to Lema w Stanach uznano za wymysł KGB) oraz stream na żywo w wykonaniu Kasi Babis (nawet

udało mi się mieć z nią wspólne zdjęcie). Doceniam też strefę chillu w wiosce postapo, przyjemnie się leżało na oponie.

Jednak znalazło się parę gorszych stron. Wiadomo, nic nie można poradzić na pogodę, ale bardzo współczuję wszystkim wystawcom, zwłaszcza tym z pierwszej sali, którzy musieli kisić się w tym upale! Mam nadzieję, że tam przeżyliście, bo ja stwierdziłam, że muszę wcześniej zrezygnować z zakupów niż bym chciała, bo inaczej się ugotuję. Ale ponownie, z pogodą nic się nie zrobi, a wystawcy dostali wiatraki, więc byli zadbani na tyle, na ile się dało.

Copernicon ponownie udowodnił, że jest jednym z najważniejszych punktów w kalendarzu każdego fana fantastyki w Polsce. Nie pozostało nic innego, jak czekać rok na kolejną edycję. Mam nadzieję, że do zobaczenia na kolejnym Coperniconie!



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, 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

rola ofiary, jej namiętność i kochliwość nie mają tej siły, co Jagny z kart powieści. Rzućmy 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

HoyoTrain

Dreamflux Reef 2025

All aboard the fandom train!



HoyoTrain



Fundacja BT



OD jakiegoś czasu Katowice goszczą coraz częściej różnego rodzaju konwenty i imprezy popkulturowe. Nie ma czemu się dziwić, wszak i miejsca tu sporo, i miłośników tego typu atrakcji. Tym razem przybył do stolicy Śląska szczególnie pociąg, dostarczając treści związane z grami HoYoverse. Czy była to podróż udana?

~Lailyren & Hefajstos

Zdecydowanie! Wydarzenie zorganizowane przez śląski odłamek Fundacji BT, poświęcone popularnym od kilku lat grom gacha od HoYoverse Cognosphere, takich jak: „Genshin Impact”, „Zenless Zone Zero” i „Honkai: Star Rail” przyciągnął niemałą gromadkę ludzi – również tych w cosplayu!



Choo-choo!

Katowickie MDK „Koszutka” – Filia „Dąb” po kilkuletniej przerwie znowu wypełniło się rzeszą fanów, tym razem już pod zmienionym sztandarem organizatorów i w nieco innej tematyce (przedtem organizowali w tej formie konwenty MLP), ale o równie wysokim poziomie organizacji i tym samym, przytulnym odczuciu, jakiego już kiedyś dostarczały te jednodniowe konwenty. Było również widać wpływ współpracy z krakowskimi organizatorami Genshinmeeta, a o tym konwencie mamy podobnie pozytywne wrażenia.

Na odwiedzających czekało kilka atrakcji, rozłożonych w pięciu salach. Planszówki i karaoke, warsztaty oraz małe studio fotograficzne wypełniały czas pomiędzy prelekcjami. Nie zabrakło również wystawców, którzy oferowali swe tematyczne dobra za drobną opłatą – szczególnym upodobaniem szczyliły się naklejki. Stoiska rozstawione były

wygodnie na korytarzu w zajętej przez HoyoTrain połowie MDK, przez co zarówno sprzedający, jak i klienci mieli dużo miejsca na transakcje. Spragnieni i głodni mogli skorzystać z oferty zlokalizowanej w budynku kawiarni (oraz miejscowej piekarni).



Za rok znów jedziemy

Kameralność konwentu połączona z tematyką i lokalizacją sprawiły, że sobota minęła nam szybko i przyjemnie. Pozostaje mieć nadzieję, że za rok HoyoTrain znów się odbędzie, aby wnieść nieco słońca i radości do chłodnego, jesiennego weekendu. A po konwentach chodziliśmy na bossów.



RPG PEŁNA PARA!

RELACJA



SKIERNIEWICE zaistniały już na konwentowej mapie fandomu za sprawą bardzo dobrze odbieranego SkierConu, organizowanego przez cech fantastyki o tej samej nazwie. W tym roku zawitał tam nowy pretendent, stowarzyszenie Kultura Otwarta, który zorganizował konwent gier fabularnych i planszowych. I to gdzie! W zażytkowej parowozowni!

~Niezawodny Mimik & Efektywny Samael

Ogromną atrakcją całego wydarzenia, była bez wątpienia sama lokacja. Od samego wejścia na teren parowozowni czuło się ten industrialny ciężar historii. Potężne, stalowe maszyny, które niegdyś przemierzały kraj, teraz stały się niemymi świadkami naszych heroicznych sesji. Szczególnie że masa ludzi przygotowała do poprowadzenia specjalne motywy związane z pociągami. Przygotowane przez nas sesje w Vaesen również zawierały podobne elementy, które udało się lepiej lub gorzej wykorzystać.



Dodatkowo pociągi były tam również wykorzystywane. Prelekcje odbywały się w środku wagonu pasażerskiego, sesje rozgrywane były przy stolikach pomiędzy ogromnymi maszynami. A oprócz tego, można było zapisać się także na zwiedzanie całego miejsca z przewodnikiem i posłuchać skąd to wszystko się wzięło. Cały klimat dopełniały przygotowane na tę okazję pamiątki. Każdy uczestnik dostał pamiątkowy bilet wstępu, można było zaopatrzyć się w unikatowy scenariusz przygody czy klimatyczne, pociągowe kostki.

Organizatorom udało się zaprosić na wydarzenie całą masę różnych grup i niezależnych twórców związanych z RPGami, dzięki czemu program pękał w szwach. Niezależnie od tego, czy byłeś fanem mrocznego fantasy, kosmicznego horroru, czy lekkich, humorystycznych systemów, z pewnością znalazłeś coś dla siebie. Największą siłą konwentu okazali się jednak ludzie. Zarówno prowadzący, jak i gracze tworzyli otwartą i przyjazną atmosferę, gdzie każdy czuł się mile widziany.

Wymiana doświadczeń, wspólne przeżywanie przygód i poznawanie nowych, fantastycznych osób to właśnie esencja takich wydarzeń i tutaj została ona uchwycona perfekcyjnie.



Nie wszystko niestety poszło gładko jak po szynach. Przede wszystkim, nie dopisała specjalnie ilość graczy, szczególnie z rana, przez co jedna z naszych sesji się nie odbyła. Co prawda łatwo znalazłem miejsce na sesji innej osoby, która również nie miała graczy, ale jednak jest to trochę przykre. Szczególnie że mam wrażenie, że co najmniej połowa sesji z porannej tury nie znalazła odpowiedniej liczby fanów.

Kolejną kwestią jest sama lokalizacja. Choć bardzo ciekawa i klimatyczna, jej charakter narzuca pewne ograniczenia związane z wielkością. Co prawda, dalej jest jeszcze trochę miejsca do zagospodarowania, ale konieczne może być wsparcie innego miejsca kulturalnego.

Czy konwent można uznać za udany? Zdecydowanie tak! Widać, że ludzie z pasją i dobrym pomysłem mogą stworzyć wydarzenie absolutnie wyjątkowe. Niesamowity klimat parowozowni, świetni ludzie i tona dobrej, erpegowej zabawy sprawiły, że bawiłem się wyśmienicie. Jeśli organizatorzy utrzymają kurs i za rok znów dadzą sygnał do odjazdu, możecie być pewni, że będę jednym z tych, którzy kupią bilet.



KONCERT EIVØR PÁLSDÓTTIR

MELODIE FARERSKIE, KTÓRE DOTYKAJĄ DUSZY

KRAKÓW, jako dawna stolica rodzimych władców, jest jednym z głównych punktów na koncertowych mapach zagranicznych artystów. Nie ma co się dziwić – jest gdzie grać, po wszystkim można powiedzieć miasto i zjeść obwarzanka. Same plusy, również dla fanek i fanów. Tym razem do legendarnego już Klubu Studio przybyła prosto z Wysp Owczych (a dokładniej to miasteczka Syðrugøta) Eivør Pálsdóttir, artystka łącząca muzykę folkową z elektroniką oraz rockiem, której głos porusza serca i kruszy skały. I uwierzcie mi – było to przeżycie niesamowite.

~Hefajstos

Chłód i surowe piękno, nowoczesny sznyt

Zanim przyszło do występu gwiazdy wieczoru, czas uczestnikom umilały dwa supporty. Pierwszym z nich była Elinborg Pálsdóttir (tak, młodsza siostra Eivør), która udowodniła, że również ma talent oraz głos, a jednocześnie podąża własną ścieżką stylistyczną. Była to dla niej również okazja zaprezentować materiał z debiutanckiego albumu, którego premiera przypada na tegoroczny Halloween.

Drugim supportem był szerzej znany Ásgeir Trausti, islandzki piosenkarz indie folkowy. Swym małym one man show zdecydowanie zdobył serca słuchającej publiczności (oraz podsycił ogień w tych, którzy z jego twórczością byli już zaznajomieni).

To jednak występ głównej gwiazdy zebrał największy tłum – i nie ma czemu się dziwić. Eivør jest weteranką, która włada sceną zachęcając gości do wspólnej zabawy. Prezentując ze swego repertuaru najważniejsze utwory („Jarðartrá”, „Salt”, i „Tokuni”), garść tych nagranych na potrzeby serialu „The Last Kingdom” (w tym „Hymn 49”), a nawet cover „Us and Them” zespołu Pink Floyd, zapewniła fenomenalne wrażenia.

Nie płacz, że się skończyło, raduj się tym, że miało miejsce

Tak też trzy godziny minęły niczym chwila, pozostawiając wspomnienia (i mały ból nóg). Gorąco zachęcam do zapoznania się z twórczością artystki, zwłaszcza, jeżeli muzyka nordycka jest bliska Waszemu sercu. Kto wie, może na następnym koncercie bawić będziemy się razem? *Skemmtu þér!*



EIVØR

14. 10. 25 • Studio, Kraków

furu

LAILYREN

ILUSTRACJA

DESIGN POSTACI

PROJEKTY
MERCHU

DESKTOP
PUBLISHING



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



MASKARADA KRWI I TEKSTU





ZNALEZIEŃIE sobie stałego miejsca pracy może być jedną z najlepszych rzeczy w życiu – stabilność, poczucie bezpieczeństwa, rośnie doświadczenie w konkretnej dziedzinie... Gorzej jednak, jeśli taka praca wymaga ciągłych przeprowadzek, relacja z szefem przypomina toksyczne małżeństwo, a rozwiązanie umowy nie wchodzi w grę. Jeśli do tego twój chlebodawca jest wampirem – masz przechłapanie na całego.

~Ghatorr



W powieści „Drakula”, Renfield był zaledwie zamkniętym w ośrodku szaleńcem o nietypowych nawykach żywnościowych i olbrzymiej podatności na wampiryczny powab. W filmie Kirkmana ma o wiele ważniejsze zadanie – jest wiernym sługą Drakuli, dbającym o jego wygodę, dietę oraz pomagającym zwalczać jego wrogów. Sęk w tym, że po kilkudziesięciu dekadach zaczyna chcieć czegoś więcej od życia...A wampir o twarzy Nicolas Cage’a niekoniecznie jest skłonny mu to dać.

Renfield zaczyna nowe życie w Nowym Orleanie – kolejne nowe warunki, plany swojego mistrza... oraz grupa wsparcia, plus (przypadkowo i przy okazji) znajomość z policjantką Rebeccą, która uparcie ściga wysoko postawionego członka lokalnej grupy przestępczej. Ostatecznie jego dążenia do odzyskania kontroli nad własnym życiem oraz jej do zapuszkowania swojego nemezis krzyżują się – i zaczynają irytować Drakulę, który nie ma za wiele cierpliwości do swojego sługi.

Otrzymujemy tu całkiem solidny koktajl akcji, horroru i komedii – to pierwsze dotyczy przede wszystkim scen, w których przewija się lokalny świat przestępczy, a drugie części scen z Drakulą, które bez łagodzącego elementu humoru byłyby naprawdę straszne (ba, jedna czy dwie i tak są). Jeśli zaś chodzi o ostatni element, to całość jest wybitnie przerysowana – nieważne czy mowa o urywaniu komuś ręki i biciu nią ludzi, czy Drakuli dramatycznie ogłaszającym, że to on w tej historii jest ofiarą, to potrafi to rozbawić.

Siadałem do tego filmu oczekując średniaka, a dostałem bardzo przyjemny, szybki i dobrze zagrany (Cage nie bez powodu jest znany, a Shohreh Aghdashloo, lepiej znana z „The Expanse”, tutaj również błyszczy) film, który z innej perspektywy pokazuje historię Drakuli, okraszając wszystko garścią ważnych morałów o przetrwaniu w toksycznych związkach. Bardzo przyjemna niespodzianka.

GRZESZNICY

Zostań na chwilę,
i posłuchaj

KRWIOPIJCY na srebrnym ekranie czują się jak w domowej trumnie od nieco ponad stu lat (dziękujemy panowie Stoker i Murnau), mając się to lepiej, to gorzej. Byli już monstrami i arystokratami, potworami i ofiarami klątwy, kochankami i błyskotkami. A co z wędrownymi muzykami?

~Hefajstos

Pytanie to może nieco na wyrost, niemniej jednak zasadne w kontekście tego, o czym tak właściwie „Grzesznicy” Ryana Cooglera opowiadają. Twórca nie trzyma się bowiem jednego wątku czy nawet gatunku, ale ze sprawnością barmana miksuje je w niezwykle smaczny filmowy koktajl, zapewniając zarówno rozrywkę, jak i lekcję historii.

**Cut a stout blackthorn to
banish ghosts and goblins**

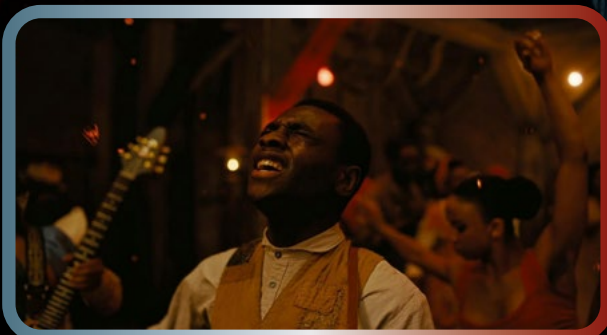
Rok 1932. Do rodzinnego miasteczka Clarksdale w stanie Mississippi powracają bracia bliźniacy, Elijah „Smoke” i Elias „Stack” Moore (Michael B. Jordan w podwójnej roli). Będąc weteranami Wielkiej Wojny i mając za sobą kilka lat gangsterskiego żywota w Chicago czasów Ala Capone’a postanawiają otworzyć bar dla swoich ludzi, by wnieść nieco rozrywki w ich życie. Rekrutują przy

tym kilkoro znajomych oraz młodszego kuzyna Sammy’iego (debiutujący w wielkim stylu Miles Caton), aspirującego muzyka.

Tymczasem pewną parę nawiedza uciekający przed łowcami Remmick (Jack O’Connell), który okazuje się być wampirem prosto z Irlandii. Wiedziony muzyką i obietnicą odzyskania wspomnień o kraju swych narodzin zbiera armię, próbując dostać się do nowo otwartego przybytku braci. Jego celem jest Sammy, który ma moc ożywiania duchów przeszłości. Tym samym rozpoczyna się walka o przetrwanie, stawką zaś losy wielu istnień.

Krwisty, lekko podpieczony

Coogler celowo wodzi widza za nos, zręcznie miksując wątki poszczególnych postaci. Dzieje się sporo, ale w żaden sposób nie przytłacza to widza. Z zapartym tchem obserwujemy więc zmagania bohaterów i antagonistów, przedstawionych pięknymi zdjęciami i plenerami południowo-wschodnich Stanów. I choć końcowy akt nieco odstaje w swym rodriguezowym stylu, to zgrabnie spina fabułę zapewniając przy tym sporo funu. Sięgajcie więc śmiało wraz z popcornem – i koniecznie przeczekajcie końcowe napisy. **Ave!**





GLITCH W KRWI  PIŁCACH

MURDER DR  NES

PRZEZ lata wampiry pojawiały się w popkulturze w wielu różnych formach, różniących się znacząco od przykładów z dzieł, w których debiutowały. Czasem różnice były mniejsze (jak choćby w kwestii nastawienia do czosnku), a czasami większe (część wampirów ze „Ślepowidzenia”), ale da się mniej więcej określić rdzeń ich cech. Teraz nadeszła pora, by go wcisnąć w roboty.

~Ghatorr

Studio Glitch Productions ostatnimi czasy ruszyło na pełną ofensywę w sieci. „The Amazing Digital Circus”, „The Gaslight District”, teraz „Knights of Guinevere” – można to lubić albo nie, ale na pewno nie da się im odmówić kreatywności i pracowitości. Jednym z ich dzieł jest też „Murder Drones”, w którym nietypowa ludność zмага się z nietypową apokalipsą...

Ludzkość wyleciała w kosmos, nauczyła się eksploatować inne planety, a potem wykombinowała, że do tego niewdzięcznego zadania można używać robotów. Sęk w tym, że gdy na jednej z planet ludzi trafił szlag, to ci nie wrzucyli ramionami i nie spisali jej na straty. Nie, te mięsne dranie wysłały na wyzwolony spod ich władzy świat nowe, specjalne drony mające na celu demontaż syntetycznej populacji. Ocalałe roboty muszą się ukrywać (za naprawdę solidnymi drzwiami), podczas gdy ich morderczy krewni latają sobie po świecie, wypijają im z przewodów płyn chłodzący, unikają słońca... brzmi znajomo? Sytuacja ulega zmianie, gdy młoda, ekscentryczna (w stopniu znaczącym) robot o znaczącym imieniu Uzi decyduje się ruszyć na wojenną ścieżkę... przynajmniej na początku.

Pilot serialu oraz jego dalszy ciąg mają pewne problemy ze spójnością – co dotyczy charakteru niektórych postaci oraz choćby celu Uzi (na koniec pierwszego odcinka złowieszco wspomina o tym, że chce ruszyć na Ziemię, by raz na zawsze załatwić sprawę planowanej eksterminacji jej gatunku). Utrudniło mi to orientowanie się od startu w tym, co się dzieje, zwłaszcza że szybko zaczynają się dziać rzeczy dziwne, przerażające, których nie powstydziliby się Lovecraft – i co zdecydowanie

pokochołem. Jedna tajemnica za drugą, stwory, przy których tytułowe Mordercze Drony wydają się normalne, trochę flashbacków... Swoją drogą, nie pomylcie się – to, że to serial animowany, nie oznacza, że jest dla dzieci. Już pierwszy odcinek z wampirycznymi robotami potrafi popalić, a potem jest tylko zabawniej.

Całości towarzyszy świetna oprawa audiowizualna – same drony są animowane w bardzo przyjemny sposób, z uroczą mimiką, a gdy dochodzą elementy bardziej lovecraftiańsko-horrorowe, wtedy animatorzy mieli okazję się wyszaleć. Również muzyka dba o zachowanie atmosfery, klimatu i podbicie adrenaliny u widza.

„Murder Drones” to jednak nie tylko horror – to też czarna komedia. Trochę mnie uwierało podejście robotycznej populacji do śmierci (jednostki są w stanie bać się o siebie, a los pobratymców mają w no... w filtrach gazu – chyba, że fabuła każe komuś się przejąć), ale to tyle.

Mamy tu sporo elementów parodii klasyków horroru, jak choćby cały odcinek z wypadem w odcięte od świata obozowisko w lesie. Sporo gagów jest dość prostych, ale (poza jednym zażaleniem wyżej) pasuje do serialu – nie odczuwałem, że psują klimat albo wchodzą w niewłaściwym momencie w drogę elementom horroru.

Zobaczyłem całe „Murder Drones” szybko, z zapartym tchem, powtarzając kilka co bardziej smakowitych scen, by się ponapawać lovecraftiańskimi elementami.

W tej sytuacji nie mogę nie polecić tego serialu – a jak ktoś nie wie, czy to dla niego, to niech chociaż spróbuje dwóch pierwszych odcinków, by zobaczyć, z czym to się je.





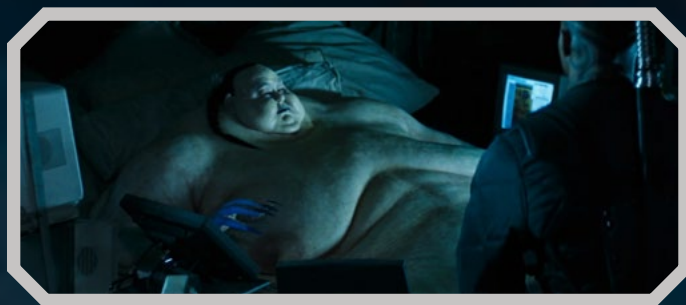
BLADE

JEDEN KIEŁ, DWA KŁY...

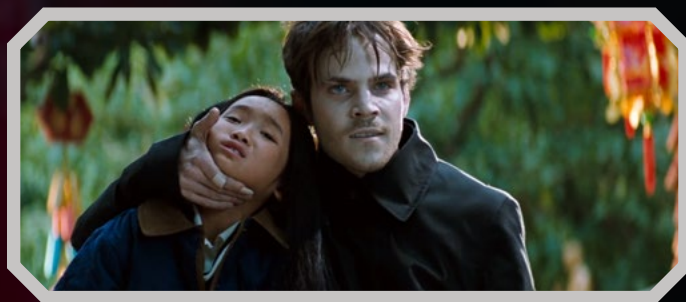
TRZY KŁY?

BLADE. Wieczny łowca. Wampirów. No oczywiście, że wampirów, w końcu ten numer mamy o krwio pijcach, a nie o pluszowych jedno-rożcach, skup się Tanatos. W każdym razie tak, Blade. Popularny na początku milenium bohater zapożyczony z komiksu pod tym samym tytułem zagościł do kin trzy razy i tę trylogię mam zamiar Wam dziś przybliżyć i samemu spojrzeć na nią bardziej krytycznym oraz analitycznym okiem niż nastoletni ja, który oglądał te filmy kiedyś w późnych godzinach wieczornych z czerwonym kółeczkiem w rogu telewizora. Zatem zapraszam, zobaczymy jak zestarzała się trylogia. I od razu ostrzegam przed SPOILERAMI do trylogii, której najnowsza część ma 21 lat.

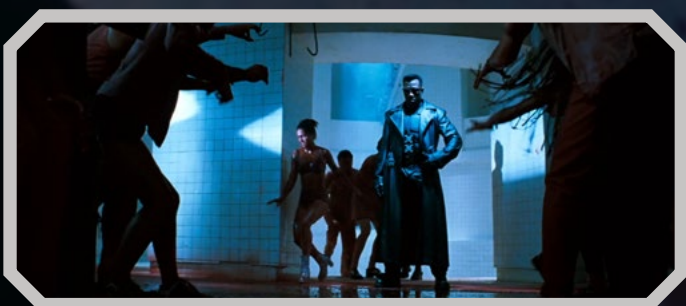
~ Tanatos



której Blade pomaga ze względu na podobieństwo do jego świętej pamięci matki (i faktu, że używa jej później jako żywej przynęty). Ta w podzięce pomaga mu opracować lekarstwo na wampiryzm (niezwykle szybko, muszę też zaznaczyć) oraz jako produkt uboczny, niezwykle skuteczną (i groteskowo brutalną) broń, która sprawia, że wampiry na dobrą sprawę wybuchają. Z czasem też dowiadują się też o tym, że wcześniej wspomniany szef oszczędzonego nieumarłaka, Deacon Frost (Stephen Dorff), planuje obudzić przedwiecznego wampirzego boga krwi „La Magrę” i w tym celu potrzebują krwi Blade’a. Dlaczego jego? Cóż, nieco Was okłamałem mówiąc, że film zaczyna się od sceny w klubie. Film zaczyna się gdy matka naszego nocnego łowcy rodzi go, sama ginąc w połogu. A ginie, ponieważ została ugryziona przez wampira. W ten sposób Blade zostaje Chodzącym za Dnia – dhampirem z zaleceniami wampiryzmu bez jego wad poza faktem, że musi wciąż pić krew lub jej zamiennik, specjalne serum, które zażywa. W każdym razie Blade daje się złapać, Frost wciela swój nieczyny plan w życie, ale, w niezwykle przyjemnej scenie finałowej, nasz wieczorny kłusownik krzyżuje jego plany w ostatniej chwili, a sam Deacon wybuchając niczym pinata. No cudnie.



Podsumowując więc: jedynka jest brudnym, wulgarnym wprowadzeniem w uniwersum, widowiskowym kinem akcji, które nie nudzi. Owszem efekty specjalne mogą wywołać dzisiaj uśmieszek politowania, podobnie jak miejscami gra aktorska czy dziury fabularne, ale mimo tego jest to soczysty kąsek.



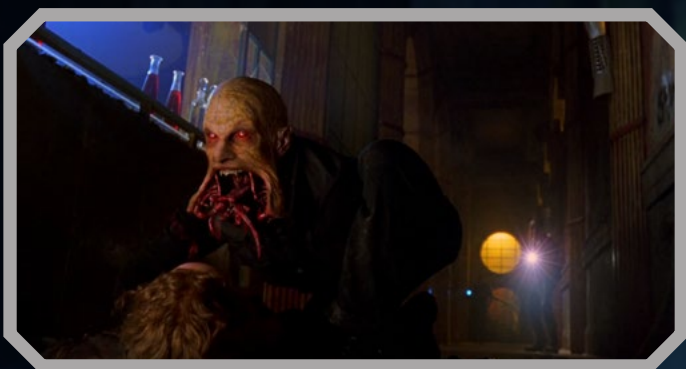
Brodząc w posoce.

A gdzie lepiej zacząć jeśli nie od początku? A jest to początek dobry, pomimo paru szczegółów, o których opowiem później. Sam film zaczyna się od kultowej sceny w wampirycznym klubie nocnym na tyłach rzeźni, w którym system zraszaczy zamiast wody podczas dropu zrasza wszystkich krwią. A wtedy zaczyna się sieczka. Jak na dobre kino akcji przystało, nasz tytułowy bohater, Blade (Wesley Snipes), przedstawia się czynem, a nie słowem i własnoręcznie wybijając dużą część nieumarłego towarzystwa, podczas gdy ta myśląca część zwiewa gdzie słońce nie dociera. Na końcu tej niezwykle efektownej bitwy zostawia on jednego, najwyraźniej znajomego mu już wampira przy życiu, aby przekazać wiadomość swojemu szefowi. Ta decyzja na dobrą sprawę odbija mu się trochę czkawką, a trochę pomoże mu się z tej czkawki wykaraskać.

Streszczając: Blade i jego towarzysz/mechanik/rusznikarz Whistler (Kris Kristofferson) walczą z wampirami od lat. Wcześniej wspomniany wampir podczas ucieczki ze szpitala dziabie w szyję hematolożkę Karen Jenson (N’Bushe Wright),

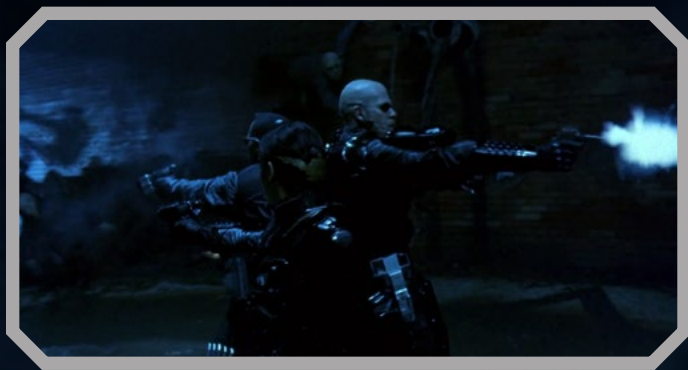
Pływając zawodowo w krwi

Czas na część drugą! Tym razem zaserwowaną nam przez Guillermo del Toro, tuż przed jego wymarzonym Hellboyem. Mając już podstawy, na których mógł budować i które mógł poprawić wedle swojej wizji, film jest nieco grzeczniejszy (przekleństw jest o połowę mniej, a sugestywne sceny praktycznie nie istnieją), choć wciąż brutalny i krwisty jak na film o krwio pijcach i ich zabójcach przystało. Moim zdaniem wychodzi to na plus, ale co kto lubi. Fabuła jest raczej dość prosta w założeniu: wampiry mutują i te mutanty (zwane Żniwiarzami) się buntują, atakując swoich konwencjonalnych kuzynów. Władca naszych nieumarłych przyjemniaczków podstawiony pod ścianą wysyła swoją córkę, zwracając się z prośbą o pomoc do ich najsukuteczniejszego wroga: Blade'a. Ten widząc, że superwampiry po wybiciu wszystkich zwykłych wampirów rzucają się na ludzi, niechętnie zawiązuje sojusz przeciwko nim, dowodząc grupą elitarnych krwio pijców, która oryginalnie była szkolona do zabicia samego Blade'a. Wygląda na to, że nasz protagonista znalazł się między kłami a szycją.



Jest tu kilka plot twistów, sporo noży w plecy (kto by się spodziewał) i przede wszystkim kilka nowych twarzy. Sama obsada wydaje się dużo bardziej profesjonalna (mamy tu choćby Rona Pearlmana czy Normana Reedusa), a na pewno lepiej poprowadzona. Zresztą scenografia i praca kamery jest także niezwykle przyjemna dla oka i jest zdecydowanym ulepszeniem względem części pierwszej. Efekty specjalne i projekty postaci, w szczególności Żniwiarze, którym nawet jest poświęcony fragment, gdzie robią jednemu z nich sekcję zwłok i pokazują jak zmutowały oraz dlaczego są bardziej odporne na konwencjonalne środki przeciw wampirom. Del Toro nigdy nie zawodzi, jeśli chodzi o potwory i efekty specjalne, „Blade 2” nie jest wyjątkiem. Moim skromnym zdaniem dwójka jest najlepszą częścią trylogii: nie bierze siebie zupełnie poważnie, jest samoświadomym tytułem, jednocześnie nie popadając w parodię, a jedynie bawiąc się miejscami z tą

świadomością i puszczając tu czy ówdzie oczko do widza. Zostawia to jedną, ostatnią część...



Tonąc w ścieku juchy

Część trzecia, „Blade: Mroczna Trójca” jest... cóż... Filmem wszech czasów. Ma fabułę i obsadę aktorską, a seans na pewno był dla mnie przeżyciem... okropnie nudnym i bolesnym. Może to fakt, że po dobrej drugiej części obejrzałem następnego dnia trzecią... Dobra, czas, aby niczym u terapeuty, wyjaśnić gdzie mnie ten film dotknął i dlaczego był to zły dotyk. Jak zwykle zaczniemy od początku. Tam, gdzie w poprzednich częściach mieliśmy przyzwyczajone sceny akcji, wampiry zamieniające się w gorący popiół pod wpływem srebra, solidną jatkę i ogólnie kino akcji, tak tutaj... Eh, uwierzcie, naprawdę ciężko się pisze to wszystko, bo to straszne krapiszczce... Tak tutaj, nasz superbohater, nieustraszony łowca wampirów Blade nagle musi uważać na to, że zabija nie tylko rzeczne potwory, ale również ich ludzkie



chowańce. Przez dwie pierwsze części nie było to problemem, ale jakoś w trzeciej części nagle FBI się zainteresowało i po zrobieniu zaskakująco skutecznego wjazdu na chatę Blade'a jakby dopuścił się oszustwa podatkowego, zwyczajnie go aresztuje. Przedtem mamy fragment niczym z History Channel po zmroku, gdzie wampiry ruszają do Syrii, w której znajdują Drakulę (nazywanego „Drake”, żeby było łatwiej dla typowego Amerykanina), a który tak naprawdę był pierwszym wampirem i wcale nie pochodzi z Transylwanii. Wracając do naszego łowcy w opalach, zostaje on naszprycowany jakimś

narkotykiem i gdy wampirza „elita”, która bardziej kojarzyła mi się z kreskówkowym Zespołem R z „Pokemonów”, niż z faktycznym zagrożeniem, miała położyć swoje pazurki na naszym protagoniście, znikąd pojawia się Ryan Reynolds i Jessica Biel cali na białą, ratujący go przed niechybną zgubą.



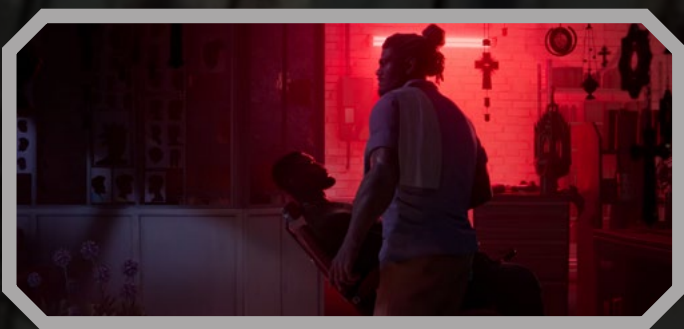
Reynolds jest na siłę śmieszny, a Biel sobie jest i też tu gra. Dość płasko warto zaznaczyć. Potem mamy więcej gadania, gdzie poznajemy resztę ekipy, z którą się nie zdążymy dobrze zapoznać, dowiemy się, jaki mają plan na zniszczenie wampirów za pomocą wirusa, który potrzebuje do działania krwi Drakuli. Jedyne dwie sceny, które mi się całkiem podobały, to ta gdzie ekipa trafia na „farmę krwi”, w której ludzie w śpiączce farmakologicznej są trzymani w wielkich workach skąd pobiera się z nich krew, całkiem ciekawe i sensowne, a jednocześnie mroczne wyjaśnienie tego, skąd wampiry mają tyle krwi. Zapewne dlatego, że jest to pomysł, który istniał już w części pierwszej, tylko nie dostał się do wersji ostatecznej. Drugą sceną jest końcówka i sama walka z Drakulą i jego kompanią. Aczkolwiek nie wiem, czy było warto się męczyć przez cały film dla tych dwóch scen. Nie, czekaj, wiem – nie było. Może to moja wina, że oczekiwałem kolejnego pełnego wrażenia filmu akcji o tytułowym łowcy wampirów, może dwa poprzednie filmy postawiły poprzeczkę zbyt wysoko, może gdybym nastawił się na średnią komedię z okropnym tempem akcji (przez pierwsze pół godziny nie działo się nic ciekawego, nawet nalot FBI był rozczarowująco płaski i mało dynamiczny), gdzie główny bohater to nie główny bohater, tylko też sobie gdzieś tam jest w tle, a na pierwszy plan wychodzi dwójka nowych „młodych, cool łowców”, to może bym się tak nie rozczarował. No chyba jasno widać, że ta część podobała mi się najmniej.

Stare szumowiny i świeża krew

Poza filmami Blade doczekał się kilku egranzacji. Pierwsza część dostała dwa lata po premierze grę na PlayStation oraz GameBoy Color. Wersja na

PS1 zyskała mieszane/negatywne oceny, gdzie krytykowane było praktycznie wszystko. Wersja na GameBoya natomiast, mimo bycia prostym klonem „Streets of Rage” doczekała się raczej pozytywnych recenzji. „Blade 2” dostał grę na PS2 oraz Xboxa, gdzie spotkał się, ponownie, z raczej letnim przyjęciem. O ile oceny były lepsze niż części pierwszej, tak nie uchroniło to studia za tę grę odpowiedzialnego przed bankructwem, jako że gra była finansową klapą. Trzecia część nawet nie dostała pełnoprawnego tytułu na konsole ani PC, zamiast tego otrzymując tylko grę mobilną, która przynajmniej została pozytywnie odebrana.

Natomiast patrząc w przyszłość: mamy zapowiedziany zarówno film, jak i grę. O filmie wiadomo naprawdę niewiele poza tym, że w tytułowego Blade’a ma się wcielić Mahershala Ali i że pierwotnie film miał pojawić się w kinach około roku temu. O grze wiadomo nieco więcej, jako że wyszedł teaser. Fabuła będzie się toczyć w Paryżu, a studiem odpowiedzialnym za grę ma być Arkane Studios, twórcy m. in. „Dishonored”. A, Blade miał ironiczne cameo w najnowszym „Deadpoolu”, gdzie ten sam Ryan Reynolds, z którym Wesley Snipes się żarł na planie „Blade: Mrocznej Trójcy” zaproponował mu ostatnią rolę jako Blade na wysypisku Disneya.



Jeśli mam podsumować trylogię „Blade”, to porównałbym ją do rodzeństwa. Jedynek to edgy 16–17-latek, który ma jednak dużo fajnych pomysłów, które nie do końca jeszcze potrafi wcielić w życie, dwójka to młody dorosły, bardziej świadomy w tym co robi, bardziej dojrzały, niemuszący rzucać tyloma przekleństwami, żeby zrobić równie mroczny projekt, a jednocześnie bardziej doświadczony, przez co lepiej wykonany. Trójka natomiast to jeszcze dziecko, które ma kilka fajnych pomysłów, kilka kiepskich, które według niego brzmią fajnie, a wszystko to trzyma się na klej w sztyfcie. W skrócie: obejrzyjcie dwie pierwsze, ostatnią sobie odpuśćcie, chyba że jesteście masochistami. Miłego ostrzenia ostrzy na białych wampirach!

VAMPIRE

THERAPIST

PRZYCHODZI WAMPIR
DO LEKARZA...



...A LEKARZ też wampir. No, właściwie terapeuta, nie lekarz, ale nie czepiajmy się słówek; jeden i drugi zajmuje się poprawianiem zdrowia innych (już czekam na komentarze o latach stażu niezbędnego do bycia lekarzem). Tak czy inaczej, w takowego tytułowego terapeuty przyjdzie się nam wcielić, by pomagać innym wampirom polepszać jakość swojego nieżycia.

~ Tanatos

Bagaż emocjonalny w trumnie zamknięty

A co za wampiry to będą! Jak można się domyślić, skoro już my, zwykli śmiertelnicy, mamy często sporo problemów, traum i ciężkich tematów do podzielenia się z naszymi zwykłymi terapeutami, to co dopiero nieumarli, którzy mają często setki, a czasem nawet tysiące lat! Już sama śmierć musi być traumatycznym przeżyciem. Z tego też powodu już na stronie sklepu i jako jedną z pierwszych rzeczy po odpaleniu dostajemy trigger warning co do tematów poruszanych w grze rzeczy typu uzależnienia, samobójstwo, wykorzystywanie seksualne czy religia. Gra moim zdaniem daje sobie dobrze radę z zachowaniem złotego środka: mówi o tych tematach z szacunkiem, na który zasługują, jednocześnie nie sprawiając, że gra jest depresyjna.

Galeria krwiopiców

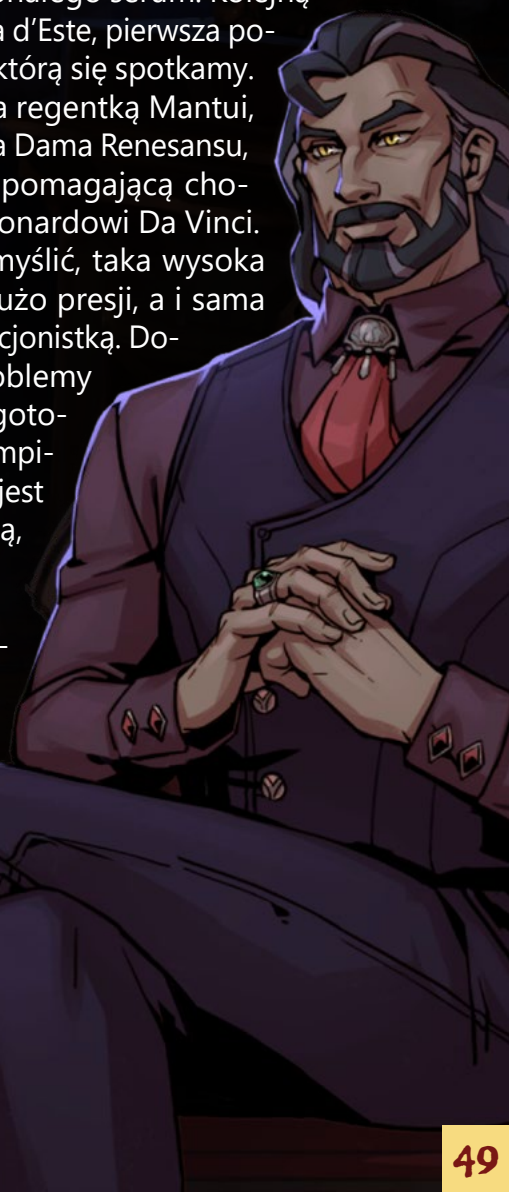
Skoro mamy trigger warning za sobą, czas na przedstawienie dania głównego gry: jej barwną obsadę, w której część jest postaciami historycznymi, a wszystkie są przynajmniej inspirowane konkretnymi ramami historycznymi, z których pochodzą.



Zacznijmy od głównego bohatera i postaci wspomagających. Głównym bohaterem jest kowboj i były bandyta, Sam Walls, urodzony w okolicach roku 1880. Po dziewięćdziesięciu latach chodzenia po lasach Ameryki w celu zrozumienia lepiej

samego siebie wyrusza on do Lipska (tego niemieckiego; gra nie dzieje się na Podlasiu, choć nie ukrywam, że byłoby to zabawne), aby zasięgnąć nauk u starszego wampira, Andromachosa, by pomóc innym wampirom, które tak jak on, zmagają się z wieloma problemami w życiu i nieżyciu. Sam jest dość przerysowany w swojej yeehaaw kowbojowości i jest nieco gapowatym, prostym człowiekiem, ale to sprawia, że łatwiej da się go polubić. Dla kontrastu natomiast Andromachos ma ponad 3 milenia i jak na wiek przystało, jest światłym, wykształconym i potężnym wampirem, bardzo wyrozumiałym i empatycznym wobec swoich nocnych pobratymców, w szczególności Sama. Nie tylko będzie nas uczył i wspierał podczas samych terapii z klientami, lecz także będzie naszym osobistym terapeutą.

A skoro o klientach mowa: w podstawowej wersji gry jest ich czterech, a z każdym będziemy mieli po cztery sesje. Mamy więc najpierw Doktora Drayne'a, 430-letniego wampira z Anglii, genialnego naukowca, który próbuje wynaleźć sztuczną krew, lecz niestety po drodze staje się uzależniony od własnego niedoskonałego serum. Kolejną klientką jest Isabella d'Este, pierwsza postać historyczna, z którą się spotkamy. Signora d'Este była regentką Mantui, znaną jako Pierwsza Dama Renesansu, mecenaszką sztuki pomagającą chociażby samemu Leonardowi Da Vinci. Jak można się domyślić, taka wysoka pozycja nakłada dużo presji, a i sama Isabella była perfekcjonistką. Dodajmy do tego problemy rodzinne i terapia gotowa. Następnym wampirem, który również jest postacią historyczną, jest Edmund Kean – angielski aktor, uważany w swoich czasach za najlepszego



i przełomowego. Jego najpopularniejsze role były postaciami Szekspira. Nic dziwnego, że w grze przedstawiony jest jako egotystyczny megalomaniak. Ostatnią postacią jest Meddy – 1804-letnia streamerka pochodząca z Irlandii z epoki brązu. Jak na wampira jej wieku i płci przez te wszystkie lata nazbierało się jej mnóstwo traum i bagażu emocjonalnego, przez co izoluje się od świata, żyjąc jako content creator. Niestety, technologia też ma własne pułapki, z czym postaramy się jej pomóc.

Ciężki Byt Terapeuty?

Jak pomagamy naszym nieszczęsnym nieumarłym w takim razie? Otóż za pomocą psychoterapii poznawczo-behawioralnej i zniekształceń poznawczych. Już po naszej pierwszej sesji z naszym mentorem poznamy pięć zniekształceń poznawczych i naszym zadaniem jest pomóc naszym gościom za ich pomocą zauważyć błędy w ich myśleniu, które zniekształcają ich postrzeganie rzeczywistości. Dochodzimy też często do centrum tych wszystkich zniekształceń, przez co, rozumiejąc lepiej swoich krwiopijców, pozwalamy im się z tym wszystkim zmierzyć i często zacząć od nowa. Z czasem poznajemy dodatkowe zniekształcenia i jako że ich wszystkich nie spamiętamy, musimy wybrać tylko cztery poza tym źródłowym, centralnym dla każdego z naszych klientów.



Ogólnie rzecz biorąc, poza dwiema minigierkami, gra to visual novela. Na dobrą sprawę nie da się w niej przegrać i jest to świadomy wybór deweloperów. Nie zmienia to faktu, że opowiedziana historia jest ciekawa, często zabawna i angażująca, więc i gra się broni sama.

Dobry słuchacz i mecenas sztuki

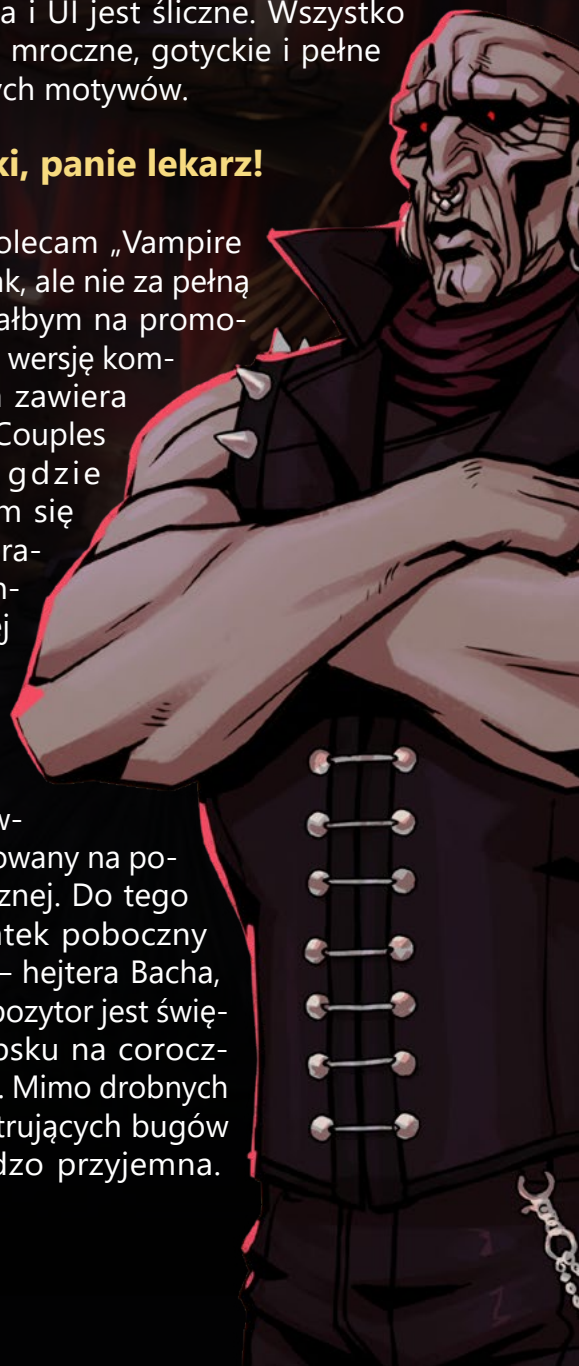
Czas na warstwę audiowizualną. Zaczniemy od najmocniejszego punktu, czyli głosów postaci.



Wszystkie postaci są naprawdę dobrze udźwiękowione, aktorzy głosowi odwalili kawał solidnej roboty. Co ciekawe, większość głosów męskich jest grana przez głównego dewelopera. I ponownie, wyszło mu to naprawdę dobrze. Muzyka jest okej. Nie na tyle dobra, żeby zapaść w pamięć, nie na tyle zła, żeby przeszkadzać. W warstwie wizualnej też jest na czym oko zawiesić. Wszystkie postaci są stworzone w bardzo czytelny, przyjemny dla oka sposób, a i UI jest śliczne. Wszystko odpowiednio mroczne, gotyckie i pełne nietoperzowych motywów.

Dzięki, panie lekarz!

Czy zatem polecam „Vampire Therapist”? Tak, ale nie za pełną cenę. Poczekalbym na promocję i kupiłbym wersję kompletną, która zawiera krótkie DLC „Couples Therapy”, gdzie przyjdzie nam się zmierzyć z terapią par, a konkretniej jednej pary wampirzych rewolucjonistów. W tym jeden z nich, ponownie, jest wzorowany na postaci historycznej. Do tego dochodzi wątek poboczny Bachhassera – hejtera Bacha, który to kompozytor jest świętowany w Lipsku na corocznym festiwalu. Mimo drobnych i czasem frustrujących bugów gra jest bardzo przyjemna. Miłej terapii!



VAMPIRE

THE MASQUERADE

COTERIES OF NEW YORK

CZY SIĘ WGRYZĆ?

CZASAMI człowiekowi potrafi się przydarzyć kiepski dzień. Bohaterowie „Coteries of New York” coś o tym wiedzą – ich kiepskie dni są równocześnie ostatnimi w ich życiu. Następnie nastaje dla nich wieczna noc.

~Ghatorr

Może i Bloodlines jest najsłynniejszą grą komputerową osadzoną w Świecie Mroku, ale nie jedyną. I biorąc pod uwagę opóźnienia związane z jej kontynuacją, fanom nie pozostało nic innego jak wypróbować inne opcje. Jedną z nich okazała się seria gier zrobiona przez polskie studio Draw Distance, której pierwszą odsłoną było „Coteries of New York”.



Gameplay jest banalny – to po prostu visual novelka, w której czasem pojawiają się dodatkowe opcje związane z klanem, do którego należy nasza

postać, ilość wypitej krwi i tego typu rzeczami. Dość szybko dostajemy też możliwość wyboru ścieżek fabularnych, w które chcemy się zagłębić, przez co by zobaczyć całość tego, co gra oferuje, trzeba podejść do niej kilka razy. Niestety, tę mnogość opcji nieco psuje dość proste zakończenie. Można temu jednak wybaczyć jeśli ma się na uwadze, że to tylko wstęp do serii.

Tym jednak, co w tej grze najmocniej przemawia jest klimat – twórcy się postarali i każda postać, grafika czy nuta muzyki wręcz ocieka atmosferą Świata Mroku i nie-żywota wampira. Gramy ofiarą niesankcjonowanej przemiany (diedzicząc przy tym moc jednego z trzech klanów), która zostaje ocalona przed egzekucją przez wysoko postawioną członkinię krwiopijczego społeczeństwa i musimy wykazać przed nią swoją przydatność. Poznajemy też z pozycji świeżego członka całą społeczność wampirów, ich zasady, moce, mamy okazję spotkać szereg barwnych postaci... Szczególnie upodobałem sobie pewnego religijnego wampira szlajającego się w okolicach kościoła i rozważającego pewne implikacje wampirzych legend czy detektywa nosferatu prowadzącego narrację rzeczy, które robi.

Bardzo istotną zaletą jest też cena – standardowa jest zawyżona, ale często spada do 15 złotych. Za taką cenę aż żal nie brać tak solidnego wstępu – zarówno do całej serii nowojorskich VNEk, jak i do Świata Mroku.

BRAM STOKER

DRAKULA

SZLACHCIC,
523 LATA, KUPI DOM

MOŻE i Drakula jest z nami od 1897 roku, ale na szczęście upływ czasu nie ma na niego takiego wpływu, jak na resztę istot – bądź co bądź, jako wampir radzi sobie z większością śmiertelnych nieprzyjemności. W jakim jednak stylu przetrwał ten okres? Zestarzał się jak ser wystawiony na Słońce czy jak szlachetne wino?

~Ghatorr

Wiek XIX był świadkiem wampiromanii – „The Vampyre”, „Carmilla”... i ostatecznie „Drakula”. Kultura Wielkiej Brytanii dała się zauroczyć bladym krwiopijcom. Wiele motywów weszło dzięki temu w kanon wiedzy powszechnej na temat wampirów, po czym zaczęło ulegać zmianom, dekonstrukcjom, rekonstrukcjom i tak dalej. Czasami dobrze jest spojrzeć na źródło.

Sam w sobie „Drakula” to bardzo przyjemna powieść epistolarna – o wszystkim dowiadujemy się z pamiętników, fonografów czy zapisków z gazet. Początek zapowiada się jak powieść podróżnicza, jednak szybko egzotyczne pejzaże Transylwanii ustępują grozie. Jonathan Harker, jego narzeczona Mina, jej przyjaciółka Lucy i grono jej absztyfikantów, profesor Van Helsing – z ich perspektywy czytelnik będzie śledzić rozwój

sytuacji. Od niepokojących zachowań bogatego hrabiego, który chce się przeprowadzić do Wielkiej Brytanii, do aktywności nadnaturalnej.

Czyta się to szybko – styl pisanie oraz mentalność ludzi się zmieniły, ale nie czyni to lektury uciążliwą. Postacie i ich przemyślenia są po prostu zajmujące – czuć ich nadzieje, strach, rozpacz czy rozbawienie, nieważne czy mowa o złamanym sercu, reakcji na dziwnego pacjenta czy grozie wywołanej pobytem w zamku Drakuli.

Ludzi, którzy poznali (albo i nie – część jest wycinana/łączona) te postacie z adaptacji, ich pierwotne wersje mogą zaskoczyć. Van Helsing jest podstarzałym profesorem, Jonathana w walce z Drakulą i PTSD wspiera miłość do narzeczonej (adaptacje krzywdzą jego charakter)... Ciekawie wypada tu sam Drakula – zakres jego mocy wykracza poza standardowy kanon wampirów. Do tego kilka jego opisów potrafi rozbawić – jak to, że dla zmylenia Jonathana ścielił mu łóżko, a zaskoczony potrafił uciekać w słomkowym kapeluszu.

W ostatnich latach Drakula przeżył renesans, gdy rozpoczęło się „Dracula Daily” – o czym mowa w artykule obok. W dowolnej formie, ale warto się z tym zapoznać.

dracula daily

W moim liście jest wampir



DRAKULI nie trzeba nikomu przedstawiać, w końcu postać ta stała się praktycznie synonimem słowa „wampir” i nadal utrzymującym się wzorem odnośnie tego, jak te istoty kreowane są w popkulturze. Jestem wielką fanką wampirów, jednak mimo takiej rozpoznawalności i wpływu na wiele dzieł kultury, dopiero niedawno miałam okazję zapoznać się z książką „Drakula”. Jest to tzw. powieść epistolarna, co bez skomplikowanych słów oznacza, że jest pisana w listach (a także fragmentach dzienników i wycinkach gazet). I to takich opatrzonych datą, więc w zasadzie można ją czytać „w czasie rzeczywistym”.

~Gray Picture

I właśnie możliwość odbioru tego dzieła w zamierzony sposób daje „Dracula Daily”. Jest to strona internetowa, na której można zapisać się do listy mailingowej, a potem dostawać maile z kolejnymi fragmentami powieści, zgodnie z tym, kiedy miały się wydarzyć. A jest to możliwe dzięki temu, że „Drakula” jest książką liczącą już swoje lata. Wydana została w 1897, więc lekko ponad sto lat temu, więc jest już w wolnym dostępie.

Taka forma poznawania (albo ponownego czytania) tej powieści ma swoje plusy i minusy. Można się poczuć, jakby wydarzenia z książki działały się dosłownie koło ciebie, ponieważ z niecierpliwością czeka się na kolejne „listy”. Serio, bardzo

czekałam na powiadomienie od Dracula Daily. Minusy natomiast są takie, że niestety w tej książce są ze dwie czy trzy dłuższe przerwy, w których czekanie na kolejne wiadomości się dłuży. Jonathan Harker, główny bohater (albo jeden z nich) niestety nie był najlepszy w kwestii regularności prowadzenia dziennika. Już nie mówiąc o sytuacji, gdy fabuła się zagęszcza, czeka się na to, co się stanie później, wchodzi się niecierpliwie w maila... A tam tylko telegram! I jak teraz żyć, trzeba czekać do kolejnego dnia.

Akcja „Drakuli” rozgrywa się od 3 maja do 7 listopada, więc niestety tegoroczna edycja zbliża się do końca, ale jeszcze można złapać się na samą końcówkę albo zapisać się do newslettera i mieć miłą niespodziankę za rok!



EQUINOX
TIMES