

# QUINOX TIMES X

## **NINJA I SAMURAJOWIE**

**Miecze na słońcu, sztylety w cieniu**

## **HELL'S PARADISE**

**Pozory rajskej sielanki**

## **NINJA GAIDEN**

**Pędź wojownika,  
szybciej niż shurikeny!**

## **WAY OF SAMURAI 3**

**Nie ma spoczynku dla ducha wojownika**

## **HOPNIĘCI**

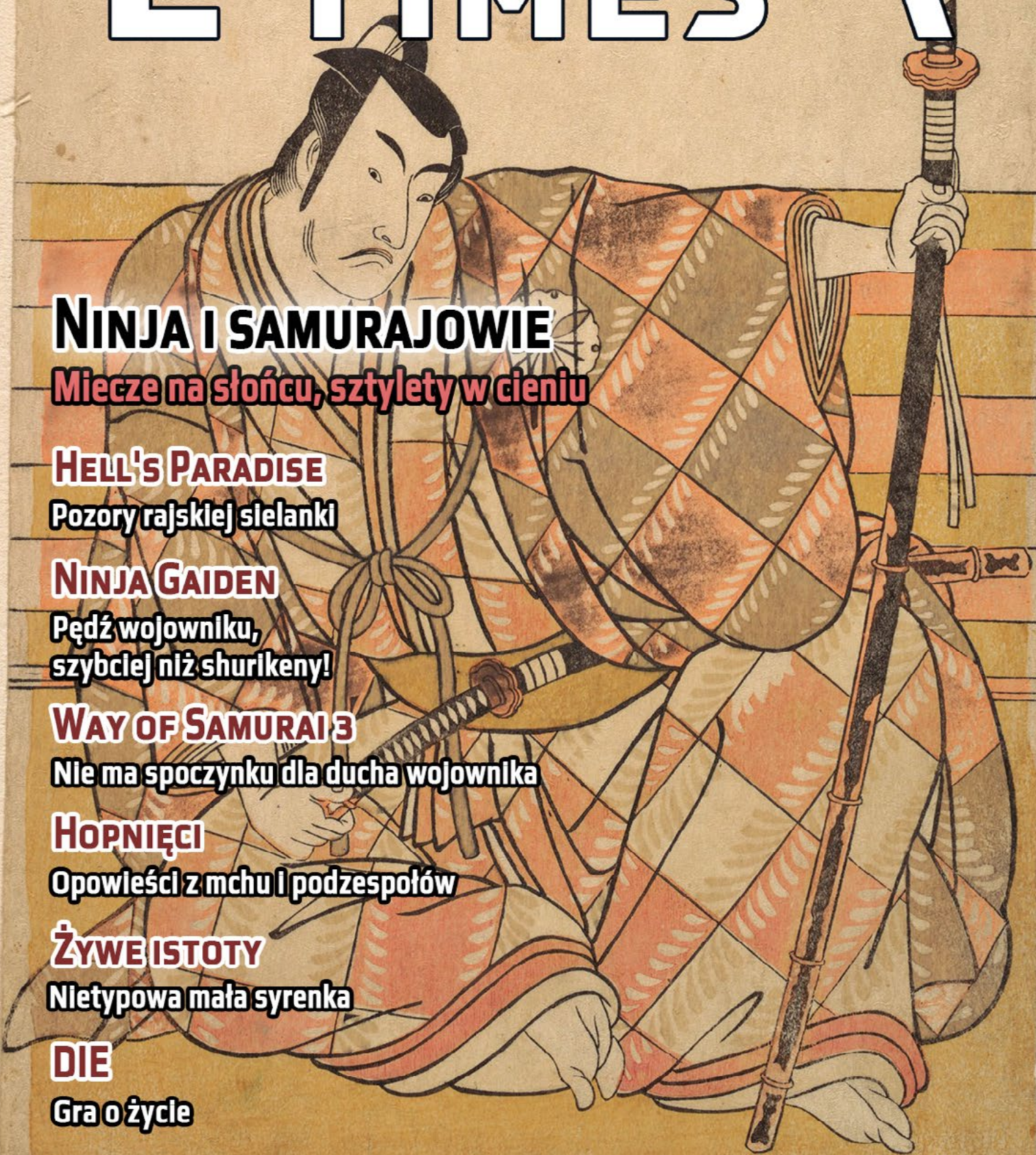
**Opowieści z mchu i podzespołów**

## **ŻYWE ISTOTY**

**Nietypowa mała syrenka**

## **DIE**

**Gra o życie**



# Spis treści

## RECENZJE – FILMY I SERIALE

Hopnięci.....	4
Scarlet.....	6

## RECENZJE – GRY

Arknights: Endfield.....	8
Dishonored.....	10
Winnie's Hole.....	14

## RECENZJE – LITERATURA

Morgana and Oz.....	18
Żywe istoty.....	20
DIE – komiksy.....	22
Balkony i demony.....	24

## TEMAT NUMERU

Hell's Paradise.....	28
Kill Bill: The Whole Bloody Affair.....	30
Way of the Samurai 3.....	32
Kuźnia Retro – Ninja Gaiden [NES/FAM].....	36
Szybka Piątka Ostrza.....	38

Naczelnia czasopisma i szef działu DTP: Lailyren

Szef działu korekty: Solaris

Szef działu redakcyjnego: Ghatorr

Redaktorzy: Hefajstos, Malvagio, Samael & Mimik, Jelonek, rain

Korekta: Magda B, Midday Shine

Opracowanie graficzno-techniczne: Gray Picture, Tanatos, SoulsTornado

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!

Jak mawia pewne przysłowie: lepiej być wojownikiem w ogrodzie, niż ogrodnikiem na wojnie. A że wiosna za pasem, to tematyka samurajów i wojowników ninja nasuwa się sama. Tym wstępem zachęcamy do lektury najnowszego numeru naszego magazynu, gdzie znajdziecie garść treści z nimi związanych, bez obawy o zacięcie się ostrym mieczem.

Oczywiście, poza motywem okładkowym, mamy też dla Was teksty związane z innymi gatunkami i lokacjami. Jak chociażby recenzję klasycznego już „Dishonored” czy niepokojącego „Winnie’s Hole”. Filmowo pochyliliśmy się nad niedawną premierą animacji – „Hopnięci” od studia Pixar oraz „Scarlet”, najnowszego dzieła Mamoru Hosody.

Ponadto przypominamy o wydarzeniach kulturalnych, których jesteście szczęśliwymi patronami medialnymi. Najbliższym jest Bykon (Bydgoszcz, 21–22 marca), który promujemy na łamach naszego e-zinu już trzeci rok z rzędu. Zaraz za rogiem są też Śląskie Dni Fantastyki (Chorzów, 11–12.04) z bardzo ciekawym motywem przewodnim, zachęcającym do kreatywnego podejścia w cosplayu. Pojawimy się również ponownie na Genshin Meece (Kraków, 30.05), gdzie będziecie mogli posłuchać naszej pogadanki o funkcjonowaniu redakcji ET od środka, zaś latem ponownie zapraszamy na Bazyliшек (Warszawa, 10–12.07), który niedawno zajął drugie miejsce w plebiscycie Warszawiaki w kategorii „rozrywka roku”.

~Lailyren

#### Użyte obrazy:

**Okładka:** *The Fourth Matsumoto*

*Koshiro as a Samurai* – Katsukawa Shunshō,

**Spis treści:** *Maple wiewers* – Kano Hideyori

**Temat numeru:** *Takiyasha la bruja y el espectro del esqueleto* – Utagawa Kuniyoshi

Źródło grafiki tła dla stron: [14-17](#).

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

**Nasza strona**

[>klik<](#)

Rekrutacja i kontakt z redakcją ET: [redakcja@equinoxtimes.pl](mailto:redakcja@equinoxtimes.pl)

Disney · PIXAR

# HOPNIĘCI

Moim zdaniem to nie ma tak, że  
boby albo że nie bobrze...



**W królestwie zwierząt zasady są proste – jak jesteś głodny, to jesz (nawet braci mniejszych), ale pamiętaj, że wszyscy suniemy na jednej kłodzie. Podobnie jest w filmowej branży, zwłaszcza jeżeli chodzi o animacje – koegzystować można i trzeba, ale zawsze znajdzie się większa ryba.**

~Hefajstos

Tak też wśród wiosennych premier znaleźć można „Hopniętych” (ang. „Hoppers”, bo ludzie robią „hop” do zwierzęcych ciałek) w reżyserii Daniela Chonga (od filmowych „We Bare Bears”), uroczą animację od Disney-Pixar. I jak ćwierkają branżowe ptaszki – jest to ich najlepszy twór od dłuższego czasu.

## Bierzmy się do bobroty!

W malowniczym mieście Beaverton w środku lasu życie toczy się ludzko i rutynowo. No, prawie – burmistrz Jerry buduje obwodnicę wokół miasta, czemu sprzeciwia się kochająca naturę Mabel Tanaka, zaś pewna grupa naukowców wynalazła sposób na transferowanie ludzkiej świadomości do drukowanych, zwierzęcych ciałek.

I właśnie z tej technologii korzysta Mabel, chcąc powstrzymać końcowy etap prac swojego nemi-  
zis. Zbierając sojuszników w postaci łapek małych i dużych, skrzydeł, płetw oraz łusek staje na czele dzikiej gromady. Nie wszystko jednak w życiu idzie jak sobie zaplanujemy, czasem trzeba bę-

dzie zawrzeć nieoczekiwane sojusze i przyznać się do własnych błędów.

W swojej nowej animacji Pixar zawiera szereg lekcji moralnych i zabiera się za kilka problemów (w tym tych ekologicznych). I przez większość czasu działa to dobrze – niestety, pod koniec ktoś łapie za hamulec i kończy w bardzo przesłodzonym stylu. A szkoda, bo nieco dojrzały ton znacząco wzmocniłby przekaz.

## Look how fur we've come

Animacja wygląda prześlicznie, zachowując disneyjowsko-pixarowy sznyt. Cieszy również zmiana pyszczków i mordek zwierzaków – ludzie widzą paciorkowe oczka, hopnięci stricte kreskówkowe rysy. Dodajcie do tego przyjemną muzykę wraz ze świetnym dubbingiem (w wersji angielskiej, jak i polskiej) i mamy hit na rodzinne popołudnie.

Dlatego śmiało śmigajcie do kina na seans. Bo choć nie jest to poziom „Dzikiego robota” pod kątem środowiskowego przekazu, to jednak jakość jest za-  
uważalna. Bobrze że takie filmy powstają udo-  
wadniając, że Pixar wciąż ma pazur.

**Ave, hop!**



# 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

LEVEL UP!

LEVEL UP!

LEVEL UP!





# Scarlet

## I choćbym szła pośmiertną doliną...

**W życiu bywa tak, że ktoś nam w jakiś sposób zaszkodzi. Czasem mniej, czasem bardziej – jest to jednak nieuniknione. Cóż więc można w takiej sytuacji zrobić? Opcje są dwie: przebaczenie lub zemsta.**

*~Hefajstos*

Nie zawsze jednak udaje się przejść w pełni ścieżkę Wendetty, bywa, że kończy się ona na samym początku. Nic jednak straconego – Wszechświat ma i na to plan. Wszak zbrodnie nie mogą pozostać bez kary.

### **Dunka na dwa serca**

XVI wiek. Duńska księżniczka Scarlet wiezie spokojne życie na zamku, ciesząc się miłością ojca i zarazem króla – Amletha. Wszystko zmienia się, gdy jej wuj Claudius wraz z królową Gertrude dokonują przewrotu, skazując prawowitego władcę na śmierć. Dziewczyna poprzysięga zemstę i rozpoczyna morderczy trening ciała oraz umysłu. Niestety, ponosi klęskę i ginie otruta przez krewnego. Trafia jednak do tajemniczej krainy, gdzie śmierć i życie trwają jednocześnie, a przestrzeń okupują umarli z różnych epok.

Dziewczyna przywdziewa zbroję, ostrzy miecz i rusza na poszukiwanie wuja, który po własnej śmierci zmierza do Bramy Nieskończonych Ziem. Po drodze spotyka Hijiriego, medyka z Tokio,

który w przeciwieństwie do niej pragnie ratować ludzi. Ta niezwykła para ma długą drogę do przejścia i sporo do przetrwania.

Główny problem filmu to słabe prowadzenie akcji. Bohaterowie odbywają podróż przez pustkowia i góry, które w żaden sposób nie interesują widza. Wielka szkoda, bo świat zawieszenia po śmierci aż prosił się o ciekawszą prezentację. Ciężko też stwierdzić, czego chce Scarlet – niby jest zmotywowana, ale nie potrafi tego oddać w żaden sposób.

### **Pomiędzy kolorem a szorstkością**

Wizualnie nowe dzieło Hosody prezentuje się dość nierówno. Z jednej strony animacja dwuwymiarowa cieszy oko, z drugiej jednak spora część filmu (ta dziejąca się „po śmierci”) jest w trójwymiarze. O ile działało to w „Belle” (poprzednim filmie reżysera), tak tu wyraźnie kole w oczy.

Muzycznie film również nie zachwyca – utwory nie zapadają w pamięć (zwłaszcza sekwencja w połowie). Całość ratuje porządnie zrealizowany dubbing, ale to raczej standard w branży. Dla kogo więc jest „Scarlet”? Z pewnością dla zatwardziałych fanów twórczości Hosody i tych, którzy konsumują filmy anime garściami. Reszta lepiej zrobi, wybierając co innego – bobry, na przykład. **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](http://www.sdf.org.pl)



A R K N I G H T S

# END FIELD



FABRYKA  
DLA CASUALI

**KOLONIZACJA** nowego świata wymaga zaawansowanej infrastruktury. Na szczęście korporacja Endfield Industries w nowym tytule *Arknights: Endfield* ma tego aż nadto. W grze wcielamy się w bohatera, który podchodzi do rozwiązywania problemów, kładąc linie energetyczne bądź produkcyjne.

~rain

Gra należy do gatunku typu gacha – nie gwarantuje posiadania wszystkich postaci. Główna pętla rozgrywki opiera się na wykorzystywaniu posiadanych postaci, aby walczyć z przeciwnikami. Jedną z mocniejszych stron całego doświadczenia jest system walki, w którym cały zespół walczy naraz w czasie rzeczywistym.



Mechaniki związane z budowaniem fabryki oraz lekkie zarządzanie zasobami są ciekawym urozmaiceniem. Jest to system poboczny. Niestety, rozgrywka jest na tyle płytka, że po krótkim czasie robi się z tego kolejny timer oczekiwania na surowce.

Eksplokacja jest nieco inna, niż by się można spodziewać. Są skrzynki do otwierania i inne małe zagadki, czego się można spodziewać jako standard. W dodatku codziennie można dostarczyć kilka paczek na mapie z jednego punktu do drugiego. Tutaj przydaje się możliwość umieszczenia



infrastruktury na mapie, która uprzyjemnia kolejne wyprawy. Ponieważ gracz zmienia krajobraz swoimi działaniami, dodaje to poczucie personalizacji.

Na chwilę obecną fabuła nie jest najbardziej pociągająca, ale ma w sobie potencjał. Największym problemem jest pogodzenie wprowadzenia mechanik fabryki naprzemiennie z charakteryzacją. Zdecydowanie punktuje to na immersji, ale cierpi na tym płynność doświadczenia.

Gdyby to nie miały być przystępna gra typu gacha, byłyby tu potencjał eksploracji moralności głównego bohatera. Stoi on na czele wielkiej korporacji, która zajmuje się produkcją kluczowych zasobów odległych cywilizacji, ale wszyscy, którzy nie mają pasków HP do zredukowania do zera, uznają industrializację za jednoznacznie dobrą.

Największym problemem tej gry jest znalezienie docelowej grupy odbiorców. Na chwilę obecną uproszczony system fabryki i pobocznych aktywności twardo usadawia część gacha na pierwszym miejscu. Koniec końców jest to jednak coś odmiennego od innych tytułów na rynku, wyróżnia się na tyle, aby go wypróbować. Core walki i progresji jest wystarczająco wciągający, że można zostać na dłużej. Z małymi zmianami, które prędzej czy później nadejdą, powinien to być solidny przedstawiciel swojego gatunku.



# DISHONORED™

Sławny

Zniestawiony



**CIAO tutti!** W ramach walki z nieustannie piętrzącym się stosem wstydu postanowiłem zaznaczyć się wreszcie, po wielu latach od premiery, z przygodami Corvo Attano. Oczywiście, do tej pory zapewne wielu graczy zdążyło je ograć, ale z drugiej strony... minęło tyle lat, że dla niektórych będzie to tytuł retro, o którym wcześniej nie słyszeli. Tematem aktualnego numeru są ninja i samurajowie, zamaskowany zabójca wydaje się chyba być wystarczająco blisko tej tematyki. A zatem, przedstawiam „Dishonored”, dzieło Arkane Studios, wypuszczone na świat w 2012 roku. Czternaście lat temu. Sheesh.

~Malvagio

## Miałeś tylko jedno zadanie, Corvo

Gra zaczyna się od mocnego uderzenia. Prosto w cesarzową. Corvo, jej lord protektor, powraca z długiej podróży dyplomatycznej do targanego zarazą miasta Dunwall, akurat żeby zostać świadkiem zamordowania władczyni i porwania jej córki. Co gorsza, zostaje z miejsca uznany za zabójcę i wtrącony do więzienia. Mija pół roku, w trakcie którego władzę przejmuje były cesarski mistrz szpiegów, każący tytułować się Lordem Regentem. Corvo zostaje wyciągnięty z celi przez ruch Lojalistów, przekonanych, że to Regent odpowiedzialny jest za całą sprawę i wierzących, że były Lord Protektor jest kluczowym atutem do obalenia go i jego popleczników. Ruszamy zatem na łowy w poszukiwaniu... sprawiedliwości? Zemsty? To już będzie zależec od nas.



## Pan własnego i cudzego losu

Nie jest to zwyczajny frazes, „Dishonored” otwiera bowiem przed graczami ogrom możliwości. Do celu zawsze można dotrzeć więcej niż jedną drogą i na więcej niż jeden sposób. Nic nie stoi na przeszkodzie, byśmy wycieli sobie ścieżkę przez zastępy strażników lub też ogłuszali ich po cichu czy nawet przemykali pomiędzy nimi niczym duch, kompletnie niewidzialni,

nie ryzykując zostawienia żadnych śladów. W końcu, jeśli nie pozostawimy za sobą żadnego ciała, czy to martwego, czy po prostu nieprzytomnego, na pewno nikt go nie znajdzie, żeby wszcząć alarm, prawda?

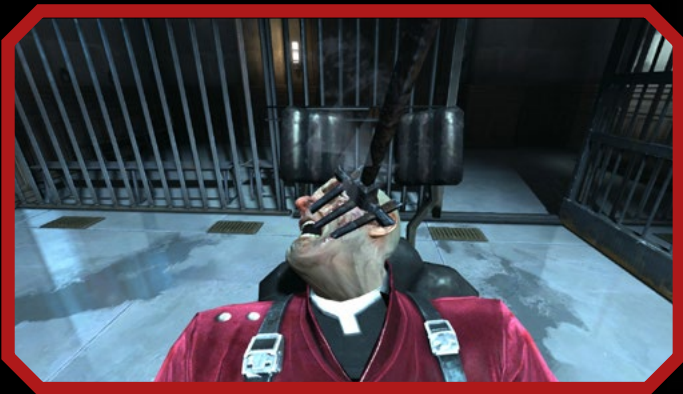


Co ciekawe, podobną dowolność gra oferuje w stosunku do eliminowania głównych celów. Nie mam tu na myśli prostego wyboru „czy użyjemy miecza, kuszy, czy czegokolwiek innego do dokonania zabójstwa”. Nie, jak się okazuje, wszystkie główne cele można unieszkodliwić nie pozbawiając ich przy tym życia – wysyłając gdzieś daleko, skąd już nie zdołają powrócić lub publicznie ich kompromitując, pozbawiając jakiegokolwiek wpływu na sytuację polityczną Dunwall. Jest to bardzo interesujące rozwiązanie, najmocniej podkreślające balansowanie Corvo na granicy między zemstą a sprawiedliwością (nie bez przyczyny osiągnięcie za wyeliminowanie bez zabijania wszystkich celów nosi nazwę „Poetycka Sprawiedliwość”). Nie jest to system wrzucony do gry bez większego pomysłu, dla pustego powiększania opcji gracza, niesie ze sobą konkretną wagę i treść, pełniąc istotną rolę fabularną. Szkoda jedynie, że poznanie tych alternatywnych sposobów na rozprawienie się z celami jest tak łatwe; w większości przypadków wymaga jedynie lekkiego myślowania po poziomie. Jeśli tylko nie jesteśmy zafiksowani na jak najszybszym dotarciu do celu, powinniśmy odkryć je niemal mimochodem.

## Zabójczy arsenał

Pozostając jeszcze w temacie tego, co gra oferuje, rzućmy okiem na arsenał Corvo. Dostajemy całkiem sporo zabawek, jak kuszę, z której możemy likwidować wrogów po cichu i z dystansu – zarówno zwykłymi bełtami, jak i usypiającymi, czy nawet podpalającymi. Można też nimi odwracać uwagę i przemknąć za plecami strażników. Co jeszcze? Jeśli nie zależy nam na dyskrecji, mamy granaty i pistolet, również z różnymi rodzajami amunicji. Możemy zastawiać wybuchające ostrzami pułapki, szatkujące

nieszczęśnika, który je aktywuje. Pomiędzy misjami nasze gadzety da się ulepszać, a także uzupełniać ich zapas, choć oczywiście nie za darmo. Ale to tylko jedna strona monety.



Drugą są natomiast moce magiczne, którymi Corvo zostanie obdarzony zaraz po ukończeniu prologu. Na start otrzymamy zdolność Mignięcia, pozwalającą na krótką teleportację – co da się wykorzystać zarówno podczas skradania, jak i w warunkach bojowych, dezorientując przeciwnika, by zadać mu zabójczy cios. Dalsze rozwijanie talentów magicznych pozwoli nam na przykład spowalniać, a nawet zatrzymywać czas, opętywać zwierzęta i ludzi (co odblokowuje alternatywne ścieżki do celu), czy przywoływać roje szczurów, aby pozbyć się ciała... czy też jeszcze żywych przeciwników. Na osobną wzmiankę zasługuje Diabelski Wzrok, przez jego podobieństwo do trybu detektywa z batmanowej serii „Arkham”. On również pozwala na widzenie przeciwników przez ściany, a także podświetla znajdźki, ale moim zdaniem w „Dishonored” zrealizowano to lepiej. Moc wymaga many do aktywacji i ma ograniczenie czasowe, a do tego po samych poziomach lepiej przemieszczać się w normalnym trybie widzenia. Rzekłbym, że lekcja została odrobiona.

### Oczy dookoła głowy

To słowo współcześnie stało się nieco memem, ale projekt poziomów w „Dishonored” jest, cóż, bardzo wertykalny. W żadnym razie nie jesteśmy przykuci do poziomu gruntu, a Corvo jest zręcznym akrobatą, nawet bez odwoływania się do mignięcia. Rozglądając się po okolicy zawsze powinniśmy więc patrzeć w górę (albo w dół!), ponieważ przechodzenie po wszelkiego rodzaju gzymsach i dachach pozwala na bardziej skryte działania. Nie wspominając już nawet o oknach, czy drzwiach balkonowych, które mogą doprowadzić nas do porzuconych (lub nie...) mieszkań, w których mogą czekać na nas dodatkowe

fanty do zgarnięcia. Gra nagradza czujne oko i za miłowanie do eksploracji nie tylko w realizacji głównych założeń misji.

A Corvo ma co zbierać. Poza uzupełnianiem zapasów swoich gadżetów czy mikstur odnawiających zdrowie i manę (podczas cichej rozgrywki te drugie są szczególnie cenne), może znajdować też mnóstwo przedmiotów automatycznie przeliczanych na gotówkę. Nie jest to może szczególnie porywające znalezisko – może za wyjątkiem specjalnych portretów, które nie dość, że są wiele warte, to jeszcze zapewniają osiągnięcie za znalezienie wszystkich – ale nie zapomnijmy, że ulepszanie naszego sprzętu swoje kosztuje. I uwierzcie mi, że trzeba wykazać się naprawdę czujnym okiem, przyznając się, że na żadnym poziomie nie udało mi się zebrać całej dostępnej gotówki. Choć wypada zaznaczyć, że pomimo tego na jej brak również nie narzekałem. Najciekawszymi znaleziskami są bez wątpienia kościane amulety, zapewniające po wyekwipowaniu różnego rodzaju pasywne zdolności oraz runy, za pomocą których możemy ulepszać nasze zaklęcia. No i nie powinno się zapominać o wszelkiego rodzaju notkach, książkach i nagraniach, które poszerzają naszą wiedzę o świecie. Być może nie każdy uzna to za istotne, ale osobiście uważam, że twórcy wykonali dobrą robotę, dodając do tła nieco kolorytu. Dzięki temu unikamy poczucia biegania po makiecie, po prostu „poziomie gry komputerowej”.

### Chirurgiczna fabularna precyzja

Podstawowa kampania jest dość krótka, ale nie nazywałbym tego wadą. W dobie przesadnie rozwleczonych gier, taki mniejszy tytuł jest nawet odświeżający; pozwala nabrać oddechu przed kolejnym skokiem na głębokie (czy też raczej szerokie) wody otwartych światów i ich pochodnych. Historia Corvo wydaje się być skrojona na miarę, nie rzuca w nas niedorzecznej liczby popleczników Lorda Regenta, koniecznych do eliminacji przed zajęciem się nim samym. Każdy cel ma swoje uzasadnienie – pozbawiając go konkretnych wpływów lub paralizując na przykład jego inicjatywy w parlamencie. „Dishonored” nie zapomina, że za działaniami Corvo kryje się jednak polityka realizowana przez jego sprzymierzeńców. Z którymi, tak na marginesie, możemy gawędzić pomiędzy misjami w naszej bazie, chętnie będą



komentować nasze działania i dzielić się własnymi przemyśleniami. Mała to rzecz i absolutnie pomijalna, jeśli chcemy po prostu rzucać się w wir akcji, ale tym milej, że twórcy pomyśleli o jej implementacji.

### Zakaz gry w zabójcę

Co do wad... cóż, jeśli kiedykolwiek wcześniej już interesowaliście się tą grą, wiecie zapewne, co zaraz nastąpi. „Dishonored” daje graczowi do dyspozycji mnóstwo ciekawych opcji, gadżetów i mocy... problem polega na tym, że ze sporej części nie można korzystać, jeśli chce się osiągnąć dobre zakończenie. Czy, mówiąc precyzyjniej, należy z nich korzystać niezwykle oszczędnie; gra nie wymaga, na szczęście, absolutnego pacyfizmu, niemniej każde zabójstwo (zwłaszcza cywila) zwiększa poziom chaosu (a to od niego zależne jest zakończenie), co łatwo może osiągnąć efekt lawiny i pchnąć nas ku złej ścieżce. Oczywiście, jeśli do niego właśnie dążymy, wtedy hulaj dusza, piekła nie ma. Jeszcze, bo pomożemy Corvo stworzyć je w Dunwall.



Muszę przyznać, że słyszałem co nieco o tym problemie, zanim sam w końcu zasiadłem do gry i spodziewałem się większych restrykcji. Dlatego przechodziłem grę unikając zabijania kogokolwiek i prawie udało mi się osiągnąć przejście z absolutnie czystymi rękami (za co zresztą jest osobne osiągnięcie)... aż tu nagle, na koniec jednej z ostatnich, bardzo długich i wrednych misji, okazało się, że ktoś zginął. Zapytacie zapewne, dlaczego po prostu nie wyczytałem gry – otóż dlatego, że do końca poziomu nie miałem pojęcia, że ktoś rzeczywiście skonał. Jeśli nie widzieliśmy jej na własne oczy, o czyjejś śmierci możemy dowiedzieć się wyłącznie z podsumowania na końcu poziomu. A taki zgon poza kadrem może się przydarzyć, kiedy na przykład uśpiony przeciwnik

zsunie się z dachu (co, jak sędzę, mi się przytrafiło) albo znajdzie go i pożre rój szczurów.

### Niesławne potknięcia

Prowadzi nas to do tak naprawdę dwóch minusów. Po pierwsze, ta konkretna misja jest naprawdę irytująca, bo bardzo łatwo o przypadek, który spotkał mnie. Nie wspominając już nawet, jak uciążliwa jest w niej eksploracja; był to jedyny przypadek w całej grze, gdzie miałem autentycznie dosyć szperania po zakamarkach i konstrukcji poziomu. Po drugie zaś, brakuje możliwości podglądu podsumowania naszych dotychczasowych wyczynów jeszcze w trakcie misji. Zwłaszcza przy takim fabularnym nacisku na jak „najczystsze” przechodzenie poziomów w celu uniknięcia wzrostu chaosu – byłoby to szczególnie użyteczne udogodnienie.

Z jeszcze naprawdę małych minusów mogę dodać, że choć styl graficzny jest estetyczny i spójny, w twarzach niektórych postaci (głównie kobiecych) jest coś dziwnego. Nienaturalnego wręcz. Wyglądają tak, jakby gra nie do końca potrafiła poradzić sobie z łagodniejszymi rysami; w przypadku twardych fizjonomii, niczym dłutem ciosanych, nie jest to aż tak widoczne. Tak czy inaczej, jest to zaledwie detal. Z pominięciem go, „Dishonored” prezentuje się całkiem komiksowo i pewnie ta stylizacja przyczyniła się do tego, że graficznie wciąż daje radę, nawet jeśli zestarzała się nieco pod tym względem. Ach, no i polska wersja językowa (tylko napisy) mogłaby być lepsza, okazjonalnie tłumaczenie potrafi rzucić w nas jakimś kompletnym babolem.

### Solidne Dunwall

I to by było na tyle. W podstawowej kampanii bawiłem się świetnie, skończyłem też jedno z fabularnych DLC (są bardzo krótkie) i mogę powiedzieć, że to więcej tego samego dobra. Nie wątpię, że „Dishonored” jest tytułem, który warto ograć i naprawdę żałuję, że dopiero teraz się za to zabrałem. Gorąco polecam, zwłaszcza osobom lubującym się w rozgrywaniu wszelkiego rodzaju misji czy poziomów na różne sposoby. „Dishonored” zachęca do eksperymentowania, nawet jeśli straszy wizją złego zakończenia. Solidne 8/10, w pełni rozumiem przyznanie mu tytułu Gry Roku 2012.

Adios!

# Winnie's Hole

Podróż do

WNETRZA

**BYŁ** raz sobie pewien Las, a w tym Lesie mieszkał Miś o Bardzo Małym Rozumku, który nade wszystko kochał małe Co Nieco. Przez wiele, wiele lat ów Miś był bezpiecznie otulony grubym kocykiem Praw Autorskich. Kocyk ten chronił go przed przeciągami, deszczem i przed tym, by nikt nie kazał mu robić Rzeczy, których Miś robić nie powinien. Jednak pewnego dnia, a był to Dzień Bardzo Ważny, choć może nieco niepokojący, Prawa Autorskie wygasły. I wtedy właśnie, zamiast zaprosić Puchatka na herbatkę, Ludzie postanowili, że Puchatek będzie teraz Straszny. Najpierw usłyszeliśmy o filmie „Puchatek: Krew i miód”. Potem pojawiły się opowiadania „Zew Puchathulhu” (ang. „The Call of Poothulhu”). A teraz studio Twice Different znane z gry „Ring of Pain”, postanowiło zajrzeć do środka Misia, i we Wczesnym Dostępie wypuściło grę „Winnie’s Hole”.

*~miodna Mimik i głodny Samael*



### Co się dzieje w Lesie

W grze nie jesteście Misiem, lecz Czymś, co mieszka głęboko wewnątrz Misia. Jesteście bardzo małym i bardzo ambitnym Wirusem, który postanowił urządzić sobie w Puchatku całkiem nowe, choć nieco makabryczne mieszkanko. Zamiast myślenia o miodku, Waszym zadaniem jest przejmowanie kontroli nad każdym puszystym centymetrem jego ciała, wykręcanie łapek w dziwne kształty i szeptanie do uszka myśli, których Miś o Bardzo Małym Rozumku nigdy wcześniej nie miewał. Najważniejszą częścią tej nowej przygody jest jednak owa tytułowa dziura w brzусiu naszego puszystego przyjaciela. Nie jest to zwykła dziura po zjedzeniu zbyt dużej ilości łakoci, lecz mroczna i wiecznie głodna otchłań, która pozwala nam pochłaniać wszystko, co stanie na naszej drodze. To właśnie przez tę dziurę do środka trafiają kolejne Rzeczy, pozwalając nam rosnąć w siłę i zmieniać Puchatka w istotę, jakiej Stumilowy Las jeszcze nigdy nie widział.

Kiedy tak wędrujemy znajomymi ścieżkami, pośród drzew, które pamiętają o wiele radośniejsze czasy, spotykamy Dawnych Przyjaciół. Są tam Prosiaczki, Króliki i Kłapouchy, ale zamiast przywitać nas radosnym mruknięciem, patrzą na nas z ogromnym przerażeniem. Zwierzątka bywają bardzo niesprawiedliwe i nazywają nas Potworem, choć my przecież w ogóle się nie zmieniliśmy. Czasem tylko nasza wykręcona nowa kończyna zagłaska kogoś na śmierć, co jest może odrobinę niegrzeczne, ale absolutnie konieczne, by stać się Istotą Idealną, taką, która nie boi się już niczego, nawet braku miodku w spiżarni. W całym tym zamieszaniu kryje się pewna Bardzo Dziwna Rzecz, którą Sowa nazwałaby ironią. Wiedzicie, ten nasz cały wysiłek, te wszystkie mutacje i zjadanie sąsiadów, mają służyć powstrzymaniu pewnej strasznej Plagi. To doprawdy niezwykle, że aby uratować świat przed zarazą, sami musimy stać się czymś, co wygląda jak najgorszy rodzaj choroby.

### Misio w podróży

Gdybyście zapytali Puchatka, jak to jest być rządzo- nym przez wirusa, pewnie podrapałby się po głowie i powiedział, że to bardzo skomplikowana Rzecz. Każde podejście do Lasu jest nową Przygodą, a porażka uczy nas jedynie, jak być jeszcze sprawniejszym mikroblem przy następnej próbie. Wszystko zaczyna się od wyboru rodzaju wirusa, co jest Bardzo Ważną Decyzją, ponieważ to on określa, jak wyglądać będzie nasz początkowy mózg, jakie dziwne kształty klocków dostaniemy do ręki i jakie mroczne Mutacje trafią do naszej talii akcji na samym początku. Kiedy przychodzi czas na Walkę, nie używamy mieczy ani tarcz, lecz czegoś znacznie bardziej układnego, co przypomina zabawę klockami, w które lubił bawić się Krzyś, choć w nieco bardziej niepokojącej formie.



W mózgu naszego Misia, wypełnionym co turę losowymi akcjami z naszej talii, musimy dopasowywać obszary przypominające klocki Tetrisa, aby aktywować konkretne umiejętności. Jest to proces

wymagający skupienia, gdyż to właśnie od tego, jak ułożymy te geometryczne kształty wewnątrz głowy Puchatka, zależy, czy uda nam się skutecznie stawić czoła tym, którzy chcieliby nas powstrzymać.



Te same klocki, które służyły nam do walki, okazują się równie przydatne podczas fazy Podróży, choć wtedy używamy ich w zupełnie inny, wewnętrzny sposób. Zamiast w mózgu, układamy je we wnętrzu naszej postaci, co pozwala nam na zbieranie błyszczącej waluty, leczenie ran odniesionych w potyczkach, a nawet zwiększanie maksymalnej ilości życia, by nasz puszysty gospodarz mógł znieść jeszcze więcej zmian. Najbardziej zagadkowe jest jednak zakończenie tej układanki, ponieważ postawienie ostatniego kształtu decyduje o tym, gdzie skieruje się nasz mały wirusowy przyjaciel. Gdy ostatni klocek spocznie na miejscu, podąża on do najbliższego przejścia, co z kolei determinuje naszą kolejną przygodę w Lesie. Możemy trafić do sklepiku z dziwnymi przedmiotami, stanąć przed trudnym wyborem poświęcenia punktów zdrowia w zamian za potężne artefakty, albo też otrzymać nową, fascynującą mutację do naszej talii. Każdy taki krok przybliża nas do bycia istotą, której nikt już nie nazwie Misiem o Bardzo Małym Rozumku, lecz kimś znacznie, znacznie potężniejszym. Lub nie zdąży nas nazwać wcale.

## Zbiór opowiadań

W Stumilowym Lesie zazwyczaj każda przygoda miała swój wyraźny początek, środek i bardzo pociągające zakończenie, o którym Krzyś opowiadał nam przed snem. Jednak w tej nowej, wirusowej opowieści, fabuła zdaje się rzeczą bardzo ulotną. Na razie po prostu jesteśmy, wędrując przed siebie bez wyraźnego powodu, poza nieustanną chęcią mutowania i dotarcia do końca. Trzeba jednak pamiętać, że Las ten znajduje się w tak zwanym Wczesnym Dostępie, co w języku mądrych Sów

oznacza, że drzewa jeszcze rosną, a historia może się jeszcze rozwinąć w coś znacznie większego i być może jeszcze bardziej niepokojącego, gdy tylko twórcy dopiszą do niej kolejne rozdziały. Zamiast wielkiej epopei, napotykamy po drodze małe historie, które bywają doprawdy przedziwne, a czasem nawet odrobinę niegrzeczne. Możemy na przykład spotkać biedne zwierzątko, któremu wiadro niefortunnie utknęło na głowie i które błaga nas o pomoc. Musimy je więc bić, ale niezbyt mocno, aby w nagrodę otrzymać owo upragnione Wiadro jako trofeum naszej dziwnej dobroci. Innym razem możemy stać się częścią mrocznej opowieści o zemście niejakiego Chicka, za co otrzymamy nie tylko satysfakcję, ale i specjalne osiągnięcie.

## Czy ten Puchatek jest dla dzieci?

Gdybyście zapytali, czy ta opowieść nadaje się dla Małych Krzysiów i ich pluszowych przyjaciół, nie musiałbym się długo zastanawiać. Widzicie, choć świat ten wygląda na mroczny, to patrząc na poprzednią grę tego samego studia, przygoda wewnątrz Puchatka wydaje się zaskakująco łagodna. Choć słyszałem głosy innych wędrowców, którzy twierdzili, że przetrwanie w brzuszku Misia jest Bardzo Trudną Rzeczą, mnie osobiście udało się oswoić większość typów wirusa już przy pierwszym podejściu.



Najwięcej radości sprawiają spotkania z Wielkimi Przeciwnikami oraz owe Specjalne Wydarzenia, które są przygotowane z niezwykłą starannością i dużą dawką wyobraźni. Każdy taki moment jest inny i sprawia, że serce bije odrobinę szybciej, zupełnie jak przy zaglądaniu do garnka, w którym może być miód, a może być też... Coś Innego. Niestety, zwykłe potyczki z mieszkańcami Lasu stają bardzo szybko do siebie bardzo podobne. Dochodzi do tego, że wykonuje się je niemal automatycznie, nawet nie zwracając uwagi na możliwości naszych przeciwników.

Na samym początku każdego podejścia do Lasu różne typy wirusów dają nam całkiem odmienne talie umiejętności, co jest Rzeczą Bardzo Obiecującą. Możemy być wirusem okrutnym, wytrzymałym lub nawet Boskim. Jednakże, gdy już pozna się wszystkie tajemnice, łatwo jest zacząć forsować jeden, najskuteczniejszy sposób budowania naszej postaci. Wtedy, zamiast eksperymentować, trzymamy się tego, co działa najlepiej, i resztę drogi pokonujemy z całkowitym spokojem, wiedząc, że nic nie jest w stanie nas zatrzymać w naszym dążeniu.

Wszystkie te ukłony w stronę klasycznego świata Puchatka, które twórcy poukrywali w grze, są zrobione naprawdę ładnie i sprawiają, że człowiek uśmiecha się pod nosem, nawet jeśli ten uśmiech jest nieco podszyty dreszczem. Szkoda tylko, że na ten moment owych nawiązań jest dosyć mało, a na końcu całej wędrówki czekają na nas zaledwie dwaj końcowi bossowie. Trzeba jednak pamiętać, że Las znajduje się wciąż w fazie Wczesnego Dostępu.



### Uwagi na marginesie

Jeżeli miałbym podzielić się osobistymi wrażeniami, to muszę Wam wyznać, że ta cała zabawa w bycie wirusem jest bardzo grywalna. To sprawia taką samą radość, jak pałaszowanie miodku, po prostu chce się to robić raz za razem, tworząc coraz to bardziej Przeziębłe Sposoby na przetrwanie, które czynią nas niemal niezwyciężonymi. Jednakże, jak mawiał pewien Osiołek, wszystko ma swoje „ale”. Na ten moment w Lesie jest odrobinę za łatwo, a nasze tarcze i sposoby obrony są tak silne, że niemal nic nie może nam zrobić krzywdy. Można przejść całą tę historię, używając tylko podstawowych klocków i nigdy nie ryzykując żadnej dodatkowej Mutacji, która mogłaby nam odebrać nasze bezpieczne Bariery co każdą turę. Coś z tym fantem trzeba będzie w przyszłości zrobić, by Las stał się nieco bardziej... mrukiwy i niebezpieczny, tak jak przystało na mroczną odmianę Puchatka.

Co więcej, aby odblokować nowe Rzeczy w grze, musimy zbierać konkretne kombinacje atutów. Powinno nas to skłaniać do próbowania nowych dróg i robienia rzeczy, których normalnie byśmy nie zrobili, choć muszę przyznać, że gdy ma się już swój Ulubiony i Bardzo Skuteczny Sposób na wszystko, można po prostu dobierać te nowe atuty przy okazji. Nadal można wtedy kosić wszystko na swojej drodze, czując się najgroźniejszą rzeczą w całym Lesie, nawet jeśli akurat testujemy coś, o czym wcześniej nie mieliśmy pojęcia. Na szczęście deweloperzy są bardzo pracowitymi pszczołkami i starają się wyprodukować dla nas o wiele więcej zawartości. Ostatnio zakończył się konkurs na nowe umiejętności, więc czekamy na nowe aktualizacje.



### Spotkanie u Krzysia

Warto jest czasem spróbować Czegoś Nowego, nawet jeśli to Coś wydaje się na pierwszy rzut oka odrobinę straszne i niepokojące dla kogoś o Małym Rozumku. Cała ta zabawa w bycie sprytnym wirusem wewnątrz brzuszka naszego puszystego przyjaciela jest bowiem niezwykle przyjemna i wciągająca, sprawiając, że czas płynie w Lesie w zupełnie inny sposób. Kiedy już nauczymy się, jak sprawnie poruszać łapkami i jak układać te wszystkie dziwne klocki w głowie Misia, cała wyprawa przez zarośla zajmuje nam zaledwie piętnaście lub dwadzieścia minut. To akurat tyle czasu, by zjeść małe Co Nieco i poczuć dużą satysfakcję, zanim słońce zdąży schować się za najwyższymi drzewami. Choć ten konkretny Puchatek wygląda, jakby uciekł wprost z waszych najgorszych Koszmarów i zapomniał założyć swojego czerwonego ubranka, warto dać mu szansę i sprawdzić, co tak naprawdę kryje się w głębi jego wielkiego, mrocznego i niespodziewanie fascynującego wnętrza.



# Morgana and Oz

Romantyczne fantasy  
jeszcze nie umarło

**WILKOŁAKI i wampiry się nie lubią... Nie, moment. Tym razem to czarodzieje i wampiry się nie lubią. Podczas pokojowych negocjacji w posiadłości rodziny Winterberry Morgana zamienia jednego z gości w kota i w ten sposób rodzi się ich nietypowa relacja. Ale czy tego typu historii nie czytaliśmy już sto razy?**

~Jelonek

Jeśli spędziliście trochę czasu na webtoonie, to wiecie, że tytuły podsuwane w reklamach są często rozczarowujące. „Morgana i Oz” to jedna z tych historii, która swego czasu zajmowała pierwsze miejsca w rankingach popularności, więc co chwila wyskakiwała Ci na ekran wraz ze swoją kolorową okładką, gdzie główni bohaterowie trzymają się za ręce. Na pierwszy rzut oka widać, że mamy tu

historię miłosną wampira i czarownicy, co jeszcze potwierdza tag „romantasy”. Nie bez powodu długo tego webtoona omijałem, sądząc, że to tylko przesłodzone okruchy życia z małą domieszką fantasy. Oh, jak się myliłem.

Webtoon rozpoczynają negocjacje pokojowe pomiędzy wampirami i czarodziejami, które rzecz jasna nie kończą się najlepiej. I jest to bardzo dobry start, który tłumaczy czytelnikowi relacje międzygatunkowe tego świata i zgrabnie przedstawia większość istotnych postaci. Ekspozycja jest zaplątana w fabułę, i już na samym początku pojawiają się pierwsze pytania, na które odpowiedź dostaniemy dopiero dużo później. Przyszły romans między tytułowymi bohaterami wydaje się oczywisty, ale webtoon nigdy nie próbował go przed nami ukryć. Wystarczy spojrzeć na tytuł... ale nie jest to główny motor napędowym całej historii.

## Plot first, czyli jak pisać fantasy romans

To, co bardzo mnie ucieszyło, to fakt, że fabułą „Morgany i Oza” nie jest walka o zaakceptowanie przez wampiry i czarodziejów ich nietypowej relacji. Zamiast tego, od samego początku zastanawiamy się, kto zatrzał krew podczas negocjacji i gdzie zniknął członek magicznej starszyny – a z każdym rozdziałem pytania jedynie się mnożą. Winterberrowie, najpotężniejsza rodzina czarodziejów, do której należy Morgana, mają swoje sekrety, a na ogonie siedzi im magiczna komisja, wtrącająca się w nie swoje



sprawy. Grupa wampirów, czyli Red Vampire Clan, również ma wiele powodów, by im nie ufać – chociaż z perspektywy czytelnika... Winterberrowie to dość sympatyczna rodzina. Z czasem okazuje się jednak, że nie wszystko złoto, co się świeci i z pewnością nie każdy czarodziej ma dobre zamiary.

Morgana natomiast jest wręcz archetypem dobrej wiedźmy, która robi wszystko, żeby pomóc innym. Naiwna, ale z gołębim sercem – i pewnie zdajecie sobie sprawę z tego, że trudno napisać tego typu postać tak, aby nie była niesamowicie irytująca. Morgana zawsze wyciągnie pierwszą rękę, nawet w obliczu zagrożenia ze strony wieloletnich wrogów jej rodziny. Mogę jednak z przyjemnością zapewnić, że czytelnik dostanie satysfakcjonujące wyjaśnienie takiej postawy, które nie wynika tylko z main character syndrome – i w ostatecznym rozrachunku widzę ją jako uroczą, a nie męczącą. Mimo mojej niechęci do tego typu postaci, historia była w stanie przekonać mnie, że jej altruistyczny charakter jest autentyczny, a to nie jest łatwe zadanie.

Oz również wydaje się jednokierunkową postacią – nieufną, buntowniczą, negatywnie nastawioną do otaczającego go świata. Tego typu bohaterowie mają tendencję do trwania w swojej skorupie zbyt długo lub wręcz przeciwnie, wyskoczenia z niej zdecydowanie za szybko. Oza jednak nie można zaszukadkować w ten sposób, bo ten dystans nie jest związany z jego charakterem. Wampiry nie pałają sympatią do czarodziejów z zasady. Kiedy był już w stanie zaufać Morganie, poznajemy go takim, jakim rzeczywiście jest. To miła odmiana od typowego biegu fabuły dla takich historii – nie otwiera się na ludzi dlatego, że poznał dziewczynę! Zawsze dbał o swoich bliskich, po prostu my, jako czytelnicy, również najpierw musimy go poznać. Ich romans rozwija się naturalnie obok fabuły, która jednak wciąż

wiedzie prym. Nie obserwujemy niepotrzebnych konfliktów, które zazwyczaj pojawiają się tylko dlatego, że media upodobały sobie toksyczne relacje. Nie tracimy czasu na rozterki jednostronnej miłości czy nieakceptujące ich otoczenie. Świat Morgany i Oza jest momentami bardzo ciężki – a ich nieoficjalny związek rozładowuje to napięcie, pozwalając czytelnikowi na chwilę oddechu między atakami ghoulów i rozlewem krwi. To naprawdę miła odmiana.

### Wygląd też jest ważny

Kreska „Morgany i Oza” jest dość standardowa, jeśli chodzi o aktualne trendy wśród twórców. Kolory są dostosowane do aktualnego nastroju, a postacie można porównać ze stylem rysowniczym w typowym, nowoczesnym anime. Tła natomiast w szczególności cieszą oczy i często mamy też okazję zobaczyć zdecydowanie większą część pomieszczeń niż tylko ta, gdzie aktualnie przebywają bohaterowie. Otoczenie zdecydowanie nie jest potraktowane po macoszemu, więc jeśli ktoś lubi przyglądać się szczegółom, to jest na co patrzeć. Nawiązań do stylu anime natomiast jest sporo – postacie używają karykaturalnej mimiki, mocno się rumieniają, emocje są czasem sygnalizowane symbolami takimi jak uwydatnione krople potu czy gwiazdki, a raz na jakiś czas zobaczymy humorystyczny panel ze zdecydowanie prostszą kreską. Tego typu zabiegi nie wchodzi nam jednak za bardzo w drogę, pojawiając się głównie w tych mniej poważnych momentach fabuły. Może nie jest to webtoon, który zachwyci Was nietypową, dopracowaną kreską, ale z pewnością przekazuje wszystko, co ma przekazać, a fabuła, której nie chcę za bardzo spoilerować – jest wisienką na torcie. „Morgana i Oz” właśnie wróciło z długiej przerwy, więc to świetny moment, żeby nadrobić te prawie sto rozdziałów i być na bieżąco. Mam nadzieję, że również się pozytywnie zaskoczycie.



# 27 lat między pierwszym spojrzeniem a ostatnim istnieniem





**KROWA morska wymarła. W 27 lat od odkrycia przez Europejczyków wszystkie zostały wybite. „Żywe istoty” to poruszająca historia o naszym spotkaniu z syreną morską, o tym, jak doprowadziliśmy do jej zagłady i jak zmierzaliśmy się z faktem naszego udziału w tym wyginięciu.**

~Gray Picture

Choć do dziś w ciepłych wodach żyją dalecy kuzyni krowy morskiej Stellerera, diugonie, arktyczna syrena morska wymarła już przeszło 250 lat temu. „Żywe istoty” autorstwa lidy Turpeinen to upoetyczniony zapis historii relacji tego zwierzęcia z ludźmi oraz osób, których losy związane były z tym morskim gigantem.

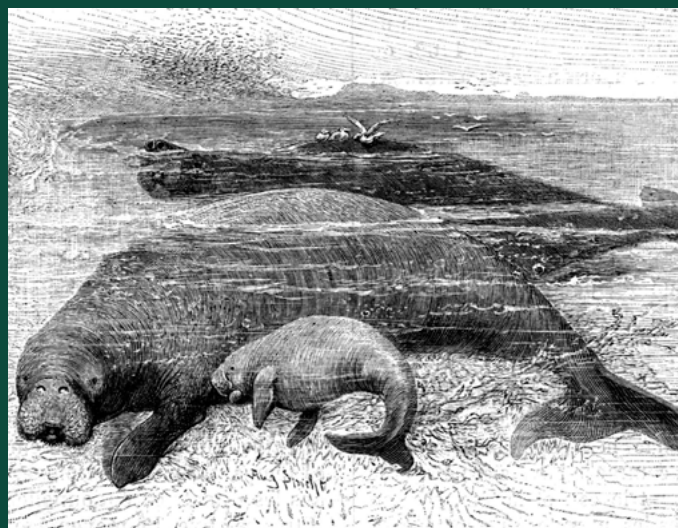


Czytelnik jest zabierany w podróż nie tylko na mroźną wyspę Beringa, w wodach wokół której żyły syreny morskie, ale przede wszystkim przez czas. Od 1741 roku – na arktyczną wyprawę kapitana Beringa, celem której było znalezienie i zmapowanie drogi do Ameryki. W tej długoletniej podróży brał udział Georg Wilhelm Steller (przedstawiony w tej książce jako „przyrodnik, doktor teologii, a do tego dziwak”, co od teraz jest moim celem, żeby i o mnie pisali w podobnym tonie). Miał on za zadanie katalogować nieznaną nauce zwierzęta napotkane w czasie długiego rejsu i który to jako pierwszy naukowiec opisał syrenę morską. Przez 1859 rok – historię tego, jak poszukiwano szkieletu krowy morskiej lub innego fizycznego dowodu na dalsze istnienie zwierzęcia, którego wówczas nie widziano od prawie 100 lat, znanego tylko ze wspomnień w atlasach przyrody i jednego rysunku Stellerera. Po 1952 rok – gdy w Muzeum Historii Naturalnej w Helsinkach odbywa się pracochłonne odrestaurowanie bezcennego eksponatu, jednego z niewielu szkieletów krowy morskiej Stellerera, która co prawda zyskała już nową naukową nazwę, mianowicie syreny morskiej, jednak wciąż pozostawała zagadką. Zwierzęciem, o którym wiemy bardzo niewiele, bytem na granicy rzeczywistości i legendy.

W „Żywych istotach” będzie też o tym, jak w ogóle doszliśmy do tego, że zwierzęta nie tylko wymierają, co z naszej perspektywy wydaje się dość oczywiste, jednak wówczas było rewolucyjną i wręcz obrazoburczą myślą. Wiedzieliście, że kiedyś były teorie, że mamuty żyją pod ziemią i dlatego znajdujemy ich kości, ale samych włośchatych słoni nie widzimy? Ale co najważniejsze, będzie o tym, jak dochodziliśmy do tego, że wymieranie może być spowodowane dziełem człowieka.

Zupełnie szczerze mówiąc, „Żywe istoty” to jedna z lepszych książek, jakie miałam okazję przeczytać. Historia jest bardzo wciągająca, niezwykle przejmująca, bardzo pięknie opisana, a do tego skłaniająca do myślenia o naszym, jako ludzi, wpływie na świat i zamieszkujące go istoty. Książki popularnonaukowe często są dość drętwe, ale że autorka pozwoliła sobie na użycie licencji poetyckiej i wypełnienie własnymi domysłami niektórych dziur, to efektem jest opowieść, którą dobrze się czyta.

Książka ta kończy się podziękowaniami dla wszystkich gatunków, które wymarły w czasie jej powstawania. Ludzie, którzy znają mnie osobiście, prędzej czy później usłyszą o wilku workowatym. Był to tasmański drapieżny torbacznik, wielkości takiego średnio-dużego psa. Niestusznie oskarżony o polowanie na owce, został wybity przez kolonizatorów. Często o nich myślę. Krowy morskie wymarły, ponieważ były smaczne i nie umiały się bronić. Teraz będę też co jakiś czas myśleć o tych gigantach, które niegdyś zamieszkiwały mroźne wody. Bo czasem trzeba się zastanowić nad tym, że to, co robimy, ma konsekwencje dla przyrody.





D

I

E

KOŚCI  
ZABIJAJĄ

GILLEN  
HANS  
COWLES

SH

**ZWYKLI** ludzie z nudnej, szarej Ziemi trafiają do magicznego świata pełnego przygód i magii – motyw starą i znaną. Ba, ostatnio rozplecił się jak chwasty dzięki isekaikom. Jak tak człowiek jednak pomyśli, to wyrwanie z domu i wrzucenie w nowe, dziwne warunki niekoniecznie jest przyjemne...

~Ghatorr

Dokładnie to się dzieje w komiksie „DIE”, napisanym przez Kieron Gillena (powiązanego z Marvelem) i zilustrowanym przez Stephanie Hans. Sześcioro nastolatków umawia się na sesję RPG. Znikają bez śladu. Piątka z nich wraca dwa lata później – straumatyzowana, niezdolna do mówienia o tym, co ich spotkało i w jednym przypadku bez ręki. Życie toczy się jednak dalej, radzą sobie lepiej lub gorzej z tym, co ich spotkało... aż po kilkunastu latach dostają tajemniczą paczkę z kośćmi do gry, które kiedyś wciągnęły ich do dziwnego świata pełnego magii i przygód. Co gorsza, przesyłkę wysłał ich zaginiony, szósty towarzysz – który był ich Mistrzem Gry.

W tym komiksie jest chyba wszystko, co przyszło do głowy Gillenowi – wymysły godne nastoletniego Mistrza Gry, ich niepokojąco realistyczne konsekwencje, tony traum wpływające na zachowanie postaci (jak i kształt świata dookoła nich), Tolkiena, Charlotte Bronte, trochę cyberpunka (ale z bardzo specyficznymi feyami/Pięknym Ludem/wróżkami)... I to wszystko łączy się w dziwną, ale spójną i interesującą całość. To nie są po prostu brutalne „Opowieści z Narnii” – to bardziej miks „Gry o Tron” z lovecraftiańskim horrorem, w który wrzucono grupę skrzywdzonych ludzi. Czy świat dookoła jest prawdziwy? Czy jeśli nie jest, to wszystko im wolno? Jak daleko się posuną, zanim nie będą w stanie patrzeć sobie w oczy w lustrze?

Ważnym elementem na plus tego komiksu są rysunki – są po prostu obłędnie piękne. Hans idealnie operuje kolorami i kształtami tak, że praktycznie każdą stronę chciałoby się przerobić na tapetę i plakat. Ciekawym dodatkiem są też zapiski twórców – na końcu każdego tomu można się zagłębić w ich przemyślenia i wybory. Polecam każdemu, kto lubi mroczne fantasy – szczególnie, że „DIE” wydano w Polsce.



**URBAN** fantasy to wdzięczna tematyka. Wielka moc to wielka odpowiedzialność, konieczność ukrywania się przed niemagicznym światem, interesujące interakcje między nowoczesną technologią i istotami rodem z baśni... Ciężko to popsuć – ale jest to możliwe.

~Ghatorr

„Balkony i demony” nie są przesadnie skromne, jeśli chodzi o opis – kiedy ktoś obiecuje humor sir Pratchetta, a do tego dodaje wzmianki o wyobraźni autorki i ważnych tematach społecznych, to można mieć zawyżone oczekiwania. Pomysł też wydaje się przyjemny – wiedźma o niewielkiej mocy zajmująca się ogródkami w środku wielkiego miasta bada przyczyny suszy.

Niestety, efekt końcowy nie przypadł mi do gustu. Postacie dzielą się na dwie kategorie – denerwujące i denerwowane, ale stojące po stronie głównej bohaterki, więc są opisywane jako-tako pozytywnie. Szczególnie widoczne jest to przy tutejszym odcieniu romansu, gdzie najwyraźniej od bycia wrednym chamem postać dzieli tylko sześciopak i głębokie oczy. W całej książce pojawiła się tylko jedna postać, o której czytało mi się z pewną przyjemnością – co jest wyczynem, biorąc pod uwagę, że występuje tu gadający kot. Wszyscy kochają gadające koty – ale ten tutaj najwyraźniej jest wyjątkiem.

Szczególnie cierpiałem przez główną bohaterkę – Anieli lubi się uzalać nad sobą, narzekać, obrażać na innych... Występuje tu stary, dobry (i niedziałający) sposób na poprawę wizerunku głównej bohaterki – jeśli wszyscy choćby trochę antagonistyczni ludzie są od niej głupszy, to na ich tle prezentuje się lepiej.

Jeszcze gorzej mnie do wszystkiego nastawiło poczucie humoru – albo raczej absolutnie losowe wstawki, które nie mają wpływu na fabułę, nie mają nadmiernego sensu i nie bawią. Od pierwszej, dziwacznej sceny, w której matka głównej bohaterki funduje jej striptizera-niespodziankę, mogłem się domyślać, że lepiej już nie będzie.

Podsumowując, jestem w stanie wyobrazić sobie tylko jeden scenariusz, w którym mógłbym polecić tę książkę – taki, w którym jakiś młody, ambitny pisarz szukałby przykładu kiepskiej książki, by móc go przeanalizować i robić inaczej.

GM

# Genshin Meet

*Ballad of Many Waters*

KRAKOWSKI GENSHIN MEET

30.05.2026

Witajcie Podróżnicy!

Zapraszamy na spotkanie fanów gry Genshin Impact  
wszystkich, którzy chcą się dobrze bawić!  
Zanurzymy się w przyrzystych wodach Fontaine!

Czekają na Was:

**PRELEKCJE**

**KONKURSY**

**WARSZTATY**

**STOISKA**

**KARAOKE**

**PLANSZÓWKI**

**TURNIEJ TCG**

**FONKURS FILMOWY**

I wiele innych atrakcji!



**GENSHIN-MEET.COM**

# Ninja i Sa



一  
國  
五  
方  
色

一  
國  
五  
方  
色



murajowie



# Hell's Paradise

И ЧАЮЌЬСЯ ШЕДЪЕ РАЙСКОУ ШУЩАЮ...

**POMIĘDZY „Jujutsu Kaisen” a oczekiwaniem na powrót „Chainsaw Mana”, trwa kontynuacja jeszcze jednej wypełnionej akcją produkcji legendarnego już studia MAPPA. Mowa oczywiście o „Hell’s Paradise” (org. „Jigokuraku”), na podstawie mangi autorstwa Yuji Kaku. I uwierzcie nam – to piekielnie dobra rozrywka.**

~ *Lailyren & Hefajstos*

Trochę nam przyszło czekać, wszak premiera pierwszego odcinka miała miejsce pierwszego kwietnia 2023 roku. Doczekaliśmy się jednak sezonu drugiego. Z uwagi jednak na wciąż trwającą emisję (oraz w duchu tematyki tego numeru), skupimy się na pierwszych trzynastu odcinkach.



### Ninja nieuchwytny jak wiatr, egzekutorka w naturze wody

Gabimaru to niezwykle zabójca z wioski Iwagakure, który zdaje się nie mieć już w życiu niczego do stracenia. Postawiony przed ultimatum zgadza się wybrać w podróż na tajemniczą wyspę, by tam znaleźć źródła nieśmiertelności dla Shoguna. Nagrodą będzie darowanie mu życia, odpuszczenie wszystkich zbrodni oraz możliwość powrotu do ukochanej żony. Nie jest jednak jedynym wybrańcem do otrzymania tej najwyższej łaski. Wraz z Sagiri, przydzieloną do niego egzekutorką z legendarnego klanu, mającą pilnować każdego jego ruchu, oraz innymi parami kryminalista-strażnik, musi stawić czoła piekłu na ziemi. A zwycięzca może być tylko jeden.

I tak też obserwujemy niezwykle zażartą i brutalną rywalizację, w której ciężko szukać triumfatorów. Autor serii nie bawi się w półśrodki, szybko udowadniając, w jak piekielnej rzeczywistości znaleźli się bohaterowie i antagoniści. Sojusze są zawierane i zrywane w mgnieniu oka (zarówno pomiędzy przestępcami, jak i strażnikami), najmniejszy błąd może okazać się ostatnim, na domiar złego wszędzie są komary. Piekielny Raj jak się patrzy.

### I’m not about to lay down my life

Audiowizualnie mamy tutaj wysoki poziom, do którego przyzwyczało nas MAPPA. Kolory są żywe i namacalne (wszak Yuji Kaku był asystentem Tatsuki Fujimoto, autora „Chainsaw Mana”), animacja płynna, zaś design postaci (zarówno wizualny, jak i fabularny – nie tylko głównego duetu) i przeciwników zapadają w pamięć – nawet jeśli dana postać szybko znika z ekranu. Również krew, która leje się tu gęsto, nie jest po prostu czerwonym nalotem – utrata każdej kropli jest odczuwalna, co dobrze odzwierciedla ekspresja nie tylko twarzy, ale też ciała bohaterów. Ponadto choreografia walk jest naprawdę imponująca i pomysłowa i często potrafi zaskoczyć.

Muzyka jest odpowiednio dopasowana do tego, co dzieje się na ekranie, zaś utwór otwierający serię („Work” duetu Millennium Parade) będziecie nucić jeszcze długo po seansie. Również voice acting stoi na najwyższym poziomie, z głosami takich artystów jak Chiaki Kobayashi, Yumiri Hanamori czy Rie Takahashi na czele.

### Nieśmiertelność na wyciągnięcie ręki

Jeżeli więc szukacie dobrego gatunkowca, sięgajcie śmiało po „Jigokuraku” – zarówno w wersji animowanej, jak i oryginalnej papierowej. To seria, która w przeciwieństwie do innych historii o ninjach i samurajach wiedziała, kiedy się skończyć (manga liczy zaledwie trzynaście tomów), zatem historia w formie anime powinna się skończyć z drugim sezonem. A że w dniu premiery tego numeru zbliżamy się do jego końca – wiecie co robić.





# KILL BILL

## THE WHOLE BLOODY AFFAIR PO TRUPACH DO CELU

**O tym, że Quentin Tarantino jest zakochany w kinie, wiadomo nie od dziś. W swoich filmach często odnosi się do obrazów i motywów, które zaskarbiły sobie jego serce i które z barmańską precyzją miksuje. Nic więc dziwnego, że widzowie chętnie po takie kinowe koktajle sięgają.**  
~Hefajstos

Tak też wygląda sytuacja z „Kill Billem”, dylogią o pewnej kobiecie, która wyrusza na krwawą wendettę, by ukarać (ostatecznie) grupę zabójczych kolegów i koleżanek po fachu. Będąca dziś klasykiem gatunkowym historia po ponad dwóch dekadach doczekała się wydania jako jeden długi film – i to z dodatkowymi scenami!

### Who's gonna pay the Bill?

Panna Młoda (Uma Thurman) oraz jej świta zostaje napadnięta w czasie próby ceremonii ślubnej przez jej byłego kochanka, Billa i jego Pluton Śmiercionośnych Żmij – grupę elitarnych zabójców. Po zostawiona na pewną śmierć zapada w śpiączkę, z której budzi się po latach. Nie mogąc odpuścić tej zdrady i utraty bliskich (w tym nienarodzonej córeczki), wyrusza na krwawą zemstę po świecie.

O „Kill Billu” przez lata powiedziano już niemal wszystko, większość z Was zapewne też widziała filmy przynajmniej raz. I cóż więcej można powiedzieć o „The Whole Bloody Affair”? To wciąż ten sam fenomenalny miks kina o mszczących

się ludziach, z typowymi dla twórcy dialogami i puszczanymi oczkami. Tym razem Tarantino serwuje nam dodatkowy animowany segment o prywatnej wendecie O-Ren Ishii (w środku i zaraz po pierwszym), oraz „Zaginiony Rozdział” (ten już po napisach – osobiście nie polecam czekać, tudzież przewijać).

### Oh, my Twisted Nerve!

Zawsze, gdy mam możliwość zobaczenia ulubionego tytułu na dużym ekranie, raduje się moje kinofilskie serce. Nie inaczej było w przypadku połączonego „Kill Billa” (nawet jeśli trzeba było przesiedzieć piętnastominutową przerwę, i doczekać do segmentu dodatkowego). Pozostaje mieć nadzieję, że reżyser zdecyduje się wreszcie na temat swojego dziesiątego filmu oraz że ewentualne wydanie „The Whole Bloody Affair” będzie warte swojej ceny. *Ave, Bill!*



festiwal fantastyki  
i gier bez prądu

# Bazyliszek



Ursynowskie  
Centrum Kultury  
„Alternatywy”

10-12 lipca 2026

WAY OF THE

**SAMURAI**

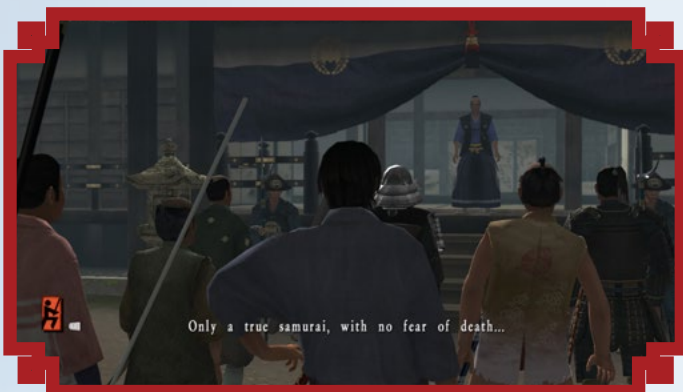
**3**

Droga  
samuraja  
niczym  
delta  
rzeki...



**WOJNA, wojna nigdy się nie zmienia... Ale za to może się zakończyć w multum różnych sposobów! Mimo że zawsze zaczyna się tak samo — budzisz się na pobojowisku, w półżywy, ze swą kataną przy boku i dwoma wieśniakami pytającymi o twoje zdrowie oraz samopoczucie. Droga samuraja ma wiele rozdroży, a twoje decyzje wpłyną nie tylko na twój żywot, ale i rozstrzygną losy całej krainy Amany — fikcyjnej ziemi feudalnej z okresu Sengoku.**

~Tanatos



## Awantura o Amanę

Jak to z wojną zwykle bywa, jest to gra wieloosobowa, więc co najmniej dwie strony konfliktu muszą ze sobą walczyć. Nie inaczej jest tutaj. Klan Fujimori i klan Ouka walczą o władzę po tym, jak Fujimori Shuzen pokonał swojego feudała, lorda Sakurai i stara się umocnić swoją nowo wywalczoną pozycję przez ustanowienie wysokich podatków, które dotyczą najbardziej chłopów. Klan Ouka natomiast składa się z byłych wasali klanu Sakurai oraz wyrzutków i chuliganów, którzy chcą albo przywrócić klan Sakurai do władzy, albo zwyczajnie zarobić lub prowadzić rozboje pod przykrywką działań wojennych. Na tym wszystkim cierpią wcześniej wspomniani wieśniacy, w tym przypadku z wioski Takatane, którzy jedyne, czego chcą, to pokoju i spokoju.



I te trzy strony konfliktu to nasze trzy frakcje dostępne w grze. Możemy dołączyć do każdej z nich, nawet jednocześnie. Możemy dołączyć do jednej, potem ją zdradzić i dołączyć do drugiej albo w ogóle nie dołączać do żadnej. Wybory, których dokonamy, będą kształtować naszą historię i to, jak się ona skończy, a skończyć się może aż na 22 różne sposoby!

## Kropla do kropli

Grę posuwamy do przodu głównie poprzez odkrywanie i odgrywanie poszczególnych eventów, które na mapie mamy zaznaczone w postaci kropli atramentu, pojawiające się tam w zależności od pory dnia i miejsca. Lokacji na mapie mamy zresztą osiem, co sprawia, że często bywamy w tych samych miejscach. Po ukończeniu gry (co zwykle długo nie zajmuje) otrzymujemy również ranking samuraja, który daje nam punkty samuraja – odblokowują one różne rzeczy, jak np. nowe style walki czy elementy dekoracyjne. Zachowujemy również pieniądze, broń, którą mieliśmy przy sobie, jak i zdobyte przedmioty.



Gra ma też kilka unikatowych mechanik: pierwszą jest atakowanie tępą stroną ostrza, żeby oszczędzić ludzi, z którymi walczymy, jako że jedną z zasad Bushido jest to, że życie jest cenne i nie powinno się go bez powodu pozbawiać. Drugą jest możliwość wyciągnięcia ostrza albo przeproszenia podczas dialogów, co daje odpowiednie reakcje. Przepraszać też możemy swoich wrogów, aby błagać o litość, co również jest dyshonorem, jednak czasami działa i ratuje nam skórę.

## Katana nie odpowiada? Sam se zrób lepszą!

To teraz, gdy wiemy już co robić, pora dowiedzieć się, czym. A jako samuraj nie inaczej, niż kataną

albo dwoma. A jak nie kataną, to włócznią. A jak nie włócznią, to toporem, motyką lub tuńczykiem. Broni jest od wyboru do koloru i mimo tego, że znaczna większość tych broni to wciąż katany, walczyć nimi można różnymi stylami, do których są poszczególne bronie przypisane. Chyba że stworzymy własną. Gra posiada ponad 100 gotowych broni porzucanych po świecie gry – czy to noszonych przez innych, czy ukrytych lub do kupienia. A jak tego będzie nam mało, to istnieje tutaj system wykuwania broni u kowali. Często po pokonaniu przeciwników wypada z nich część broni, jak rękojeść, ostrze czy głowica. Tychże części też jest około 200, a więc możliwych kombinacji jest cała masa.



## Makieta feudalnej Japonii

Czas na warstwę audiowizualną! Cóż... jest dość średniawo, będę szczery. Zaczynając od grafiki, animacje są dość sztywne, grafika też nie zachwyca, nawet jak na czasy PS3, choć są miejsca i przede wszystkim cutscenki, które są dość dobrze wyreżyserowane. Jeśli chodzi o dźwięk, to jest ok. Muzyka jest całkiem przyjemna i pasuje do tematu, jednakże często została źle zapętlna i bywa dość powtarzalna. Co do reszty dźwięków, są one również okej, nie ma nic, o czym można by się rozpisywać.

Co więc ostatecznie sędzę o „Drodze Samuraja 3”? Mimo swoich niedociągnięć, nieoczywistości i lekkiej toporności, jest to wciąż bardzo przyjemna i ciekawa gra dziejąca się w tym jakże ciekawym okresie historycznym, z dużą dozą regrywalności i dużą swobodą wyboru. Miłej wędrówki drogą samuraja!

Jak wypada z kolei sama walka? W porządku, możemy blokować, chwycić, wykonywać kombinacje ciosów, jak i instakille po wytrąceniu przeciwnika z równowagi, które możemy łączyć jeden z drugim. Walka jest, ogólnie rzecz biorąc, całkiem przyjemna.



# REKRUTACJA OTWARTA

## ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

redakcja@equinoxtimes.pl



FILMY

RECENZJE

roli ofiary, jej namiętność i kochliwość nie mają tej siły, co Jagny z kart powieści. Rzutuje to tym samym na resztę bohaterów, splaszca też wydzwięk zakończenia. Szkoda tym bardziej, że aktorka

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

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

## CICHYM KROKIEM PRZEZ ŁEGIONY

**NOC w objęciach księżyca w pełni. Na polance stoją oni – dwaj wojownicy ninja. Mięśnie i wola z żelaza, determinacja i pełna kontrola nad oddechem. Ruszają do walki, skok i wymiana pojedynczych uderzeń mieczem. Lądują obaj, przeżywa tylko jeden.**

~Hefajstos

W taki oto sposób wita graczy „Ninja Garden” (w różnych częściach świata znana jako „Ninja Ryūkenden”, „Ninja Ryuukenden” oraz „Shadow Warriors”), tytuł japońskiego studia Tecmo wydany na automaty i konsole domowe. Uważana za jedną z najlepszych i zarazem najtrudniejszych gier na konsole ośmiobitowe (obok „Battletoads”). Cóż, nikt nie mówił, że droga ninja usiana jest różami.

### You Ken do this, Ryu!

Wojownikiem, który przegrał i zginął w scenie otwierającej jest ojciec Ryu, głównego bohatera gry. Chłopak dowiaduje się z pozostawionego przez staruszka listu, że w razie jego odejścia z tego świata musi wziąć rodowy miecz i udać się do Stanów Zjednoczonych. Tam czeka go starcie z kultem pewnego Bladedamusa, potomka Nostradamusa szukającego

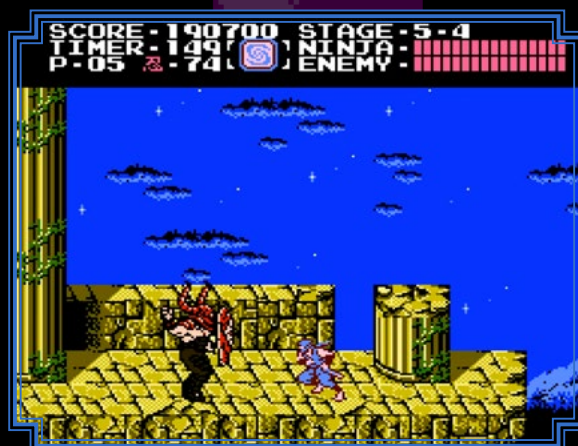
możliwości spełnienia wizji końca świata. Stawka jest więc wysoka.

I tak też przemierzamy dwuwymiarowy świat pełen platform i przeciwników, których musimy pokonać (lub też ominąć). Przed nami aż sześć aktów po kilka etapów każdy, z rosnącym (i tak już wysokim) poziomem trudności.

### Better to be a Ninja in a Garden

Gameplay i sterowanie (utrudnione dodatkowo specyfiką kontrolerów ówczesnych systemów) wraz z designem etapów i oddychającą epoką VHSów historią przełożyły się na ogromny sukces tytułu, który zapoczątkował całą serię. To jednak poziom trudności wyrwał się w umysłach fanów niczym cięcia ostrza. Przeciwnicy respawnowali się niemal od razu, było ich mnóstwo, w dodatku wymagali często karkołomnych manewrów, by ich ominąć.

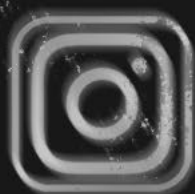
W tym szaleństwie jest jednak metoda, bo mimo wszystko projekt Tecmo – tak jak i sam Ryu – podołał i odniósł sukces. Może i kosztem skołatanych nerwów, połamanych padów i zarwanych nocek, ale jednak. A wzmocniony refleks jest tu wisienką na torcie. **Ave!**



# POSŁUCHAJ EPKI



PERPETUAL CATASTROPHE





**DZIECIAKI** uwielbiają zabawę w odgrywanie ról. Policjanci i złodzieje, kowboje i bandyci, piraci, muszkietierowie, wojownicy mocy oraz ninja i samurajowie. Nic dziwnego, popkultura pełna jest dzieł związanych z tymi postaciami – zwłaszcza jeśli wychowaliście się w latach 80. i 90. Dlatego, w duchu kodeksu wojowników ze Wschodu, oto lista co ciekawszych dzieł tematycznych.

~Hefajstos



#### 5. FIVE ELEMENTS NINJAS (1982, CHEH CHANG)

Chińska szkoła sztuk walki zostaje zinfiltrowana i zniszczona przez klan ninja. Przeżywa jedynie Tian Hao, który poprzysięga zemstę za tę zbrodnię. Pomóc ma mu w tym nauka sekretów ninjutsu pod okiem niezwykłego mistrza. Klasyka azjatyckiego kina klasy B, której nie można się oprzeć.

#### 4. MIECZ ZAGŁADY / THE SWORD OF DOOM (1966, KIHACHI OKAMOTO)

Ryunosuke jest samurajem pozbawionym skrupułów i współczucia, dla którego ludzkie życie nie ma żadnej wartości. Gdy w ramach pojedynku zabija swojego rywala i wiąże się z jego żoną, brat poległego wstępuje na drogę pomsty.





### 3. NINJA SCROLL (1993, YOSHIAKI KAWAJIRI)

Nie mogło zabraknąć przedstawicieli anime. Włóczęga wojownik o imieniu Jubei ratuje kunoichi Kagerō z masakry w objętej plagą wiosce. Jak się okazuje, za wszystkim stoją potężne demony na usługach tajemniczego Szoguna Mroku.

### 2. KRWAWA PANI ŚNIEGU / LADY SNOWBLOOD (1973, TOSHIYA FUJITA)

Oto film, dzięki któremu dostaliśmy „Kill Billa”. Yuki to młoda kobieta, która od najmłodszych lat szkoli się w sztuce walki mieczem. Jej cel jest prosty – zemsta za zabicie rodziny, której nigdy nie miała okazji poznać.



### 1. BUNT / SAMURAI REBELLION (1967, MASAKI KOBAYASHI)

Samuraj Sasahara jest mistrzem miecza, który cieszy się szacunkiem księcia Matsudaira. Gdy sprzeciwia się rozkazowi władcy, dostaje polecenie, by wraz z synem popełnić harakiri. Mężczyźni buntują się jednak, by walczyć o życie i honor rodziny.

### BONUS: KINO SAMURAJSKIE AKIRY KUROSAWY

Nikogo nie powinno to dziwić, wszak Kurosawa dokonał niezwykłej rzeczy dla tego gatunku w kinematografii japońskiej. „Sobowtór”, „Siedmiu samurajów”, „Ran” czy „Tron we krwi” – tytułów, które trzeba zobaczyć nie brakuje, zwłaszcza że ich wpływ na dzisiejszą popkulturę jest nieoceniony.





**EQUINOX**  
**L** **TIMES** **X**