

QUINOX TIMES

NURT NOIR

W cieniach nocnego miasta

MAX PAYNE 3

Encore, Max!

FALLEN AGES

Na tropie zabójcy herosów

NOIR

Tańczące ze śmiercią

HAZESHIFT

Przyjaźń nie zważa na defekty

IRON LUNG

Pod presją bez wyjścia

JEDYNA

Świat nie czeka na dobry humor



Spis treści

RECENZJE – FILMY I SERIALE

Zwierzogród 2.....	4
Mała Amelia.....	6
Powrót do Silent Hill.....	7
Iron Lung.....	8
Jedyna.....	10
Rycerz siedmiu królestw.....	11
28 lat później – Część 2: Świątynia kości.....	12

RECENZJE – GRY

Dying Light 2.....	14
--------------------	----

RECENZJE – LITERATURA

HAZESHIFT.....	20
----------------	----

TEMAT NUMERU

Noir.....	26
Max Payne 3.....	28
Fallen Aces.....	32
Blacksad.....	36
Szybka Piątka Noir.....	40

Naczelna czasopisma i szef działu DTP: Lailyren

Szef działu korekty: Solaris

Szef działu redakcyjnego: Ghatorr

Redaktorzy: Hefajstos, Malvagio, Samael & Mimik, Jelonek

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!

Kojarzycie zanurzone w nurcie noir historie o detektywach, femme fatale i przestępcach w skąpanym w deszczu oraz przestępczości w mieście? Te, w których nie ma jasnego podziału na dobro i zło, a zakończenie z reguły nie wpada w kategorię „happy end”? Jeżeli nie, to zachęcamy do lektury najnowszego numeru naszego pisma, gdzie możecie znaleźć odpowiedzi na ten temat.

W życiu potrzebna jest jednak równowaga, dlatego mamy też nieco optymistycznych wrażeń. Animacje „Zwierzogród 2” i „Mała Amelia” z pewnością umilą Wam czas i przyniosą uśmiech na twarzy. Miłośnicy strachu z pewnością wczytają się w recenzję niezależnego filmowego projektu „Iron Lung”, zaś serialowców zainteresują opinie naszej redaktorki o „Jedynej” i „Rycerzu Siedmiu Królestw”.

Serdecznie zachęcamy do zanurzenia się w świecie popkultury oraz noir. Miłej lektury!

PS Zapraszamy Was do zainteresowania się najbliższymi wydarzeniami, nad którymi objęliśmy patronat medialny: Bykon (Bydgoszcz, 21–22 marca) i Śląskie Dni Fantastyki (Chorzów, 11–12.04).

~Lailyren

Obrazek z okładki został wykonany przez artystkę o imieniu

Huda Amien. Instagram: [@hudaamien](https://www.instagram.com/hudaamien)

Oryginalną pracę znajdziecie [>tutaj<](#)

Źródło grafiki tła dla stron: [6](#), [8-9](#), [16-18](#), [36-39](#).

Grafika spisu treści: film „Casablanca” (1942, M. Curtiz)

Grafika tematu numeru: film „Detour” (1945, E. G. Ulmer)

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

Nasza strona

[>klik<](#)

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





A movie poster for Disney's Zootopia. The background is a large, coiled blue snake with yellow eyes and a wide, toothy grin. In the foreground, Judy Hopps (a grey rabbit) and Nick Wilde (an orange fox) are peeking out from behind the snake's body. Judy is on the left, smiling, wearing a purple vest. Nick is on the right, looking slightly nervous with a wide-eyed expression, wearing a pink and green patterned shirt. The Disney logo is centered above the title. The title 'ZWIERZOGRÓD' is in large, stylized green letters with a blue outline. Below the title, the phrase 'SSSSSPOKO SSSSSEQUEL' is written in white, bold, sans-serif capital letters.

Disney

ZWIERZOGRÓD

SSSSSPOKO SSSSSEQUEL

DZIESIĘĆ lat temu Disney zachwycił świat ciekawą i przemyślaną animacją o zwierzętach, które to zamieszkiwały w harmonii całkiem sporą metropolię. Film okazał się hitem, zdobył Oscara i stał się klasyką studia. I nikt nawet szczególnie nie myślał o sequele.

~Hefajstos

Jednakże ostatnie kilka lat w kwestii animowanych hitów kinowych (zarówno tych stricte disneyowskich, jak i spod znaku Pixara) nie spełniły oczekiwań Wielkiej Myszki. Wzięto więc na tapet dawny hit, by spróbować z niego wycisnąć nieco soku. Szkoda tylko, że wciąż tą samą, bezpieczną drogą zapewniającą zysk.

Duo na piątkę, ale z dużym minusem

Jakiś czas po odkryciu spisku knutego przez Jagnę Obłoczek, Judy Hopps i Nick Bajer tworzą policyjny duet. Z naciskiem na tworzą, bowiem nikt w policyjnym świecie nie traktuje ich poważnie. Na dodatek zawalają specjalną operację, przez co postawione jest im ultimatum – albo przejdą przez terapię dla partnerów, albo skończy się ich tandem. Pełna energii i determinacji Judy nie cofnie się jednak przed niczym, by udowodnić wartość tego duetu, ściągając więc Nicka na galę Rysiowieckich – potomków założyciela Zwirowgradu.



Powód jest prosty, ktoś bowiem ma ukraść stary dziennik z zapiskami twórcy miasta. Tym kimś okazuje się wąż, istota dawno niewidziana w metropolii. Duet rusza w ślad za gadem, przeczuwając, że sprawa

jest znacznie bardziej skomplikowana niż na pierwszy rzut oka. Ten pościg zabierze ich na obrzeża i poza mury Zwirowgradu, stawką zaś jest przyszłość gatunków.

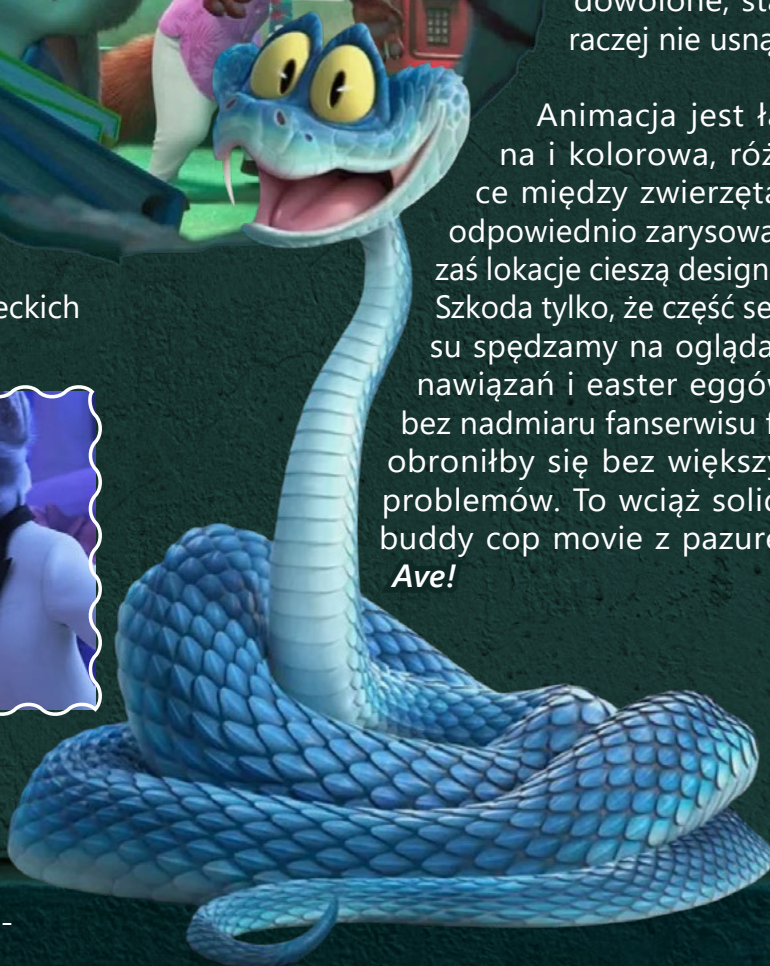


Wunsch!

W dużej mierze mamy więc powtórkę z części pierwszej, z motywami, które można odhaczać z listy. Niezrozumiany antagonistista, nieoczekiwana zdrada, przyjaźń i zaufanie mimo różnic oraz moralna lekcja – wszystko tu jest na swoim miejscu. Dzieciaki będą zadowolone, starsi raczej nie usną.

Animacja jest ładna i kolorowa, różnice między zwierzętami odpowiednio zarysowane, zaś lokacje cieszą designem. Szkoda tylko, że część seansu spędzamy na oglądaniu nawiązań i easter eggów – bez nadmiaru fanserwisu film obroniłby się bez większych problemów. To wciąż solidny buddy cop movie z pazurem.

Ave!





MAŁA AMELIA

CUD DZIECIĘCEGO ŻYCIA

WIĘKSZOŚĆ z nas, myśląc o czasach dzieciństwa, wspomina raczej te dobre chwile. Dni, kiedy beztrudno mogliśmy biegać po podwórku, przeżywać przygody w piaskowniach i parkach, kiedy dorosłość wydawała się odległą i niezrozumiałą. Również kino nie raz i nie dwa zgłębiało ten temat, oferując piękno wspomnień (głównie animowanych).

~Hefajstos

I właśnie o dzieciństwie i fascynacji światem opowiada po części biograficzna „Mała Amelia”, francusko-belgijska kooperacja studia Maybe Movies, w reżyserii Mailys Vallade i Liane-Cho Han Jin Kuanga. Objawienie zeszłorocznych Młodych Horyzontów to zdecydowanie jedna z najciekawszych pozycji animowanych ostatnich lat.

A słowo stało się małym ciałem

Amelia sama nam się przedstawia... jako Bóg. Dziewczynka jest najmłodszym dzieckiem belgijskiego konsula mieszkającego z żoną i dwójką rodzeństwa Amelii w Japonii pod koniec lat sześćdziesiątych. Początkowo kompletnie wyłączona z życia Amelia pod wpływem babci budzi się i rozpala swoją ciekawość do świata. W tej życiowej podróży – małej, bo okolicznej, ale jednak dużej, bo życiowej – towarzyszy jej Nishio-san, gospoia.

Dzięki temu dziewczynka otwiera się na kultury i bogactwo świata, poznaje i odczuwa za-

równie pozytywne, jak i negatywne emocje, doznaje strat, ale też sporo zyskuje. Narracja prowadzona przez dwulatkę z jej perspektywy cudownie opisuje jej postrzeganie rzeczywistości i poczucia przynależności.



Dzieciństwo jak malowane

Przepiękna animacja, pełna kolorów i efektów, idealnie współgra z opowiadaną nam historią. Dodajmy do tego soundtrack autorstwa Mari Fukuhary i mamy animowany hit, który poruszy serca i pozwoli choć na moment przenieść się w te prostsze i spokojniejsze czasy.

Jeśli więc tylko macie te siedemdziesiąt pięć minut i możliwość – odpalajcie śmiało. To ten rodzaj filmu, który nie opiera się na prostych gagach i nie traktuje widza (zwłaszcza młodego) jak istoty nad wyraz prostej. Czy z rodziną, czy solo – zdecydowanie przyjemnie spędzicie czas. **Ave!**

POWRÓT DO SILENT HILL

Zdecydowanie lepszy
na PS2™

W swych niespokojnych snach widzę te filmy – „Silent Hill”. Pierwszy z nich dość przeciętny, ale nadrabiający atmosferą niepokoju. Drugi zdecydowanie beznadziejny, próbujący się dorobić na gimmicku 3D w kinie. A teraz, po czternastu latach koszmar powraca.

~Hefajstos

I to nie tak, że filmy na bazie gier wymarły. Wciąż są tworzone, choć zdecydowanie widać zmiany w skostniałych formułach. Tym bardziej dziwi więc, że ktoś w 2026 roku postanowił zrobić oldschoolowy (w złym znaczeniu tego słowa) film na bazie jednej z najlepszych gier w serii. Aż dreszcz przechodzi po plecach.

James, don't be Square!

James Sunderland (Jeremy Irvine) cierpi na depresję zasilaną alkoholem po śmierci ukochanej Mary (Hannah Emily Anderson). Pewnej nocy dostaje list od kobiety, która prosi go, by przyjechał do jej miasta – Silent Hill. Na miejscu James staje oko w oko z horrorem – zamiast uroczego miasteczka osnute mgłą ruiny, na które opada popiół, pozostałość po niedawnych pożarach lasów. W dodatku mieszkańcy zniknęli, poza kilkoma szalonymi nieszczęśnikami.

Nie zraża to jednak mężczyznę, który przedziera się śladem Mary najpierw do dawnego mieszkania, a następnie do szpitala. Na swej drodze spotyka koszmarny małe i duże – żarłoczne owady, wymiotujące żrącą substancją kreatury, zabandażowane pielęgniarki z nożami oraz legendarnego Piramidogłowego. Ale czego się nie robi dla miłości?

Cała gra została skondensowana do ok. stu minut filmu, który próbuje jak najbardziej łopatologicznie wyjaśnić, co się stało w mieście, z bohaterem oraz czym są monstra. Subtelność? Do kosza! Lepiej wypełnić czas nawiązaniami do serii – fani się ucieszą.

Co to radio tak dziwnie gra?

„Powrót do Silent Hill” okazał się być więc tworem niewartym swojego budżetu (23 milionów dolarów), czasu twórców i obsady oraz wycierania sobie twarzy tak mocną marką. Być może będzie to ostateczny dowód na to, że nie każda gra może z powodzeniem zostać przeniesiona na duże ekrany. I że czasem lepiej jest sięgnąć po kontroler i samemu przeżyć historię. **Ave, James!**

IRON LUNG

WDECH, WYDECH
WDECH, WYDECH

Ob początku istnienia człowiek spoglądał w gwiazdy, zastanawiając się nad sensem istnienia oraz potencjalnym życiem na innych planetach. Taką naturą ludzką jest także to wdzięczny temat dla popkultury – zwłaszcza science fiction i horroru. A co gdyby pewnego dnia wszystkie gwiazdy... zniknęły?

~Hefajstos

Tak to mniej więcej wygląda w świecie „Iron Lung”, gry autorstwa Davida Szustera. Fabularnie ludzkość skolonizowała kosmos (yay!), jednak pewnego dnia wszystkie gwiazdy i planety, w których może istnieć życie, zniknęły. Nieliczne niedobitki ludzkości przetrwały zaś na kosmicznych stacjach i statkach. Wydarzenie to, nazwane „The Quiet Rapture”, staje się punktem wyjścia dla historii



Row, row, row your boat...

Simon (Mark „Markiplier“ Fischbach) jest skazańcem odpowiedzialnym za zniszczenie jednej z ostatnich stacji, na której żyli ludzie. By odkupić swe winy, zostaje zamknięty w miniaturowym podwodnym okręcie „Iron Lung“ i zrzucony w ocean krwi na jednym z księżyców z potencjałem na kolonizację. Cel jest prosty: dowieść, że ludzkość będzie w stanie przetrwać w tym środowisku.

Bez możliwości wyjścia, z prymitywną kamerą służącą mu za okno na świat Simon przedziera się przez niesprzyjający mu ocean, zbierając próbki. Nic nie jest jednak takie, jakim się wydaje – łódź skrywa swoje tajemnice, przełożeni sporo przed nim ukrywają, a w okolicy czai się coś niewyobrażalnego.

Oh, hi, Mark!

Prosta atmosferyczna historia wyraźnie służy filmowi, który dość niskim budżetem (trzy miliony dolarów) potrafi przyciągnąć widzów do ekranu. I choć gra Markipliera momentami wypada płasko, to wciąż prezentuje się całkiem solidnie (zwłaszcza pod koniec). W połączeniu ze scenografią i efektami dostajemy całkiem przyjemny gatunkowiec. A jeśli po seansie nie macie pojęcia, co się właśnie wydarzyło w tych ostatnich dwudziestu minutach, to... nie przejmujcie się. Odpalcie film jeszcze raz i pozwólcie atmosferze płynąć. Albo sięgnijcie po grę i samemu pocujcie, jak to jest być zamkniętym w żelaznej pułapce straceńcem. To zdecydowanie zmrozi Wam krew w żyłach. **Ave!**





PLURIBUS JEDYNA

MIMO udanego spotkania z czytelnikami, absolutnie zachwyconymi jej najnowszą powieścią, Carol, główna bohaterka serialu, definitywnie nie ma za dobrego dnia. W ciągu kilku chwil jej życie obraca się do góry nogami, gdy kosmiczny wirus przejmie kontrolę nad światem, a jednocześnie w wyniku tego incydentu umiera jej partnerka. Nie najlepszy dzień.

~Gray Picture

W serialu „Jedyna” (lub „Pluribus” w oryginale) kontrolę nad światem przejmie dziwny kosmiczny wirus, który sprawia, że cała ludzkość staje się jednym „hive mindem”. Cała? Nie, Jedna jedyna osoba, Carol (Rhea Seehorn), wciąż stawia opór najeźdźcom... Tak serio to tych osób było kilkanaście, ale nie mogłam się oprzeć, żeby nie dać tu cytatu z Asterixa i Obelixa.

Wirus sprawia, że zakażeni ludzie stają się częścią jednej świadomości zbiorowej, w zasadzie stają się jednym organizmem. Ziemię przestają targać wojny i konflikty, żywność jest sprawiedliwie dystrybuowana, nie ma już morderstw, wszyscy są zgodni i bardzo zadowoleni. Świat idealny i pełen pokoju. Ale jednocześnie zniknęła cała indywidualność, nie ma już „ja”, jest tylko „my”. Choć pozostali odporni są okay z takim stanem rzeczy, Carol z początku robi wszystko, żeby się przeciwstawić czy znaleźć sposób na przywrócenie starego porządku (mimo że do tego ostatniego ma wręcz ujemne kwalifikacje).

„Jedyna” to dość interesujący serial, w czasie oglądania którego eksplorowane są m.in. pytania dotyczące własnego ja, indywidualności, świadomej zgody. Należy pochwalić grę aktorską Rhei Seehorn, która wciela się w postać głównej bohaterki. Na jej barkach spoczywał dość duży ciężar, ponieważ w sporej części serialu Carol jest jedyną osobą na ekranie.

Z minusów mogę wymienić dwie rzeczy. Pierwsza jest taka, że partnerka Carol umiera, a nie wiem, zabijanie partnera osoby niehetero to zbyt często grany wątek. Drugie zastrzeżenie jest dość specyficzne: mianowicie bardzo drażniło mnie, że hodują wirusa na płytce agarowej. Nie tak działają wirusy; w wirusach chodzi właśnie o to, że potrzebują hosta do namnażania się, więc nie urosną na algowym żelku. I nie obchodzi mnie, że to kosmiczny wirus.

Wirus to wirus.





RYCERZ SIEDMIU KRÓLESTW

ALE W SUMIE PO CO...

NOWY serial osadzony w świecie „Pieśni lodu i ognia” zadebiutował na HBO 18 stycznia tego roku. W momencie pisania tego artykułu jestem po obejrzeniu pierwszych dwóch odcinków „Rycerza siedmiu królestw”. Jak oceniam te początkowe epizody i jak nastawiają mnie one na resztę sezonu?

~Gray Picture

„Rycerz siedmiu królestw” śledzi przygody rycerza Dunka oraz jego giermka Jaja. W pierwszych dwóch odcinkach widzowie mieli okazję zapoznać się z tymi dwiema postaciami, śledzą, jak Dunk próbuje wziąć udział w turnieju, żeby zyskać sławę i prestiż, jakiego nie doznał jego niedawno zmarły mentor. Jajo namawia go, żeby przyjął młodego chłopaka jako giermka.

Największą zaletą tego serialu niewątpliwie jest relacja pomiędzy dwoma głównymi bohaterami i banter pomiędzy Dunkiem, który może ma dobrze działający kompas moralny, jednak Siedmiu Bogów nie obdarzyło go ponadprzeciętną inteligencją, a Jajem, który jest wyjątkowo wyszczekany dzieciakiem.

Jednak mimo plusów widzę sporo potencjalnych minusów tego serialu, choć może jednak lepiej nazwać je wątpliwościami, bo wobec większości moich zarzutów serial ma jeszcze szansę się obronić. Zacznę od najważniejszego: czy kogokolwiek jeszcze interesuje świat „Pieśni lodu i ognia”? Mam wrażenie, że już „Ród smoka” był trochę próbą reanimacji

trupa, wobec czego „Rycerz...” wydaje się kolejnym zwyczajnym skokiem na kasę. Ale jednak seriale robi się dla pieniędzy, więc może tak sobie narzekam dla narzekania. Kolejnym moim problemem z tym serialem jest to, że według mnie największą zaletą „Gry o tron” była jej wielowątkowość, śledzenie na raz losów wielu postaci oraz liczne intrygi polityczne. Tymczasem „Rycerz siedmiu królestw” jest opowieścią o zdecydowanie mniejszym rozmachu, w której odbiorca śledzi przygody w zasadzie dwóch głównych postaci. Jednak widzę, że może to nadać wolniejszy tok akcji, co da więcej przestrzeni do rozwoju postaci i relacji między nimi. Mój ostatni zarzut jest taki, że nie lubię seriali, gdzie dzieci są głównymi bohaterami. Proszę dać dzieciom być dziećmi, a nie aktorami.

Może jeszcze „Rycerz siedmiu królestw” mnie zaskoczy i będę musiała odwołać moje słowa! Zapraszam do podzielenia się swoją opinią w komentarzach.





Liczba bestii w człowieku, spokój w ossuarium

TAK jak grypa, tak i do kinowego świata powraca temat chorób dziesiątkujących populację ludzką, często z efektem zombifikacji. Nic dziwnego, wszak taka tematyka działa na nasze umysły – zwłaszcza w postpandemicznej rzeczywistości. A co jeśli dochodzi do tego pełna izolacja od reszty świata?

~Hefajstos

Dokładnie tak wygląda to w świecie „28... później”, za który odpowiedzialny jest Danny Boyle. Historia w tym uniwersum opowiada o wirusie, który zmienia zakażonych (poprzez kontakt z krwią lub śliną) w oszalałe bestie. Wszystko to na terenie Zjednoczonego Królestwa otoczonego międzynarodowym kordonem wojskowym pilnującego by chorobsko zostało na miejscu.

Kto tu jest potwór, a kto tu jest człek

Historia w „Świątyni kości” rozpoczyna się krótko po zakończeniu poprzedniej części („28 lat później”, 2025). Spike (Alfie Williams) po spotkaniu gangu Jimmym pod przewodnictwem Sir Jimmy’ego Crystala (Jack O’Connell) zostaje zmuszony do pojedynku na śmierć i życie (oraz miejsce w gangu). Wygrywa, ceną za to jest jednak żywot obdzierający go powoli z człowieczeństwa.

Tymczasem doktor Ian Kelson (Ralph Fiennes) zaczyna nawiązywać więź z „Samsonem” (Chi Lewis-Parry), samcem alfa zakażonych. Dzięki morfinie są w stanie

nawiązać kontakt, co pozwala spojrzeć na chorobę pod innym kątem. Wyspy Brytyjskie nie są jednak największym miejscem na świecie, spotkanie grup jest więc nieuniknione.

Nia DaCosta zastąpiła Boyle’a na stanowisku reżysera, za scenariusz znów jest odpowiedzialny Alex Garland. I ten duet zdecydowanie działa tu lepiej, bo choć historia robi nieco krok w bok, to jednak wciąż skupia się na swojej tematyce. Zadane przez twórców pytanie „ile jest bestii w człowieku, a ile człowieka w bestii?” zostanie z Wami jeszcze jakiś czas po seansie.

Graj, Żelazna Dziewico!

„Świątynia kości” to zdecydowana poprawa względem poprzednich sequeli i krok w dobrą stronę. Ze świetnymi zdjęciami i solidną grą aktorską (zwłaszcza Fiennes w piekielnie dobrym finale!) jest pozycją obowiązkową dla każdego fana gatunku. Uważajcie tylko na kaszel. **Ave!**



REKRUTACJA OTWARTA

ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

redakcja@equinoxtimes.pl



FILMY

RECENZJE

WYDAJEMY W TRZECI PONIEDZIAŁEK MIESIĄCA

EQUINOX TIMES

TEMATY NUMERÓW

Co miesiąc inny kawałek ogólnopojętej popkultury

WYWIADY

Pytania, odpowiedzi, ananas

RECENZJE

Co gra w kinach i komputerach

FELIETONY

Złote myśli redaktorów

ZA DARMO



**CZYTAJ, UDOSTĘPNIJ,
WSPÓŁPRACUJ LUB DOŁĄCZ**

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

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

Swoją starą po

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

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

...bo techn

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

Cierpi też p bierna wobe Filmowa mi

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



DYINGLIGHT2

PARKOUR, APOKALIPSA I OGROMNE OBIETNICE

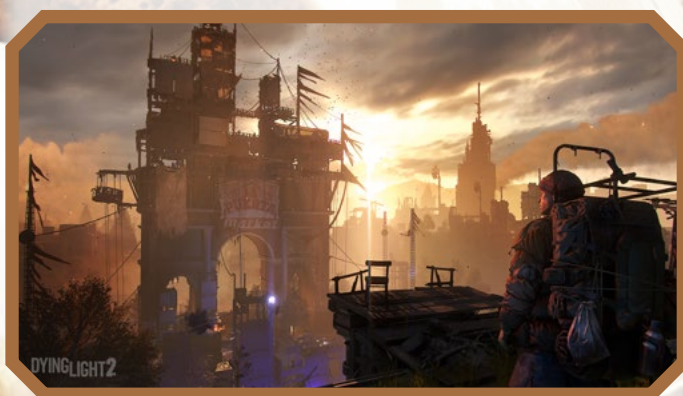
PAMIĘTACIE rok 2015? To właśnie wtedy świat oszalał na punkcie skakania po dachach i okładania zombiaków rurą hydrauliczną w pierwszym Dying Light. Twórcy z Techlandu, niesieni falą sukcesu, obiecali nam kontynuację, która miała być tak ambitna, że przy jej projektowaniu prawdopodobnie zużyto cały zapas kawy z pierwszej części. Wybory zmieniające kształt miasta! Żyjący świat! Decyzje ważące więcej niż plecak pełen złomu!

~Samael & Mimik

Potem jednak życie napisało własny scenariusz, w którym wystąpiły: siedmioletnie oczekiwanie, głośny skandal z głównym scenarzystą w tle i proces produkcyjny, który ciągnął się dłużej niż kolejka do lekarza na NFZ. Czy po 60 godzinach spędzonych w grze możemy powiedzieć, że ta wizja się spełniła? Cóż, sprawdźcie wytrzymałość podeszew w butach, bo ruszamy w długą podróż do miasta Villedor.

Jak znowu to schrzaniono

Minęły 22 lata od wielkiej draki w Harran. Wydawałoby się, że po takim czasie ludzkość wyciągnie jakieś wnioski. No wiecie: mycie rąk, unikanie zombiaków, może jakaś terapia grupowa dla ocalałych? Nic z tych rzeczy. Choć pierwszą zarazę udało się zdusić w zarodku, naukowcy z GRE (Global Relief Effort) stwierdzili najwyraźniej, że praca nad zabójczym wirusem to świetne hobby, które warto kontynuować po godzinach.



Efekt? Wirus wyrwał się na wolność, a świat ogarnęła pandemia, przy której katar to luksus, na który raczej nie możesz sobie pozwolić, by nikt krzywo nie spojrzał w Twoją stronę. Minęło 15 lat od tego „wielkiego wybuchu” i obecnie Ziemia przypomina wyjątkowo źle

zorganizowany camping. Ludzkość gnieździ się w niewielkich, odizolowanych enklawach, a jedynymi osobami, które mają odwagę (albo po prostu bardzo kiepski instynkt samozachowawczy), by podróżować między tymi dziurami, są Pielgrzymi.



I tu wchodzi on, cały na szaro i w błocie. Poznajcie Aiden. Aiden nie miał lekkiego dzieciństwa. Zamiast bawić się klockami Lego, służył jako królik doświadczalny w dziwnych eksperymentach. Teraz, jako dorosły facet z kondycją olimpijczyka i zestawem traum w plecaku, rusza w drogę.

Cel? Odnaleźć zaginioną siostrę i przy okazji zafundować niejakiemu doktorowi Waltzowi, który jak można się domyślić, eksperymentował na nim w młodości, bardzo spóźnioną i bolesną zapłatę za zmarnowaną młodość. Los rzuca nas do Villedoru, ostatniego bastionu cywilizacji, o ile za cywilizację uznamy miejsce, gdzie każdy chce cię zjeść, zabić albo chociaż okraść z butów.

Deweloperka w czasie apokalipsy

Villedor to nie jest typowe miejsce na urlop, chyba że Waszą definicją relaksu jest skakanie po dachach i unikanie sąsiadów, którzy bardzo chcieliby Was skosztować. Miasto dzieli się na dwie główne części: urokliwe, choć nieco sypiące się Stare Miasto oraz nowocześniejszą dzielnicę główną, gdzie wieżowce sięgają chmur, a upadek z nich boli jakby bardziej. Cała ta radosna metropolia jest oczywiście opanowana przez zombiaki, ale między nimi próbują się rozpychać trzy ludzkie frakcje. Mamy Renegatów, którzy służą głównie jako worki treningowe, oraz dwie grupy, z którymi będziemy musieli faktycznie pogadać: Ocaleńców i Strażników Pokoju. Wybór między tymi dwoma ostatnimi to nie tylko kwestia sympatii, ale przede wszystkim tego, jak bardzo lubicie żyć w jednym kawałku.

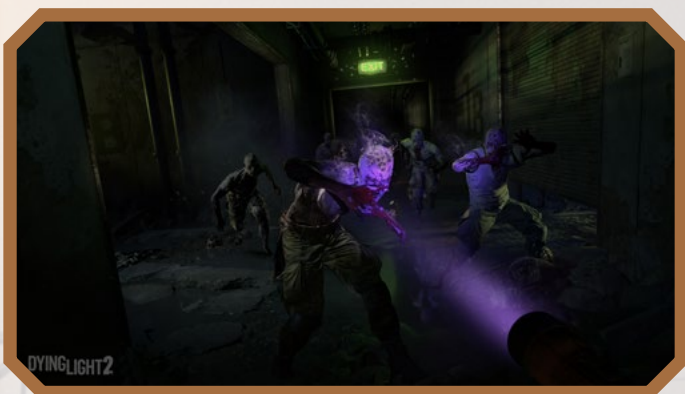
Zabawa w miejskiego urbanistę w środku apokalipsy polega na przejmowaniu kolejnych dzielnic, co wymaga od nas gimnastyki na wysokościach i rozwiązywania zagadek elektrycznych, które polegają głównie na przeciąganiu kabli od punktu A do punktu B. Kiedy już poczujemy się jak certyfikowany elektryk i zdobędziemy budynek, musimy zdecydować, komu go oddać. Jeśli postawicie na Strażników Pokoju, miasto wypełni się pułapkami i zabawkami do masowej utylizacji potworów, co stanowi idealną opcję dla fanów radosnej rozwałki. Jeśli jednak wolicie Ocaleńców, Villedor stanie się gigantycznym placem zabaw pełnym tyrolek i gigantycznych poduszek powietrznych, dzięki którym skok z dziesiątego piętra przestanie być próbą samobójczą, a stanie się szybkim sposobem zejścia do sklepu. Każda przejęta dzielnica to dodatkowo nowe bezpieczne kryjówki na noc oraz cała masa zadań pobocznych od ludzi, którzy najwyraźniej nie potrafią sami zawiązać butów bez pomocy Pielgrzyma, za to z chęcią wykorzystają nas do przyniesienia im sardynek, znalezienia nowej kiecki czy po prostu próbują nas oszukać.



Co robić, jak (nie) żyć

Zwiedzanie Villedoru to spacer po nieodkrytym przez nikogo mieście, gdzie na każdym kroku czekają na nas tajemnicze znaki zapytania. Pod tymi symbolami może kryć się niemal wszystko: od opuszczonego sklepu, który aż prosi się o to, by jego zawartość wpadła w nasze ręce, przez militarne konwoje pełne skarbów, aż po klasyczne wiatraki. Te ostatnie to taki lokalny odpowiednik wież z gier Ubisoftu. Wspinamy się na nie, żeby pogapić się na okolicę i odblokować nową bezpieczną strefę. Czasem też trafimy na Renegatów, którzy właśnie postanowili umilić komuś życie, co jest idealną okazją, żeby wpaść z wizytą i poćwiczyć na nich techniki kopania z wyskoku.

Prawdziwa zabawa zaczyna się jednak wtedy, gdy słońce idzie spać, a na ulice wylażą Przemieńce. To tacy więksi, bardziej nabuzowani kuzyni zwykłych zombie, którzy mają silną alergię na światło UV i jeszcze silniejszą potrzebę zjedzenia wszystkiego, co się rusza. W dzień te stwory są przykładnymi domatorami i gnieźdzą się w ciemnych wnętrzach budynków, ale po zmroku robią sobie maraton po ulicach. Jeśli taki delikwent Was zauważy, możecie być pewni, że zaraz rozpocznie się wielki pościg z udziałem połowy nieumarłej populacji miasta, co jest doskonałym treningiem cardio dla każdego Pielgrzyma.



Paradoksalnie jednak, noc w „Dying Light 2” to najlepszy czas na zwiedzanie najbardziej łakomych kąsków. Skoro wszystkie Przemieńce wybiegły na miasto, żeby na nas polować, wnętrza budynków stoją niemal puste i czekają na odważnego poszukiwacza przygód. To bardzo przyjemny system zachęt: chcesz zdobyć najlepszy sprzęt? Musisz wyjść z kryjówki po ciemku i liczyć na to, że Twoja latarka UV nie wyładuje się w najmniej odpowiednim momencie. Dzięki temu noc przestaje być tylko czasem na przeczekanie, a staje się okazją do wielkiego skoku na bank (a raczej na byłą siedzibę GRE).

Z rodziną najlepiej na zdjęciu

Aiden wyrusza na wielką wyprawę z bardzo prostym planem: odnaleźć siostrę Mię i wybić z głowy doktorowi Waltzowi pomysły na dalsze eksperymenty. Zanim jednak dopadnie głównego antagonistę, musi stać się mediatorem w lokalnym konflikcie między Ocaleńcami a Strażnikami Pokoju, który zaognił się po śmierci komendanta tych drugich. Niestety, główna linia fabularna przypomina nieco telenowelę, w której aktorzy zapomnieli scenariusza – jest dość przewidywalna i, mówiąc szczerze, momentami wieje z niej nudą. Choć gra rzuca w nas wyborami, które decydują

o tym, kto przeżyje, a kto zaliczy bliskie spotkanie z kostuchą, trudno o prawdziwe wzruszenia, bo losy bohaterów są nam często tak obojętne, jak zeszłoroczny śnieg.

Twórcy bardzo starali się, aby świat nie był czarno-biały, z chlubnym wyjątkiem palety „tych naprawdę złych” osób, ale w efekcie stworzyli galerię postaci, które trudno polubić. W Nowym Villedorze tożsamość frakcji rozmywa się jeszcze bardziej, a kluczowi gracze są albo zupełnie nijacy, albo tak „edgy” i mroczni, że aż trudno brać ich na poważnie.

Na szczęście, gdy już zaczniecie ziewać przy głównym wątku, z pomocą przychodzą questy poboczne, które są absolutnym majstersztykiem. To właśnie w nich scenarzyści pokazali klasę, serwując nam genialne historie z niespodziewanymi zwrotami akcji. Jeśli chcecie poczuć prawdziwy klimat „Dying Light 2”, odstawcie na chwilę ratowanie świata i zajmijcie się problemami zwykłych ludzi, warto zrobić absolutnie każde z tych zadań, bo to one są prawdziwym sercem tej gry. Nawet jeżeli wysyłają Was tylko po to, by włączyć prąd.



Podłoga to lawa

W „Dying Light 2” zasada „podłoga to lawa” przestaje być niewinną zabawą z dzieciństwa, a staje się jedyną słuszną strategią przetrwania. Ulice Villedoru są dla amatorów i samobójców. Prawdziwy Pielgrzym spędza 99% czasu na dachach, rusztowaniach i opuszczonych maszynach. Miasto zostało zaprojektowane z iście architektonicznym kunsztem pod kątem parkouru, dzięki czemu możemy przemieszczać się między dzielnicami niemal bez dotykania bruku. To ogromny skok jakościowy względem pierwszej części, gdzie dość często musieliśmy jednak schodzić na ulice. Tutaj płynność ruchu jest nie-samowicie przyjemna, a Aiden z czasem staje się

prawdziwym Nocnym Biegaczem, odblokowując coraz to nowsze gadzety i umiejętności, które sprawiają, że grawitacja zaczyna wyglądać na jedynie luźną sugestię.



A co, jeśli na Waszej drodze do wolności stanie jakiś zgniły komitet powitalny? No cóż, wtedy wchodzi drugie ulubione zajęcie Pielgrzyma: radosna utylizacja nieumarłych. System walki wręcz jest solidny, choć nie wywołuje takich zachwytów jak samo bieganie po ścianach. Twórcy przygotowali dla nas szerszy wachlarz przeciwników niż poprzednio, więc jest na czym testować nowo znalezione maczety. Warto jednak jak najszybciej zainwestować w coś, co strzela albo chociaż miota, bo niektóre zombiaczki mają irytujący zwyczaj plucia na nas z dystansu lub bezczelnego uciekania w miejsca, gdzie trudno je osiągnąć rurą. Solidny łuk w ręku potrafi zdziałać cuda i oszczędzić nam niepotrzebnej wspinaczki tylko po to, by uciszyć jednego natręta.

From zero to hero

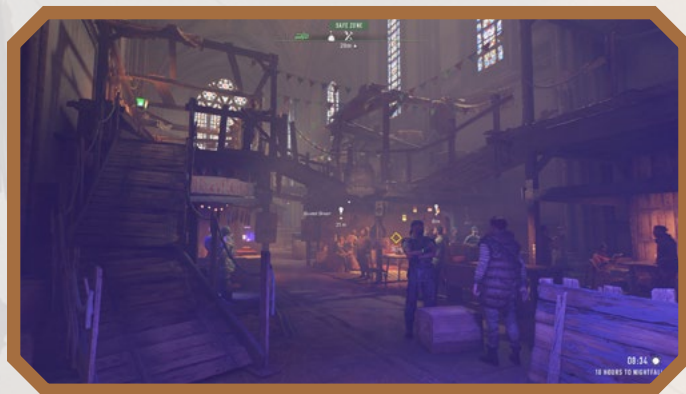
Jeśli spędzasz całe dni na uciekaniu przed problemami i robieniu fikołków na dachach, Twoje drzewko parkouru rośnie w oczach. Jeśli natomiast wolisz rozwiązywać spory za pomocą ciężkiego młota, szybciej rozwiniesz umiejętności walki. Każde pięć punktów wydanych w tych dwóch kategoriach podbija Twój ogólny poziom postaci, których w grze jest łącznie dziewięć. System ten ma sprawiać, że czujemy się potężniejsi, a znajdowany ekwipunek staje się coraz lepszy, ale bądźmy szczerzy, w ferworze walki trudno zauważyć, czy zombiak padł po jednym, czy po dwóch ciosach.

Cała ta otoczka RPG z poziomami i dobieraniem sprzętu pod konkretne klasy, takie jak tank czy medyk, wydaje się trochę dodana na siłę. Choć

gra sugeruje, byśmy skrupulatnie dobierali rękawice i buty do naszego stylu gry, w praktyce najprostsza metoda „biorę to, co ma największy numer” sprawdza się doskonale. Szczególnie w broni, gdzie warto po prostu wziąć najradszą. Prawdziwy progres czuć nie w statystykach czapki, ale w znajdowaniu inhibitorów. To te tajemnicze zastrzyki rozsiane po mieście realnie zwiększają naszą wytrzymałość i pasek zdrowia, pozwalając na dłuższe bieganie i rzadsze oglądanie ekranu wczytywania po niefortunnym upadku. Gdyby wyciąć z gry tradycyjne poziomy, pewnie mało kto by za nimi tęsknił.

Dać się zjeść w towarzystwie

Zabawa ze znajomymi w „Dying Light 2” zaczyna się niemal od razu po prologu i, co tu dużo kryć, wyrywanie zombiakom nóg w dobrym towarzystwie jest po prostu zabawniejsze. Jest jednak pewien haczyk, o którym warto wiedzieć, zanim spakujecie plecaki. O ile Wasz ekwipunek i doświadczenie zostają z Wami na zawsze, o tyle postępy w kampanii należą tylko do gospodarza. Oznacza to, że po wieczorze spędzonym u kolegi możecie wrócić do własnego świata jako półbogowie z legendarnym toporem, ale fabularnie wciąż będziecie na etapie szukania zagubionego buta w pierwszej dzielnicy.



Współpraca ma też swoje techniczne smaczki, jak chociażby system ratowania się z opresji czy zbawienna teleportacja. Ta ostatnia funkcja to prawdziwe złoto, wystarczy, że jeden gracz dobiegnie do celu zadania, a resztę ekipy może po prostu „przywołać” do siebie, oszczędzając im szukania ścieżki. Musicie jednak pamiętać, że w tej piaskownicy to host nosi koronę. To on podejmuje wszystkie kluczowe decyzje fabularne, podczas gdy goście mogą jedynie nieśmiało klikać w sugerowane odpowiedzi.

Co ciekawe, system ten bywa nieco humorzasty i czasem drugi gracz widzi tylko jedną opcję dialogową, mimo że gospodarz ma ich do wyboru więcej, co czyni z gością raczej niemego obserwatora niż pełnoprawnego partnera. Mimo tych drobnych zgrzytów i specyficznego podejścia do demokracji wspólne sianie chaosu w Villedorze to czysta frajda. Jeśli tylko macie kogoś pod ręką, kto nie boi się wysokości i zgniłego oddechu potworów, bierzcie go ze sobą na dachy bez zastanowienia!



Festiwal pomysłów

Muszę przyznać, że wytrwałość Techlandu we wspieraniu gry trzy lata po premierze jest godna podziwu. Niestety, zamiast łatania dziur, przez które można wypaść poza mapę, studio zasypuje nas kolejnymi zestawami kosmetycznymi i nowymi skórkami. Fajnie jest wyglądać stylowo podczas ucieczki przed zombie, ale nieco trudniej cieszyć się nowym wdziakiem, gdy Wasz ulubiony topór nagle wyparuje z ekwipunku, a gra uzna, że właśnie nadszedł idealny moment na losowe rozłączenie sesji kooperacyjnej.

Przygoda z błędami w „Dying Light 2” to prawdziwa emocjonalna kolejka górską. Zaczęło się od niewinnego śmieszkania z lewitujących przedmiotów, ale szybko przeszliśmy do fazy czystej frustracji, gdy po zwykłej drzemce w bezpiecznej strefie Aiden postanowił na stałe zintegrować się z teksturami łóżka. Momentami gra potrafi tak skutecznie zablokować postęp w zadaniu, że jedynym ratunkiem jest twardy restart i cicha modlitwa do cyfrowych bóstw o litość.

Z czasem nasze podejście ewoluowało w specyficzny rodzaj hazardu. Każdego dnia, odpalając konsolę, zastanawialiśmy się, co tym razem wybuchnie i czy dzisiaj wreszcie trafimy na ten mityczny, pozbawiony błędów dzień. Spoiler: taki

dzień nigdy nie nadszedł, a my zamiast irytacji, zaczęliśmy po prostu z ironicznym uśmiechem obstawiać, czy tym razem zginiemy przez Przemienca, czy przez kod źródłowy gry. Jeśli szukacie stabilności, to w Villedorze będziecie szukać jej na próżno, aż jakiś losowy błąd znów wywali Wam rozgrywkę.

Koniec wspólnej podróży

Spędziliśmy w Villedorze solidne sześćdziesiąt godzin i muszę przyznać, że mimo wszystkich marudzeń, był to czas pełen intensywnych wrażeń. Gdybyśmy mieli w sobie więcej zacięcia (albo mniej innych gier w kolejce), pewnie udało by się dobić do setki, sprawdzając, jak bardzo miasto zmienia się pod butem innej frakcji lub goniąc za alternatywnymi zakończeniami, które obiecywali nam twórcy. Ten główny rdzeń rozgrywki, czyli nieustanny bieg przez dachy i odkrywanie tych genialnych historii pobocznych, to coś, co naprawdę „żre” i daje masę czystej, nieskrępowanej frajdy.



Niestety, ta piękna fasada co chwilę pęka pod ciężarem błędów, które potrafią zmęczyć nawet najbardziej entuzjastycznego Pielgrzyma. Świadomość, że deweloperzy doskonale wiedzą o tych problemach, a mimo to wolą szyć nowe skóry, zamiast łątać kod, zostawia po sobie niesmak.

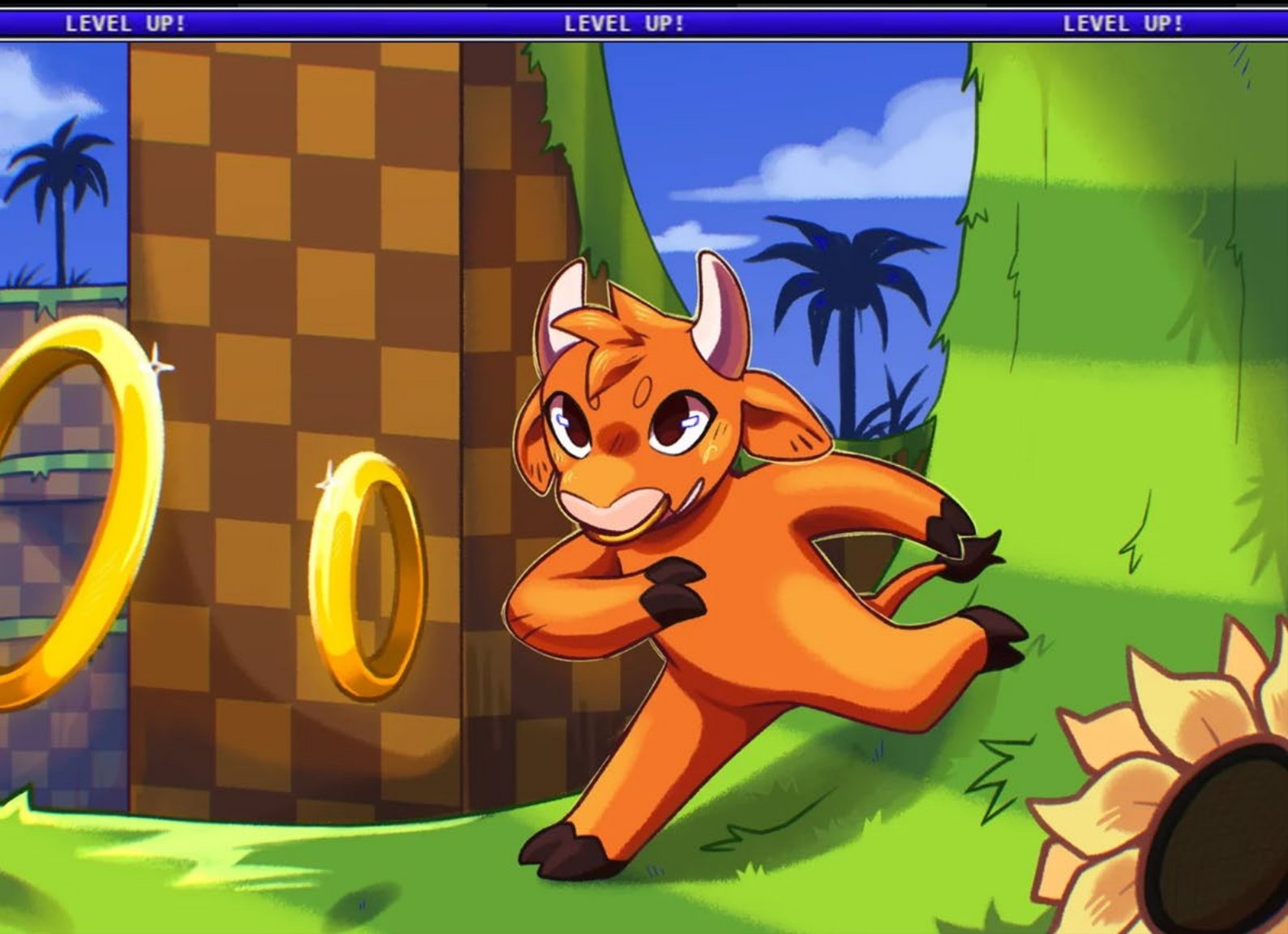
Ostatecznie można poczuć smutek, że ta ogromna, ambitna wizja, którą rozaczano przed nami latami, nie do końca doczekała się realizacji w pełnej chwale. Z drugiej strony, patrząc na to z perspektywy czasu, można zadać sobie retoryczne pytanie: czy ktoś tak naprawdę do końca wierzył, że te wszystkie obietnice o świecie zmieniającym się pod wpływem każdej naszej decyzji wypalą bez zgrzytów? „Dying Light 2” to wciąż kawał solidnej gry z niesamowicie fajnym parkurem i warto w niego zagrać.

BYDGOSKI KONWENT MULTIFANDOMOWY WCHODZI NA KOLEJNY POZIOM!



21 I 22 MARCA WEŹ UDZIAŁ W NAJWIĘKSZYM
WYDARZENIU DLA FANÓW POPKULTURY W BYDGOSZCZY!

ZESPÓŁ SZKÓŁ MECHANICZNYCH NR1
WYŻSZA SZKOŁA GOSPODARKI



HAZESHIFT

Świat tonie we mgle, ale historia świeci jaśniej



GENY i wypadki nie wybierają – nie każdy z nas cieszy się zdrowiem idealnym. No, przynajmniej nie mamy w zwyczaju odseparowywać ludzi od ich rodzin i wysyłać ich do obozów pracy, kiedy pojawi się u nich jakaś, powiedzmy, wada wzroku... Co jeszcze? Postapokaliptyczny, dystopijny klimat, mordercza mgła i porzucony przyjaciel z dzieciństwa. Zapraszam do Lockbane.

~ Jelonek

„Hazeshift” to webtoon stworzony przez Leikoi, który już lata temu odbił się głośnym echem w czytelniczej społeczności. W chwili pisania tego artykułu mamy do dyspozycji 45 rozdziałów pełnych akcji, a mimo to historia wydaje się dopiero rozkręcać, więc jest czas na nadrobienie. Ale zanim fabuła porwie nas na amen, rzućmy okiem na miejsce, w którym to całe zamieszanie ma swój początek. Lockbane jest dystopijnym miastem, którego mieszkańcy, w tym i główny bohater, Slade – starają się żyć w miarę normalnie. Z pewnością utrudnia to jednak pojawiająca się raz na jakiś czas czarna mgła, która zagraża życiu każdego, kto znajdzie się w jej okolicy. Jak można się domyślić, możliwość zaszcucia się w szczelnym domku jest zarezerwowana tylko dla niektórych.

Tuż za granicami miasta, w Edgeline – zniszczonych slumsach bez wsparcia władz – żyją tak zwane defekty. Obywatele nieidealni. Zdeformowani, okaleczeni, wygnani, inni, walczący o każdy kawałek chleba. Taka żałosna egzystencja to ich jedyna szansa na ochłap wolności. Jest to dom Calico – młodego chłopca, który nie słyszy. Mimo drucianej siatki i wielu znaków ostrzegawczych, przejście na drugą stronę wcale nie jest takie trudne. Wystarczy jedna dziura w ogrodzeniu, by ciekawskie dzieciaki z Lockbane mogły przejść na drugą stronę. Slade do tej zbuntowanej grupki nie należał, ale wybryki jego brata sprowadziły go do Edgeline tuż przed nawrotem mgły. A gdyby nie głuchy nieznajomy, prawdopodobnie już nigdy nie wróciłby do swojej rodziny.

Przyjaźń w czasach dystopii

Trudno porozumieć się z Calico. Nie słyszy, nie mówi, nie czyta – ale między chłopcami i tak nawiązała się nieoczywista przyjaźń. Początek „Hazeshift” buduje na naszych oczach relację, która jest nieidealna, ale prawdziwa. Obserwujemy, jak Slade wraca każdego dnia do Edgeline, żeby razem z Calico uczyć się języka migowego i pomagać mu przetrwać w niewybaczającym środowisku. Hierarchia społeczna zaciera się na naszych oczach, a ogromne różnice

w ich życiach przestają mieć znaczenie. Tej części historii poświęcono wystarczająco czasu, by naprawdę docenić ich więź, a także by wciąż czuć niedosyt, co wydaje się być celowe. Dzieciństwo i dobre dni nie trwają wiecznie – pewnego dnia Slade już nie wraca. Mieszkańcy Lockbane również nie mają immunitetu, jeżeli wykryto u nich defekt. Nie dają im też okazji na ucieczkę poza granice miasta.

„Hazeshift” niezmiennie utrzymuje ciężką atmosferę, jednak nie można mu zarzucić monotonii. Życia postaci, chociaż tak odległe od naszych realiów, przedstawione są wiarygodnie. Czytelnik nie ma problemu z tym, by zanurzyć się w fabule, chociaż ta nie zaoferowała nam żadnej wyraźnej ekspozycji. Zostajemy wrzuceni w ten świat, i, tak samo jak bohaterowie, musimy się do niego dostosować. Różnice społeczne są wyczuwalne, ale wszystko przypomina nam, że nikt w tej historii nie jest wygranym. Nawet Slade, dzieciak z miasta, po odkryciu, że powoli ślepie – nie może liczyć na lepsze traktowanie niż inne defekty. Zostaje zamknięty w, nie ukrywajmy, obozie pracy, w którym traktują ludzi jak więźniów, a podwózkę tam zaserwowała mu jego własna matka. Po ucieczce uznawany jest za zbiega, a jego list gończy nie precyzuje, czy ma być złapany żywy, czy martwy.



Szara historia w pięknym wydaniu

Po co więc sięgać po coś tak depresyjnego? Cóż, pomijając to, że niektórzy lubią takie klimaty – oczywiście, to nie wszystko, co „Hazeshift” ma do zaoferowania. Wracając do relacji głównych bohaterów, nie da się nie zauważyć, że zmierza ona w kierunku romantycznym. Wieloletnia rozłąka, trudności w komunikacji, które potęguje postępująca choroba Slade’a, utrata zaufania – wszystko to komplikuje potencjalne szczęśliwe zakończenie, ale sprawia też, że małe kroczki znaczą naprawdę wiele (jeżeli ktoś jeszcze pamięta anime „No.6”, to „Hazeshift” z pewnością wywoła u Was trochę nostalgii). Oczywiście, nie wszystko złoto, co się świeci – niestety, inne postacie raczej pozostają na razie w cieniu tej dwójki; ale należy trzymać kciuki, że i one będą miały okazję się wykazać, bo nie można im odmówić ciekawych charakterów i sporego potencjału. Fabuła nie nudzi, tempo akcji jest wręcz wzorowe, a co również ważne – na „Hazeshift” zwyczajnie miło się patrzy.

Trzeba przyznać, że strona graficzna webtoonów idealnie wpasowuje się w dystopijny klimat tej historii. Kolory są dawkiowane bardzo skromnie, przeważają tu szarości, a co ciekawe, miasto wcale nie różni się pod tym względem od slumsów. Mamy dwie strony monety, ale obie są pod pantoflem tego samego, niehumanitarnego systemu. Brak kolorów nie jest wadą, a elementem budowy świata. Szczerze mówiąc, aż do czasu pisania tej recenzji nie zwróciłem na to za bardzo uwagi, bo kreska Leikoi sama w sobie jest miękka i bardzo przyjemna dla oka. A to, co w szczególności się wyróżnia, to... Krew. W tego typu historii nie można uniknąć przemocy, mam jednak dobre wieści dla bardziej wrażliwych czytelników. Krew na potrzeby webtoonów prezentuje

się w formie symbolicznych, czerwonych kwiatów, co wydaje mi się dobrym, estetycznym rozwiązaniem (a już na pewno lepszym, niż zmiana koloru na różowy, jak w Danganronpie... ale dzisiaj nie o tym). Dorzucmy jeszcze bardzo wyraźne źródła światła, które na moment uwalniają nas od szarości i industrialne, klimatyczne tła, które sprawiają, że ten świat naprawdę staje się realny – grafiki „Hazeshift” zwyczajnie nie da się pomylić z niczym innym.

Powrót do korzeni

W ramach ciekawostki warto również wspomnieć, że „Hazeshift” to webtoon, który zadebiutował podczas pandemii i niestety – jego pierwotna wersja została usunięta. Zniknęła jakieś trzy lata temu, niedokończona, a na ten moment można ją kupić jedynie na patreonie autorki. Ale uchylę Wam rąbka tajemnicy, bo przy tej historii byłem od samego początku. Jak można się spodziewać, opowiadanie „Hazeshift” od nowa było dobrą decyzją. Kreska autora w ciągu tych paru lat wyraźnie ewoluowała, tak samo jak dialogi i sam storytelling. Chociaż czuję sporą nostalgię wobec pierwowzoru, nie da się ukryć, że było tam sporo niedociągnięć, co sprawiało, że poważna historia wydawała się momentami nieco niedojrzała – nawet biorąc pod uwagę to, że główni bohaterowie są początkowo dziećmi. Natomiast to, co najlepsze, przedostało się do nowej wersji. Najcieplej wspomniane przez czytelników sceny nie zostały całkowicie zmienione, jedynie dopracowane wizualnie i fabularnie. W charakterze postaci również widać delikatne różnice, ale nadal doskonale wiemy, że to wciąż ten sam Slade i Calico. Ta wersja urywa się dość szybko, ale jeśli pokochacie „Hazeshift” tak samo, jak ja, to polecam po lekturze wrócić do korzeni i zerknąć, jak wiele się tam zmieniło.



LAILYREN

ILUSTRACJA

DESIGN POSTACI

PROJEKTY
MERCHU

DESKTOP
PUBLISHING

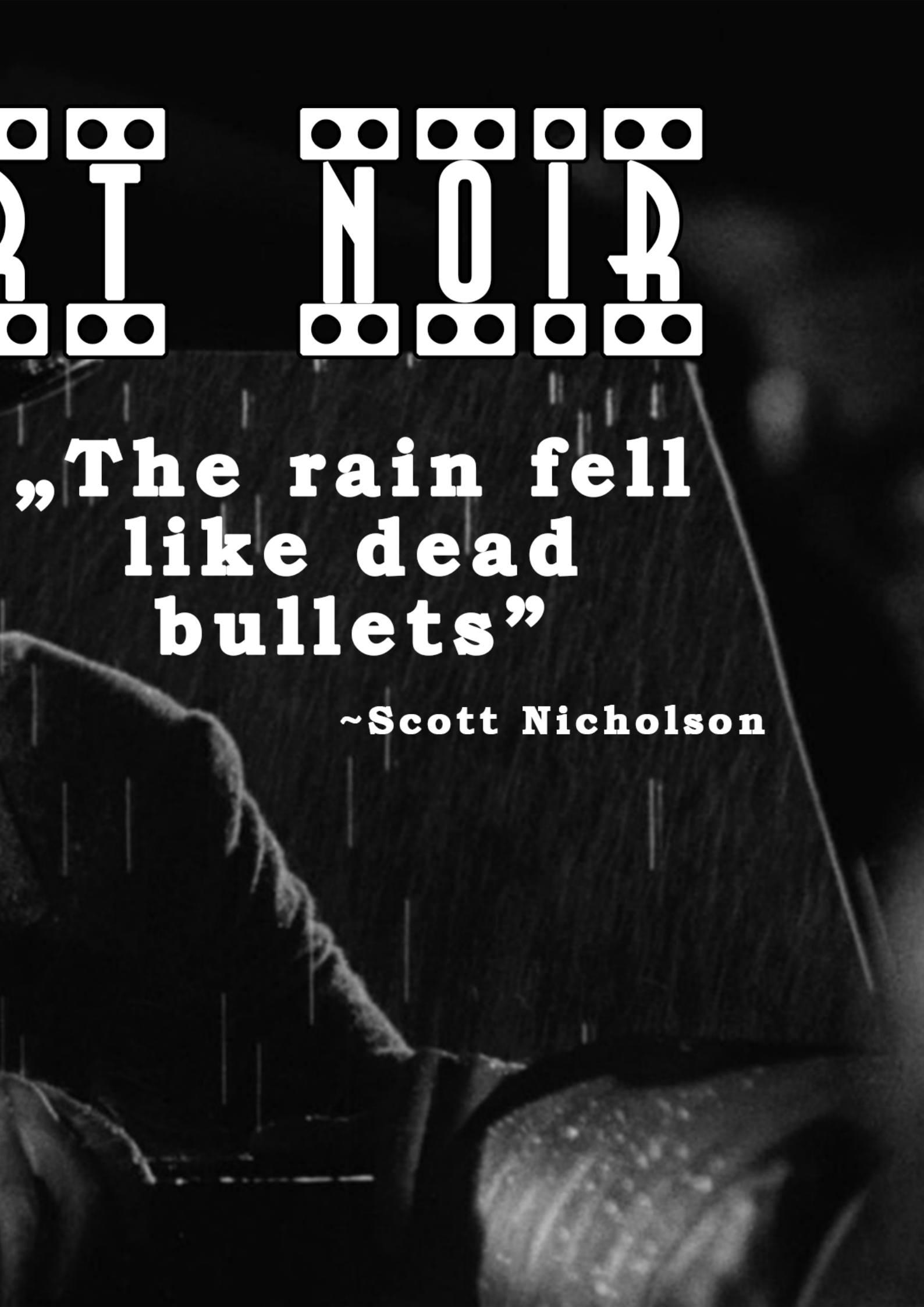


[HTTPS://LAILYREN.ART](https://lailyren.art)



NU4





RT NOIR

**„The rain fell
like dead
bullets”**

~Scott Nicholson



W POSZUKIWANIU PRZESZŁOŚCI, Z NADZIEJĄ NA PRZYSZŁOŚĆ

MIĘDZYNARODOWY podziemny świat szpiegów i zabójców to wdzięczny temat w popkulturze. Dorzucicie do tego tysiącletnie organizacje sterujące światem zza kulis, nieszablonych zelotów oraz tabuny bezimiennych henchmenów (często bez tabliczek!) i mamy przepis na sukces.

~Hefajstos

Tak jak w stworzonej przez Ryōe Tsukimurę serii anime „Noir” z roku 2001, która opowiada o parze zabójczyń na zlecenie poszukujących odpowiedzi na temat własnej przeszłości. Celująca w realizm seria będąca częścią stylistycznej trylogii (wraz z „Madlax” i „El Cazador de la Bruja”) z miejsca zaskarbiła sobie serca miłośników tego typu historii.

It is the name of an ancient fate

Z Mireille Bouquet, zabójczynią mieszkającą w Paryżu kontaktuje się przez email Kirika Yuumura, młoda uczennica z Japonii. Proponuje jej „pielgrzymkę do przeszłości” i przesyła utwór, który Mireille kojarzy z dzieciństwa, co skłania kobietę do podróży. Gdy spotykają się na miejscu, zostają zaatakowane przez tajemniczych mężczyzn w garniturach.



Po tym wydarzeniu obie zamieszkują razem w mieszkaniu Mireille, próbując odkryć, kto stoi za atakiem i kim jest cierpiąca na amnezję Kirika. Ta podróż zabierze ich w wiele miejsc, wystawi ich znajomość na próbę i pomoże zrozumieć targające nimi uczucia. Ale ich adwersarze również nie próżnują...

Two maidens govern death

Atutem serii, poza intrygującą historią i postaciami, jest niewątpliwie warstwa audiowizualna. Graficznie „Noir” trzyma się mocno stylistyki przełomu lat dziewięćdziesiątych i dwutysięcznych, stawiając na piękne szczegółowe tła i płynną animację. Za muzykę odpowiedzialna jest Yuki Kajiura. Legendarna kompozytorka stworzyła niesamowity soundtrack, idealnie wpasowujący się w klimat serii.



Jeżeli nie mieliście możliwości obejrzeć, koniecznie dajcie „Noir” szansę – nie pożałujecie. Historia zdecydowanie Was wciągnie i kto wie, może od razu zaliczycie resztę trylogii spod znaku dziewcząt i broni? A na deser odpalcie „Black Lagoon”. **Ave!**



ŚLĄSKIE DNI FANTASTYKI

MIASTO ZAGUBIONYCH DUSZ

11-12.04.2026

III Liceum Ogólnokształcące
im. Stefana Batorego
w Chorzowie



więcej informacji na stronie www.sdf.org.pl



ROCKSTAR GAMES PRESENTS

MAX PAYNE[®]3

Wybuchowy kryzys wieku
średniego w São Paulo

MAX Payne. Tytuł znany z rozpowszechnienia *bullet time*’u w grach, ikonyczną twarzą głównego protagonisty (która jest twarzą Sama Lake’a, scenarzysty tej gry) oraz bardzo często chwalony i stawiony na wielu piedestałach growych annałów. Wraz z jego sequelem, oba stworzone przez Remedy i powszechnie znane jako **Certyfikowane Klasyki™**. Potem za stworzenie części trzeciej zabrał się Rockstar. Mając Maxa w swoich szponach i wizję, aby zrobić go po swojemu, Rockstar zdecydował się zrobić odważny krok przeniesienia tego charyzmatycznego tabletkopochłaniacza z mrocznych, brudnych i niebezpiecznych nocnych ulic Nowego Jorku do oślepiająco jasnych, kolorowych i gorących i równie niebezpiecznych skąpanych słońcem ulic São Paulo, jednocześnie nie tracąc tego neo-noiru i satysfakcjonującej rozgrywki, które były robiły Maxa Payne’a. Czy im się to udało?

~Tanatos



Łeb nawala, a trzeba się strzelać...

Grę zaczynamy na prywatnej imprezie w São Paulo. Max pracuje teraz jako ochroniarz dla brazylijskiej śmietanki towarzyskiej. Jak zawsze to bywa z naszym nieszczęsnym ex-gliniarzem, jest już nieco wcięty, kiedy na imprezę wpadają niezaproszeni goście i robią rozróbę, porywając przy tym jego chlebowawcę. Wygląda na to, że Max wciąż jest magnesem na problemy. Na szczęście też wciąż umie dobrze strzelać nawet w jego nieoptymalnym stanie, a i jego słynna umiejętność zakrzywiania czasu również ma się dobrze. Nauczył się także korzystać z osłon oraz zapomniał jak mieć ze sobą więcej niż trzy bronie jednocześnie. Czy to dobrze, czy źle? No jak kto woli, ale mnie osobiście takie ograniczenie wydało się zbędne, szczególnie że każdy poziom miał tylko kilka różnych broni, a z każdym poziomem zaczynało się z inną, z góry narzuconą pukawką. Rozwiązanie to nie sprawia, że musimy strategicznie wybierać

daną broń, a jedynie sprawia, że często zamiast skupić się na strzelaniu do złoli łazimy od trupa do trupa, żeby sprawdzić, który ma amunicję do akurat posiadanej przez nas broni, czy sensowną broń z odpowiednią ilością amunicji, żeby była przydatna. No ślad epoki, niestety, co poradzisz. Kolejną dolegliwością naszego nałogowca jest, prawdopodobnie związane z jego stanem fizycznym i psychicznym, kierunek artystyczny, jaki Rockstar postanowił obrać.



A konkretniej mam na myśli kopiaiste ilości filtru analogowego, częste migawki i wielgachne napisy nie tylko podczas cutscenek, ale też w trakcie gry. Największym problemem z tego wszystkiego były migawki, gdyż były one tak częste i tak frustrujące i wybijające z rozgrywki, że powodowało to u mnie bóle głowy. Ludkowie z dużego R zwyczajnie prze-fajnowali. Sam Max też wygląda zupełnie inaczej niż w poprzednich częściach. Z jednej strony przypomina bardziej typowego bohatera kina akcji, bardziej umięśnionego, z bardziej kwadratową szczęką, a jednocześnie próbowano zrobić go wyraźnie zmęczonego życiem, lekko zdziadziałego i zaniedbanego, nawet w drugiej połowie gry ogolili na tyso.

Po co dobrze, jak można lepiej?

No i w porządku, ten redesign można przeboleć, nie jest taki zły, szczególnie że aktor głosowy nie został zmieniony (rzutem na taśmę co prawda, bo Rockstar chciał zmienić i to), gorzej trochę z tymi migawkami, które diametralnie zmniejszyły moją przyjemność z gry... o czym przekonałem się po tym, jak się tych wszystkich niepotrzebnych efektów pozbyłem w diabły. Jak? Korzystając z dobrodziejstwa PC Master Race jakimi są mody. Po usunięciu tych blasków, odbłasków i niepotrzebnego tałatajstwa, zostawiając je jedynie w cutscenkach, gdzie były nie tylko znośne przez fakt niebrania w nich czynnego udziału, ale też przez fakt, że były teraz rozsiane sporadycznie, dodawały klimatu i były dużo przy-

jemniejsze, a i sama rozgrywka stała się o niebo bardziej komfortowa, bo można było się na niej wreszcie skupić i zobaczyć zza tej tony filtrów (mod dostępny [TUTAJ](#)). A jak już byłem przy modowaniu, to nie mogłem przejść obojętnie koło absolutnego majstersztyku, którym jest zmiana modelu rockstarowego Maxa na OG Maxa, czyli Sama Lake'a (ten mod z kolei [TUTAJ](#)). Model nie dość, że idealnie oddaje facjatę scenarzysty oryginału w świetnej jakości, dopasowuje wszelkie animacje, a przede wszystkim mimikę twarzy starego dobrego Maxa (nawet scena golenia głowy działa perfekcyjnie!), to jeszcze zmienia budowę ciała ze stereotypowego pakera kina akcji na bardziej realistyczną i pasującą do narracji wychudzonego i wyraźnie nie w formie ex-gliniarza próbującego nieudolnie łapać resztki swojego życia, które przelatują mu przez palce. Człowieka uzależnionego zarówno od alkoholu, jak i środków przeciwbólowych.



Guess I can do something right...

Jak się więc gra po zrobieniu tych dwóch prostych tricków? Świetnie! Efekt gwarantowany! Spróbuj już dziś! A tak na serio to tak, niby niewiele się zmieniło, ale diametralnie ma to wpływ na odbiór i komfort gry. Historia jest ciężka i poważna, a atmosfera jest gęsta i miejscami wręcz ciarki przechodzą, a wysłanie Maxa na „wakacje” do Brazylii wbrew pozorom wyszło znakomicie. Lokacje prowadzą nas od luksusowych apartamentów i drogich dyskotek, po brudne, biedne fawele tuż obok. Te ostatnie w szczególności pokazują, że noir nie musi dziać się w nocy, deszczu i najlepiej w dużym mieście w Stanach Zjednoczonych. Przechadzając się uliczkami fikcyjnej dzielnicy Nova Esperança (wcześniej wspomniana fawela), odczuwa się wręcz pot, rozpacz i desperację mieszkańców tej dzielnicy biedoty. Budynki zrobione naprędce z tego, co udało się dorwać, w większości zdezelowane i niedokończone. Miejsce, które odczuwalnie jest nam wrogie zarówno pod

względem gameplayowym, jak i narracyjnym, jako gringo ze Stanów szlajający się niczym turysta. Co jak co, ale to im wyszło świetnie. A dla tych, którym mimo wszystko brakuje Nowego Jorku, jest też kilka misji–flashbacków dziejących się właśnie tam. Pod względem dźwiękowym również jest solidnie. Muzyka napędza wcześniej wspomniane zaszczucie i desperację głównego bohatera, który upada coraz niżej, myśląc, że już bardziej nie może tego zrobić.



The great American savior of the poor.

Czas na podsumowanie. Czy „Max Payne 3” jest dobrą grą? Jak najbardziej, rozgrywka jest przyjemna i satysfakcjonująca. Bullet time ma się dobrze jak we wczesnych latach dwutysięcznych, tak jak i killcam. Historia jest ciekawa, a poziomy interesujące i zapadające w pamięć. Czy „Max Payne 3” jest dobrą grą noir? Również tak, mimo rażącego słońca, nie oślepia nas ono na brutalną rzeczywistość, ciężkie tematy i gęstą, nieprzyjemną atmosferę, skorumpowane społeczeństwo tego uniwersum i desperackie zmagania naszego antybohatera. Czy „Max Payne 3” jest dobrym Max Paynem? Cóż, jest zdecydowanie bardziej poważny i stąpa twardo po ziemi. Brakuje elementów komediowych; sam Max jest dużo większym fatalistą i rzuca dużo mniej one-linerów, a więcej samokrytycznych komentarzy i nie ma rzeczy w stylu psychodelicznych koszmarów z części pierwszej. Charakterystyczny dla Rockstara cynizm jest tu również bardzo ewidentny. Gdyby zostali przy swojej oryginalnej wizji, możliwe, że z Maxa Payne'a dużo by w tym Max Payne nie zostało, a tak za pomocą dwóch modów mogę stwierdzić, że wciąż jest to Max Payne, tylko naturalnie dużo bardziej zgorzkniały, cyniczny i styraný życiem, co jest naturalną wypadkową dwóch poprzednich odsłon. Grę mogę z czystym sumieniem polecić, a z modami wręcz gorąco do zagrania zachęcam. Miłego zwiedzania faweli w bullet timie!

POSŁUCHAJ EPKI



PERPETUAL CATASTROPHE



THEY'D BETTER HAVE A FULL HOUSE,
'CAUSE YOU DON'T FOLD EASY.



FALLEN ACES

ROYAL FLUSH
CZY DEAD MAN'S HAND?

W środku nocy budzi Cię telefon. Otepiąty nieco kacem, zsuwasz się ocieźale z łóżka i nieśpiesznie podnosisz słuchawkę. Anonimowy głos ostrzega: „uciekaj albo cię zabiją”. Nie jesteś w nastroju na głupie żarty, jednak Twój rozmówca uparcie twierdzi, że nie żartuje. Zrezygnowany odkładasz słuchawkę, wzdychasz i strzelasz chrząstkami swoich pięści. Coż, nie oni pierwsi, nie ostatni, niech ustawią się w kolejce.

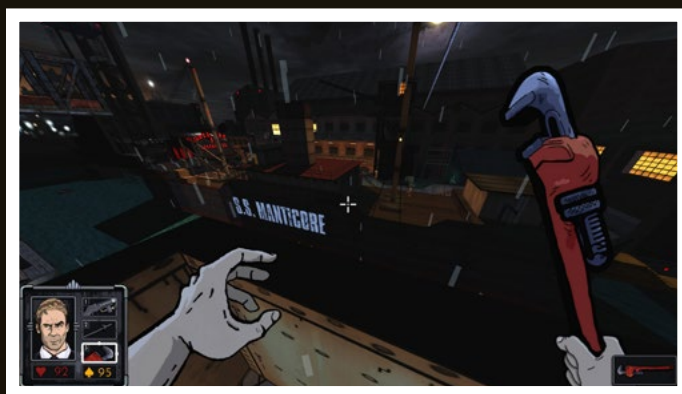
~Tanatos



Anyway, I started blastin'

Po takim wstępie zostajemy wrzuceni do Switchblade City, konkretniej do wyżej opisanej sytuacji, gdzie ktoś się dobija do naszych drzwi. Naszych, a konkretniej detektywa Mike'a Thane'a i jego prywatnej agencji detektywistycznej. I... w sumie, co zrobimy dalej, zależy w całości od nas." *Fallen Aces* jest bowiem kolejną z gier typu imsim („Deus Ex”, seria *Thief* czy „Dishonored”, ale też recenzowana przeze mnie w numerze 84 „Peripeteia”). Dostajemy więc do rąk narzędzia, cel i poziom zaprojektowany tak, aby można było do tego celu dostać się na kilka różnych sposobów. Więc, korzystając z przykładu ze wstępu, możemy obić naszym niechcianym gościom paszcze

w klasycznym stylu, korzystając z faktu, że Mike jest byłym bokserem. Możemy też znaleźć kod do naszego sejfu, gdzie znajduje się rewolwer i nim posłużyć się do pozbycia się naszych wizytatorów. Alternatywnie możemy też w ogóle nie wdawać się w walkę albo chowając się i dając intruzom wejść do środka, po czym prześlizgnąć się za nimi albo uciec przez okno, zanim gałgany nas nawet napadną. Grę można przejść, zabijając wszystkich niczym Rambo albo unikając całkiem walki niczym prawdziwy pacyfista. Sama historia rozwija się niczym wielki kłębek wełny, sprawiając, że badamy tajemnicze morderstwa byłych superbohaterów, tytułowych Asów, wszystko to kiedy miasto popada w chaos.



Jak z kart komiksu

Okej, czas na warstwę audiowizualną i ogólną atmosferę gry. Zgodnie z podtytułem, gra wygląda niczym klasyczny komiks pulp fiction z okolic połowy tamtego wieku. Zaczynając od przerwników filmowych, które są praktycznie dubbingowanym komiksem (dubbing niestety jedynie w języku angielskim). Przeciwnicy wyglądają jakby animowani metodą rotoskopii w niskim klatkazu, większość



elementów jest ręcznie rysowana, a poziomy są pełne charakteru i kipią atmosferą. Nieważne, czy znajdujemy się w brudnych alejkach dzielnicy, w której panuje wojna gangów, w mrocznych dokach pełnych zbirów czy w pełnej przepychu rezydencji, która jest miejscem brutalnej zbrodni, którą musimy zbadać, atmosfera zawsze jest gęsta, tworząc zaskakująco immersyjne doświadczenie.



Na pewno pomaga w tym również warstwa audio. Efekty dźwiękowe brzmią niczym ze starych seriali o superbohaterach, walka brzmi responsywnie, a i system skradania jest dobrze sygnalizowany. Muzyka z epoki (o, ta [TUTAJ](#)) również idealnie buduje świat przedstawiony: mamy różnego rodzaju utwory swingowe, ragtag czy jazz (w tym

między innymi „Way Back Home”, które pojawiło się chociażby w „Falloucie”). Wracając też szybko do aktorów głosowych i ich gry, odwalili kawał dobrej roboty. Gra powstaje we współpracy z New Blood Interactive, którzy mają historię współpracy z Giannim Matragrano, który na potrzeby tej gry podkładał głosy najpospolitszym oprychom, jednakże, jako że inteligencją oni nie grzeszą, ich teksty potrafią być naprawdę komiczne.

Keep the change, ya filthy animal

Ogólnie rzecz ujmując, brzmi jak całkiem kława gierka, prawda? I tak też właśnie jest. Jest tylko jeden mały problem, a ten problem nazywa się early access. W tym momencie dostępny jest pierwszy z trzech epizodów, który zawiera pięć obszernych, świetnie zaprojektowanych poziomów, które przez swoją otwartą strukturę mają ogromny potencjał do regrywalności. Więc, o ile nie jest to w teorii na daną chwilę wiele, tak biorąc pod uwagę, że ostateczny produkt będzie trzy razy większy, a osobiście już z pierwszym miałem mnóstwo zabawy, uważam, że jest to dobra inwestycja, jak zresztą z innym tytułem ze stajni New Blood, czyli „ULTRAKILL”, o którym też pisałem w numerze 65 prawie trzy lata temu. Miłego obijania gąb ulicznych opryszków!



GOŚĆ MICHAŁIK

ILUSTRACJA,
ANIMACJA,
POSTACI,
KOLOROWY HORROR

SOCZALE:

📷 INSTA

💖 KOFI

📺 ARTSTATION

📘 FACEBOOK

🎵 TIKTOK

© REDBUBBLE



M.M.

DÍAZ CANALES

GUARNIDO

BLACKSAD

Czarne koty za noirowe płoty

CIAO TUTTI! Przyszła do mnie blada niczym księżyc i równie odległa, dziewczyna, z którą tańczyłby sam diabeł. Wiedziałem, czego chce; kiedy do mnie przychodzą, zawsze chcą tylko jednego. Za wyjątkiem tych sytuacji, gdy mają inną sprawę, ale to nie był ten wyjątek. „Artykuł” – powiedziała głosem niczym aksamit, wskazując na komiksy porzucane na biurku, niczym perły w zaułku. Komiksy... nie zajmowałem się tym od lat, ale czarny kot, a nade wszystko nazwisko Blacksad z miejsca przykuły moją uwagę. Wzięłem tę sprawę.

~Malvagio



Tak to zawsze się zaczyna

Osobiście znam się z kocurem już od dłuższego czasu, ale Wam pewnie przyda się małe wprowadzenie? John Blacksad. Jego seria zadebiutowała pod koniec roku 2000, a w Polsce pojawił się rok później. Mówi się, że jesteśmy dziećmi swoich ojców, a tych John miał dwóch, zanim stało się

to politycznym manifestem. Juan Diaz Canales (scenarzysta) i Juanjo Guarnid (rysownik)... dwóch Hiszpanów zagubionych świecie komiksu francuskiego, tworzących amerykańskiego prywatnego detektywa. Chaotyczny miszmasz dobrze oddający stan świata, w jakim naszemu czarnemu kotu przyszło żyć.

Zwierzogród w czerni

Antropomorficzne zwierzaki i tematyka kryminalna pewnie budzą w Was skojarzenia z disneyowskim „Zwierzogrodem”, zgadłem? Ha, nie musiałem zgadywać, macie to wypisane na twarzach... gdy pracuje się w tym fachu tyle, co ja, zauważa się takie rzeczy od razu. Dobry kierunek, przyjaciele. Zwłaszcza, gdy posłyszysz się starą śpiewkę ulicy o pracy Juanjo Guarnida pod bacikiem wielkiej myszy. Siedem albumów, sześć historii (ostatnia, póki co, jako jedyna została rozbita na dwa tomy), a wszystkie wyglądające jak „Zwierzogród” przeglądający się w powyrzwywanym, ciemnym zwierciadle dorosłości. Nie twierdzę, że film nie jest dojrzały, ale że „Blacksad” przeznaczony jest wyłącznie dla dorosłego czytelnika. Głównie ze względu na świat, działający według prawideł noir, ale... cóż, są też inne powody. „Blacksad” to w końcu komiks europejski, a do tego pierwotnie przeznaczony na rynek francuski, znajdzie się w nim więc sporo frywolnych wdzięków futrzastych femme fatale.

Boicie się złamania konwencji i przesunięcia jej w stronę taniej erotyki? Lub, co gorsza, futrzarstwa? Niepotrzebnie. Konwencja jest twarda, na jej szczęce już niejeden połamał sobie pięść. Szczypta erotyzmu poprawia jedynie smak tej kryminalnej zupy, nigdy go nie dominując. Nawet biorąc pod uwagę specyficzny styl artystyczny Guarnida, rysującego postaci męskie jako bardziej zwierzęce (głównie ze względu na twarze), a kobiece bardziej ludzkie. Z jakichże to mrocznych zakamarków swojego umysłu wydobyl na brudne światło dnia ten koncept? Czyżby chodziło o zarysowanie mężczyzn jako silniejszych i agresywniejszych, bardziej oddanych zwierzęcej naturze w antropomorficznym świecie? Każdy kryje w sobie bestię, a ten przeklęty świat został tak skonstruowany, że nie można się jej pozbyć. A może po prostu chciał narysować ładne panienki dla uciechy swoich oczu? Obie odpowiedzi mogą być równie prawdziwe lub fałszywe.



Niemniej, chcę przez to powiedzieć, że w szacie graficznej „Blacksada”, pomimo powyższych, nie sposób dopatrzeć się „stylu furry”. Znamie być może to uczucie, gdy patrzycie na czyjeś grafiki i po prostu wiecie, że jest w tym fandomie? W przypadku perypetii Johna nigdy nie odniosłem takiego wrażenia. Jeśli Guarnido jest futrzakiem, doskonale to maskuje albo po prostu nie łączy pracy z zainteresowaniami. Profesjonalizm to coś, co zawsze należy docenić.

Ten świat jest naprawdę podły, Smirnov

Zaczynamy jednak zbaczać z właściwej ścieżki, wplątując się w lawirowanie przez labirynty, w które nikt nie powinien się ot tak zapuszczać. Wróćmy do kwestii konwencji noir; „Blacksad” może i jest w kolorze, a deszcz nie uderza nieustannie o szyby zadymionych lokali, ale nie sposób mu odmówić jej stosownego uchwycenia. Poczynając choćby od elementów najprostszych, jak liczne ramki narracyjne dające wgląd w myśli

Johna, co skutecznie emuluje na komiks sposób narracji znany z kina gatunku. Do tego świat nie pieści się ani z nim, ani z jakąkolwiek inną postacią, ale, w gruncie rzeczy, pozostaje tak naprawdę bezlitośnie obojętny, a za zło panoszące się w nim odpowiedzialni są jego mieszkańcy i systemy, które sami wytworzyli. Bezkarność najbogatszych, nadużywanie politycznej władzy, przemoc na tle rasowym... choć „Blacksad” umiejscowiony jest w latach 50. dwudziestego wieku, kwestie te są aktualne do dziś. Czarny kot nie mierzy się z wydumаныmi problemami oderwanymi od rzeczywistości, jest wręcz do bólu przyziemny – i to stanowi o jego sile.



Co więcej, nie jest w stanie ich rozwiązać, w tej konfrontacji może osiągać jedynie małe zwycięstwa. Mszcząc się na mordercy swojej byłej, Blacksad może i wprasa sprawiedliwość (ale czy to na pewno sprawiedliwość, gdy ma 9 milimetrów?) tam, gdzie do tej pory nie miała wstępu, na najwyższe piętra wieżowców rozdrapujących niebo, ale tak naprawdę podkreśla w ten sposób tylko, że gra jest od początku ustawiona. System nie działał tak, jak powinien i wciąż tego nie robi. Mimo wszystko, to jedno, drobne rozdanie udaje się wygrać i to właśnie takie zabiegi sprawiają, że konwencja oddziałuje w odpowiedni sposób. Bez tego elementu świat wpadłby w ślepą uliczkę grimdarku i utraciłby swoją wiarygodność. Jest niczym perła wyciągnięta z wyłowionej ze ścieku ostrygi; z jednej strony podkreśla tym mocniej otaczającą ją ohydę, z drugiej zaś jej wewnętrznej wartości żadna warstwa brudu nie jest w stanie podważyć. Myślę, że to właśnie jest jedna z esencji noir i „Blacksad” znakomicie radzi sobie z uchwyceniem jej.

Sprawy dla czarnego kota

Z jakimi właściwie historiami spotkamy się, otwierając kolejne tomy? „Pośród cieni” to klasyczna gatunku, John bada sprawę morderstwa aktorki, z którą niegdyś łączyła go bliższa relacja. Jak się

zapewne domyślacie, wielu osobom podobne węszenie jest nie w smak, a czytelnik szybko zapozna się z realiami świata. „Arktyczni” to poszukiwania zaginionej dziewczynki w cieniu rzucanym przez ugrupowanie będące odpowiednikiem Ku Klux Klanu i symboliką jawnie nawiązującą do nazizmu. W tle przewija się wątek zemsty, a jak wiadomo, najlepiej smakuje ona na zimno.



W „Czerwonej duszy” Blacksad nie prowadzi śledztwa jako takiego, stara się jednak pomóc swojemu mentorowi z dzieciństwa, poznając przy okazji drugą kobietę, Almę, z którą wiąże nadzieję na związek... ale czy cokolwiek z tego okaże się możliwe w obliczu polowania na sympatyków i agentów komunistycznego reżimu? „Piekło, spokój” to znów poszukiwania zaginionej osoby, tym razem połączone z dramatyczną walką z czasem podczas karnawału w Nowym Orleanie. Sprawa okazuje się być jednak niczym bayou, głębsza i bardziej zdradliwa, niż zdawać by się mogło na pierwszy rzut oka. „Amarillo” jest opowieścią drogi, podczas której John, chcąc jedynie odwieźć powierzony mu samochód i wrócić do domu, zostaje z rzeczonoego samochodu okradziony i wpłątany w kolejne morderstwo – tym razem jako podejrzany. Wreszcie rozbity na dwa tomy „Upadek” to historia o monumentalnej skali, pełna politycznych (i nie tylko) sprawek zakopanych głęboko w więcej niż jednym znaczeniu. A wszystko zaczęło się od prostego, zdawać by się mogło, zlecenia ochrony...

Opowieści w większości można uznać za proste, ale o ich jakości świadczy tak zwany *dramatis personae*. To swojscy „ludzie”, ale są przez to wiarygodni, czytelnikowi łatwo jest angażować się emocjonalnie w ich losy. Oczywiście sam John to klasa sama w sobie i nie da się go nie lubić. Twardy gość z zasadami, daleki jednak od grania ciągle na jednej nucie smętnego detektywa, ba, dysponuje nawet całkiem pokaznym poczuciem humoru. Podobną sympatię budzi jego najlepszy kumpel, dziennikarz Weekly – a ich dynamika jest na tyle dobra, że zupełnie zapomniałem, że poznają się dopiero w tomie drugim. Jako że to noir, ze świecą szukać tu świętych – nikt nie jest bez wad – ale znajdzie się za to parę potworów... choć i one niepozbawione są głębi. Zaś granica, która oddziela je od pozostałych postaci jest cienka, wyznaczana jedynie przez sumienie i skrupuły. Łatwo ją przekroczyć, o czym możemy się na kartach komiksów przekonać, powrót zza niej bywa natomiast niemożliwy.

Bogactwo szczegółu

A skoro już o kartach komiksów mowa, jakoś wypełniających je rysunków stoi na naprawdę wysokim poziomie. Zwłaszcza większe kadry robią wrażenie – czy jest to akurat rzut na tłum pogrążonych w swoich sprawach i nieświadomych tragedii dziejących się tuż obok mieszkańców miasta, czy panorama jego samego. Kadry pełne są szczegółów, które mogą umknąć przy normalnym czytaniu, dlatego „Blacksad” jest jak narkotyk i zachęca do ciągłych powrotów. Każda kolejna lektura niemal gwarantuje odkrycie jakiegoś kolejnego smaczku. Ja sam myślałem, że wyłowilem już wszystko, co Guarnido ma do zaoferowania i zostałem zaskoczony.



Ale kreska „Blacksada” to nie tylko nakreślone z rozmachem tła, ale też postaci – już wspomniałem o... nieco frywolnym aspekcie graficznej, nomen omen, szaty, ale abstrahując od tego, postaci narysowane są w sposób emanujący ich charakterem czy wewnętrznymi odczuciami. Wiemy, kiedy John jest zmęczony życiem, kiedy zrelaksowany i kiedy został zraniony. Co więcej, kierunek artystyczny sprawia, że z łatwością można sobie też wyobrazić postaci w ludzkiej formie – z ich rozpoznaniem nie powinno być większych problemów.

W tym momencie pewnie zaczynacie myśleć, że cała sprawa wygląda pięknie... zbyt pięknie, a pod tą całą słodyczą kryje się gdzieś mdły odór trupa. Gdzieś musi być haczyk, prawda? Sam nie dowierzam własnemu świadectwu, ale w „Blacksadzie” ciężko doszukać się jakichś konkretnych brudów. Za największą bolączkę muszę uznać prowadzenie narracji w „Piekło, spokoju” – w odróżnieniu od innych tomów toczących się w jednym ciągłym czasie, tutaj scenariusz przeskakuje swobodnie pomiędzy kilkoma różnymi punktami. Utrudnia to lekturę, czasami ciężko zorientować się w kolejności chronologicznej wydarzeń. A poza tym... może to, że przeniesienie problematyki rasowej na kolor futra/sierści nie sprawdza się tak dobrze, jeśli tylko zaczyna się głębiej to analizować? Ktoś mógłby dodać również czas oczekiwania na kolejne tomy, ale jeśli musimy doszukiwać się czegoś takiego, to chyba tym lepiej świadczy o komiksie.

Domknijmy wszystkie wątki

Tak się zatem sprawy mają. Bezlitosny świat domaga się wystawienia not, ale kimże ja jestem, by oceniać poczynania Blacksada? Gdyby ktoś przystawił mi chłodną lufę do skroni i kazał decydować, rzekłbym, że moim ulubionym aktem tej tragedii jest „Upadek”. Najmniej do gustu przypadło mi zaś „Piekło, spokój”, choć nie ze względu na samą historię, a mogący skonfundować czytelnika sposób jej opowiedzenia. Co nijak nie zmienia faktu, że nawet najślabszy tom wciąż trzyma wysoki poziom. A gdybym miał jeszcze ocenić je pod kątem, jak bardzo są noir... wtedy, cóż, zamknęlibyśmy rzecz ładną klamrą, wskazałbym bowiem opowieść pierwszą („Pośród cieni”) i ostatnią, czyli wspomniany już „Upadek”. Tom otwierający serię to przykład wręcz podręcznikowy, poczynając na samym zawiązaniu

akcji morderstwem popełnionym na byłej miłości Blacksada, a kończąc na zarysowaniu okrutnej sceny, na której bohaterom przyjdzie tańczyć, jak zagra im bezlitosne życie.

Czy polecałbym jednak całą serię? A czy naprawdę musicie pytać? Może wciąż myślicie, że „Blacksad” nie ma Wam nic do zaoferowania poza chwytliwą otoczką, za kurtyną której nie kryje się już nic więcej. Nie jest tak. Kolejne losów Johna mają do zaoferowania historie, które śledzi się z zapartym tchem. Ale prawdziwą siłę stanowią postaci, które detektyw spotyka na swojej drodze. Czy dołączają do grona jego przyjaciół, których może obdarzyć zaufaniem, czy wręcz przeciwnie (a tych, oczywiście, będzie więcej), wszystkie są wyraziste i doskonale nakreślone. Nawet o kimś, kto pojawia się tylko na chwilę, czytelnik jest w stanie z tego krótkiego epizodu czegoś się dowiedzieć. A bogate w szczegóły tła zachęcają do otwierania sprawy raz po raz w poszukiwaniu detali, które mogło się wcześniej przeoczyć. Fantastyczna robota. Za całokształt notę wystawię... 9/10.



Ale na razie wygląda na to, że sprawa została póki co rozwiązana, a mnie udało się w całości zachować wszystkie palce. Widać szczęście, ta złośliwa zołza, wciąż jednak potrafi uśmiechnąć się od czasu do czasu do equinoxian takich, jak ja. Niech jej będzie, a teraz muszę Was opuścić, by spoglądać na miasto przez zasłonięte rolety.

Adios!

SZUKA

PIĄTKA

NOIR

MIASTO tonęło w deszczu, który nie potrafił zmyć nagromadzonego przez dekady zepsucia. Chłód bez trudu wdzierał się przez długi płaszcz, wnikał do kości. W takich chwilach człowiek myśli jedynie o ciepłym kocu i wieczorze z dobrym filmem. Zatem w duchu tematyki obecnego numeru – garść klasyków kina noir.

~Hefajstos



5. SOKÓŁ MALTAŃSKI / THE MALTESE FALCON (1941, JOHN HUSTON)

Prywatny detektyw z San Francisco, Sam Spade (Humphrey Bogart) wraz ze współnikiem, Milesem Archerem mają odnaleźć zaginioną siostrę Ruth Wonderly (Mary Astor). Pozornie prosta sprawa szybko przeradza się w śmiertelnie niebezpieczną tajemnicę związaną z tytułową statuetką sokoła.

4. MILDRED PIERCE (1945, MICHAEL CURTIZ)

Mildred Pierce (Joan Crawford) rozwodzi się z mężem, Bertem. Mając na utrzymaniu dwie nastoletnie córki zatrudnia się w restauracji, gdzie zaczyna odnosić sukces. Na horyzoncie osobistego życia czai się jednak tragedia.





3. CIEŃ WĄTPLIWOŚCI / SHADOW OF A DOUBT (1943, ALFRED HITCHCOCK)

Historia prosto od Mistrza Suspensu. Do miejscowości Santa Rosa w Północnej Karolinie, gdzie mieszka Charlie Newton (Teresa Wright) wraz z rodziną przyjeżdża jej wujek, Charlie Oakley (Joseph Cotten). W tym samym czasie do miasteczka trafia para detektywów, którzy podejrzewają mężczyznę o bycie seryjnym mordercą.

2. KOBIETA W OKNIE / THE WOMAN IN THE WINDOW (1944, FRITZ LANG)

Zajmujący się psychologią profesor Richard Wanley (Edward G. Robinson) jest zafascynowany wiszącym w klubie obrazem pięknej kobiety. Gdy zbiegiem okoliczności trafia na nią, ulega jej urokowi, sprowadzając na siebie niebywałe niebezpieczeństwo.



1. LAURA (1944, OTTO PREMINGER)

Detektyw nowojorskiej policji, Mark McPherson (Dana Andrews) bada okoliczności morderstwa młodej kobiety – Laury Hunt (Gene Tierney). W czasie śledztwa trafia na wiele sprzecznych ze sobą informacji oraz poszlak, rozbudzając jednocześnie w sobie zauroczenie kobietą.

BONUS: OPOWIEŚCI O DETEKTYWIE / DETECTIVE STORY (1951, WILLIAM WYLER)

Hollywoodzki hit prosto z desek broadwayowskiej sceny. Detektyw James McLeod (Kirk Douglas) i jego żona Mary (Eleanor Parker) są trudnym małżeństwem ze sporym багаżem. Sytuacje z komisariatu i sprawy, którymi zajmują się policjanci mieszają się z życiem osobistym pary, doprowadzając do emocjonalnego finału.



