

Equinox TIMES X

SPOTKANIA Z KOSMITAMI

Z archiwum popkultury

PREDATOR: BADLANDS

Łowca w poszukiwaniu rodziny

SCUM & VILLAINY

Zrobieni na szaro

SPACE WARLORD ORGAN TRADING SIMULATOR

Dawca płakał, jak sprzedawał

WESPERTYNA

Ruszajmy w ostatnią drogę

DISPATCH

Pogotowie bohaterskie, słucham?

NA NOŻE

Przyziemna zbrodnia, boska kara



Spis treści

RECENZJE – FILMY I SERIALE

Na noże 3: Żywy czy martwy.....	4
---------------------------------	---

RECENZJE – GRY

Dispatch.....	6
Pyre.....	8

RECENZJE – LITERATURA

Szamanka od umarlaków.....	10
Wespertyna.....	11
The Game Master's Handbook of Proactive Roleplaying.....	12

PUBLICYSTYKA

Antagonizmy Malva – GMS.....	14
------------------------------	----

TEMAT NUMERU

Predator Badlands.....	22
Psycho Goreman.....	24
Killer Klowns From Outer Space.....	26
Scum & Villainy.....	28
Scrapland.....	30
Space Warlord Organ Trading Simulator.....	34
Dzieci czasu.....	36
Zwierzęta w kosmosie.....	38
Kosmiczna Szybka Piątka.....	40

Naczelnia czasopisma i szef działu DTP: Lailyren

Szef działu korekty: Solaris

Szef działu redakcyjnego: Ghatorr

Redaktorzy: Hefajstos, Malvagio, Samael & Mimik

Korekta: Magda B, Midday Shine, SoulsTornado

Opracowanie graficzno-techniczne: Gray Picture, Tanatos

Archiwum: Catkitty

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

Witajcie, drodzy Czytelnicy!

Patrząc nocą w rozgwieżdżone niebo zastanawialiście się może, czy jesteśmy sami we Wszechświecie? O tym, jakie formy życia są tam, daleko w innych galaktykach i jak wygląda ich codzienność? Oraz o tym, czy da się tam dolecieć w mniej niż dwanaście parseków...?

Od tego właśnie jest popkultura, wypełniona pod brzegi science-fiction (z mieszanką innych gatunków), gdzie autorzy i autorki pochylają się nad tym niezwykłym zagadnieniem. Tak jak Adrian Tchaikovsky w swoich „Dzieciach czasu” albo Stephen Chiodo w „Morderczych kłownach z kosmosu” – o których opowiadamy w tym numerze!

Ale kosmici to nie wszystko, dlatego poza tekstami poświęconymi tematyce mniej lub bardziej niezidentyfikowanych obiektów mamy również recenzję trzeciej odsłony filmowej serii „Na noże”, wnikliwe spojrzenie na antagonistkę z fenomenalnego „Hollow Knight: Silksong” oraz naszą ocenę niezwykłego „Dispatch”.

Jeśli też jesteście spragnieni niecodziennych spotkań, zapraszamy Was do zainteresowania się najbliższymi wydarzeniami, nad którymi pełnimy patronat medialny: „Zjava” (Warszawa, 23-25 stycznia), Festiwal Remcon 2026 (Gdańsk, 13-15 luty), Bykon (Bydgoszcz, 21-22 marca) i Śląskie Dni Fantastyki (Chorzów, 11-12.04). Bykon aktualnie poszukuje wolontariuszy, więc jeśli jesteście zainteresowani możecie wypełnić tę ankietę: <https://www.bykon.pl/zostan-wolontariuszem/> – serdecznie zachęcamy!

Nie przedłużając, zapraszamy do przyjrzenia się niezwykłym kulturom z innego świata, które dla Was opisaliśmy.

Miłej lektury!

~Lailyren

Okładka wykonana przez [Betidraws](#).

Źródło grafiki tła dla stron: [14-19](#), [22-23](#).

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

Nasza strona
> klik <

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



Nie w mojej
parafii!

Żywy czy martwy
FILM Z SERII
— „Na noże” —

SERIA „Na noże”, czyli chyba najpopularniejszy kryminalny cykl od Netflixa, doczekała się niedawno trzeciej odsłony, czyli „Żywy czy martwy” („Wake up dead man”). Czy streamingowemu molochowi udało się dowieść dobry film? Czy może jest to kolejny slob nie warty obejrzenia?

Gray Picture

W tej odsłonie film zabiera widza do małej parafii, gdzieś na małej wsi w okolicach Nowego Yorku. Nasz główny bohater, czyli Jud (grany przez Josha O’Connora), młody ksiądz wysłany tam za karę za uderzenie wyjątkowo irytującego diakona, musi znosić jeszcze bardziej irytującego i pełnego zawiści księdza, który dowodzi tą parafią. W ogóle, moim ulubionym podsumowaniem tej serii, które widziałam w internecie i pozwolę sobie ukraść, było że zanim film przejdzie do zagadki kryminalnej, trzeba wytrzymać godzinę przedstawiania najbardziej irytujących ludzi na świecie. Tutaj jest kilka postaci, które zaciekle walczą o zaszczytny tytuł najbardziej wkurzającego, ale w mojej opinii na czele tego wyścigu jest Cy, czyli typ z ambicjami na prawicowego polityka i influencera, który nie rozstaje się ze swoim telefonem na absurdalnie głupio wyglądającym uchwycie do stabilizacji przy nagrywaniu, jakkolwiek to ma się profesjonalnie nazywać.

No, ale kończąc tę małą tyradę i wracając do fabuły „Żywego czy martwego...” Jud zostaje przeniesiony do nowej parafii, gdzie musi znosić zachowanie starego księdza, Monsignora Jeffersona Wicksa, którego pełne nienawiści kazania sprawiają, że oprócz najbardziej zagorzałych wielbicieli księdza, wszyscy wierzący przestają chodzić na msze.

Jak to bywa w kryminałach, w końcu musi zadziać się zbrodnia! W czasie nabożeństwa z okazji Wielkiego Piątku umiera Monsignor Jefferson. Podejrzenia błyskawicznie padają na Juda, jako że nie tylko miał sposobność, ale i motyw, żeby zabić starego księdza. I gdy już wydaje się, że nie ma nadziei dla Juda, na scenę wkracza światowej sławy detektyw Benoit Blanc (Daniel Craig)!

Tak więc przez resztę filmu będziemy oglądać poczytania tej dwójki, gdy zbierają poszlaki, żeby znaleźć prawdziwego zabójcę księdza,

starając się mocno ignorować, jakie to głupie, że w sprawę o morderstwo może się tak po prostu mieszać prywatny detektyw i główny podejrzany. Ale to tylko pierwsza z całego szerokiego morza głupotek w tym filmie.

Ponieważ seria „Na noże” od początku była, lekko mówiąc, dość głupiutka. Trzecia część podobała mi się zdecydowanie bardziej, niż druga, ale jest też chyba najbardziej głupiutką z całej serii. Na szczęście dla oceny tej produkcji, te wszystkie głupoty mnie bawią. (Najbardziej scena z wanną zielonego slimu, znaczy „kwasu”). Zagadka nie jest wyjątkowo ambitna, wręcz wybrali najbardziej oczywistą postać na bycie mordercą, a pełne wyjaśnienie tego, jak potoczyła się zbrodnia jest wręcz absurdalnie śmieszne. Równie zabawna jest absurdalna liczba nawiązań (lub wręcz cytatów) do „Władcy Pierścieni”. Jeśli mi, która oglądała „Władcę”, tylko jak to brat wybiera film, udało się wyłapać cztery takie nawiązania, to coś to mówi.

„Na noże: Żywy czy martwy” zdecydowanie nie jest ambitnym kryminałem. Wręcz przeciwnie, jest bardzo głupiutki i ironiczny. Więc jeśli chcecie obejrzeć porywający kryminał, z intrygującą zbrodnią i niespodziewanymi zwrotami akcji, to niestety musicie szukać dalej. Ale jeśli szukacie czegoś lekkiego, nie za mądrego i dość śmiesznego, to ten film będzie się idealnie nadawać.





„<X> zapamięta to” – jeszcze nie tak dawno liczne gry Telltale straszyły (albo zachęcały) takimi napisami po podjęciu ważnych wyborów w swoich licznych grach. Od pierwszego sezonu growego „The Walking Dead”, które rozpoczęło popularność tego typu rozrywki upłynęło 14 lat, zespół się trochę rozszedł...

~Ghatorr



Sukces ma wielu ojców

Minęły lata, dawni członkowie Telltale porzucili się do innych studiów – a w międzyczasie renesans przeżywał gatunek superbohaterski. „The Boys”, „Invincible”, niezliczona ilość filmów Marvela czy DC, komiksy, gry – nic tylko brać i wybierać. Ostatecznie oba te czynniki połączyły się w Dispatch – debiutancką grę studia AdHoc.

Kalifornijski superbohater, Mecha Man, ma pewne problemy. Przede wszystkim – superzłoczyńca Shroud, który zabił jego ojca, jest na wolności

i knuje jakieś nieczne plany razem ze swoją bandą niemilców. Z tym wiąże się jeszcze dodatkowa kwestia, że w trakcie jednego ze starć Shroud zniszczył robotyczny strój naszego protagonisty – a że ten jest pozbawiony supermocy, na rekonstrukcję go najzwyczajniej w świecie nie stać, jedyną opcją wydaje się przejście na emeryturę. Ach, ostatnim z problemów jest prawdziwe imię Mecha Mana – Robert Robertson III (tak, jego rodzina już przez trzy pokolenia dręczy swoich pierworodnych w ten sposób).

Alternatywa przychodzi w postaci dobrotliwej, potężnej i przyjaznej dla oka bohaterki Blonde Blazer, która oferuje Robertowi kilka drinków, pocieszenie i ofertę pracy – miałby zacząć pracę jako dyspozytor w organizacji nadzorującej superbohaterskie wyczyny. Dostałby własny zespół, mógł pomagać ludziom posyłając odpowiednich agentów w odpowiednie miejsca, a do tego wszystkiego sfinansowano by odbudowę jego stroju. Żyć nie umierać! Oczywiście, problemy się nie kończą...

Takich dwóch jak nas trzech...

Najważniejszym problemem jest zespół Roberta Robertsona – Zespół Z, element programu rehabilitacji złoczyńców. Każdy jeden z jego członków stanowi bardzo barwną osobowość... sprawiając solidne problemy naszemu protagoniście. Nie ma tu nudnej postaci – każdy jest świetnie zaprojektowany wizualnie, doskonale zagrany, ma swoje szczególne

wątki i motywy (choćby niewielkie). Najważniejszymi postaciami w grze (przynajmniej biorąc pod uwagę liczbę scen... czy wątki romansowe) są wspomniana już Blonde Blazer oraz Invisigal – złośliwa astmatyczka... której mocą jest niewidzialność na czas wstrzymywania oddechu. Poza nimi mamy choćby absolwenta Harvardu, który umie zmieniać się w nietoperza, dosłowną demonicę, Golema, ognistego Flambae mającego na pieńku zarówno z Robertem, jak i z Mecha Manem... Ciekawym dodatkiem jest też tutejsza wersja Supermana – odmienna zarówno od swojego pierwowzoru, jak i jego dekonstrukcji czy przeinaczeń z „Boysów” czy „Invincible’a”. Jes uroczo niepasująca do zwykłych mieszkańców Ziemi, aczkolwiek mająca dobre intencje.



Całą tą barwną bandą będziemy lepiej poznawać – i rozsyłać po Los Angeles – na dwa sposoby. Część gry to praktycznie gra typu Visual Novel – z tym, że zamiast statycznych planszy z dialogami mamy bardzo ładnie zanimowane sceny, wyglądające jak żywcem wyjęte z porządnego serialu. Co pewien czas wybieramy opcje w dialogach, niektóre są oczywiście o wiele ważniejsze od reszty i mają wpływ na zakończenie gry albo drugą połowę rozgrywki.

„Halo? Kot mi utknął na drzewie...”

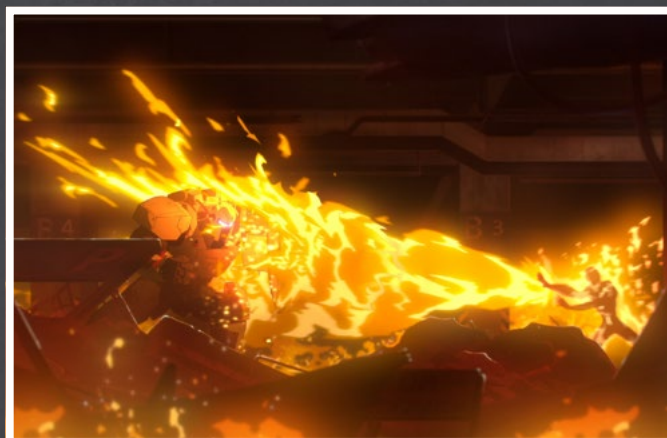
Mowa tu oczywiście, zgodnie z tytułem i nową pracą Roberta, o rozsyłaniu naszych byłych złoczyńców po mieście. Gdy gra wchodzi w ten tryb, naszym oczom ukazuje się Los Angeles, w którym co pewien czas wyświetla się ikonka wezwania. Po jej wybraniu możemy przejrzeć zadanie, potencjalne problemy, i zdecydować, kogo tam wysłać. Nasi wybrańcy udają się na miejsce, chwilę tam siedzą, odnoszą sukces lub porażkę i wracają do siedziby na kawkę i pączka. Oczywiście, szybko się zaczynają pojawiać komplikacje – wezwań jest sporo, nasi bohater-złoczyńcy nie zawsze się nadają do wszystkiego, mogą ulec wypadkowi...

Na szczęście ekipę możemy szkolić – rozwijając statystyki i specjalne zdolności, jak na przykład pozwalając Flambae’mu latać (znacząco skracając czas spędzony w drodze z miejsca na miejsce) czy nadrabiając braki kadrowe kopiami Golema. Opcji jest sporo, kombinowania jeszcze więcej i czasami trzeba się pogodzić z porażkami albo z olaniem zgłoszeń. Szczególnie, że niektóre wybory z Visual Novelowej części gry potrafią czasami nas kopnąć w kuper, sprawiając, że ktoś z ekipy odmówi przyjscia do pracy, albo po prostu będzie gorzej pracował. Gra pozwala świetnie się wczuć w rolę Roberta – zarówno on, jak i ja wściekaliśmy się w tym samym czasie.

Ja chcę jeszcze raz!

Audiowizualnie ciężko mieć jakiegokolwiek zastrzeżenia. Aktorzy głosowi są z najwyższej półki – szczególnie rzuca się w oczy (albo raczej w uszy) Laura Bailey w roli Invisigal. Grafika, jak już wspominałem, jest naprawdę ładna – porządny komiks wprowadzony w płynny ruch. Przyjemnym smaczkiem jest też muzyka – zwłaszcza nagrany na potrzeby jednej bójki utwór „HOES DEPRESSED”. Zresztą, mamy w grze postać gwiazdy popu, którą gra prawdziwa (youtube’owa) gwiazda popu...

Trudno wspomnieć o jakichś większych wadach (no, może poza tym, że z panią demonicą nie ma romansu, widziałem w wielu miejscach internetu przelewane przez to łzy). Fabuła, postacie, grafika, muzyka, gameplay, humor – wszystko to składa się w świetną, spójną i bardzo przyjemną całość. Biorąc pod uwagę, że gra dosłownie kończy się kilkoma bardzo poważnymi wyborami, a wyniki finansowe raczej dają AdHoc powody do zadowolenia, bardzo liczę na ciąg dalszy – z radością wróciłbym do Los Angeles, by nadzorować jeszcze kilku dziwaków chcących skończyć z przestępczym życiem i przysłużyć się społeczeństwu.





Odwróć tabelę, Oskarżyciele na czele

SPORT jest z nami od początku historii. Już w starożytnej Mezopotamii uprawiano zapasy, w Egipcie, Irlandii czy na terenach obecnego Meksyku grano w różne rodzaje gier z piłkami, w Konstantynopolu jarano się wyścigami konnymi... Nawet jeśli człowiek się tym nie interesuje, to trudno sporty ignorować. Zwłaszcza, jeśli jest się skazanym na wygnanie i wyjście prowadzi przez bramkę przeciwnika.

~Ghatorr

Ludzie z Supergiant nie robią słabych gier. „Bastion”, „Transistor”, teraz obie części „Hadesa” – za każdym razem przykuwają uwagę graczy dopieszczoną mechaniką, intrygującym tłem fabularnym i świetną estetyką. Nie inaczej jest z „Pyre” – ich trzecią grą wydaną w 2017 i będącą... fantasy grą sportową o zacięciu religijnym i posmakiem visual novel.

W fantastycznym świecie przedstawionym w „Pyre” łatwo załatwić sobie karę wygnania z cywilizacji – protesty, umiejętność czytania, wstawienie się za niewłaściwym przestępcą... Wszystko to i wiele innych rzeczy kończy się wywaleniem do dziwacznej krainy, z której nie ma powrotu. No, z jednym wyjątkiem – istnieją rytualne starcia, które pozwalają wybranej osobie wrócić do domu. Postać, w którą się wcielamy, sama nie może grać, ale może poprowadzić zespół.

Na pewno jedną z większych zalet gry jest spora i ciekawa obsada. Postacie, zarówno z naszej

drużyny, jak i oponentów, to kolorowa, interesująca i fascynująca banda, z którą łatwo się żyć. To, kogo pošlemy do cywilizacji i w jakiej kolejności ma wpływ na historię oraz dostępne zakończenie. Co więcej, przez mechanikę wysyłania naszych graczy musimy umieć korzystać ze wszystkich postaci – w końcu chcemy dać ulubieńcom szczęśliwe zakończenie, tracąc ich z drużyny.

Same mecze to szybkie i ekscytujące starcia 3 na 3, w trakcie których próbujemy przetransportować piłkę do płonącego stosu przeciwnika, by go zgasić. Ruchy specjalne, zarządzanie kondycją, usuwanie (na kilka sekund) oponentów z boiska... Jest nad czym siedzieć.



„Pyre” to gra nieortodoksyjna – zbyt zręcznościowa dla fanów visual novelek, mająca sporo gadania, jak na grę sportową – ale na pewno bardzo dobra. Fajne postacie, fascynujący świat, ciekawe mechaniki... czego chcieć więcej?



Zjava

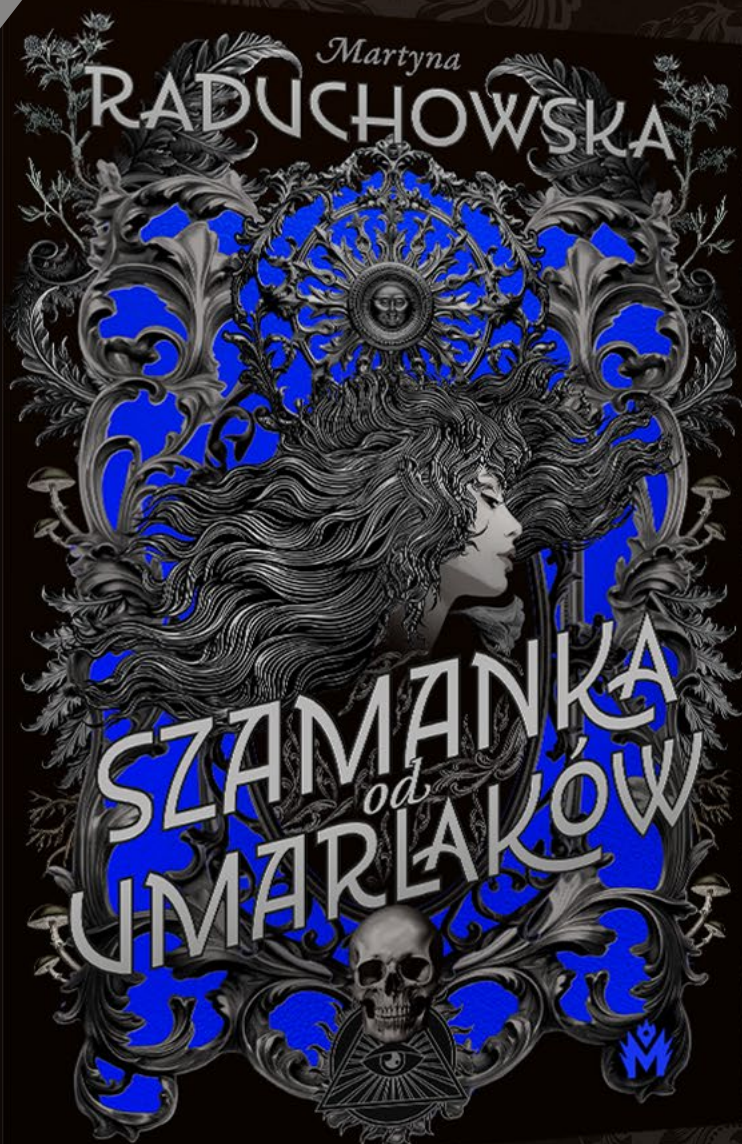
WARSZAWA:
RPGI,
LARPY,
PLANSZE!



Zjava

23-25 stycznia

Zjav się, Baw się!



CIEŻKI jest żywot dziedziczki magicznego rodu. Olbrzymie oczekiwania, zamieszanie w politykę praktycznie od narodzenia, ciężka edukacja oraz oderwanie od normalnego społeczeństwa – a to tylko początek problemów... Zwłaszcza, jeśli nie ma się talentu magicznego. Albo, co gorsza, ma się kompletnie inne zdolności.

~Ghatorr

„Szamanka od umarłaków” to pierwszy tom serii o tym samym tytule, opowiadającej o przygodach Idy Brzezińskiej – spadkobierczynie dumnego magicznego rodu... która nie potrafi utrzymać w sobie ani odrobinki magii. Jak można się łatwo domyślić, utrudnia to zostanie porządną czarownicą, co w sumie Idzie nie przeszkadza, bo wolałaby mieć normalniejsze życie. Niestety dla niej, los obdarzył ją jednak zdolnościami widzenia zmarłych, co wiąże się z jeszcze innymi obowiązkami i wymaganiami.

Próby ogarnięcia sobie normalnego życia – średnio ciekawe – szybko ustępują miejsca nieplanowanemu kursowi pracy medium oraz problemom wywołanym przez jedną z pierwszych wizji. Intryga jest całkiem ciekawa i przez cały czas towarzyszy jej kusząca nuta tajemnicy. Średnio jednak polubiłem główną bohaterkę – w kilku miejscach jej wybiórczy sceptycyzm mnie drażnił, szczególnie, gdy potem strzelała focha (panie Duchu, święcie wierzę, że robiłeś co mogłeś, by pomóc).

Bardzo ciekawym dodatkiem do książki jest opowiadanie „Maszkarada”. Ma odmienny klimat od reszty tomu – zamiast intrygi z umarłymi, mamy tu knucia magiczno-polityczno-alchemiczne z wyraźnie zaznaczonymi stawkami i sprytnymi rozwiązaniami. Prequelowy tekst pozwala lepiej poznać magiczne środowisko, rodzinę Idy oraz niektóre ze zdolności, którymi szczyci się jej rodzina.

Książka jest przyjemna, ale bywa męcząca – mam wrażenie, że na dosłownie każdej stronie dałoby się usunąć zdanie czy dwa, których rolą jest tylko popisywanie się (skądinąd bardzo ładną) polszczyzną. Zabrałem się jednak już za kolejne części cyklu – i teksty o nich powinny się pojawić w kolejnych numerach. Czytam to ze sporym zainteresowaniem, co najlepiej powinno świadczyć o mojej ostatecznej opinii na temat pierwszego tomu.

Za dostarczenie książki do recenzji serdecznie dziękujemy [Wydawnictwu Mięta](#).

Wespertyna

Duszna postapokalipsa

KWESTIA istnienia duszy stanowi dość ważny element wielu religii na całym świecie, podważany przez sceptyków. Mieszkańcy fantastycznego świata z „Wespertyny” mają się o tyle dobrze, że mogą być stuprocentowo pewni, że dusze istnieją... i o tyle źle, że mogą zrobić krzywdę żyjącym.

~Ghatorr

Margaret Rogerson, znana w Polsce też z „Magii Cierni”, postanowiła zasewrować czytelnikom uniwersum, w którym doszło do iście apokaliptycznego wydarzenia — pewien nieszczerze mądry jegomość za bardzo mieszał w magii i badaniach zaświatów, przez co te drugie... najzwyczajniej w świecie zniszczył. Od tego czasu każdy tragicznie zmarły, który nie został poddany odpowiednim rytuałom, może wrócić. Zadało to ciężki cios cywilizacji, ale od wyniszczającej wojny z trupami minęło kilka wieków i życie wróciło do normy.

Praca przy trupach nie powinna wymagać nadmiernie rozbudowanych zdolności społecznych — co mniszce Artemizji nad wyraz pasuje. Nie rozumie ludzi, zwykła gadka-szmatka przekracza jej możliwości, i ogólnie najchętniej spędziłaby życie, odprawiając zmarłych na

tamten świat. Niestety dla niej, nagły atak opętanych żołnierzy na opactwo, w którym przebywa, kończy się dla niej nawiązaniem kontaktu z potężnym upiorem i zmusza do zbadania sprawy.

Ku mojemu miłemu zaskoczeniu, nie jest to romantasy, a zwykłe fantasy dla młodych dorosłych. Ostatnimi czasy czytałem kilka książek, w których romans dopchnięto na siłę nogą, i obawiałem się, że Artemizję też to spotka — ale, mimo że spotyka wiele ciekawych postaci i (chcąc nie chcąc) musi się zmienić w toku historii, to sprawy sercowe nie zaburzają akcji.

Samą Artemizję można polubić albo zniełubić — jest bardzo specyficzną postacią, o zerowych zdolnościach społecznych, co potrafi prowadzić do frustrujących (czytelnika i inne postaci) momentów, ale osobiście śledziłem jej żywot z zainteresowaniem. Dobrze z nią współgra ładnie zbudowany świat — nie ma tu przesytu informacji, nadmiernie rozbudowanych reguł czy niepotrzebnych detali.

Wszystko to świadczy o pewnej elegancji — Rogerson napisała tyle, ile powinna, nie dodając niepotrzebnych wątków czy szczegółów. Nie obraziłbym się jednak gdyby całość była mroczniejsza, ale i tak czytało mi się przyjemnie.

THE GAME MASTER'S HANDBOOK OF PROACTIVE ROLEPLAYING

**ZMIENŃ STYL GRY
BAW SIĘ LEPIEJ!**

CZY zdarzyło Wam się kiedyś, że jako Mistrzowie Gry czuliście się niczym pociąg ciągnący za sobą wagony pełne pasywnych pasażerów? **Dziś** przyjrzymy się poradnikowi, który bierze na warsztat temat grania proaktywnego. **Jest to styl** rozgrywki bazujący bezpośrednio na celach wyznaczonych przez samych graczy, a nie na scenariuszu przygotowanym z góry przez prowadzącego.

~Samael & Mimik

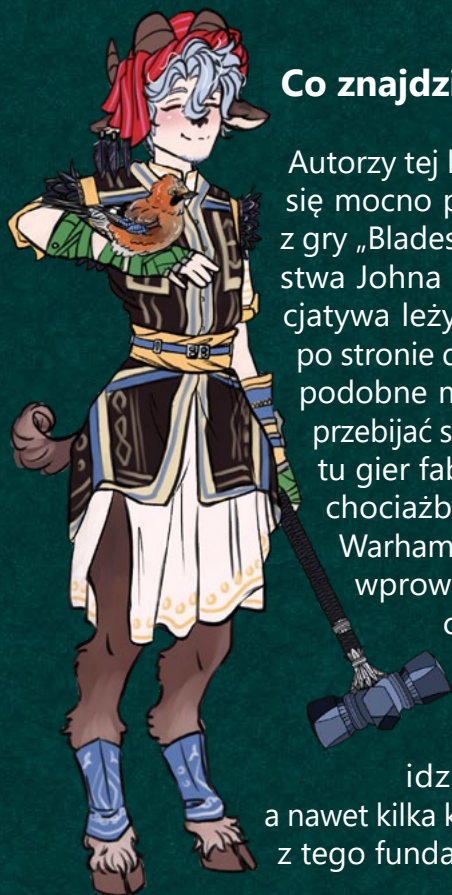
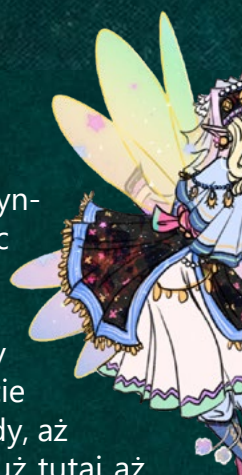
Co znajdziemy w środku?

Autorzy tej książki zainspirowali się mocno podejściem znanym z gry „Blades in the Dark” autorstwa Johna Harpera, gdzie inicjatywa leży niemal całkowicie po stronie drużyny. Co ciekawe, podobne mechaniki zaczynają przebijać się do głównego nurtu gier fabularnych. Widać to chociażby w czwartej edycji Warhammera Fantasy, gdzie wprowadzono mechanikę celów krótko i długoterminowych dla postaci. Omawiany dziś podręcznik idzie jednak o krok, a nawet kilka kroków dalej, czyniąc z tego fundament całej zabawy.

Książka prowadzi czytelnika bardzo płynnie przez kolejne zagadnienia, tworząc logiczny ciąg tworzenia kolejnych elementów potrzebnych nam do zabawy. Zaczynamy od Celów Postaci, by następnie przejść przez Frakcje, Postacie Niezależne, Lokacje, Konflikty, Nagrody, aż po Spotkania Losowe, które nie są już tutaj aż tak losowe. Taka kolejność nie jest przypadkowa. Każdy kolejny rozdział nadbudowuje treści przedstawione w poprzednim, tworząc spójną sieć powiązań. Dodatkowo, na samym końcu mamy przedstawienie od A do Z jak stworzyć wszystkie potrzebne elementy, na jednym wielkim przykładzie sesji.

Autorzy zadbali o to, by każdy element był dobrze wyjaśniony. W tekście znajdziemy mnóstwo przykładów obrazujących, jak dana mechanika wygląda w praktyce. Choć przykłady te są kierowane głównie do fanów Dungeons & Dragons 5e, bez trudu można je rozszerzyć i zaadaptować do dowolnego systemu, w którym prowadzicie swoje sesje.

Dużą zaletą podręcznika są również tworzone do zagadnień modele. Kategoryzują one znane nam elementy RPG w niekoniecznie oczywisty sposób, pozwalając spojrzeć na strukturę sesji z nowej perspektywy. A jak wiadomo, więcej narzędzi w warsztacie Mistrza Gry to zawsze dobra wiadomość.



Holistyczne podejście do rozgrywki

Co zatem finalnie dostajemy? Praktycznie kompletny, inny niż standardowy sposób grania. Nie jest on może całkowicie obcy, ale z pewnością różni się od klasycznego „przygoda czeka w karczmie i musicie iść tam”. Mamy też o wiele więcej rzeczy zrzuconych na graczy, dzięki czemu jako MG możemy zrobić mniej, a gracze poczuć dzięki temu, że cała rozgrywka jest bardziej ich.

Istnieje jednak pewien haczyk. Problem z tą metodą polega na tym, że trudno wziąć z niej tylko kawałek tortu. Aby system zadziałał tak, jak zaplanowali to twórcy, potrzebujemy zastosować go bardziej holistycznie. Widać to, gdy porównamy to podejście ze wspomnianym wcześniej Warhammerem 4ed. Z mojego doświadczenia wynika, że w Warhammerze questy postaci są często traktowane jako dodatek. Mogą zostać wykorzystane przez MG, ale zazwyczaj prowadzący i tak bazuje na swoim materiale, a ambicje bohaterów służą jedynie jako motywacja do pójścia w wybraną przez Mistrza Gry stronę, a nie jako motor napędowy, w którym to gracze mogą zdecydować jak te cele zrealizować.

Nawet jeżeli nie zdecydujecie się na całkowitą zmianę stylu grania, wciąż możecie wyciągnąć z tej lektury kilka świetnych rozwiązań. Jednym z moich ulubionych jest porada dotycząca tworzenia historii postaci. Zamiast wymyślać niezależnych NPCów, zachęćcie graczy, by dodali do swoich życiorysów organizacje, które mogą ich wspierać lub być im przeciwnie. Dzięki temu bohaterowie będą mieli punkty zaczepienia i sojuszników dostępnych w praktycznie każdym miejscu świata gry, a nie tylko w jednej wiosce. Wtedy, dodanie do konkretnych reakcji kluczowych NPCów, z którymi nasza postać ma najgorętszą relację, o wiele bardziej wzbogaci świat.

Porozmawiajmy o celach

Cele postaci graczy są w tym systemie absolutnym priorytetem i punktem wyjścia dla naszej proaktywnej podróży. Autorzy proponują kilka zasad, dzięki którym przy stole możemy poczuć się trochę jak w korporacji (ale w tym dobrym znaczeniu, gdzie projekty są dobrze zarządzane). Zasady są następujące, każdy powinien mieć więcej niż jeden cel,

cele powinny mieć zróżnicowane wymagania czasowe, muszą być mierzalne, muszą posiadać konsekwencje porażki oraz, co najważniejsze, ich realizacja musi sprawiać frajdę.

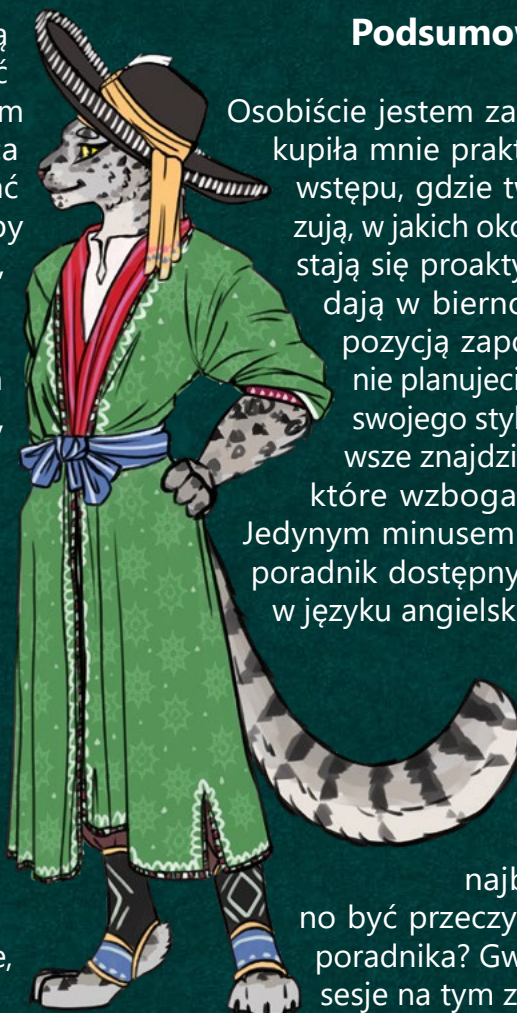
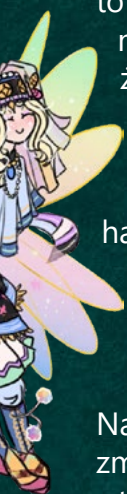
Na tej podstawie, wiedząc dokładnie, w co postacie graczy będą celować na kolejnych sesjach, jesteśmy w stanie tworzyć kolejne etapy opowieści, które będą bezpośrednią odpowiedzią na ich plany.

Wyobraźmy sobie prosty cel, jakim jest budowa karczmy. W tradycyjnym podejściu przeszkodą byłby pewnie brak złota. W podejściu proaktywnym jedyną przeszkodą nie muszą być finanse. Może okazać się, że grupa krasnoludów chce przejąć ten sam teren ze względu na złoża minerałów znajdujące się pod ziemią. Czy to oznacza walkę? A może da się z nimi dogadać i wejść w spółkę? Czy krasnoludy po całym dniu kopania nie będą potrzebowały gdzieś usiąść i ze sobą pogadać? Może więc da się wykorzystać ICH pieniądze, żeby zrealizować NASZE cele? W ten sposób bardzo naturalnie i fajnie wchodzą kolejne elementy sesji do zbudowania. Warto to sobie poćwiczyć, bo efekty bywają naprawdę fajne.

Podsumowanie

Osobiście jestem zachwycony. Książka kupiła mnie praktycznie od samego wstępu, gdzie twórcy celnie pokazują, w jakich okolicznościach gracze stają się proaktywni, a kiedy zapadają w bierność. Warto się z tą pozycją zapoznać, nawet jeżeli nie planujecie rewolucjonizować swojego stylu prowadzenia. Zawsze znajdziecie tam inspiracje, które wzbogacą Wasz warsztat. Jedynym minusem może być fakt, że poradnik dostępny jest obecnie tylko w języku angielskim.

No i cóż, może jednym z Waszych celów (mierzalnych i z terminem realizacji) na najbliższy rok powinno być przeczytanie właśnie tego poradnika? Gwarantuję, że Wasze sesje na tym zyskają.





ANTAGONIZMY MALVA

JEDWABNA PIEŚŃ DLA MATKI



CIAO TUTTI! Pomyślałem, że dobrze będzie wrócić do mojej flagowej serii, już od dłuższego czasu leżącej odłogiem. A „Hollow Knight: Silksong”, poza niesamowitą przyjemnością rozgrywki, dostarczył mi również doskonały materiał do antagonistycznej analizy. Pro forma ostrzegam, że moje dywagacje będą się roić od fabularno-lore’owych spoilerów, dlatego czujcie się ostrzeżeni. A zatem przywitajmy się wszyscy z Grand Mother Silk oraz jej licznymi córkami!

~Malvagio

Uwaga! Artykuł zawiera szczegóły dotyczące fabuły i zakończenia gry! Jeśli jeszcze nie graliście w „Hollow Knight: Silksong”, a nie chcecie spoilerów, to zakończcie lekturę w tym miejscu.

Jak poznałem Wielką Matkę

Na dobry początek przyda się krótki rys historyczny. GMS (skrótowce są bardzo popularne w środowisku fanów serii) należy do tzw. Błdych Istot („Pale Beings”), stworzeń wyższych względem „zwykłych” robaczków, które naturalnie dążą do dominacji nad nimi (a te z kolei bardzo naturalnie się im podporządkowują i obdarzają boską czcią). Osoby, które grały w pierwszego „Hollow Knighta” z pewnością pamiętają Pale Kinga i White Lady – GMS należy do tej samej kasty i na długo przed akcją gry przybyła do Pharloom, lokując się tak metaforycznie, jak dosłownie, na jego szczycie, skąd oplotła całą krainę siecią swojego Jedwabiu. Podniosła również ewolucyjnie miejscowe pajęczaki, przemieniając je w Weaverki (Przędki), swoje pierwsze córki.

Tym po jakimś czasie znudziła się rola służebnic, więc uspiły swoją matkę, przejmując władzę w Pharloom – trzeba dodać, że nietrwale, po jakimś czasie zrozumiały bowiem, że GMS prędzej czy później się przebudzi i że pozostanie prawdziwą monarchinią krainy. Zdecydowały się na ucieczkę, pozostawiając władzę – a tak naprawdę tykającą bombę zegarową – w rękach pomniejszych robaczków. GMS przez swój wszechobecny w krainie Jedwab (w grze pada, że znajduje się w powietrzu, w wodzie, a nawet w trzewiach samych mieszkańców Pharloom) zaczęła ich nawiedzać, stopniowo przejmując kontrolę i przybliżając się do swojego ponownego przebudzenia. W między-

czasie z własnego Jedwabiu utkała dwie kolejne córki, Phantom i Lace, później zaś jej uwaga powędrowała znowu ku marnotrawnym Przędkom i ich potomkiniom... i tak oto pojmana przez jej wysłanników Hornet trafiła do Pharloom.

Krótki rys nie był może aż tak krótki, ale historia jest naprawdę rozbudowana. Skoro mamy go już jednak za sobą, możemy przejść wreszcie do analizowania naszej dzisiejszej antagonistki. Zaczniemy od samego imienia lub też tytułu: Grand Mother Silk. Wbrew temu, co mogłoby się wydawać w pierwszej chwili, nie chodzi tu o Babcię, a Wielką Matkę. Bardziej w znaczeniu „czcigodną” niż w odniesieniu do jej niemałego wszak wzrostu. I już tutaj warto się zatrzymać na dłużej, jako że jest to tytuł nieco odmienny od tych noszonych przez Blade Istoty z pierwszej gry. Król, Pani i Matka. Wszystkie jasno wskazują na autorytet, ale ten ostatni zahacza o bardziej intymny wymiar, relacja władca-poddani jest neutralna, bardziej zdystansowana. Silk stawia siebie – lub może raczej próbuje to zrobić – bliżej swych „dzieci”.



Matczyna dominacja

Oznacza to niestety (dla niej), że świadomie lub nie, dąży do sprawowania nad nimi o wiele większej kontroli, niż miało to miejsce w przypadku jej pobratymców. Ciasne oplecenie krainy swoim Jedwabiem można potraktować jako wizualizację tego pragnienia. Sama zresztą stwierdza to dość otwarcie, gdy podczas jednej z sekwencji, dających nam wgląd w jej myśli, mówi o połączeniu

wszystkich w jeden umysł, wyrażający oczywiście jej doskonały zamysł i z nią u steru. Ponieważ matka wie lepiej, jak powiedziałaaby pewna inna antagonistka. Wszystko to sprawia, że Silk jawi się jako rodzic apodyktyczny, któremu może nawet szczerze zależeć na potomstwie i na jego miłości, ale jego potrzeba kontroli skutecznie odpycha od niego dzieci. Co wywołuje chęć sprawowania kontroli jeszcze większej... i tak błędne koło się zamyka.

Tragedia GMS polega więc na tym, że jej własna, dążąca do dominacji natura, nie pozwala jej w pełni osiągnąć tego, czego pragnie. Powróćmy w tym miejscu jeszcze do zagadnienia samego tytułu i zadajmy sobie pytanie: DLACZEGO akurat jest to „Matka”? Oczywiście, kierując się najprostszą



interpretacją, możemy powiedzieć, że powołała do życia Prządki (a później Phantom i Lace), będące jej córkami, zatem to one po prostu nazwały ją „matką” i tak już zostało. Posiada potomstwo, jest więc matką, to proste. Ale proste interpretacje rzadko znajdują posłuch w tym cyklu, prawda?

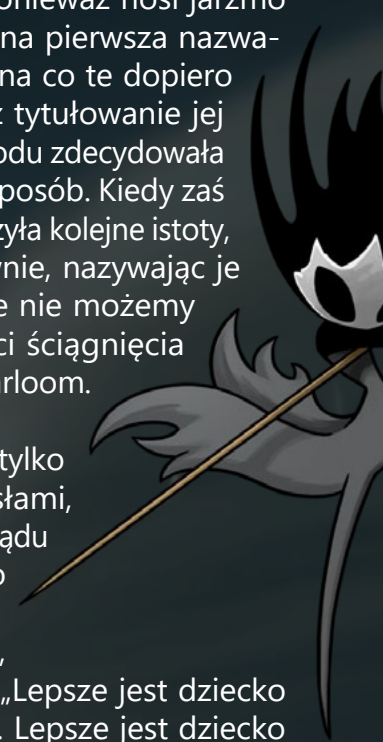
Wydaje mi się, że możemy postawić tutaj sprawy na głowie. W grze bowiem istotnym motywem jest kwestia wewnętrznej natury (i bycia jej niewolnikiem), po części reprezentowanej przez tzw. „cresty”; niewidzialne jarzmo, jak to określa sama Hornet, określające istotę bytu lub przeznaczenia danego robaczka. Sama bohaterka jest wyjątkowa pod tym względem, że nie jest ograniczona do jednego, jej natura jest zmienna i pozwala jej włączyć do siebie dodatkowe aspekty. Nawet ona

jednak, jak sama przyznaje, odczuwa chęć dominacji charakterystyczną dla Bładych Istot (jest nią bowiem w połowie, jako córka Pale Kinga), która skłania ją do rzucenia wyzwania GMS i zajęcia jej miejsca jako nowa monarchini. I jest świadoma, że Silk również odczuwa tę samą potrzebę. Przyjrzyjmy się zatem samym crestom. Znajdziemy wśród nich m.in. Łowczynię (pierwotny crest Hornet), Wędrowca, Bestię i jeszcze parę innych. Czy byłoby szczególnie dziwne, gdyby pojawiła się wśród nich... Matka?

Co było pierwsze, matka czy córka?

Zaryzykuję stwierdzenie, że GMS nie tyle jest matką przez sam fakt posiadania córek, ile czuje obsesyjną potrzebę ich posiadania, ponieważ nosi jarzmo Matki. Koniec końców to ona pierwsza nazwała Prządki swoimi córkami, na co te dopiero mogły odpowiedzieć przez tytułowanie jej matką. Sama z jakiegoś powodu zdecydowała się określić je akurat w taki sposób. Kiedy zaś zdradziły ją i porzuciły, stworzyła kolejne istoty, tym razem bardziej dosłownie, nazywając je swoimi córkami. I myślę, że nie możemy również zapominać o chęci ściągnięcia Prządka z powrotem do Pharloom.

Ale możemy to poprzec nie tylko samymi pośrednimi domysłami, lecz znów odwołać się do wglądu w myśli GMS. W innej tego typu sekwencji, po pokonaniu Lace na szczycie Cytadeli, padają następujące słowa: „Lepsze jest dziecko utkane szalone... niż żadne. Lepsze jest dziecko utkane kruche... niż żadne. Lepsze jest dziecko utkane czyste... niż one. Dziecko lojalne, pragnące naszego przebudzenia”. Wyraźnie przebija się tutaj granicząca z obsesją chęć posiadania potomstwa, bez oglądania się na nic. Nawet na koszt, które będą musiały zostać poniesione zapewne przez samą córkę, w tym wypadku oczywiście Lace. Ale nią zajmiemy się jeszcze za chwilę, skupmy się na samym przymusie. GMS potrzebuje potomstwa, bo tylko posiadając je, wypełnia imperatyw swojej natury. Bez konstytuujących ją córek, cała konstrukcja jej tożsamości nieubłaganie musiałaby się rozpaść. Wracamy w ten sposób do tragizmu, bo choć Silk może być Wielką Matką, matką tytułarnie, najwyraźniej nie potrafi nią być... „po prostu”. W efekcie cierpią tak naprawdę wszyscy, włącznie z nią samą.



Matka samotna

Nie jest to może zarysowane bezpośrednio na pierwszym planie, ale Silk, jeśli zajrzemy głębiej za fasadę monarchini, jest głęboko nieszczęśliwa. Jakże mogłaby nie być? Prządki zdradziły ją, i to podwójnie, podrzucając ją później pomniejszonym robaczkom, by te (z początku nawet nie zdając sobie z tego do końca sprawy), utrzymywały ją w zniewoleniu. Lace, która miała być dzieckiem lojalnym i pragnącym jej przebudzenia, czuje do niej wyłącznie nienawiść. Pod tym kątem GMS jawi się nieco jako porzucony, niechciany przez nikogo rodzic. Ciężar, którego najlepiej byłoby się pozbyć i o nim zapomnieć – czemu zresztą ma służyć plan owocujący trzecim aktem gry. Co ciekawe, w grze miało istnieć jeszcze jedno zakończenie w akcie drugim (w którym Hornet zostaje podporządkowana GMS), które ostatecznie zostało wycięte, ale sposób jego realizacji zdaje się podkreślać uczucie osamotnienia Silk – zniewolenie protagonistki odbywa się bowiem poprzez mocny uścisk. To wciąż oczywiście ukazanie drapieżnej kontroli, ale nie sposób odmówić mu też wyraźnej, desperackiej wręcz, warstwy emocjonalnej. Zupełnie jakby GMS chciała dosłownie pochłonąć protagonistkę i uczynić ją częścią siebie... ale rozwijanie tej wizji dalej może nas zabrać w niebezpieczne rejony. Dość powiedzieć, że to zaborczość doprowadzona do ekstremum.

W tym miejscu chciałbym podkreślić, jak dogłębnie twórcy przemyśleli historię, którą chcieli opowiedzieć graczom. Relacje GMS z jej córkami (głównie Lace) są bowiem wspaniałą paralełą do tych pomiędzy Hornet a jej matką oraz mentorami (również figurami matczynymi). Kontrola totalna zostaje zestawiona z ofiarowaną swobodą; mentorki Hornet zapewniają jej jedynie odpowiednie środki, by mogła nie tylko przetrwać, ale też wykuwać własne przeznaczenie w tym świecie. Bo czy nie na tym tak naprawdę powinno polegać macierzyństwo (czy rodzicielstwo ogólnie)? Sama protagonistka występuje w obronie owej swobody, tak osobistej, jak i jako samego konceptu. Nadaje to konfrontacji odpowiedniej głębi, wyznacza dodatkową stawkę, dzięki której – nawet jeśli nie odczuwa się tego w pełni świadomie – opowieść wybrzmiewa z odpowiednią mocą.

O matko z córką

A skoro Silk stanowi paralełę do mentorek Hornet, tak ona sama musi mieć również swój odpowiednik – a jest nią, rzecz jasna, Lace. Cóрка, która w założeniu miała być lojalna i pragnąć przebudzenia swojej matki. Cóрка idealna, czego możemy się dopatrzeć już w samym jej imieniu, oznaczającym koronkę; co prawda w języku angielskim nie funkcjonuje określenie „koronkowa robota” na coś pierwszorzędnej jakości, niemniej powiązania z artystyczną maestrią wciąż są widoczne. I tak, jak Hornet jest niezależną, w pełni autonomiczną istotą, Lace jest zależna od matki do tego stopnia, że de facto nie istnieje bez odniesienia do niej. Bo co możemy o niej powiedzieć jako osobie? Jak już wspomniałem, nienawidzi matki. Skrycie – a ostatecznie także i jawnie – buntuje się przeciw swojej matce. Wcześniej jeszcze, w ostatnim beznadziejnym akcie, próbuje zwrócić na siebie jej uwagę. Została stworzona z jej Jedwabiu i potrzebuje go do życia. Każdy, nawet najdrobniejszy aspekt Lace nieuchronnie prowadzi z powrotem do Silk.



Ta zaś, podobnie jak nie potrafi być matką od małej litery, tak najwyraźniej nie potrafi myśleć o córce inaczej niż jako, hmm... figurze córki. Bardziej symbolu niż osobie, z czego wynikać może wspomniana potrzeba Lace bycia dostrzeżoną, stania się podmiotem. Taki stosunek Silk zdaje się potwierdzać również fakt, że stworzyła swoje dziecko w sposób uniemożliwiający mu dorosnięcie. Lace zawsze określana jest jako dziecko, jej śmiech jest śmiechem dziecka, choć – jak możemy usłyszeć od jednego z NPC-ów – „przebywa w Cytadeli dłużej niż ktokolwiek inny”. Od tej samej postaci dowiemy się także, że jest dzieckiem również umysłowo. Symbole, podobnie jak rzeczy idealnie zaprojektowane, się nie zmieniają;

NIE MOGĄ się zmieniać. I nie może tego zrobić również Lace, co po części wyjaśnia jej wrogość w stosunku do matki.



Myślę, że z perspektywy GMS ta nienawiść, to „szaleństwo”, by nawiązać do omawianych wcześniej myśli monarchini, nie kłóci się wcale z wizją dziecka „lojalnego”. Dla dominującej matki odczucia potomstwa nie grają wszak żadnej roli; lojalność ma nie wypływać od samej córki, lecz być jej narzucona. Temu służy uczynienie z Lace wiecznego dziecka, które nie może dorosnąć, oraz zależność od Jedwabiu. Myślę, że temu również mogło służyć powołanie do istnienia Phantom, córki odrzuconej i skazanej na powolne marnienie na obrzeżach Cytadeli. Gra nie wyjaśnia, co było powodem tej banicji, ale jeśli potraktować dosłownie lament „utkała nas do zwiędnięcia, utkała nas do złamania, dlaczego my, siostró?”, którego echo Hornet jest w stanie przywołać, możemy przyjąć, że Phantom od początku miała być wyłącznie przestrożą dla Lace. Ukazaniem losu czekającego ją, jeśli zawiedzie oczekiwania matki. Posłuszeństwo, błędnie zrównywane w oczach Silk z lojalnością, zostaje wymuszone. Kolejne tragiczne niedopatrzenie wynikające z dążącej do dominacji natury.

Wolność to niewola, niewola to wolność

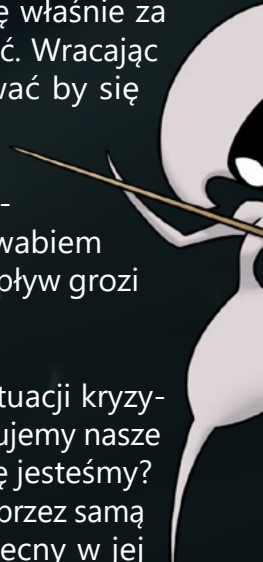
Tak oto zbliżamy się powoli do końca rozważań; pozostał nam tylko ostatni akt, obfitujący jednak w materiały godne analizy. Hornet, świadoma, iż jej

własna natura w chwili pokonania Silk zmusi ją do zajęcia jej miejsca jako monarchini, wybiera z pomocą grupki szamanów inną ścieżkę. GMS zostaje pochwycona w pułapkę i strącona w Otchłań, tę samą, która w pierwszej grze ostatecznie pochłania Radiance. Razem z nią trafia tam jednak Lace, gdy dając wreszcie upust swojej nienawiści i nihilizmowi, odcina swojej matce prawą rękę (uniemożliwiając jej w ten sposób zaciągnięcie w czelusz także i Hornet – ratowanie protagonistki w żadnym razie nie było jednak jej pobudką).

W tym miejscu chciałbym wtrącić, że nie mogę pozbyć się skojarzenia z obrazem „Stworzenie Adama”, w którym Bóg-Ojciec wyciąga w stronę pierwszego człowieka właśnie rękę prawą. Możliwe, że to najzwyczajniejszy przypadek, ale motyw buntu przeciw Bogini-Matce pasuje tak idealnie do symboliki... W ostatecznym nihilistycznym zrywie Lace karze swoją stwórczynię właśnie za to, że ta zdecydowała się ją stworzyć. Wracając jednak do wydarzeń z gry, wydawać by się mogło, że to koniec, ale w tym momencie zaczynają dziać się ciekawe rzeczy; rozpoczyna się akt III, Pharlo-om zaś zostaje ciasno spętane Jedwabiem splamionym przez Otchłań, której wpływ grozi ruiną całej krainie.

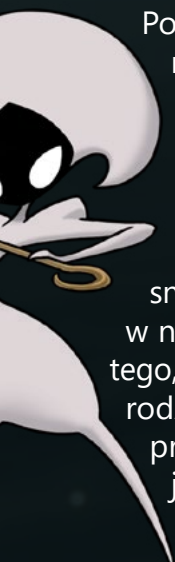
Czy kojarzycie przekonanie, że w sytuacji kryzysowej czy wręcz obliczu śmierci ukazujemy nasze prawdziwe oblicze, to, kim naprawdę jesteśmy? Powyższy kataklizm wywoływany jest przez samą Silk, gorączkową tkającą wszechobecny w jej królestwie Jedwab, żeby kształtować kokon chroniący przed wpływem Otchłani. Nie dla siebie jednak... a dla Lace. Jak to możliwe, że pomimo jej otwartej i niepodważalnej zdrady – większej nawet, niż miało to miejsce w przypadku Prządek – GMS próbuje uratować wyrodną córkę? Czy nie stoi to w jawnej sprzeczności z jej dotychczasowym charakterem?

Moim zdaniem niekoniecznie. Wydaje mi się wręcz, że uwięzienie w Otchłani paradoksalnie było dla Silk formą wyzwolenia spod przemożnego wpływu własnej natury Bladej Istoty. Tu, w samym sercu nicości, monarszy tytuł przestał cokolwiek znaczyć. Dominacja stała się niemożliwa, odeszło więc jej potrzeba. Pozostała więc jedynie Matka... a może ostatecznie odnaleziona „matka”, ze wszystkich sił próbująca uratować jedyną córkę (oraz jedyną spuściznę), jaka jej pozostała. Można nawet od-



nieść wrażenie, że poświęcanie Pharloom (a więc własnego królestwa, symbolu własnej władzy i dominacji) dla Lace stanowi odrzucenie królewskiej pozycji na rzecz osobistej, intymnej relacji. A jeśli przychylić się do teorii prawdziwego oblicza, potwierdza to, że Silk rzeczywiście przez cały ten czas pragnęła rodzicielskiej relacji, której nie mogła osiągnąć pod ciężarem własnych niedoskonałości. Możliwe, że to nadinterpretacja z mojej strony, ale wydaje mi, że gdyby tylko chciała, mogłaby ratować się sama – jej Jedwab wydaje się opierać Otchłani w wystarczającym stopniu, by umożliwić jej wypłynięcie. Nie robi tego jednak, ponieważ pogrążona w nihilizmie Lace pragnie tu pozostać, by ostatecznie zakończyć znienawidzoną przez siebie egzystencję.

Ostatnie życzenie



Poświadczenie tego kierunku interpretacyjnego możemy pośrednio uzyskać od samej Hornet. Jej stosunek do Silk w akcie III jest wyraźnie naznaczony przez współczucie – a mówimy tu przecież o wrogu, który siłą uprowadził ją z rodzinnych stron i zamierzał pozbawić ją wolności i wykorzystać do własnych celów. W tej chwili jednak Hornet widzi w niej przede wszystkim właśnie matkę; mało tego, zapewne dostrzega podobieństwa z własną rodzicielką, poświęcającą się, by zapewnić jej przyszłość. Zwróćmy uwagę, że prośba Silk jest de facto powtórzeniem życzenia wyrażonego przez mentorki Hornet względem niej samej – żeby jej córka żyła (tu raczej: przeżyła) i mogła dalej iść własną ścieżką. Myślę, że właśnie dlatego sympatyzowała z upadłą władczynią na tyle, by spełnić jej prośbę i spróbować wyciągnąć Lace z Otchłani.

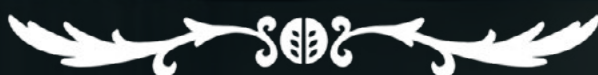
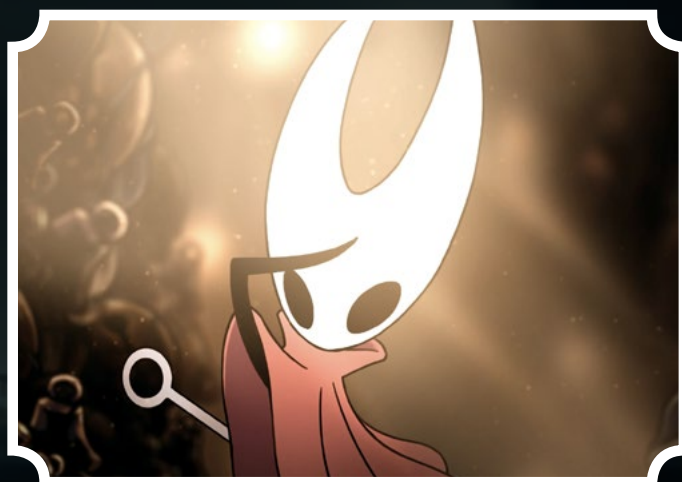
Sam motyw spełnienia prośby i dokonanego przez Hornet wyboru stanowi zresztą kulminację jej dotychczasowej podróży. Żeby w ogóle odblokować akt III, musimy w trakcie gry wypełnić określoną liczbę misji pobocznych, nazywanych Wish, czyli życzeniami. Dowiadujemy się, że obietnica wypełnienia go niesie w sobie wiążącą siłę i ładunek symboliczny, a protagonistka zyskuje tytuł „Granter of Wishes”, czyli tej, która spełnia Życzenia. Choć mechanicznie prośba Silk nie zostaje tak określona, myślę, że możemy uznać je za

ostatnie Życzenie zrozpaczonej matki, które Hornet zobowiązuje się spełnić, domykając ostatecznie ten wątek przez zręczne splecenie go z wątkiem osobistym. Nieprzypadkowo, ażeby dostać się w ogóle do Otchłani, Hornet musi przeżyć własne wspomnienia relacji ze swoimi opiekunkami.

Protagonistką kieruje, oczywiście, przede wszystkim chęć ocalenia Pharloom i naprawienia swojego błędu, który doprowadził do całego kryzysu, ale obie te rzeczy można byłoby osiągnąć, po prostu zabijając Lace, przed czym Silk nie byłaby już w stanie nas powstrzymać. Hornet stwierdza nawet otwarcie, że los Lace jej nie obchodzi i nie próbuje jej ratować dla niej samej, lecz wyłącznie na prośbę upadłej monarchini. Musiała dostrzec więc w niej to, czego i ja doszukuję się w swojej analizie – los tragiczny, który dopiero na sam koniec pozwolił Matce pojąć i osiągnąć istotę macierzyństwa (zaznaczmy, że ostatnim czynem Silk jest oddanie resztek siebie, by umożliwić Hornet i Lace powrót na powierzchnię). Los godny współczucia i spełnienia Życzenia.

Uff, na tym kończymy dzisiejszy odcinek Antagonizmów. Przyznam, że przystępując do pracy, nie sądziłem, że tekst okaże się tak długi... a mógłby być pewnie jeszcze dłuższy; nie mam pewności, czy wyczerpałem temat. Warstwa narracyjno-fabularna „Silksong” jest po prostu tak dobra, a szczegóły i motywy zazębiają się tak dobrze, że podczas interpretacji wciąż pojawiają się dodatkowe tropy. Mam nadzieję, że udało mi się was zainteresować losem Wielkiej Matki. A teraz znikam, zanim z rozpędu zacznę kolejny akapit.

Adios!





I want to be

Spotkanie



lieve...

a z kosmitami

I BYM POLOWAŁ PRZEZ PIĘĆSET MIL...



PREDATOR
BADLANDS

WIELU z Was Predator nie jest zapewne obcy. Niezależnie od medium, rozgościł się w popkulturze na dobre i ani myśli odpuścić. I dlaczego miałby? Wszak jeszcze wiele trofeów przed nimi, zwłaszcza dawno nieosiągnięty sukces w box office.

~Hefajstos

Na swoim koncie Kosmiczny łowca ma aż dziewięć dużych tytułów filmowych – siedem własnych oraz dwa crossovery z Ksenomorfami, kilka gier oraz masę komiksów. Formuła z reguły jest ta sama – ludzie stają oko w oko z Predatorem i walczą o życie. Tym razem postanowiono jednak odwrócić formułę i dać nam wgląd w tę niezwykłą rasę.

Miejsce: Planeta Genna. Misja: Zasłużyć na miano łowcy

Dek (Dimitrius Schuster-Koloamatangi) to młody przedstawiciel rasy Yautja, który mocno odstaje od swoich rówieśników. Mniejszy i słabszy pragnie tylko uznania i miejsca wśród prawdziwych łowców, z czym nie zgadza się jego ojciec, a zarazem okrutny lider klanu – Njohrr. Dek rusza więc na zabójczą planetę Genna, gdzie żyje Kalisk – nieśmiertelna bestia dominująca miejscowy łańcuch pokarmowy.

Misja od początku jednak nie idzie jak powinna – młodzian rozbija się na planecie, traci część dobytku i ledwo uchodzi z życiem. Na swej drodze spotyka jednak androidkę (a raczej jej połowę) o imieniu Thia (Elle Fanning), która ma doprowadzić go do leża bestii. Okazuje się jednak, że nie tylko oni przystępują do polowania.

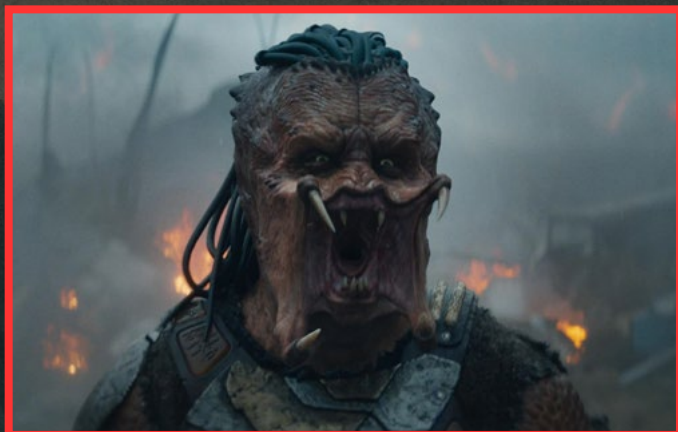


Na papierze wydaje się więc, że mamy przepis na sukces – kino drogi z celem, gdzie dwoje pozornie różnych istot nawiązuje więź. I przez jakiś czas to właśnie dostajemy, zwłaszcza że Dek mówi w swoim własnym języku (sprytnie zresztą przekład na angielski wytłumaczono w filmie).

Niestety, ktoś w Hollywood uznał, że to nie przyniesie odpowiednich pieniędzy, skierowano więc historię na właściwe tory, dorzucając cały obóz beznamiętnych i wrogich syntetyków Weyland-Yutani.

Predator ofiarą

A szkoda, bo reżyser Dan Trachtenberg udowodnił już swoim „Prey”, że można opowiedzieć historię Predatora inaczej, wyciskając naprawdę sporo z tej konwencji. Tymczasem jednak dostajemy kolejne sztapkowe science-fiction, schodzące mocno w klasę B.



Aktorsko jest nieźle, wcielający się w główną rolę Dimitrius Schuster-Koloamatangi jest niezwykle wiarygodny w roli młodego wyrzutka, który bardzo chce być równym swoim pobratymcom. To jednak Elle Fanning kradnie całe show. Thia jest charyzmatyczna, gadatliwa i ciekawska, jednocześnie pozostawiając nutę androida w tym wszystkim.

Wizualnie niestety bez fajerwerków (nie dosłownie) – jest sztapkowo, plastikowo-metalowo i bardzo AvP. Sama Genna gdzieś tam zachwyca pomysłowością (brzytwotrawa!), ale w głównej mierze trzyma się standardów gatunku. Całości nie ratują również próbujący grać na nostalgii finał oraz otwarte zakończenie – Dek i spółka raczej nie powrócą.

Łowca kontra box office (i producenci)

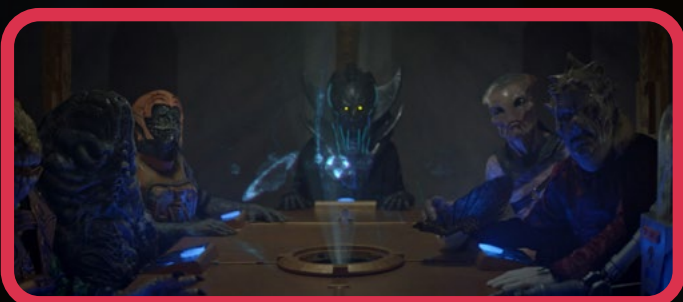
Fani popcorniaków i miłośnicy science-fiction na czele z „Obcym” i „Predatorem” zapewne już są po seansie. Reszta szukająca niezobowiązującej rozrywki na wieczór może śmiało sięgnąć po ten tytuł – można oglądać nawet jednym okiem. W serii i tak są gorsze odsłony. **Ave!**



Dzieci są okrutne

WIEKI temu na planecie Gigax powstało źródło ostatecznego zła – istota zdolna do niszczenia planet bez większego wysiłku oraz zagłady całego wszechświata. Na całe szczęście istota ta została powstrzymana i uwięziona na jakiejś nieistotnej, prymitywnej planecie. Wieki później, na tej samej prymitywnej planecie, Ziemi, inna zdobywczyni pojawia się na horyzoncie: Mimi – samozwańcza mistrzyni w Crazy Ball, przekombinowanej wersji zbijaka jej własnego autorstwa, w którą nikt poza jej bratem nie chce z nią grać.

~Tanatos



I'm the heckin best!

Wszystko się zmienia, gdy drogi tych pozornie kompletnie różniących się od siebie postaci, których łączy megalomania skrzyżują się podczas jednej z wielu gier Mimi i jej brata Luke'a. Luke jako przegrany musi wykopać dla siebie grób i znajduje w swoim ogródku kosmiczny klejnot. Mimi jako zwycięzca sobie oczywiście ten klejnot przywłaszcza, nie wiedząc, że właśnie uwolnili przedwieczne zło. Nie ma jednak tego złego, bo ten, kto wcześniej wspomniany klejnot posiada, posiada również pełną kontrolę nad naszym Wielkim Złym. Niszczyciel galaktyk w rękach egocentrycznej dziewczynki? Co może pójść nie tak?



Cóż, zanim do tego dojdziemy, zacznijmy od tego, co poszło dobrze. A żeby zacząć od tego, co poszło dobrze, zacznijmy od tego, czym na dobrą sprawę „Psycho Goreman” jest. „Psycho Goreman” to czarna komedia/horror sci-fi klasy B z dużą dawką tytułowego gore. Nie jest to wybitne

dzieło kinematografii, a raczej swoisty hołd dla lat osiemdziesiątych i horrorów z tamtego okresu (plus mam wrażenie trochę Power Rangersów). Jak już ustaliliśmy, czego powinniśmy się spodziewać, wróćmy do pytania, co poszło dobrze? Otóż całkiem sporo elementów, głównie efektów specjalnych i kostiumów, które były uroczo i przepyszenie takie jak to, co wyżej opisałem. Absurdalny humor potrafi rozbawić, a muzyka i pomysł na film również bardzo porządny. Wszystko dosłownie ocieka nostalgią, a pomysł na morderczego kosmitę o iście boskich mocach w rękach rozwydrzonej, głupiej, samolubnej i egocentrycznej dziewczynki jest świetny. Dlaczego piszę, że tylko pomysł? Cóż...

Frig off!

Czas ponarzekać, choć jeśli macie ochotę obejrzeć film sami, to nie będę Was powstrzymywać. Wyżej wspomniane elementy mogą być dla Was wystarczające, by dać temu filmowi szansę. Aczkolwiek największą bolączką moim zdaniem jest fabuła, średnio poprowadzona akcja oraz główna bohaterka, której nie da się lubić. No zwyczajnie nie. Bardzo się starałem, pewnie o to chodzi w tym filmie, żeby taka była, patrząc na zakończenie, ale zwyczajnie jest ona taką wredną mendą, że nope.



Cała fabuła wydaje się być niezwykle uproszczona, wręcz infantylna, a humor jest często (mimo momentów) wręcz jak dla dzieci, przez co cały film bardziej ogląda się jak jakąś kreskówkę. Tylko że niezwykle brutalną. Więc tworzy to straszny dysonans, bo nie wiem, kim jest docelowa publiczność tego filmu. Nie mówię, że film powinien być poważny, uwielbiam czarne komedie, ale no to nie jest to. Nawet zakończenie to „Droga Księżniczko Celestio, dzisiaj guzik się nauczyłam”. Jeśli chcecie obejrzeć jakiś fajny film w retro klimatach, szczerze mogę polecić „Kung Fury”, albo sięgnąć po autentycznie retro film jak ten na następnej stronie. W przypadku „Psycho Goremana”? Z przykrością stwierdzam: I do not care for hunky boys.

KILLER KLOWNS

FROM OUTER SPACE



PRZYŁĘCIAŁ CYRK, HIP HIP HURRA?



KTO nie lubi cyrków? No dobra, w sumie pewnie trochę osób nie lubi cyrków z pewnych różnych względów. No ale kłowny są chyba uniwersalnie lubiane, co? Też nie? Trudno! Pewnie przez takie marudy w 1988 roku do kin przyleciały „Mordercze Kłowny z Kosmosu” i zgodnie z tytułem zaczęły mordować ludzi. Na ekranie kin. I jak na kłowny przystało, było to raczej śmieszne niż straszne, choć w tamtych czasach może i oba.

~Tanatos



Na nosie piłeczka

Z góry zaznaczam, że w recenzji mogą pojawić się SPOILERY. SPOILERY do 38-letniego filmu, ale wciąż. No więc – jak to się stało, że kłowny nawiedziły ziemię, zaczęły mordować ludzi i dlaczego akurat kłowny? O ile na to ostatnie pytanie nie mam odpowiedzi, tak na dwa poprzednie mogę spróbować je przedstawić. Jak to się stało? No przyleciały na swoim statku kosmicznym w kształcie namiotu cyrkowego, który w środku wcale cyrku nie przypomina i wylądowały niedaleko małego, amerykańskiego miasteczka Crescent Cove. Jak to się stało, że zaczęły mordować ludzi? Cóż, są to krwiożerczy kosmici, którzy nie dość, że wyglądają jak kłowny, to jeszcze często jak takowe się zachowują. Do tego mają ogromny arsenał absurdalnych wynalazków: od dmuchanych balonowych psów gończych po kosmiczne spluwy strzelające świadomym popcornem, który potrafi ewoluować w coś morderczego – trochę



by wymieniać, ale każda scena z tymi nicponiami obfituje w absurdalny humor.

Kłown kręci salta trzy

Jedyną nadzieją ludzkości niestety (albo na szczęście) nie jest Kapitan Bomba, a niewielka grupa nastolatków, którzy akurat poszli zobaczyć spadającą gwiazdę, a która to okazała się wcześniej wspomnianym namiotem-statkiem kosmitów. Oczywiście, nikt nie bierze ich na poważnie, bo (no bądźmy szczerzy) historia o klaunach-kosmitach porywających i mordujących ludzi, a potem pakujących ich w kokony z waty cukrowej? Strzelających popcornem? Lokalna policja oczywiście uważa to za jakiś żart, szczególnie oficer Mooney – weteran wojny w Korei, który nawet kiedy telefony urywają się od wezwań ze względu na mordercze kłowny powodujące chaos w całym miasteczku, opornie i twardo stoi przy swoim... aż nie jest za późno. Na szczęście jego współoficer – Dave, który jest byłym jednej z wcześniej wspomnianych nastolatków, pomaga w tej sprawie, po części ze względu na jej bezpieczeństwo. To, co się dzieje potem, to prawdziwy cyrk na kółkach.



Cyрк wita was!

Podsumowując, „Killer Klowns From Outer Space” jest czarną komedią, kinem klasy B z bardzo kreatywnymi kostiumami, scenografią, rekwizytami i praktycznymi efektami specjalnymi. W żadnym wypadku nie jest to kino wysokich lotów, raczej lekki, bezmyślny, durnowaty seans, jednakże wyżej wspomniane powody sprawiają, że jest on bardzo przyjemny. Jeśli nie jest to oczywiste, film jak najbardziej polecam zobaczyć, szczególnie jeśli chce się obejrzeć coś niezobowiązującego. Chociaż mojej mamie się nie podobało. Ale jak już mówiłem we wstępie, nie wszystkim się podobają kłowny. Miłego porwania przez klauny!

SCUM AND VILLAINY

WOJENNE GWIAZDY



SUKCES ma wielu ojców – porażka za to jest sierotą. W takim wypadku o „Scum & Villainy” powinna dobrze świadczyć spora lista inspiracji, których wpływ czuć z każdej strony podręcznika do tego systemu RPG. Czego my tu nie mamy! „Star Wars”, „Firefly”, „Cowboy Bebop”. Nawet trochę „Gasnących Słońc”...

~Ghatorr

„Ostrza w Mroku”, dzieło Johna Harpera wydane w 2017 roku, okazało się na tyle udanym i odmiennym systemem RPG, że zrodziło gro-
no naśladowców. Jednym z nich jest „Scum & Villainy” – wydana w 2018 roku przez Evil Hat Productions gra RPG, w której ruszamy między gwiazdy jako banda szmuglerów, łowców nagród czy rebeliantów. Ot, sól tej ziemi.

Kości w kosmosie

Mechanika, o którą oparto „Scum & Villainy” próbuje być równocześnie prosta i skomplikowana. Sama podstawa jest banalna – testy wykonuje się, rzucając najzwyklejszymi kośćmi sześciennymi, od jednej do sześciu, i sprawdzając najwyższy wynik. Szóstka to pełen sukces, cztery i pięć to sukces niepełny/z komplikacjami, a reszta to porażka.

Diabeł oczywiście tkwi w szczegółach. Mamy kilka sposobów na zdobywanie dodatkowych kości do rzutów, które korzystają z kilku zasobów,

takich jak stres, pieniądze czy szczęście – co całkiem ładnie oddaje te filmowe momenty, gdy bohaterowie fuksem albo nadwyrężając siły, dokonują epickich czynów. Do tego wszystkiego mamy też ekwipunek, moduły statku, poziom załogi, Heat (czyli jak bardzo ekipa jest poszukiwana za swoje nieczne uczynki przez [nie]sprawiedliwość), pancerz... jest tego sporo.



W same założenia systemu zawarte jest to, by o kwestiach mechanicznych dużo dyskutować. Ot, dla przykładu – przed rzutem konieczne jest ustalenie, jak dana akcja będzie skuteczna i ryzykowna, i jeśli graczowi efekt nie przypadnie do gustu, to może się wycofać z planów. Jednym ze sposobów uzyskania dodatkowej kości jest proponowanie dodatkowych negatywnych skutków. W razie gdyby postać nie była na coś przygotowana, to istnieje mechanika pod flashbacki, które umożliwiają retroaktywne przy-

gotowanie do czegoś... Wszystko to wymaga przyzwyczajenia, i aktywnej drużyny. Naprawdę dużo zależy też od mistrza gry – prowadzenie wymaga kombinowania jak najlepiej dopasować zasady do obecnej sytuacji i zachować przy tym spójność osądu.

Tyle dobrego, że w podręczniku jest sporo przykładów i objaśnień – naprawdę dużo. Mamy tu dokładnie opisane wszystkie dostępne rodzaje akcji, scenki rodzajowe z konkretnych mechanik, ogólnie wszystko, czego człowiek potrzebuje do lepszego zrozumienia, o co tu chodzi. Do tego do wersji PDF dołączany jest dokument z kartami postaci oraz opisami ekwipunku, systemów planetarnych, skrótem zasad etc. Bez tego mogłoby być ciężko czasami coś znaleźć w podręczniku (niby istnieje indeks, ale co się stresu najadłem, szukając terminu „Potency”, to moje).

„I call it Vera”

Tworzenie postaci jest szybkie, całkiem proste i od razu ustawiające sporo elementów, które mistrz gry może użyć do poprowadzenia kampanii. Wystarczy podążać za instrukcjami na kartach postaci i gwiazdny awanturnik praktycznie robi się sam – niezależnie od tego, czy będzie latał statkami, szpanował bronią, czy prowadził negocjacje. Oprócz tego ważne jeszcze jest wybranie jakim statkiem dana drużyna będzie latać – przesądza to o tym, czy jej głównym źródłem zainteresowań będzie szmuglerka, ciężki żywot łowcy nagród, czy bohaterska walka przeciwko panującemu w galaktyce imperium. Gdy to wszystko jest zrobione, nasza własna ekipa razem z „Firefly” czy „Star Treka” jest już gotowa.

Bohaterowie jak bohaterowie – mniej więcej wiadomo, czego się można spodziewać po RP-Gach i po sci-fi tego rodzaju. „Scum & Villainy” ma jednak tu do zaoferowania kilka ciekawych mechanik, na które warto zwrócić szczególną uwagę, jak choćby to, że każda z postaci musi mieć zadeklarowany sposób na radzenie sobie ze stresem (od nałogów po bardzo aktywną pomoc charytatywną) i jeśli przesadzi, to może zniknąć na kilka sesji, dając graczowi możliwość pogrania kimś zapasowym. Bardzo też mi się spodobało, że przy ruszaniu na zadania konieczne jest zadeklarowanie, ile ekwipunku się bierze, ale co w nim konkretnie jest, ustala się

już w trakcie gry. Potrzebujesz ciężkiej maszyny, ale powiedziałaś, że chcesz iść z lekkim obciążeniem? No przykro mi...

Na koniec świata i jeszcze dalej

Podręcznik od razu dostarcza mistrzowi gry całkiem ładnie opisany kawałek galaktyki. Nie jest duży – kilka systemów na krzyż – ale jest pełen planet, intryg, frakcji i tajemnic. Mamy wszystko, co potrzeba, by od razu rozpocząć rozgrywkę – złowrogie (acz na pograniczu, nie aż tak silne) imperium, skorumpowanych władyków i ich sługusów, piratów i bandytów... Nie bez powodu wspominałem też o Gwiezdnym Wojnach – występuje tu coś nazywane „Drogą”, co wygląda na bardzo bliskiego krewniaka Mocy.



Celowo zostawiono jednak sporo dziur, które aż proszą się o wypełnienie i o uwagę graczy. Tajemniczy portal międzysystemowy? Nie wiadomo, gdzie prosi. „Droga”? Podręcznik ogranicza się do podstaw, a to, jak bardzo rozwinięta jest, zależy od mistrza gry. Obce rasy? Jest poradnik, jak je tworzyć. Gra bardzo pomaga w stworzeniu swojej własnej wersji tego kawałka wszechświata.

Ceremonia medalowa

„Scum & Villainy” nie jest dla każdego – ale to truizm, dotyczy praktycznie każdej gry RPG... w tym wypadku jednak poprzeczka jest podniesiona odrobina wyżej. Zasady i typ rozgrywki, jaki promują, wymagają wysiłku ze strony graczy przyzwyczajonych do bardziej klasycznych tytułów. Jest to jednak przygoda warta ryzyka – nie dość, że klimat przywodzi na myśl wiele klasycznych tytułów, to jeszcze opanowanie „Scum & Villainy” otwiera drzwi do fascynującego świata systemów opartych o „Ostrza w mroku”. Szkoda tylko, że trochę ciężko z dostępnością...

AMERICAN MCGEE
PRESENTS

SCRAPLAND



DETRYTUS W
KRAINIE ZŁOMU

GDZIEŚ w kosmosie krąży sobie planeta. Planeta ta to absolutny... złom. Dosłownie. Jedna wielka kupa zardzewiałego (w większości) żelastwa nie do zamieszkania przez żadne formy życia, która sobie sunie poprzez przestrzeń kosmiczną jako relikw haniebnych czynów ludzi, którzy po zrobieniu z niej takiego tałatajstwa spakowali się i polecili po mleko na inną planetę, system czy tam galaktykę. Skoro jest to w takim razie taka rudera, gdzie nawet psy spod ogonów nie szczekają (bo nie przeżyłyby), to po co o niej w ogóle wspominać? Otóż ludzie zostawili tam też roboty, które może konwencjonalnie żywe nie są, ale... cóż, udało im się na tej rudery stworzyć funkcjonujące społeczeństwo.

~Tanatos



Dobre złomowego początki

Nasz protagonista – D-Tritus (w sensie jak detrytus, odpad, bo wiecie – to gra dziejąca się na planecie śmieci; tak żeby ktoś nie przeoczył, że wszystko w tej grze to złom) przylatuje na ten piękny przylądek pełen szajsu i fajansu (a konkretniej jego największe miasto, Chimere) swoim wypasionym kosmicznym motocyklem. Po krótkim zderzeniu z tutejszą biurokracją zostaje przypisany do jedynej pracy, jaką takie beztalencie jak on jest w stanie wykonywać i która go przyjmie – zostaje on redaktorem w lokalnej prasie! Nie wszystko jednak jest tak złe, jak na pierwszy rzut oka się zdaje. Nie dość, że zostaje ciepło przywitany przez swojego współpracownika, który załatwia mu pierwszy pojazd, to jeszcze przedstawia go paru ważniejszym osobom. No i po takim wstępie jesteśmy wrzucani na naszą pierwszą reporterską misję – zrobić wywiad z Arcybiskupem. Niedługo potem wyżej wspomniany Arcybiskup zostaje brutalnie zamordowany, pozornie przez istotę organiczną, a te nie pojawiły się w Scrapland od wieków.

Gra ogólnie rzecz biorąc składa się z dwóch „sekcji” – zewnętrznych, gdzie latamy statkiem i wykonujemy misje za pomocą niego w ten czy inny sposób, oraz wewnętrznych, za pomocą swojej unikatowej zdolności wchodzenia w blachę każdego robota. Zdolność tę zdobyliśmy dzięki uprzejmej rozmowie z ostatnim aparatem w redakcji – Sebastianem, który jako wyraz wdzięczności za bycie miłym nie tylko zainstalował nam program do robienia zdjęć, ale też do zmieniania się w (prawie) każdy typ robota. Każdy robot ma też własną umiejętność, niektóre bardziej przydatne, inne mniej (przez co niektórych robotów praktycznie nie będziemy używać), ale chyba każdy będzie użyty choćby raz, dzięki Szalonym Zakładom Szalonego Gracza (dodatkowe wyzwania, które odblokowują nam ulepszenia do broni dla naszego statku).

Nie wszystko złoto, co się świeci

Na pierwszy rzut oka gra wydaje się być całkiem obiecująca. Ba! Swego czasu, nawet jeszcze przed wydaniem gry była nazywaną mianem „GTA w kosmosie”. I jakby – trochę rozumiem porównanie, szczególnie jeśli grało się krótko. Mamy do dyspozycji wiele narzędzi mordu oraz destrukcji i o ile oczywiście nie są one tak brutalne, jak w GTA, tak latanie najeżonym całym arsenałem broni statkiem kosmicznym, który można dowolnie customizować czy „nadpisywanie” naszych blaszanych współobywateli (bądź ich niszczenie za pomocą specjalnych umiejętności niektórych robotów) potrafi być przyjemne. Problem jest w tym, że jakkolwiek ciekawym pomysłem „Scrapland” by nie był (a nie zaprzeczam, że pomysł, design postaci i lokacji, jak i futurystyczna estetyka mają swój urok), tak pomysłu na jego wykonanie czy na jakkolwiek sensowniejszy gameplay najwyraźniej zabrakło. Bo na dobrą sprawę, jeśli zagraliśmy pierwszą godzinę czy dwie, to w zasadzie zagraliśmy w większość gry. Przez całą resztę rozgrywki nasze misje będą wyglądać bardzo podobnie. Zdecydowana większość z nich



polega na różnego rodzaju zakładach (wyścigach bądź rozwałkach) z innymi robotami lub zwyczajnym rozwaleniu x czegoś lub kogoś albo podążanie za kimś, gdy ktoś cię zaatakuję. Albo zbieranie lub niszczenie boi nawigacyjnych. Albo zbieranie danych poprzez lewitowanie blisko boi albo innego statku. No nie są to szczególnie kreatywne misje, może poza kilkoma wyjątkami, które idzie na palcach jednej ręki policzyć. Praktycznie brak tu misji pobocznych czy jakichkolwiek sensownych aktywności. Owszem, są wcześniej wspomniane Szalone Zakłady Szalonego Gracza (brzmi to jak jakiś bukmacher, nie powiem), ale te często też się sprowadzają do wyzwania kogoś na pojedynek czy wyścig, zniszczenia x czegoś, bądź użycie specjalnej umiejętności jakiegoś robota x razy. No i od czasu do czasu dostajemy cynk, że w jakimś budynku znajdują się plany do nowego pojazdu które możemy znaleźć, sfotografować i następnie użyć do stworzenia swojej wymarzonej bryki. Gorzej, że często te nowe bryki są gorsze niż to, co mamy, a osobiście przez pół gry używałem tego samego statku, bo był zwyczajnie lepszy od czegokolwiek, co odblokowywałem. Wszystkie te mankamenty sprawiają, że gra wydaje się być bardzo niedopieczona. Trochę jakby większość budżetu poszła na artystów i projektantów poziomów, a na sam gameplay już nie starczyło czasu i deweloperzy musieli naprędce sklecić coś z tego, co już mieli pod ręką. Fabuła też przez to cierpi, bo dochodzenie w sprawie kolejnych morderstw na Chimercie, zamiast pełną napięcia i wysokich stawek historią zakrapianą dozą humoru, jest w dużej mierze sprowadzona do bycia chłopcem na posyłki robiącym w kółko tych samych kilka czynności, tylko w innym sosie lub z inną przystawką.

zachowuje się tak, jak należy, to muzyka i dialogi są bardziej skomplikowaną kwestią. Muzyka chociażby, o ile większość spokojnych utworów i kilka „akcyjnych” trzyma poziom, tak część jest nieco męcząca.



Co do dialogów, to ponownie – trzymają one bardzo dobry poziom, jedynym mankamentem jest to, że bardzo często będziemy słyszeć te same wypowiedzi. Dobrym przykładem są goniący nas czasem gliniarze albo Szalony Gracz, do którego będziemy przychodzić, żeby wykonać każdy Super Szalony Zakład (a tych jest 12), w których to segmentach te same kwestie będziemy mieli okazję słyszeć wiele, wiele razy. Ale tak poza tym, gra aktorska jest całkiem przyjemna. Teraz sprawa grafiki: osobiście ogrywałem oryginał, który mam ze starego numeru CD-Action zawierającym spolszczenie (o którym za chwilę). Ostatnio gra doczekała się również remastera, ale już sam oryginał wciąż się dobrze trzyma, dzięki stylizowanej grafice i faktowi, że prawie wszystko jest z metalu, przez co powierzchnie odbłaskowe wyglądają przyzwoicie. Poza tym wyżej wspomniane postaci, design lokacji, jak i statków kosmicznych – wszystko jest bardzo przyjemne dla oka. Co do wspomnianej wcześniej translacji. No nie jest dobrze. Wystarczająco dobrze, że jeśli się nie zna angielskiego, to można wszystko zrozumieć, ale wystarczająco źle, żebym przez cały czas wolał grać w remaster po angielsku.

Podsumowując: czy polecam „Scrapland”? Jest to zdecydowanie unikatowy koncept i oryginalny świat przedstawiony. Pomysł ma jak najbardziej ciekawy i gdyby sam gameplay był lepiej zrobiony, to mógłbym tę grę polecić z czystym sumieniem. A tak, to mogę polecić tylko, jeśli macie naprawdę dużo cierpliwości i samozaparcia. Miłego (?) zwiedzania złomowiska!



Chromowane blachy i przyrdzewiałe trąby

Czas na warstwę audiowizualną! Zaczniemy od audio. Cóż... jest dość nierówne. O ile efekty dźwiękowe stoją na dość dobrym poziomie, wszystko dźwiękowo

FESTIWAL REMCON 2026

13-15.02.2026
AMBEREXPO
GDAŃSK

amberexpo

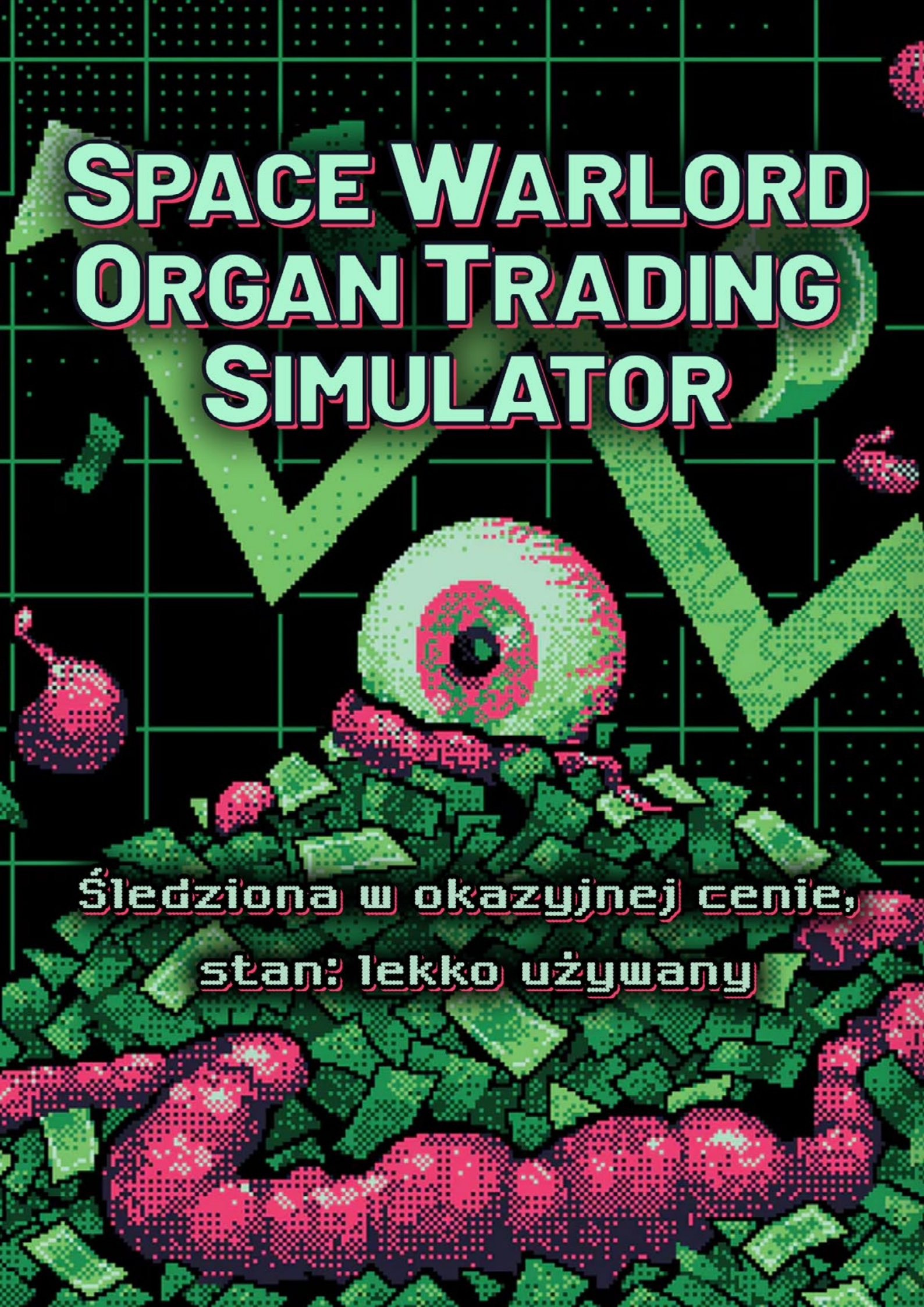


Fundacja BT



REMCON

SPACE WARLORD ORGAN TRADING SIMULATOR

A pixel art illustration of a green alien with a large, prominent eye and several tentacles. The alien is positioned in the center, with its head and upper body visible. The background is a dark green grid pattern. The alien's body is composed of various shades of green and blue pixels, giving it a textured appearance. The large eye is a focal point, with a yellow iris and a black pupil. The tentacles are also green and blue, extending from the alien's head. The overall style is reminiscent of early computer graphics or video game art.

Śledziona w okazyjnej cenie,
stan: lekko używany

CHYBA każdy kojarzy hollywoodzki obraz giełdy z przekrzykującymi się nawzajem ludźmi w garniakach, tworząc wręcz maniackalny krajobraz. Jak doskonale też wiemy, wojna, wojna nigdy się nie zmienia. Teraz jeszcze wrzucmy to wszystko w kosmos: ostateczną granicę, dodajmy dozę czarnego humoru i wyjdzie nam niezwykle zwięzłe nazwany „Space Warlord Organ Trading Simulator”. Czy jest to smakowity mix niczym żeberka w cudnej marynacie, czy nasza wątroba będzie do wymiany po takiej mamaludze? Czas przyjrzeć się śliskim, krwistym i pulsującym szczegółom!

~Tanatos

Wojna wybuchła. Sprzedam oczy.

W grze wcielamy się w świeżego handlarza organów z wielkimi ambicjami, niewielkim budżetem, kosmiczną barką, zerową reputacją i mentorem, z którym mamy niezwykle toksyczny związek. I właśnie rozpętaliśmy wojnę światową. W sensie międzyświatową. No kosmiczną no. Skądś te organy trzeba brać, a im więcej, tym lepiej.

Po tym niezwykle krótkim i zwięzłym wstępie jesteśmy wrzucani na głęboką wodę. Po wciśnięciu wielkiego czerwonego przycisku na środku ekranu mamy DWIE I POŁ MINUTY na HANDEL ORGANAMI! Możemy to robić na kilka sposobów. Wykonywać zamówienia od klientów na konkretne organy: na początku jedynym wymogiem będzie rodzaj organu (oko, serce itp.), ale z czasem nasi klienci robią się coraz bardziej wymagający i nie tylko będą chcieli coraz bardziej egzotycznych narządów, ale też o odpowiednich statystykach, jak stan, rzadkość, wielkość czy grupa krwi. Wszystkie te informacje są zawarte w numerze seryjnym danego organu podczas zakupu, a za drobną opłatą dostaniemy nawet samouczek. Zamówienia są również jedyną opcją odblokowania zakończeń (poza kilkoma). Drugi sposób zarobku na organach? Stonks. Wspomniana we wstępie giełda jest bardzo dobrym sposobem na wzbogacenie się, jak już ma się jakieś pieniądze. Jak działa giełda, każdy wie, kupuj tanio, sprzedawaj drogo. Ostatnim sposobem jest kupowanie organów w kiepskim stanie, naprawianie ich za pomocą innych organów i sprzedawanie ich drożej. Podczas sesji

handlowych zwykle nie będziemy też sami – konkurencyjni handlarze będą bezlitośnie wykupować całe zaopatrzenie, więc jeśli się szybko nie potrafimy orientować (dzięki wyżej wspomnianemu samouczkowi lub opcjom ułatwiającym rozgrywkę), to wszystkie flaczki zostaną nam sprzątnięte sprzed nosa.

Galaktyka dzieci, które widziały tylko **czerwień**

Czas na warstwę audiowizualną. Jeśli chodzi o wizualia, mamy stylizowaną retro grafikę w ograniczonej palecie kolorów. Ograniczona grafika pasuje dobrze do tematu gry – w skoroszytach, tabelkach i wykresach nie potrzeba wiele, a retro-sci-fi tło sprawdza się idealnie. Jeśli chodzi o dźwięki i muzykę, są one świetne – dźwięki są znakomitym feedbackiem dla naszych poczynań lub wydarzeń w tle, a muzyka zmienia się organicznie w zależności od tego, jaką kartę właśnie otworzyliśmy – czy patrzymy na listę zadań, giełdę, czy też swój ekwipunek.

Mnogość zakończeń sprawia, że zawsze jest coś do roboty mimo faktu, że sama rozgrywka robi się niestety po jakimś czasie powtarzalna. Stopniowe odblokowywanie nowych organów i wymagań klientów też pomaga na tę bolączkę, ale szalone zakończenia, jak zrobienie mięsnego, żywego obrazu ze swojego mentora czy zapełnienie całego wszechświata organami popychają dalej, by zobaczyć, jakie dziwactwa jeszcze nas czekają.

Jeśli komuś się spodobał koncept, albo wręcz przeciwnie, handlowanie organami to nieco za dużo, to na pewno się ucieszy z alternatywy od tych samych twórców, która ma wyjść już wkrótce, a posiada już własne demko – „Space Warlord Baby Trading Simulator”, dziejący się w tym samym uniwersum. Zamiast jednak handlować organami ze żniwa śmierci, gramy na giełdzie życia nowo narodzonych dzieci, ale to materiał na inny artykuł. Wracając do pytania zadanego na wstępie, moim zdaniem SWOTS jest porównywalna do przyzwoicie przy-

rządzonej wątróbki – nie każdy lubi podroby, nie każdy przepada za czarnym humorem i giełdą, ale dla tych, którzy lubią takie klimaty, będzie to przyjemne danie. Miłego rzucania mięsem!



Kosmiczna Arachnofobia



ADRIAN TCHAIKOVSKY
DZIECI CZASU



ADRIAN TCHAIKOVSKY
DZIECI CZASU

WIELE filmów i książek opowiadało o temacie Pierwszego Kontakt. Ludzkość i obca cywilizacja spotykające się w mniej lub bardziej przyjemnych okolicznościach, często drastycznie się różniące ale znajdujące jakąś płaszczyznę komunikacji (czasem wojenną)... Co jednak gdyby tym razem kosmici byli bardzo znajomi?

~Ghatorr

W książce „Dzieci Czasu” z 2015 roku ludzkość nie znalazła żadnego obcego gatunku wartego uwagi – więc postanowiła zrobić sobie własne. Z Ziemi w kosmos wyruszyły ekipy terraformacyjne, mające poprawić warunki na wielu nowych światach, a za nimi poleciały statki wiozące naukowców, małpy i próbki nanowirusa, mającego przyspieszyć rozwój naszych owłosionych kuzynów. Niestety, napięcia ideologiczne sprawiają, że program kończy się katastrofą i wojną. Na jednej z przemienianych planet, nazwanej Kern, transport małp ginie po drodze, ale nanowirus jest w stanie dotrzeć na miejsce przeznaczenia...

Po tak dynamicznym prologu następuje przeskok w czasie o kilka tysięcy lat i „Dzieci Czasu” rozkręcają się na poważnie. Śledzimy rozwój wydarzeń dwutorowo – naprzemiennie mamy rozdział o resztkach naszego gatunku które uciekają w olbrzymim okręcie ze zrujnowanej Ziemi oraz o nowych mieszkańcach planety Kern. Ludzie jak ludzie – nasi odlegli potomkowie zdołali przetrwać jedną apokalipsę, odbudować cywilizację, pozachwycać się dokonaniami „Starego Imperium” (to jest ludzkości zanim się wysadziła w powietrze) i zorientować się, że nasza planeta i tak jest skazana na zagładę. Obserwujemy jej zmagania z punktu widzenia historyka o imieniu Holsten, co pewien czas wyciąganego z komory kriogenicznej by próbować rozwiązać ten czy inny problem. Idea Arki podróżującej śladem starożytnych misji kosmicznych jest ciekawa, a losy postaci śledzi się z zainteresowaniem, ale to nie ta część stanowi danie główne.

Drugi wątek to główny rdzeń książki – pod nieobecność małp nanowirus na planecie Kern zaczyna bowiem przekształcać pająki. Dokładniej to skakuny. W ich pierwszym rozdziale, osadzonym tuż po prologu, te urocze stworzonka co prawda nie mają jeszcze wykształconej inteligencji, ale to szybko się zmienia. W ludzkich rozdziałach Holsten jest wybudzany co kilkaset lat, co dla niego nie stanowi dużego przeskoku czasowego, ale dla pajęczej cywilizacji jest olbrzymią różnicą. Na

Kernie też mamy grupę głównych bohaterów – Portię, Blancę i Fabiana (imiona umowne) – ale ze względu na długość ich żyć mamy do czynienia nie z tymi samymi postaciami, a z ich następcami. Czasami biologicznymi, czasami ideologicznymi...

Problemy pajęczaków na Kern są opisane w sposób zachwycający. Od rozdziału do rozdziału obserwujemy, jak dawne wydarzenia stają się legendami wpływającymi na rozwój religijny, kulturowy i ekonomiczny całej cywilizacji. Cywilizacji, dodam, skrajnie odmiennej od ludzkiej – pająki oczywiście podchodzą do wielu rzeczy o wiele inaczej, a ich ścieżki rozwoju prowadzą w rejony które ludzkości w podobnych okresach by nie przyszły do głowy. Dodając do tego wszystkiego jeszcze uwięzioną na orbicie ludzką panią naukowiec, która (niekoniecznie planowo i dobrowolnie) miała monitorować rozwój inteligencji na Kernie dostajemy naprawdę obcą cywilizację, która potrafi zaskoczyć czytelnika.

Absolutnie pokochałem „Dzieci Czasu” – interesujące problemy moralno-społeczne, wysokie stawki (szczególnie dla ludzkości uwięzionej na okręcie-arce), szereg interesujących postaci... Naprawdę, nie spodziewałem się, że do tego stopnia polubię postacie mające tyle odnóży. Trochę mnie zawiodła końcówka – wydała mi się nazbyt ucięta, chętnie bym widział jeszcze rozdział czy dwa – ale są dwie kontynuacje, z czego jedna („Dzieci Ruiny”) została już wydana w Polsce. Serdecznie polecam, zwłaszcza jeśli lubi się pająki.





Zwierzęta w Kosmosie

KOSMICI... Kosmici... Kosmonauci... Kotkonauci! Zwierzęta w kosmosie. Nieludscy astronauta znacząco przyczynili się do rozwoju tak zwanego wyścigu kosmicznego, a obecnie nadal pomagają nam w rozwijaniu nauki. Tak więc nie ma chyba lepszej okazji, żeby nagiąć temat numeru, i opowiadać o kilku moich ulubionych, niezwykle dzielnych kosmonautach.

~Gray Picture

Na wstępie tylko zaznaczę, że mam mniej więcej tylko odrobinę więcej niż zero wiedzy na temat fizyki czy kosmosu, więc starałam się zrobić odpowiedni research, ale jeśli coś napisałam nie tak, to zachęcam do śmiania się z tego w komentarzach. Ale tak tylko troszeczkę, jestem osobą od zwierzątek, nie fizyki rakietowej.

Łajka

Lista zwierząt astronautów nie byłaby kompletna bez obecności na niej Łajki, najdzielniejszej ze zwierzątek kosmonautek. Była jednym z pierwszych zwierząt w kosmosie i pierwszym na orbicie ziemskiej. Zwoje szczenięce lata spędziła na ulicach Moskwy. Wybór bezdomniaków z moskiewskich ulic był podyktowany faktem, że takie pieski były już przyzwyczajone do głodu i chłodu. Łajka wraz z pozostałymi potencjalnymi psimi astronautami została poddana treningowi, który miał je przygotować do lotu, np. trzymano je w coraz mniejszych klatkach czy wsadzanie ich do wirówek (zakazana karuzela). Lot Łajki odbył się 3 listopada 1957 roku. Tym, co zawsze sprawia, że jest mi smutno, jak myślę o niej, jest to, że nigdy nie planowano, żeby psina wróciła z kosmosu. Przed lotem w jedną stronę naukowiec wziął ją do domu, żeby mogła się pobawić z jego dziećmi, żeby miała jakieś ostatnie miłe chwile. Pierwotny plan zakładał, że po 10 dniach ma dostać zatrute jedzenie, jednak Łajka umarła znacznie wcześniej, po zaledwie kilku godzinach lotu, w wyniku stresu i przegrzania. Jednak dzięki jej poświęceniu

dowiedzieliśmy się, że żywa istota jest w stanie przeżyć zmniejszoną grawitację i promieniowanie kosmiczne. Dobry piesek.

Wietierok i Ugaliok

A jak już mowa o psach astronautach (psonautach?) to Związek Radziecki wysłał w podróż w gwiazdy całkiem dużo psów. Bo w sumie psy to całkiem dobre zwierzątka do wysyłania w kosmos. Są mądre, można je nauczyć rzeczy przydatnych w czasie lotu. A o psy łatwiej, dosłownie są na moskiewskich ulicach, w przeciwieństwie do np. małp. Wietierok i Ugaliok mieli znacznie większe szczęście niż Łajka, ponieważ te kundelki dostały bilet w kosmos w dwie strony. Bo jak już się jako ludzkość dowiedzieliśmy się, że można być przez chwilę w kosmosie, to naturalną kolejnością było dowiedzieć się, czy można tam pobyc trochę dłużej. Te dzielne psiaki były na orbicie 22 dni i okrążyły Ziemię 330 razy. Do dziś jest to rekord długości lotu kosmicznego w kategorii psy.

Félicette

Jak już było o psach, to teraz trzeba coś wspomnieć o kotach. Takie są zasady. Tak się składa, że choć psów w kosmosie było dość dużo, to do dnia dzisiejszego gwiazdy z bliska oglądał tylko jeden kot. A właściwie kotka. Félicette odbyła swój lot w 1963 roku, a jak można się domyślić po jej imieniu, w kosmiczną podróż wysłali ją francuscy naukowcy. W jakim celu? Wcześniej wysłali już szczura (o imieniu Hektor) z podłączonymi do mózgu elektrodami, a szczury i koty to ulubione zwierzęta do wszczepiania elektrod i patrzenia jak ich układ nerwowy reaguje. Ale najwidoczniej po Félicette naukowcy uświadomili sobie, że mimo że koty mają wiele zalet, to jedną z nich nie jest bycie potencjalnym kotkonautą.



KOSMICZNA SZYBKĄ PIĄTKĄ



ALEŻ ten czas pędzi, wszak mamy już rok 2026. W kosmosie czas zachowuje się jednak inaczej, a jak już o kosmosie mowa – to o kosmitach. Tym samym pierwszą tegoroczną Szybką Piątkę poświęcimy nieco mniej kojarzonym filmom o przybyszach z dalszych planet.

~Hefajstos



5. Hunter Prey (2010)

Surowe niskobudżetowe sci-fi, które może konkurować z droższymi produkcjami. Elitarna grupa kosmicznych komandosów transportująca więźnia obcej rasy rozbija się na nieznanym planecie. Stwarza to jeńcowi okazję do ucieczki, rozkaz zaś nakazuje go schwycić ponownie. Uciekinier jednak okazuje się być znacznie groźniejszy, niż przypuszczali.

4. The Brother from Another Planet (1984)

Brat (Joe Morton) to kosmita, który rozbił się na naszej planecie i trafił do Nowego Jorku. Nie będąc w stanie mówić, posiadając niezwykle rozwiniętą empatię i dziwne stopy próbuje się zasymilować. W ślad za nim ruszają jednak dwaj łowcy nagród z jego rodzimego świata.





3. The Vast of Night (2019)

Cayuga w stanie Nowy Meksyk, rok 1950. Operatorka centrali telefonicznej Fay oraz jej będący DJ-em przyjaciel Everett odkrywają częstotliwość, która zwiastuje niezwykle zdarzenie. Wraz z radiowymi słuchaczami starają się rozwikłać tajemnicę, zanim będzie za późno.

2. Enemy Mine (1985)

Tym razem nieco żelaznej klasyki. W odległej przyszłości toczy się kosmiczna wojna o dominację pomiędzy ludźmi i jaszczurowatymi Dracami. W czasie jednej z walk człowiek Willis (Dennis Quaid) i kosmita Jerry (Louis Gossett Jr.) trafiają na bezludną planetę. Rozbite statki oznaczają brak ucieczki, zaś do gry wchodzi kolejny gracz.



1. Alienoid (2022) & Alienoid: The Return to the Future (2024)

Oto niezwykle połączenie – science-fiction wymieszane z kinem akcji oraz gatunkiem muhyeop. Rozpisana na trzy płaszczyzny czasowe, podzielona na dwie części niezwykle opowieść przyciągnie do ekranów miłośników cyborgów, wojowników, magów oraz podróży w czasie.



BONUS: Lily C.A.T.

Na deser coś z anime. Grupa śmiałków wraz z kotem, na zlecenie pewnej korporacji ma zbadać planetę wybraną do kolonizacji. W trakcie podróży, gdy załoga trwa w hiperśnie, komputer pokładowy zbiera kosmiczne śmieci i pobiera próbkę nieznaną materii. Sytuacja wkrótce wymyka się spod kontroli.



LAILYREN

ILUSTRACJA

DESIGN POSTACI

PROJEKTY
MERCHU

DESKTOP
PUBLISHING



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



REKRUTACJA OTWARTA

ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

redakcja@equinoxtimes.pl



FILMY

RECENZJE

WYDAJEMY W TRZECI PONIEDZIAŁEK MIESIĄCA

EQUINOX TIMES

TEMATY NUMERÓW
Co miesiąc inny kawałek ogólnopojętej popkultury

WYWIADY
Pytania, odpowiedzi, ananas

RECENZJE
Co gra w kinach i komputerach

FELIETONY
Złote myśli redaktorów

ZA DARMO



**CZYTAJ, UDOSTĘPNIJ,
WSPÓŁPRACUJ LUB DOŁĄCZ**

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

Chłopi, jacy są, każdy Władysława Reymonta w późnej podstarzałości 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

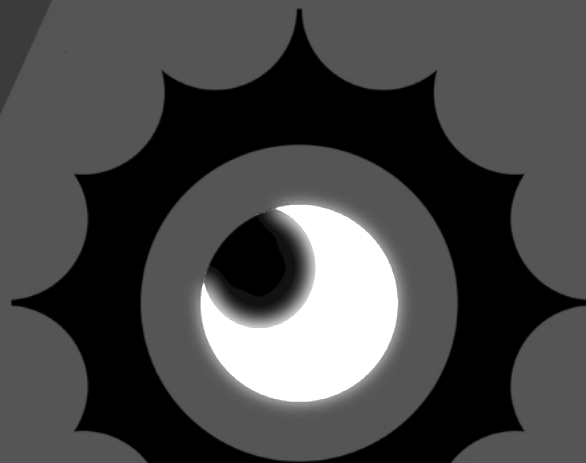
Rutyna zmienia s nownie, tym raz (Kamila Urzędow zaczyna dawac Jagnę w ramio mego Antka). N ją do szeregu życiu mieszkani

...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

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



EQUINOX
TIMES