

# EQUINOX TIMES

**SŁOWA, SŁOWA, SŁOWA**

**Od deski do deski**

**MOUSE: P.I. FOR HIRE**

**Myszkując wśród zbrodni**

**WICHROWE WZGÓRZA**

**Przemineło z wiatrem**

**MORTAL KOMBAT II**

**Fatalny w box office**

**DUNGEON CRAWLER CARL**

**Zagłada Ziemi: Reality Show**

**ARCADIA FALLEN II**

**Magia uniwerku**

**ŚLĄSKIE DNI FANTASTYKI 2026**

**Na Śląsku wciąż fantastycznie!**



# Spis treści

## RECENZJE – FILMY I SERIALE

Super Mario Galaxy Film.....	4
Mortal Kombat II.....	6
Normal.....	8
Baw się dobrze i przeżyj.....	9
Maul – Mistrz Cienia.....	10
The Mighty Nein.....	12
Bridgertonowie.....	14

## RECENZJE – GRY

MOUSE: P.I. For Hire.....	16
Krypta FM.....	22
Viewfinder.....	24
Arcadia Fallen II.....	28
Dépanneur Nocturne.....	29

## RECENZJE – LITERATURA

Kosiarze.....	30
Dungeon Crawler Carl.....	34
Wichrowe wzgórze.....	35

## PUBLICYSTYKA

Śląskie Dni Fantastyki – relacja.....	36
---------------------------------------	----

## PIASKOWNICA

Szybka Piątka bez fabuły.....	40
-------------------------------	----

Naczelną 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  
Gościnnie: Gela

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!

Powracamy po wiosennej przerwie. Dla rozpędu, by na spokojnie wejść w rytm pracy, numer bez tematu – ale to absolutnie nie znaczy, że bez treści!

Ostatnimi czasy sporo słyhać o Dungeon Crawler Carlu – łącznie z wrzuceniem na Kickstartera zbiórki na system RPG i karcianki, więc u nas pojawia się recenzja pierwszego wydanego w Polsce tomu tej serii. Jeśli ktoś woli poczytać zamiast tego o problemach świata nieśmiertelnych, to zapraszamy do zerknięcia na tekst o „Kosiarzach”.

Poza literaturą możemy zaoferować recenzję świeżej, polskiej produkcji pełnej myszy, sera i ołowiu – „Mouse: P.I. For Hire” (jak piszcza mysz detektywi? P.I, P.I, P.I). Jak ktoś lubi fotografowanie, to może zainteresować się „Viewfinderem” i „Kryptą FM” – w obu aparat idzie w ruch, choć w odmiennych klimatach.

Mamy też wysyp filmów i seriali – „Maul”, „Bridgertonowie”, „Mortal Kombat”, „Mario”, „Mighty Nein”, do wyboru, do koloru. Wisienką na torcie jest relacja ze Śląskich Dni Fantastyki.

Ponadto podbijamy, że na Genshin Meecie (Kraków, 30.05) fani gry Genshin Impact, którzy wybierają się na to sympatyczne wydarzenie, będą mogli posłuchać o nas podczas panelu nt. prowadzenia naszego e-zinu. Przypominamy też o festiwalu fantastyki i gier bez prądu – Bazyliшек (Warszawa, 10–12.07), na który gorąco zapraszamy.

Konieczniesz rzućcie również okiem na stronę sklepu i wszelkie social media [Oko mi Skoko](#), gdzie w ramach współpracy medialnej będziecie mogli skorzystać z kodu rabatowego: EQUINOX10 na wszelkie niezwykle produkty w ich ofercie.

Na koniec informujemy, że objęliśmy patronatem [Wilderfeast](#), więc wkrótce będziecie mogli spodziewać się z naszej strony recenzji tego systemu RPG.

Życzymy miłej lektury!

~ *Ghatorr & Lailyren*

Źródło grafiki tła dla stron: 11, 17, 18-21, 24-26.

Grafika użyta na okładce pt.  
„Brama Manufaktury – plakat z symbolem Łodzi”  
pochodzi z kolekcji plakatów miejskich od [Oko mi Skoko](#).  
Więcej grafik z tej kolekcji znajdziecie też na Instagramie:

[@oko.mi.skoko](#)

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)



**SEGA DOES  
WHAT NINTENDO'N'T**



**THE SUPER  
MARIO  
GALAXY  
MOVIE**

**TYM** także uszczypliwym sloganem w latach dziewięćdziesiątych Sega promowała konsolę Genesis (znaną również jako Mega Drive), opierając się w dużej mierze na technologicznym porównaniu. I choć z tym na konsolowym rynku bywało różnie, tak zdecydowanie pasuje w kontekście filmowym – Sega zdecydowanie robi to lepiej.

~Hefajstos

I stwierdzam to z ciężkim sercem, biorąc pod uwagę zaangażowanie samego Shigeru Miyamoto w filmach o przygodach wąsatych hydraulików z zamiłowaniem do grzybów. W pierwszej części było źle, ale przyjemnie. W drugiej podcina nam się rurę do gardła, by karmić nas fanserwisową papką. Aż człowiek tęskni za Hoskinsem Hopperem i Leguizamo...

### Galaktyka trzech mapek

Po pokonaniu Bowsera w Muchomorowym Królestwie jest spokojnie. Mario (Chris Pratt) i Luigi (Charlie Day) wraz z nowo poznanym towarzyszem, dinozaurem Yoshim (brzmiący jak Jar-Jar Binks Donald Glover), udają się na przyjęcie urodzinowe do księżniczki Peach (Anya Taylor-Joy). Sielankę przerywa jednak deszcz spadających gwiazd. Jak się okazuje, to Lumas – adoptowane dzieci księżniczki Rosaliny (Brie Larson).

Przynoszą ze sobą niewesołe wieści – ich dom został najechany przez Bowsera Juniora (Benny Safdie), zaś sama opiekunka porwana, by posłużyć w niecnym celu. Wszystko w ramach uhonorowania utraconego ojca poprzez militarno-technologiczne osiągnięcia. Cóż zatem zrobić, trzeba spakować plecak i ruszyć przez kosmos, by pokonać kolejnego złego jaszczura. Pomóc w tym mogą wytrwałość, przyjaźń i pewien dziarski lisi pilot (Glen Powell).



Fabularnie film skupia się na dwóch wątkach – tajemniczej więzi Peach i Rosaliny oraz relacji ojca z synem. Choć „skupia się” to przesada, bo wątki może i są, ale nikt się specjalnie nimi nie interesuje. Twórcy wolą zalewać widzów kolejnymi nawiązaniem do gier z serii, nie bacząc przy tym, czy mają one w ogóle sens lub rację bytu. Równie dobrze przez cały seans Miyamoto mógłby machać nam kluczami przed twarzą.

### Smash and pass

Cierpi na tym cała dynamika „Super Mario Galaxy”, nie pozwalając widzowi na chwilę wytchnienia czy refleksji. Przez ten brak zaangażowania i przeładowanie treścią cierpi również śliczna animacja od Illumination – kolory to za mało, by mówić o pełnoprawnym produkcie. Całość ciągnie na dno fatalny dubbing, oparty oczywiście na wielkich nazwiskach.

Najgorzej wypadają tu Pratt z Taylor-Joy (kompletnie nie kupuję ich postaci) oraz Larson (która w sumie nie ma za wiele kwestii – w ogóle Rosaliny nie ma tu zbyt wiele), najlepiej zaś sprawuje się Glen Powell w roli Focha McClouda. Gość zdecydowanie wie, jaki ma być jego bohater i swoją charyzmą kradnie każdą sekundę (w sumie jest go tu więcej niż Rosaliny). Jack Black to wciąż Jack Black – sami musicie ocenić, jak Wam się podoba.



Narzekać można do woli, bo choć jakościowo jest miernie, tak komercyjnie można mówić o ogromnym sukcesie. Pierwsze filmowe „Mario” przekroczyło miliard dolarów zysku, drugie też powinno osiągnąć tę magiczną granicę. A to oznacza kolejny pozi... to jest, film (z kolejną księżniczką, a jak!) i zapewne (oby tym razem dobry) spin-off Star Focha. Przyszłość pokaże, wszak po drodze czeka na nas jeszcze kinowa „Legenda Zeldy” – oby jednak nie w jakości Philipsa. *Ave!*





**MORTAL KOMBAT**  
**JUST SHOW MERCY...**

**W życiu sporo rzeczy jest pewnych – podatki, wschody i zachody słońca, hollywoodzka chęć zarobku oraz kolejna nieudana adaptacja growej bijatyki. I choć czasem udaje się wycisnąć nieco dobrych soków z produkcji, to częściej dostajemy „Fatality” na ukochanej marce.**

~Hefajstos

Próbowano ze „Street Fighterem” (wyszło fatalnie), z „Dead or Alive” (jeszcze gorzej), a także z „Tekkenem” (równie źle) i „The King of Fighters” (które oglądało mniej osób niż było postaci do wyboru w pierwszej grze). Sięgnięto również po ociekające brutalnością „Mortal Kombat” (słabo, choć kultowo), które po latach doczekało się miernego rebootu. I z jakiegoś powodu Warner Bros. postanowił przepalić kolejne miliony na sequel – po pięciu latach!

### Którym się bije?

Po udaremnieniu planów sprytnego czarnoksiężnika Shang Tsunga (Chin Han), bóg piorunów Raiden (Tadanobu Asano) wraz ze swoimi wojownikami-obrońcami Ziemi – Jaxem (Mehcad Brooks), Sonyą (Jessica McNamee), Liu Kangiem (Ludi Lin) i Colem (Lewis Tan) szykują się do ostatniego turnieju Mortal Kombat. Brakuje im jednak wojownika, los wskazuje zaś na Johnny’ego Cage’a (Karl Urban), zakurzoną gwiazdę kina akcji. Ten jednak nie jest chętny, by stawiać własne życie na szali o losy uniwersum.



Tymczasem w Edenii, księżniczka Kitana (Adeline Rudolph) wraz z przyjaciółką Jade (Tati Gabrielle) trenują, by wygrać ostatni turniej dla okrutnego Shao Khana (Martyn Ford). Kitana ma jednak własny cel w tym wszystkim, musi więc lawirować między sprytnymi magami i czujnym wzrokiem Jade.

Dwójka niejako kontynuuje wątki z poprzedniej części, przy okazji starając się naprawić jej błędy. Cole Young, protagonista i nowy wojownik zostaje oddelegowany na daleki plan, ustępując miejsca bardziej popularnym postaciom. Tytułowy turniej również się tu w końcu odbywa (mają nawet lampiony na ilość zawodników!), w dodatku na znanych z gier arenach. Szkoda tylko, że fabuły jest tu mniej niż w pierwszej grze, a całość przypomina longplay bez komentarza rodem z YouTube.



### Finish it! (or just don't do it at all)

Bohaterowie i antagoniści dosłownie teleportują się z miejsca na miejsca, obijając sobie twarze na słabej jakości tłach, wypowiadając przy tym banalne kwestie i chwytliwe powiedzonka. W zasadzie nikt tu nie ukrywa, że chodzi głównie o serwowanie jak największej ilości nawiązań do growych pierwowzorów (kopiując przy tym sporo finisherów). Nie dziwią też plot twisty i zmiany stron – przewidzieć je można równie łatwo, co ruchy komputerowego przeciwnika w trybie praktyki.

Z tego też powodu aktorzy nawet nie starają się sprawiać pozorów i po prostu dobrze się bawią. Pochwalić można w zasadzie tylko Karla Urbana, który dobrze czuje się w skórze popkulturowego antyku, dość zabawnego Baraki w roli CJ Bloomfielda oraz powracających do swych ról Josha Lawsons (Kano) i Hiroyukiego Sanadę (Scorpion!).

### Test your patience

Najwięksi miłośnicy franczyzy łykający wszystko, co związane z marką z pewnością już film widzieli. Ci bardziej wybredni oraz wszyscy, którzy szukają sposobu na dwugodzinne odmóżdzenie mogą seans rozważyć. Nie nastawiajcie się tylko na aftertaste po finisherach – wspominać będziecie to tak, jak jeszcze jeden duel w ladderze. *Ave!*

# NORMAL

## SHIKATA GA NAI, PANIE NIKT



**MAŁE i senne miasteczka amerykańskiej ziemi już dawno przestały nabierać postronnych w temacie bycia spokojnymi miejscami. A to kosmici, a to zombie, a to głęboko zakorzenione problemy społeczne i zbrodnia, która wstrząsnęła społecznością. No tylko Yakuzy brakuje.**  
~Hefajstos

I właśnie w takie senne miasteczko wrzucony zostaje bohater najnowszego filmu Bena Wheatleya („Meg 2”) na podstawie scenariusza Dereka Kollstada (dwie części „Nobody” i „John Wick” 1-3). Efekt jest krwawy, wybuchowy i nieco moralizatorski – ale przede wszystkim zabawny.

### Zimno, ale poza tym normalnie

Będący na mocnym życiowym zakręcie Ulysses (Bob Odenkirk) trafia do miasteczka Normal w stanie Minnesota, gdzie ma zastępować niedawno zmarłego szeryfa – przynajmniej do czasu wyboru następnego. W tej sielance stara się nie wchodzić mieszkańcom w drogę, wyczekując końca fuchy.



W życiu nie ma jednak łatwo, toteż przy okazji udaremnionego napadu na bank, Ulysses trafia na celownik niemalże całego miasteczka. Okazuje się bowiem, że z powodów ekonomicznych, Normal przechowuje pieniądze, złoto i broń japońskich gangsterów – coś, o czym nasz bohater wiedzieć nie powinien. Mając w alternatywie ponurą śmierć, Ulysses staje do (nie do końca) nierównej walki.

Początkowo film podąża ścieżką kryminalnej intrygi, nieco rodem z „ Fargo ” i filmów Alfreda Hitchcocka. W pewnym znaczącym momencie twórcy przełączają się na tryb komediowy, napędzany szaloną rozwałką i dynamitem. I w tym szaleństwie jest metoda, choć oczywiście fajerwerków nie ma co się spodziewać.

### Pokłosie morderczego tańca Baba Jagi

„Normal” wpasowuje się w popularny od kilku lat nurt szalonego kina zemsty, tego kompletnie przerysowanego i przekombinowanego. Pozostaje przy tym projektem dość skromnym i bez ambicji na coś znaczącego w swoim gatunku. Ale może to i dobrze – czasem lepiej, gdy zamiast kuloodpornych garniturów dostajemy coś normalnego. Do kina jak najbardziej wybrać się warto, zalecam tylko uważać na łosie – te z, i te bez farby na porożu. *Ave!*

# GOOD LUCK HAVE FUN DON'T DIE

## DOOMSCROLLING BEFORE DOOMSDAY



**ĆWIARTKA dwudziestego pierwszego wieku już niemal za nami, a w globalnej wiosce wrze. AI przeżera nasze zasoby, ludzie oddalają się od siebie na rzecz smartfonów, a Stany Zjednoczone sypią się niczym kolos na glinianych nogach. Czy w tym wszystkich można wyczerkiwać światełka nadziei?**

*~Hefajstos*

Okazuje się, że można, jak najbardziej – jeszcze jak! Kino science-fiction w swych opowieściach ku przestrodze często wskazuje na możliwości odwrócenia sytuacji. Tak też jest w przypadku najnowszego (i zarazem pierwszego od prawie dziesięciu lat) dzieła Gore Verbinskiego „Good Luck, Have Fun, Don't Die”.

### **Dzień, w którym powrócił Świstak**

Pewnego dość spokojnego wieczoru do amerykańskiej jadłodajni w Los Angeles wpada nietuzinkowy człowiek (Sam Rockwell). Odziany w kable, rurki, baterie i płaszcz z folii zaczyna wykrzykiwać o nadchodzącej zagładzie i szuka ochotników do pomocy. Jak na sytuację przystało, nikt się tym nie przejmuje – frytki i ekrany są jednak ciekawsze.

Nic to jednak, kiedy ma się bombę i wiedzę na temat każdego z odwiedzających. Dzięki temu Bezimienny przekonuje grupę osób, w tym parę nauczycieli, Marka i Janet (Michael Peña i Zazie Beetz), rozpaczającą po stracie dziecka Susan

(Juno Temple), dorabiającego na Uberze Scotta (Asim Chaudhry) i przebraną za księżniczkę Ingrid (Haley Lu Richardson). Cel? Dom pewnego dzieciaka, przyszłego ojca AI. Misja? Uratowanie świata, a jak!



Verbinski rozpoczyna swoją opowieść mocno i z fenomenalnym efektem, skutecznie przyciągając widzów do ekranu. Eskapada przez nocne miasto przeplatana jest retrospekcjami części ekipy, co rzuca więcej światła na rzeczywistość bohaterów. I choć pod koniec zdarza się twórcom nieco przesadzić, serducho jest tu po właściwej stronie.

**117... 118... 119 i sos**

Sporo tu też humoru i oczek puszcanych do fanów kina. Szkoda tylko, że dwa plot twisty są łatwe do wychwycenia – na szczęście nie wpływa to na całokształt. Pozostaje Wam więc odpalić film, bawić się dobrze i przeżyć kolejną kinową przygodę (na dobre sto trzydzieści pięć minut). *Ave!*



**GWIEZDNE WOJNY**

# **MAUL**

**MISTRZ CIENIA**

**IMPERATOR PATRZY**

**Od momentu, gdy widzowie po raz pierwszy zobaczyli milczącego, groźnego wojownika Sithów z podwójnym mieczem świetlnym minęło ponad ćwierć wieku. Od tego czasu zarówno Gwiezdne Wojny, jak i sam Maul przebyli długą drogę.**

~Ghatorr

Ciemna strona prowadzi do wielu rzeczy, nienaturalnych i potężnych. Jak widać wystarczy nawet do utrzymania przy życiu kogoś, kto nie tylko stracił połowę ciała, ale i spadł w głąb głębokiego szybu – ale do przyzwyczajenia się do tego fandum Gwiezdných Wojen miał kilkanaście lat, od kiedy Wojny Klonów postanowiły przywrócić światu postać czerwonoskórego Sitha. Od tego czasu przewinął się jeszcze przez kilka dzieł, z których niektóre chronologicznie mają już miejsce po „Maulu – Mistrzu Cienia”.

Normalnie mógłby się z tym wiązać poważny problem – śledzenie przygód obalonego lorda Sithów/szefa bandy kryminalistów trochę traci na dramaturgii, gdy z już wydanych dzieł wiadomo, że musi przetrwać. Na szczęście twórcy zadbali o to, dając mu wyrazisty cel oraz spore grono dodatkowych postaci, które (w przeciwieństwie do kilku innych przypadków z uniwersum) niekoniecznie giną przy pierwszym wystąpieniu.



Fabularnie mamy tu do czynienia z... kryminałem – przynajmniej częściowo. Na początku serialu nasz złowrogi protagonista przebywa na planecie Janix gdzie stara się zarówno odbudować swoje kryminalne imperium, jak i zemścić za dawne krzywdy. Los krzyżuje jego ścieżki z policyjnym inspektorem Lawsonem i jego droidem-towarzystwem oraz z dwójką Jedi ukrywających się po rozkazie 66. Maul szybko zaczyna wykazywać spore zainteresowanie padawaną Devon, dokładając wszelkich starań, by przeciągnąć ją na ciemną stronę Mocy. Takie nagromadzenie istot wyszkolonych w tajnikach Mocy musi jednak prędzej czy później przykuć uwagę Imperium, a zatem też Inkwizycji.

De facto śledzimy tutaj trzy główne wątki – Maul knuje swoje mroczne plany i sprowadza cierpienie na tych, którzy zasłży mu za skórę, Lawson stara się zrozumieć, czemu lokalne gangi dziwnie się zachowują, a Devon i jej mistrz próbują przeżyć i pogodzić filozofię Jedi ze swoim losem. Do tego dochodzą jeszcze motywy polityczne – Janix nie zaznało jeszcze przywileju imperialnej obecności i jego mieszkańcom zależy na utrzymaniu tego stanu rzeczy – czy rodzinne – inspektor wychowuje syna i mocno oddalił się od żony. Towarzyszy nam jeszcze kilka interesujących postaci pobocznych. Korzystanie głównie z bohaterów stworzonych na potrzeby serialu sprawia, że niesławny plot armor prawie nie istnieje – każdy może zginąć albo przynajmniej mocno ucierpieć. Czasem bywa to oczywiste, ale kilka zgonów mnie zaskoczyło.



Akcja toczy się w bardzo dobrym tempie – szybkim, bez zbędnych przerywników, ale też unikającym wrażenia nadmiernego pośpiechu. Każdy odcinek jest napakowany intrygami, walkami i dylematami, utrzymując uwagę widza. Skoro już wspominałem o walkach, to muszę też pochwalić starcia na miecze świetlne – użycie Maula i Inkwizytorów pozwoliło na zaprezentowanie brutalnych, wypełnionych agresją i desperacją starć.

Od samego początku było wiadomo, że serial będzie miał drugi sezon – i zdecydowanie będę na niego wyczekiwał. Los postaci, które przeżyły dotychczasowe dziesięć odcinków, zdecydowanie mnie zainteresował, a sytuacja, w której widownia żegnała się z Maulem, może stanowić świetne wprowadzenie do dalszych chronologicznie filmów i seriali – szczególnie że w przeciwieństwie do choćby „Obi-Wana” (masowe używanie postaci, które na pewno muszą dożyć do „Nowej Nadziei” nie było najlepszym pomysłem) wygląda na to, że dojdzie tu do poważnego zaburzenia statusu quo i interesującej zmiany rozkładu sił w galaktyce.

# THE MIGHTY NEIN

Silni! Magiczni!  
Chaotyczni!



**SERIAL** na podstawie przygód swojej drużyny to marzenie chyba każdego zapalonego fana RPGów. Ekipie z Critical Role się to udaje już drugi raz – ten sam świat, inne postacie, kolejne złowrogie mordy do obicia. Tym razem nieco poważniej.

~Ghatorr

Kilka sezonów serialu, kilka kampanii oglądanych przez ludzi na całym świecie, własny setting do Dungeons & Dragons, nawet wciśnięcie Matta Mercera do jednego z podręczników jako postaci (co prawda bardzo trzecioplanowej, ale to wciąż wyczyn). Teraz nadszedł czas na adaptację kolejnej z ich kampanii.

Mighty Nein zaczyna się z grubej rury i bardziej skomplikowanie niż Vox Machina – o ile tam na start dostaliśmy klasyczną bójkę w karczmie i smoka, to tu mamy kradzież potężnego artefaktu, sporo trupów... i spokojne przejście do pierwszych postaci. Wbrew tytułowi jest tu ich (na razie) szóstka, ale to i tak sporo – szczególnie, że na starcie są dla siebie kompletnie obcymi osobami. Przedstawiono cały proces formowania się drużyny i jej wplątywanie w intrygę grożącą straszliwą wojną między dwoma zwaśnionymi (i potężnymi) królestwami.

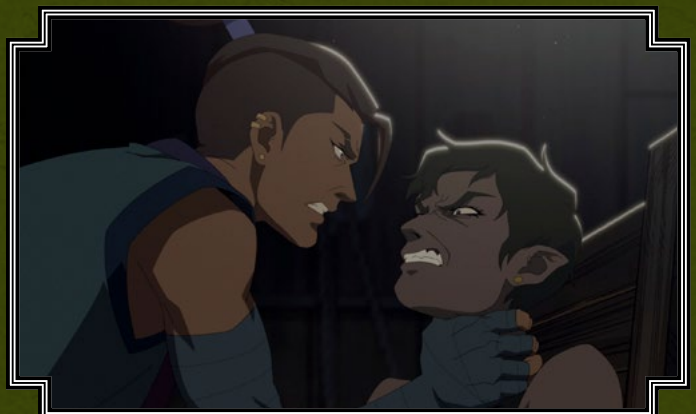
Jest tu zadziwiająco poważnie – większość postaci, od maga z mroczną przeszłością po goblinkę z realistycznie przedstawionym alkoholizmem, jest mocno strauumatyzowana. Złoczyńcy są okrutni,

potężni i skłonni do manipulacji. To nie znaczy, że nie ma tu humoru – ale nie ma ślapsticku.

Duża liczba postaci to zarówno siła – są różnorodne, ciekawe i ciężko nie wyrobić sobie faworyta czy dwóch – jak i pewna wada. Pierwsze odcinki potrafią się dłużyć przez ciągłe zmiany pokazywanych perspektyw, a zejście się całej ekipy trochę zajmuje. Na szczęście nie będzie to problemem w kolejnych sezonach.

Graficznie jest wspaniale. Krajobrazy, postacie (trochę różne niż w Vox Machinie – kwestia proporcji), efekty magii – wszystko świetnie wygląda. Bawi też wierność regułom gry – w kilku miejscach weterani D&D mogą zauważyć, jak co ciekawsze rzeczy z tego systemu przekładają się na świat.

Pierwszy sezon to dopiero przystawka przed dalszą akcją, już z lepiej zorganizowaną i znającą swoje cele ekipą. Zdecydowanie nie mogą się doczekać.



# CZY ARCHITEKTURA TO POPKULTURA?



OKO MI SKOKO TO AUTORSKIE PLAKATY  
INSPIROWANE ARCHITEKTURĄ ŚLĄSKA I NIE TYLKO.  
ŁĄCZYMY GEOMETRIĘ, GRĘ ŚWIATŁA I MIŁOŚĆ  
DO MIEJSKICH IKON W PROJEKTY, KTÓRE IDEALNIE PASUJĄ  
DO POKOJU KAŻDEGO FANA DOBREGO DESIGNU I POPKULTURY.

SPRAWDŹ NA  
[OKOMISKOKO.COM](https://okomiskoko.com)

Z KODEM

EQUINOX10



# Dobra, obejrzę „Bridgertonów” Romanse i cekiny

**LUBIĘ sobie czasem wybrać popularny seriali uparcie odmawiać obejrzenia go. Ponieważ trzeba mieć jakąś lekko irytującą cechę. Jednak ostatnio został mi przedstawiony ostateczny argument, który w końcu przekonał mnie do zapoznania się z serialem „Bridgertonowie”.**

~Gray Picture

Jednak dla porządku warto zacząć od przedstawienia, o czym właściwie jest ten serial. „Bridgertonowie” opowiadają o losach tytułowego rodzeństwa, które szuka miłości na pełnej uczuciowych zawirowań scenie rynku matrymonialnego regencyjnego Londynu. Każdy sezon skupia się na innym członku rodziny. Świat wykreowany przez najpierw książki, a potem serial „Bridgertonowie”, różni się od naszego tym, że w tym powieściowo-ekranowym udało się rozwiązać rasizm w ciągu jednego pokolenia. Co na pewno oburzyło fanów „poprawności historycznej”, ale „Bridgertonowie” to głęboko niezbyt poważny serial, więc ja nie widzę powodów do wzburzenia czy paniki. Ja chce oglądać śliczne, zupełnie niehistorycznie poprawne kolorowe sukienki, a nie narzekać, że w moim głupiutkim serialu jest za mało wątków rasowych. A sukienki mają naprawdę piękne, czasami absurdalne, kolorowe i błyszczące.

Jak już mówiłam, „Bridgertonowie” to zdecydowanie głupiutki serial, ale w taki wiecie, dobry sposób. Bo może od początku wie się jako widz, że wszystko koniec końców skończy się dobrze,

jak za dotknięciem czarodziejskiej różdżki, ale i tak ogląda się przyjemnie. Plus ważny – jest wątek gazety plotkarskiej, a kto nie lubi ploteczek. Choć muszę się przyznać, że ostatecznie do obejrzenia tego serialu zachęciło mnie, że internet obiecał mi lesbijski wątek. Okazało się jednak, że było to trochę kłamstwo, bo w tym sezonie najwyżej dramatycznie na siebie patrzyły. Więc mają szczęście, że całkiem dobrze się bawiłam w czasie oglądania tego serialu, bo inaczej musiałabym się obrazić.

Ale z minusów, chyba jestem za woke na ten woke serial Netflix. Bo np. Daphne wykorzystująca, że tak to eufemistycznie ujmę, Simona? Benedict następczący się Sophie, która była wówczas jego służącą? No fujka.

Zachęcam do podzielenia się w komentarzach, jakiego popularnego serialu Ty, Drogi Czytelniku, odmawiałeś obejrzenia?



**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 przyjrzystych wodach Fontaine!

Czekają na Was:

**PRELEKCJE**

**KONKURSY**

**WARSZTATY**

**STOISKA**

**KARAOKE**

**PLANSZÓWKI**

**TURNIEJ TCG**

**FONKURS FILMOWY**

I wiele innych atrakcji!



**GENSHIN-MEET.COM**

# MOUSE

P.I. FOR HIRE



**MYSZKOWANIE I STRZELANIE**

**CIAO TUTTI!** Jak zapewne pamiętacie, całkiem niedawno wydaliśmy numer poświęcony tematyce noir. Chciałbym dziś powrócić do niej jeszcze na chwilę, aby przeprowadzić śledztwo w sprawie gry. Nie byle jakiej gry, lecz gry tak nowej, że nie zdążyła załapać się na ten ostatni lot. A tak być nie powinno, bo jak najbardziej należałoby się jej tam miejsce. Ostatnio omawialiśmy czarne kryminały czarnego kocura, dzisiaj skupimy się na czarnym kryminale czarno-białej myszy z makaronowymi rączkami w białych rękawiczkach. Panie i panowie, oto „**MOUSE: P.I. For Hire**” polskiego studia Fumi Games.

~Malvagio

## Pierwsze poszlaki

W grze przyjdzie nam wcielić się, jak można wydedukować po tytule, w prywatnego mysiego detektywa, Jacka Peppera, prowadzącego śledztwo w sprawie zaginięcia swojego starego znajomego, magika Steve'a Bandela. Szybko przyjdzie mu się zorientować, że wdepnął w naprawdę grzaskie bagno, a sprawa tajemniczego zniknięcia jest tylko częścią o wiele większej intrygi, oplatającej po cichu cały Mouseburg. Uzbrojony w niezłomną determinację, no i cały arsenał broni wszelkiego sortu, detektyw rusza po nitce do samego kłębka. A może lepiej powiedzieć, że podąża za zapachem wyjątkowo paskudnie śmierdzącego sera?



„**MOUSE**” jest starszkołną strzelanką w stylu chociażby „**Dooma**”, czy jak to się zwykło mówić obecnie: boomer shooterem. A to znaczy, że akcja jest szybka, przeciwników wielu, zdrowie nie odnawia się samo, a na planszach poukrywane są liczne sekrety, czy to z dodatkowymi znajdźkami, czy easter eggami. Warto zaznaczyć, że jak na ten gatunek jest to wyjątkowa długa gra, do czego przyczynia się zarówno liczba poziomów,

jak i rozmiary niektórych z nich. Rozgrywka jest jednak na tyle wciągająca, że nie zaczyna nużyć.

## Uzbrojony po zęby

Do dyspozycji gracza oddano całkiem pokaźny arsenał, który możemy dodatkowo pomiędzy misjami ulepszać za znalezione w ich trakcie schematy. No i jak przystało na kreskówkę, będzie on też dosyć szalony; choć zaczynamy spokojnie, od prostego pistoletu, przez strzelbę i odpowiednik Tommy'ego gunga, prędzej czy później w nasze mysie łapki wpadną pukawki pokroju rozpuszczającego wrogów wybielacza, czy ustrojstwa wybuchającego im w głowę. Ulepszenia nie tylko poprawiają celność, czy zwiększają magazynki, ale też umożliwiają prowadzenie alternatywnego ostrzału. Gra zdecydowanie pozwala się wyszaleć w konfrontacjach z hordami wrogów.

Niestety, nie robi tego dobrze, jak by mogła. Wspomniany przed chwilą odpowiednik Tommy'ego gunga wydaje się spluwą zbyt doskonałą – szybko kładzie większość przeciwników, strzelając krótkimi seriami nie musimy się też przejmować za bardzo celnością na długie dystanse (choć pod tym względem lepszy będzie mimo wszystko startowy pistolet). Sprawdza się solidnie także w starciach z bossami. Właściwie tylko w starciach z szarżującymi mięśniakami lepiej będzie spisywać się strzelba – jest bowiem w stanie wytrącać ich z równowagi i zatrzymywać w miejscu. Pociski z automatu chłoną natomiast niczym gąbki. Ale to jednak trochę za mało, balans broni jest czymś, nad czym twórcy powinni jeszcze popracować. Choć rozumiem, że za takim wyniesieniem tej konkretnej broni mogła stać jej kultowość – w końcu, gdy myśli się o strzelaninach w latach 30., ma się w głowie obraz właśnie Thompsona.

Pomijając ten mankament, samo strzelanie jest bardzo satysfakcjonujące, w czym swój udział mają animacje – zarówno samych broni, jak i traktowanych nimi przeciwników. Wszystkie pukawki mają indywidualne animacje przeładowywania (i ulepszania), utrzymane w przerysowanej, kreskówkowej stylistyce i nic nie dzieje się tutaj poza kadrem. Wrogowie natomiast reagują stosownie na otrzymywane obrażenia, posiadają nawet kilka animacji śmierci, zależnych od tego, czy zostali rozstrzelani w sposób „tradycyjny”, położeni strzałem w głowę, czy choćby rozpuszczeni wybielaczem, który roztopia ich do samych kości. Brzmi

to może dość makabrycznie, ale jako że wszystko utrzymane jest w konwencji kreskówki, wszystko wypada raczej zabawnie. Dość powiedzieć, że na przykład spaleny przeciwnicy zmieniają się w kupki popiołu z oczami, które z wyrzutem na nas łypią.

## Jack vs WSZYSCY

A skoro o przeciwnikach mowa, przeciw Jackowi stanie doprawdy barwna... metaforycznie, rzecz jasna, ekipa. Będziemy ostrzeliwać się z gangsterami, skorumpowanymi gliniarzami, partyjnymi bojówkarzami, ale też szalonymi kultystami, robotami czy ożywionymi szkieletami. Tak, choć „MOUSE” zaczyna się dosyć przyziemnie, nie pozostaje taki zbyt długo. Mogłoby się wydawać, że taki miszmasz musi odbijać się negatywnie na koherentności gry i wytrącać z immersji, ale nic nie jest tutaj dodane bez powodu, twórcy zaczerpnęli po prostu pełnymi garściami z okresu źródłowego – lata 30. XX wieku to wszakże nie tylko era prohibicji, ale też wszelkiego rodzaju weird science i kosmicznej mitologii Lovecrafta. A szkielety po prostu wzięto z kreskówek, pojawiały się w nich zaskakująco regularnie. Pod kątem wizualnej różnorodności przeciwników „MOUSE” spisuje się na medal. Zwłaszcza że ich sprite'y (żadnych modeli 3D, świetna, choć zarazem oczywista decyzja artystyczna) zostały naprawdę starannie przygotowane i zaimplementowane.

Jeśli miałbym się do czegoś w kwestii wrogów przyczepić, to raczej do tego, że ich różnorodność mechaniczna nie jest aż tak rozbudowana. Można powiedzieć, że większość niemilców to po prostu ci sami goście w różnych przebraniach. Gangster ze strzelbą czy kultysta ze strzelbą różnią się jedynie tym, że jeden nosi kaptur i mamrocze jakieś niezrozumiałe nonsensy (swoją drogą, bardzo kojarzyli mi się z przeciwnikami z „Blooda”, w czym zapewne pomagał też dynamit w roli broni; ciekawe, czy było to celowe nawiązanie?). Oprócz tego ich zachowanie, czy skuteczność bojowa nie będą się różnić niczym więcej. Za to grze należy się kolejny, choć mały minus. Gdyby tak każda grupa posiadała jakichś

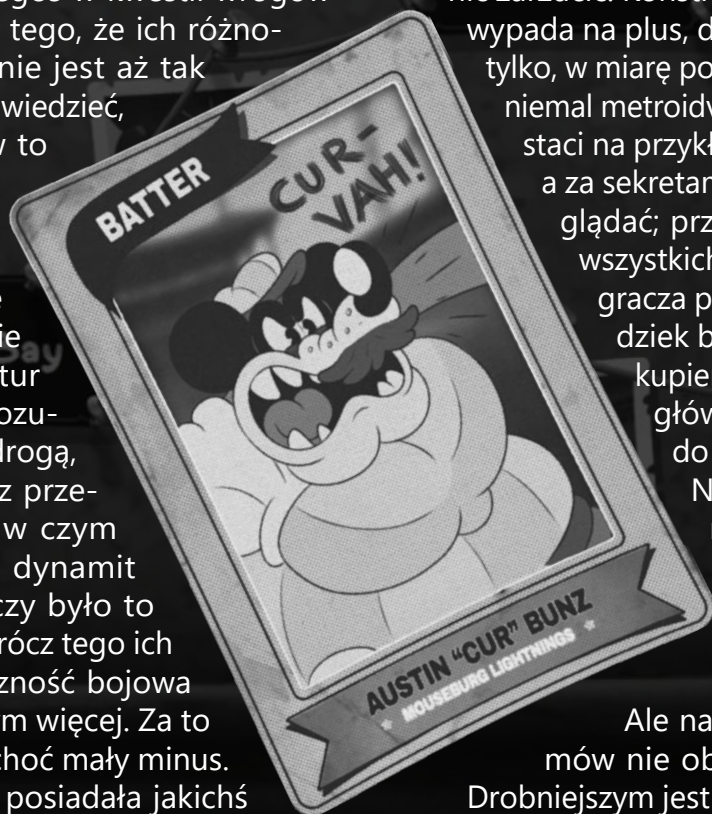
przeciwników unikatowych... wciąż jest bardzo dobrze, ale po prostu mogłoby być lepiej.

Pozostając w temacie wrogów, poświęćmy jeszcze chwilę bossom. Tych jest całkiem sporo i nie są jedynie gąbkami na pociski. To znaczy tak, trzeba będzie władować w nich mnóstwo naboju, ale niezbędne będzie również zręczne manewrowanie pomiędzy ich atakami (i chmarami pomniejszych przeciwników), czy wykorzystywanie wszystkich zdolności, jakich nauczyła nas gra. Jack sporo potrafi przyjąć na klatę, ale nie jest niezniszczalny. Najmocniej na tym aspekcie skupia się, jak można się domyślić, boss finałowy – i, szczerze mówiąc, odniosłem wrażenie, że ta batalia mogłaby być akurat krótsza. Niemniej, utrzymujące szybkie tempo starcia są niezmiennie satysfakcjonujące.

## Myszkowanie i dziur szukanie

A jak wypada w tym wszystkim warstwa eksploracyjna? Cóż, na start wypada stwierdzić, że śledztwo zaprowadzi Jacka w naprawdę różne zakątki miasta. W tym do kanałów. Jak wszyscy wiedzą, poziom w kanałach jest obowiązkowy dla starszkołnych strzelanek. Ważne jest jednak to, że będąc w tych kanałach, nie ma mowy o pomyleniu ich z żadnym innym poziomem i ta prawidłowość dotyczy, rzecz jasna, wszystkich. Twórcy postarali się, by każdy z nich wyróżniał się czym innym, pod względem wizualnym znów nie można grze więc nic zarzucić. Konstrukcja poziomów również wypada na plus, dużo w nich skakania i nie tylko, w miarę postępów w grze dostajemy niemal metroidvaniowe rozwinięcia w postaci na przykład helikoptera z ogonka) a za sekretami trzeba się uważnie rozglądać; przyznaję, że nie znalazłem wszystkich. Tu twórcy wyciągają do gracza pomocną dłoń, część znajdzie bowiem do kupienia w sklepie – dotyczy to głównie kart baseballowych, do których jeszcze wrócimy. Nie do kupienia będą jednak figurki kolekcjonerskie Jacka; te zazwyczaj są ukryte lepiej niż cokolwiek innego.

Ale nawet w przypadku poziomów nie obeszło się bez zgrzytów. Drobniejszym jest obecność niewidzialnych



ścian, co szczególnie widać podczas misji na terenach podmiejskich. Zdarzają się tam miejsca, do których można spokojnie doskoczyć, ale gra nie pozwala dostać się do nich ścieżką inną niż zaplanowana. To razi i mojego niezadowolenia nie obniżyło nawet to, że technicznie rzecz biorąc, pod sam koniec pojawia się wyjaśnienie takiego stanu rzeczy. Może gdyby po takich miejscach kręcili się mimowicie, co stanowiłoby wytłumaczenie niechęci, jaką Jack względem nich żywi, no i pasowałyby do konwencji kreskówki... No ale cóż.

Więszym mankamentem jest brak możliwości powrotu do raz ukończonego poziomu. Jeśli nie znaleźliśmy wszystkiego i nierozważnie nie zostawiliśmy sobie zapisu przed rozpoczęciem danego poziomu, będziemy zmuszeni zacząć grę od nowa. Problem ten jest jednak do pewnego stopnia mitygowany przez łatwość zapisu (wychodząc każdorazowo z naszego biura, mijamy radośnie podrygującą maszynę do (za)pisania), no i wspomniana już możliwość dokupienia większości pominiętych rzeczy.

### Chwila wytchnienia

Co ciekawe, w odróżnieniu od wielu innych strzelanek, „MOUSE” oferuje graczowi sporo chwil wytchnienia. Każdorazowo po ukończeniu poziomu musimy wrócić do biura Jacka (i nie przenosimy się tam automatycznie, kierujemy faktycznie samochodem na mapie miasta, oczywiście tak samo podróżujemy w drugą stronę), które razem z barem, sklepem i warsztatem znajdującymi się przy tej samej ulicy, stanowi formę hubu. Tutaj będziemy przypinać do tablicy śledztwa zdobyte poszlaki, rozmawiać z przyjaciółmi, otrzymywać zadania poboczne i popychać narrację do przodu. Z technicznego punktu widzenia, te wszystkie elementy można by uznać za zbędne, ale ich obecność stanowi jedną z podwalin atmosfery

kryminału noir, którą gra skutecznie próbowała osiągnąć. Wiecie, na takiej samej zasadzie można jeść jedzenie bez przypraw, ale jakoś nie sprawia ono wówczas takiej frajdy, co nie?



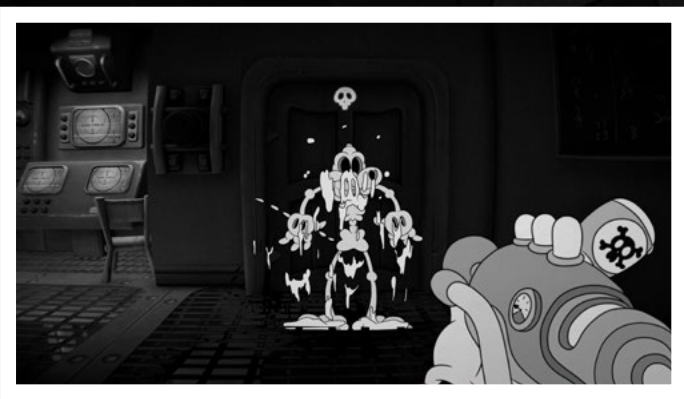
Znalazło się nawet miejsce na minigrę karcianą z wykorzystaniem znajdowanych podczas eksploracji kart baseballowych. Zasady są proste, dzieli się ona na dwie fazy: w pierwszej gramy jako pałkarz i możemy zdobywać punkty, w drugiej jesteśmy miotaczem i musimy się bronić przed próbami punktacji przez przeciwnika. W każdej fazie zagrywamy do dwóch kart (co rundę dobieramy z powrotem do pełnej ręki, można też odrzucać niechciane karty, by je przelosować): zawodnika i ewentualnie taktyki, które modyfikują jego statystyki. Jeśli siła odbicia pałkarza jest większa od siły rzutu miotacza, może on przemieścić się o przypisaną sobie liczbę pól; punkt zdobywa się za obiegnięcie całego boiska. Przebiecie miotacza o trzy punkty powoduje home run i automatyczne zdobycie punktów – jeśli mamy już na boisku jakichś zawodników, wszyscy obiegają całe boisko. Dodatkową statystyką miotaczy jest czujność, która zmniejsza o podaną wartość szybkość ruszających się pałkarzy.

Na dłuższą metę ta karciana minigra nie jest, niestety szczególnie porywająca. Zasady są zbyt proste, niemal każda rozgrywka wygląda tak samo, ale największym jej grzechem jest to, że trwa po prostu za długo. Każda faza składa się aż z pięciu rund, a animacje towarzyszące grze też do najszybszych nie należą. Można się w nią zabawić co parę poziomów, ale odradzam próby grania większymi ciągami, tylko się wynudzicie. A grać trzeba, jeśli chce się odblokować specjalną broń – żetony do tego niezbędne zdobywa się w znakomitej większości właśnie za zwycięstwa w tej minigrze. Na tę chwilę muszę to uznać za minus.



## Smętna trąbka w czerni i bieli

Tym, co oczywiście najmocniej przyciąga uwagę, jest warstwa graficzna. Gra, jak przystało na prawdziwy kryminał noir (i najstarsze kreskówki) jest w pełni czarno-biała. Ale gdyby gra po prostu pozbawiona była kolorów, nie byłoby się za bardzo czym zachwycać, prawda? „MOUSE” idzie ciut dalej, udostępniając możliwość dodania efektów przybliżających wyświetlany obraz do filmu ze starej taśmy. Co ważne, gracz może sam zdecydować, jak intensywne powinny one być; jeśli komuś nie pasuje rozmycie i lekkie zniekształcenie obrazu może zupełnie z nich zrezygnować. Silna estetyka buduje odpowiednią atmosferę, ale – co wydaje się w przypadku strzelanki ważniejsze – nie wpływa negatywnie na czytelność rozgrywki. Nawet kiedy biegamy i skaczemy jak wariaci podczas potyczek, unikając pocisków, nie zdarzają się sytuacje, w których nie wiedzielibyśmy dokładnie, co dzieje się na ekranie i skąd nadlatują kule.



Oczywiście szata graficzna to jedynie jedna strona artystycznego medalu; drugą jest warstwa dźwiękowa. I na tym polu „MOUSE” nie zawodzi, zwłaszcza w temacie muzyki, która doskonale oddaje nastrój, czy to podczas narracji, czy strzelanin. W tym pierwszym przypadku zwalnia i nabiera bardziej smętnego wydźwięku, podkreślając ponury wymiar śledztwa w skorumpowanym mieście. W drugim natomiast nadaje starciom odpowiednią dynamikę, narzucając szybkie tempo, co nie tylko przyspiesza reakcje gracza w kwestii przemieszczania się i strzelania, ale też oddaje hołd kreskówkowemu rodowodowi gry.

Warto przy tym zaznaczyć, że choć dominują tu okolice jazzu i swingu (do promocji gry zwerbowany został nawet Caravan Palace), dużo trąbek i saksofonów, tak na przykład na terenach podmiejskich mokradeł zabrzmiały melodie bardziej

w stylu country z wykorzystaniem instrumentów szarpanych. No i jest jeden poziom, na którym usłyszymy kilka motywów z muzyki klasycznej – ani chybi kolejne nawiązanie do starych animacji (zwłaszcza że poziomem tym jest studio filmowe). Muzyka zdecydowanie stanowi silny element gry.



Nie oddalając się zbyt od kwestii dźwiękowych, poświęćmy chwilę grze aktorskiej. W rolę Jacka Peppera wciela się Troy Baker i muszę powiedzieć, że wypada w niej fenomenalnie. Brzmi, jakby dosłownie został wyciągnięty z jakiegoś starego kryminału noir, przez co osoby z nimi zaznajomione mogą poczuć znajomy, przyjemny dreszczyk. Z łatwością jesteśmy w stanie zidentyfikować, że za zgryźliwą cynicznością Jacka kryje się mysz z sercem po właściwej stronie i silnym moralnym kręgosłupem. Jasne, jest to rola bardzo sztamkowa, ale hej, nie każda sztampa jest zła, nikt nie wymaga przecież od „MOUSE’a”, by wymyślał gatunek na nowo. Troy Baker i jego Jack wydają się być po prostu skrojeni na miarę, a słuchanie jego zrzędzenia czy monologów były na tyle przyjemne, że – co właściwie rzadko mi się zdarza – nie przyspieszałem żadnych kwestii dialogowych. To samo tyczy się zresztą pozostałych postaci, czy to drugoplanowych, czy zupełnie pobocznych. Aktorzy odwalili naprawdę kawał dobrej roboty.

### Za dużo sera...?

Na sam koniec chciałem jeszcze poruszyć mocniej kwestię atmosfery, jest ona bowiem mocno specyficzna. Gra nie traktuje się stuprocentowo serio, pełno w niej żartów, wszechobecne są nawiązania do sera i ktoś mógłby stwierdzić, że rujnuje to całą otoczkę noir i ciągnie grę jakościowo w dół. Nie mogę się z tym zgodzić; po pierwsze dlatego, że przy takim założeniu musielibyśmy całkowicie zignorować fakt, że ten medal ma dwie strony, a noir jest tylko jedną z nich. Drugą są kreskówki o postaciach z makaronowymi rączkami w białych

rękawiczkach przeżywających pokręcone przygody wśród muzyki i tańczących w tle kwiatuszków i grzybków. Humor jest więc tutaj elementem niezbędnym do pełnego gatunkowego wybrzmienia.

Po drugie, to, że gra nie traktuje się serio, nie oznacza w żadnym razie, że nie porusza poważnych tematów ani że je splyca. Spoglądając nieco głębiej, zorientujemy się, że za fasadą kreskówkowej przemocy i humoru kryje się świat brudny i skorumpowany. Policja wykonuje brudną robotę dla gangsterów i polityków, a jednych i drugich ciężko niekiedy od siebie odróżnić. Będziemy świadkami przemocy, już nie tej zabawnej i przerysowanej, wymierzonej w pogardzaną część społeczeństwa (w tym wypadku ryjówki). Jack może i ma serce po właściwej stronie, ale nie jest w stanie zmienić otaczającej go rzeczywistości, może jedynie próbować zamknąć powierzona mu sprawę. Tylko i aż tyle. To wszystko brzmi już bardziej noir, prawda? Humor nijak tego wszystkiego nie burzy, a wręcz przeciwnie, podkreśla tylko ten brud. I za tę niezwykłą przemyślność w dopasowaniu do siebie pozornie sprzecznych elementów, twórcom należą się w mojej opinii brawa. Chapeau bas.



## P. I. czyli Polski Inwestygator

Jak przystało na grę zrobioną przez naszych rodaków, „MOUSE” ma polską wersję językową, choć jedynie kinową. Z jednej strony trochę szkoda, z drugiej jednak cała stylistyka starego filmu noir sprawia, że język angielski wydaje się po prostu najbardziej odpowiedni. Tak pod kątem dźwiękowym. Nie mogę więc w tym wypadku z czystym sercem uznać braku dubbingu za wadę (co nie oznacza, że polskiej mowy nie usłyszymy w ogóle; muszę powiedzieć, że Troy Baker bardzo dobrze wymawia słowa „kiełbasa” i „pierogi”). Nie mam też nic do zarzucenia w kwestii jakości przekładu, pełen czarnego humoru klimat został należycie

oddany, żarty serowne, słowne i wszystkie pozostałe raczej w tłumaczeniu nie zagięły.

To, do czego mógłbym się w tej materii przyczepić, to dość niechlujna strona techniczna. W tekście pojawia się bardzo dużo literówek i na pewno nie wszystkie da się wytłumaczyć próbą oddania specyfiki slangu. Mam nadzieję, że ten mankament zostanie szybko naprawiony, a biorąc pod uwagę dotychczasowe tempo wypuszczania przez twórców kolejnych hotfiksów, nie jest chyba nadzieja płonna. Dopóki to jednak nie nastąpi, zobowiązany jestem przyznać grze małego minusa w tym aspekcie.

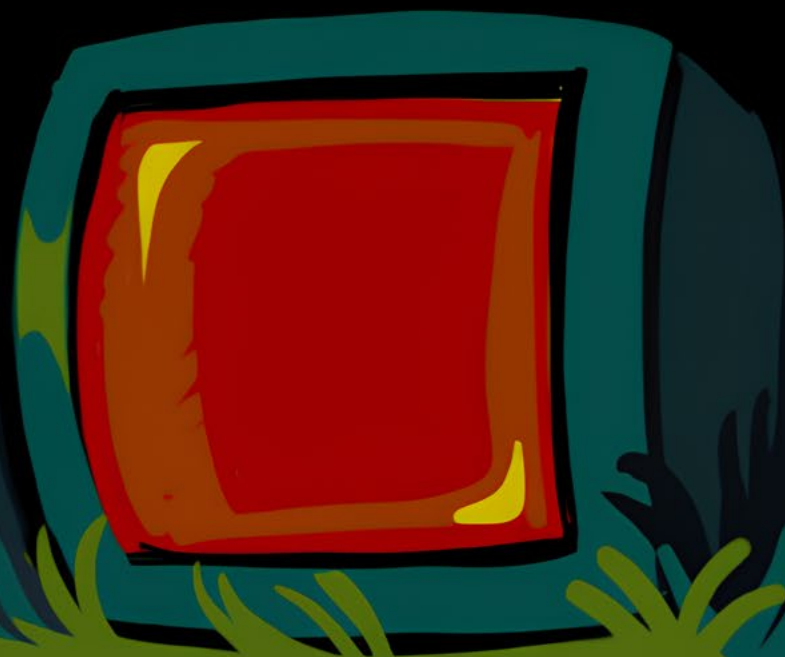
## Koniec śledztwa

Ostatnia poszlaka trafiła zatem na tablicę naszego śledztwa. Dowody są niepodważalne, „MOUSE” okazał się winnym bycia naprawdę dobrym boomer shooterem. Rozbudowana warstwa fabularno-narracyjna, niektórzy powiedzieliby, że wręcz zaskakująco jak na ten gatunek gry, właściwie oddaje hołd gatunkowi filmowemu. Świetna ścieżka dźwiękowa nie tylko buduje klimat, ale i nadaje odpowiednio tempo akcji (czyli głównie podczas strzelanin). Aktorzy spisali się na medal. Ale to wszystko nie miałoby większego znaczenia, gdyby strzelanie i myszkowanie po zakamarkach poziomów nie sprawiały frajdy. A sprawiają, choć niestety zbyt rzadko wymagane jest zmienianie pukawek w celach taktycznych. Z tego względu i przez inne mankamenty, nie mógłbym z czystym sumieniem dać grze 9/10. Może 8... z małym plusem... taaak...

I na dziś to wszystko. Jeśli lubicie stare strzelanki, sprawdźcie „MOUSE’a” koniecznie. Jeśli nie, ale lubicie klimat noir i stare kreskówki, polecam przynajmniej sprawdzić. Sprawa zamknięta, ale kolejna na pewno czai się już gdzieś, tuż za progiem, niczym femme fatale, gotowa wciągnąć nas w kolejny wir na bagnie zdarzeń...

**Adios!**





# KRYPTA FM

Wielkie poszukiwania w małej polskiej wiosce

**KRYPTYDY.** Stworzenia, które unikają wyjaśnienia, wymykają się nauce i nie dają się uwiecznić, czy to na zdjęciach, czy wideo; znane głównie z opowieści czy wręcz legend, których badaniem zajmują się kryptozoologicy. Stworzenia owiane tajemniczością oraz często zaliczane do zjawisk paranormalnych. Czy i Ty, młody użytkowniku naszego forum radia Krypta FM, podejmiesz się wyzwania i zagłębisz się w ten świat czekający na odkrycie nieznanego? Zapraszamy i pamiętaj o netykiecie!

~Tanatos

Zanim zacznę, zagonię Was do zagrania w tę grę od razu w ciemno (a ciemno będzie; chociaż tyle, że nasz protagonista ma latarkę). Gra jest za darmo zarówno na [Steamie](#), jak i na [itch.io](#), a jej przejście zajęło mi poniżej półtorej godziny. Jest to krótka gierka, niemniej urzekła mnie niesamowicie.

## Wsi spokojna, wsi wesola

Czym jest więc Krypta FM? Jest to niewielka gra stworzona przez niewielkie polskie niezależne studio (nie licząc aktorów głosowych, nad Kryptą pracowały 22 osoby), która zgodnie z tytułem tego artykułu, dzieje się w małej polskiej wiosce. Mimo tych niepozornych i skromnych przymiotników studiu Under the Sink udało się, moim zdaniem, idealnie zamknąć atmosferę minionej epoki w butelkę gry komputerowej.



W grze wcielamy się w osobę nastoletnią żyjącą w małej wsi Gozdary. Jest zapalonym fotografem oraz słuchaczem wieczornej audycji radia Bożygród: Krypta FM. Audycja ta, zgodnie ze wstępem, ma też forum, na którym to aktywni są użytkownicy z Bożygrodo i okolic, w tym nasz protagonista, znany na forum pod nickiem Fotolover14. Już sam komputer, którego nasz fotograf-amator używa, jest z dzisiejszej perspektywy retro sprzętem z monitorem, który ma zadek jak Kim Kardashian, a z kolei data postów na forum wskazuje, że akcja gry dzieje się we wrześniu

2006 roku. Sam system operacyjny jest wyraźnie inspirowany Windowsem XP – posiada nawet swoją wersję Painta – Malarza, w którym to możecie namalować własną tapetę! Nawet pokój oraz korytarz w domu protagonisty krzyczą wręcz do nas Polską z tamtego okresu: meblościanka w korytarzu, meble w pokoju czy koronkowe firanki. Aż się ciepło robi na serduszku.

## Schodząc do (forum) Krypty (FM)

No ale wracając, zarówno na forum, jak i w radiu podczas audycji krążą pogłoski bądź wręcz prośby do naszego Fotolovera14 o zbadanie różnych miejsc w Gozdarach i ich najbliższej okolicy. Od podwórka sąsiada przez takie urocze zakątki jak stary cmentarz, podwórze sołtysa czy źródło dziwnych hałasów w środku lasu po nocach. I same Gozdary, podobnie jak i nasz dom, zostały precyzyjnie uchwycone. Mimo tego, że gra odbywa się wyłącznie po nocach (w końcu Krypta FM to wieczorna audycja), to wieś widziana w świetle naszej latarki ma naprawdę swojski urok. Nie tylko wyżej wspomniane miejsca, które będziemy badać i fotografować, ale też i droga do nich – polną ścieżką, ulicą bądź przez rozdroża sprawi, że poczujemy się jak na wsi.

## Kiedyś to były czasy...

Czas na warstwę audiowizualną! Wizualnie – mamy przepyszną retro grafikę przywodzącą na myśl czasy pierwszego PlayStation, która tylko utwierdza w nostalgii. Co do dźwięków – muzyka jest tu użyta dość oszczędnie, ale za to ambient nocy w wiosce na tym sporo zyskuje, bo stworzony jest również bardzo przyjemnie, przez co eksploracja Gozdar jest bardziej immersyjna. Podsumowując, powtórzę to, co pisałem na początku: gra jest darmowa, krótka i przyjemna, nic tylko brać i grać! Leży w bardzo przyjemnym i ciekawym miejscu pomiędzy przytulną nostalgią, zabawnymi interakcjami na forum oraz nieraz faktycznie niepokojącą atmosferą. Miłego odkrywania tajemnic Gozdar!



**KIEDY** w sieci pojawiły się pierwsze materiały z „Viewfinder”, wirtualny świat zachwyił konceptem. Gra oparta na unikalnej mechanice robienia zdjęć i dosłownym powoływaniu ich do życia w trójwymiarowej przestrzeni? Istna rewolucja! Zapowiadało się na to, że dostaniemy do rąk tytuł, który zdefiniuje na nowo granice kreatywności w grach wideo. Dziś, gdy opadł już popremierowy kurz, przyszedł czas na weryfikację tych szumnych zapowiedzi. Czy innowacyjny pomysł przetrwał zderzenie z rzeczywistością, czy może okazał się jedynie efektowną sztuczką, która dobrze wygląda tylko w krótkich klipach reklamowych?

~Samael & Mimik

### Zabawa perspektywą

W swoim rdzennym założeniu „Viewfinder” okazuje się dość typowym przedstawicielem gier logicznych, który nie marnuje czasu i bardzo sprawnie wprowadza gracza w zestaw podstawowych mechanik, wokół których budowana jest cała zabawa. Rozgrywka opiera się tu w głównej mierze na umieszczaniu obiektów uwiecznionych na fotografiach w trójwymiarowej przestrzeni, zbieraniu porzrzucanych baterii niezbędnych do zasilenia końcowego teleportera oraz kopiowania i tworzenia własnych kadrów. Trzeba przyznać, że na wczesnym etapie te rozwiązania robią naprawdę fantastyczną robotę. Tworzą one coraz bardziej złożone, intrygujące kompozycje, których logiki uczy się naturalnie wraz z pokonywaniem kolejnych poziomów.

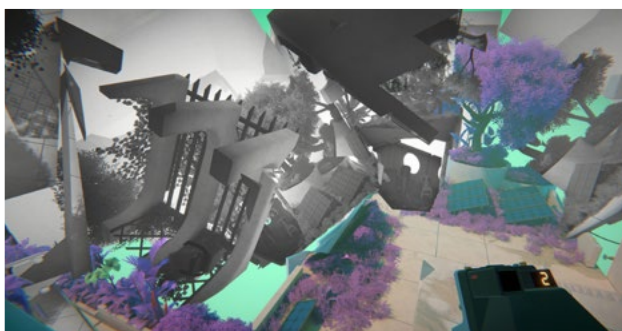


Niestety, czar stosunkowo szybko pryska, gdy uświadamiamy sobie, że twórcom przedwcześnie wyczerpał się zasób pomysłów na to, jak te fenomenalne mechaniki odpowiednio pogłębić. Zamiast eksplorować potencjał już wprowadzonych rozwiązań i zmuszać gracza do nieszablonowego łączenia faktów, deweloperzy obierają drogę na skróty. Na ekranie co rusz pojawiają się nowe



mechaniki i urozmaicenia, a potem kolejne nowe mechaniki. Gra wpada w pułapkę ciągłego zonglowania pomysłami, które po zaledwie kilku krótkich etapach są porzucane na rzecz kolejnej nowinki.

Ten festiwal niewykorzystanego potencjału zauważalnie odbiera urok całemu doświadczeniu. Brak konieczności opanowania i łączenia kilku mechanik sprawia, że cała gra staje się rozczarowująco wręcz prosta. Paradoksalnie, to ciągle odświeżanie rozgrywki nowymi zabawkami wywołuje efekt odwrotny do zamierzonego, obnażając płytkość zagadek.



## Wspomnienia z końca świata

Fabula zabiera nas do wnętrza wirtualnej symulacji, stworzonej przed laty przez grupę zdesperowanych naukowców. Ich nadrzędnym celem było znalezienie cudownego rozwiązania dla postępującej katastrofy klimatycznej, która trawi prawdziwy świat. Sama konstrukcja tej cyfrowej rzeczywistości zapowiada się całkiem intrygująco: każdy kolejny świat, do którego trafiamy, został zaprojektowany przez innego badacza z zespołu. Dzięki temu eksplorowane przestrzenie nabierają unikalnego, osobistego charakteru, a my na każdym kroku natrafiamy na przedmioty nawiązujące do ich twórców. Narrację uzupełnia tu klasyczne opowiadanie historii poprzez otoczenie: na poszczególnych poziomach znajdujemy porzucane notatki, ślady po prowadzonych eksperymentach czy nagrania prywatnych rozmów między członkami ekipy. No i nie można zapomnieć o najważniejszym detalu, który z pewnością zaplusuje u wielu graczy. W symulacji obecny jest wirtualny kot, którego można (i należy!) do woli głaskać.

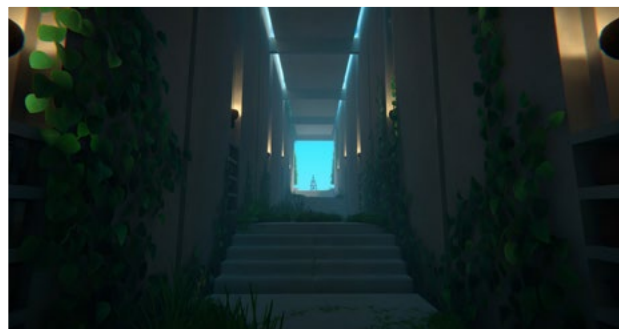
Niestety, podobnie jak w przypadku mechanik rozgrywki, również na polu narracyjnym gra dość szybko wyczerpuje swój potencjał. Intrygująca z początku historia stosunkowo wcześniej traci swój urok i staje się po prostu nużąca. Z każdym kolejnym odwiedzionym światem motywacja do wglębiania

się w pozostawione przez naukowców zapiski drastycznie spada, a gracz łapie się na tym, że zwraca na fabularne tło coraz mniejszą uwagę. Idealnie podsumowuje to sam finał opowieści. Twórcy ewidentnie celowali w uderzenie w czułe struny, próbując zaserwować nam wzruszające zakończenie. Jednak jest on bardziej konfundujący i w ogóle nie trafia w odpowiednie struny.



## Pejzaż dźwięków i barw

Jeśli chodzi o oprawę audiowizualną, „Viewfinder” od pierwszych minut czaruje niezwykle spokojnym, kojącym klimatem. To jedna z tych produkcji, przy których można się zrelaksować, odciąć od bodźców dnia codziennego i po prostu płynąć wraz z rozgrywką. Ogromna w tym zasługa bardzo delikatnej, wręcz eterycznej ścieżki dźwiękowej, która przyjemnie otula nas podczas rozwiązywania kolejnych przestrzennych zagadek. Całości dopełnia przyjemny voice acting, nadające chłodnej z pozoru symulacji bardzo ciepłego charakteru. Co ważne, gra nie narzuca nam absolutnie żadnej presji. Wszystko toczy się tutaj dokładnie w takim tempie, jakiego akurat sobie zażyczymy, pozwalając na niespieszną kontemplację otoczenia.



Równie dobrze wypada warstwa wizualna, w której twórcy pozwolili sobie na kreatywną zabawę formą. Motyw powoływania zdjęć do życia w trójwymiarowej przestrzeni stał się dla deweloperów

idealnym pretekstem do swobodnego żonglowania różnymi konwencjami artystycznymi. Wskakując w kolejne fotografie, nierzadko przenosimy się do lokacji utrzymanych w zupełnie innych stylach graficznych. Raz eksplorujemy przestrzeń wyglądającą jak ożywiony, odręczny szkic, innym razem wkraczamy do świata wyciągniętego prosto z gier retro, by za chwilę zanurzyć się w całkowicie czarno-białym kadrze.

Jakby tego było mało, projektanci postanowili oddać w ręce graczy jeszcze jedno ciekawe narzędzie. W trakcie zabawy otrzymujemy możliwość wyboru, w jakim dokładnie stylu graficznym mają materializować się obiekty tworzone z naszych własnych zdjęć. Ten drobny, ale jakże urokliwy detal sprawia, że eksperymentowanie z estetyką świata przedstawionego daje mnóstwo wizualnej frajdy i pozwala odcisnąć własne piętno na pokonywanych poziomach.



### Pasja w każdym kadrze

„Viewfinder” bez wątpienia jest produkcją zrealizowaną z ogromną pasją. Podczas rozgrywki na każdym kroku czuć, że sami twórcy musieli bawić się wyśmienicie przy jej projektowaniu, co zawsze stanowi pozytywny akcent. Poszczególne plansze są wręcz po brzegi wypełnione drobnymi, z pozoru nieistotnymi przedmiotami, ukrytymi interakcjami czy subtelnymi smaczkami, które tylko czekają na odkrycie przez dociekliwych graczy. To właśnie to szczerze przywiązanie do detali nadaje grze unikalnego klimatu.

Ten radosny, swobodny charakter developmentu najlepiej widać w absurdalnie dużej liczbie obiektów, które z uśmiechem na ustach możemy powołać do życia z dwuwymiarowych fotografii, by następnie wejść z nimi w fizyczną interakcję. Gra na każdym kroku podrzuca nowe przedmioty i zachęca do sprawdzania, co się stanie. Największym zaskoczeniem była możliwość otwarcia wirtualnego programu przypominającego kultowego Painta

i własnoręcznego rysowania. No i nie oszukujmy się, ostatecznym przypieczętowaniem tego uroku jest wspomniana wcześniej mechanika głaskania kota. A przecież wszyscy dobrze wiemy, że w branży gier to ostateczny argument, obok którego po prostu nie da się przejść obojętnie.



### Zamykając album

Podsumowując, „Viewfinder” to niewątpliwie przyjemna i urokliwa produkcja, która ostatecznie staje się jednak ofiarą własnych ograniczeń. Niestety, gra cały czas krzyczy do nas niewykorzystanym potencjałem i próbuje zamaskować ten brak głębi ciągłym wprowadzaniem do zabawy nowych, szybko porzucanych elementów. Choć gra nierzadko potrafi naprawdę pozytywnie zaskoczyć kreatywnymi pomysłami i nieszablonowym podejściem do łami-główek, to w ogólnym rozrachunku końcówka tej wirtualnej podróży okazuje się po prostu nużąca.

Biorąc to wszystko pod uwagę, moje odczucia po ujrzeniu napisów końcowych są dość słodko-gorzkie. Z jednej strony szczerze cieszę się, że dałem tej produkcji szansę i mogłem na własnej skórze ją przetestować. Z drugiej jednak strony, poczułem równie szczerą ulgę, że moja przygoda z „Viewfinderem” ostatecznie dobiegła końca, zanim zdążyłem się nią całkowicie zmęczyć. To intrygujący, choć nieco zmarnowany projekt, który mimo potknięć warto sprawdzić dla samych założeń. No i na koniec najważniejsze. W grze można do woli głaskać kota. Wspominałem już o tym?



# WILDERFEAST

GRA FABULARNA O POLOWANIU NA POTWORY  
I GOTOWANIU PRZY OGNISKU POTRAW  
DAJĄCYCH NIEZWYKŁE UMIEJĘTNOŚCI

W JEDYNEJ KRAINIE OBOWIĄZUJE TYLKO  
JEDNO PRAWO:

**JESTEŚ TYM, CO JESZ**

BIESIADEŃ CZAS ZACZAĆ



# ARCADIA II FALLEN II

## POLITYKA KONTRA EDUKACJA

**UWIELBIAM** magiczne szkoły. Nic tak nie przykuwa mojej uwagi, jak samo pojawienie się tego motywu, nieważne czy mowa o książce, grze, czy filmie. Jeśli dodatkowo jest to powiązane z czymś, co już lubię, sytuacja staje się już perfekcyjna. Wystarczy jej nie popsuć...

~Ghatorr

Zainteresowałem się Arcadia Fallen naokoło – zauważyłem kickstarter do drugiej części, kupiłem pierwszą, a ona spodobała mi się. Oferowała ciekawy świat, interesujące i sympatyczne postacie oraz kilka wyborów (dość późnych – całość sama w sobie była dość liniowa). Wszystko to wystarczyło, bym czekał na kontynuację z jeszcze większym entuzjazmem.

Wreszcie się doczekałem. W pierwszej części grało się początkującym alchemikiem w niewielkiej wiosce, w dwójce zaś trafiamy jako uczniowie do Akademii Siedmiu Wiatrów, gdzie utalentowana magicznie młodzież musi uczyć się na jednym z czterech kierunków – natury, iluzji, leczenia albo tworzenia magiczno-technicznych wynalazków. Zaczynamy w trakcie ostatniego roku edukacji, wplątując się w znajomość z ukrytym w szkole (miniaturowym) smokiem... a potem obserwując, jak problemy z ocenami i egzaminami przechodzą w skomplikowaną, polityczną rozgrywkę.

Gra interesująco rozwija świat przedstawiony – w pierwszej części magia była ważnym elementem,

ale dopiero tu można się jej przyjrzeć z bliska. Wydarzenia są tu na tyle znaczące, że nie mam wątpliwości, że twórcy mają plany na kolejne części. Na miejsce alchemicznej minigierki (moim zdaniem przekombinowanej) dano tu zabawę w wyznaczanie drogi przy przekradaniu się przez szkołę – z możliwym podsłuchiwaniami kolegów i nauczycieli.



Jak to w grach z gatunku Visual Novel, obsada jest bardzo ważna – i z przyjemnością mogę stwierdzić, że całkiem ją polubiłem. Wraca kilku znajomych z pierwszej części, każdy z bohaterów ma swoją wyraźną rolę... oczywiście, są też dostępne romanse z innymi uczniami.

Problemem jest liniowość – nasze decyzje mają mocno ograniczony wpływ na sytuację. „Magical Diary” (mój faworyt w kategorii magiczno-szkolnych VNeK) to nie jest... ale i tak spędziłem przy niej bardzo radosne 8 godzin. Polecam spróbować – na przecenie.

# DÉPANNEUR NOCTURNE

## Osiedlowy wieczorową porą

**WYOBRAŹCIE** sobie, że wracacie wieczorem do domu w Montrealu (czy raczej jego reinterpretacji) i chcecie jeszcze po drodze kupić coś ciekawego swojej lubej. Wszystko już niestety pozamykane, poza jednym sklepem osiedlowym...

~Tanatos



Już na wejściu zostajemy przywitani po francusku, na co możemy odpowiedzieć, po angielsku, że my nie parle po francusku, na co nasza sklepowa gospodyni reaguje zmianą języka i zaproszeniem do przejrzania towarów. No i towary te przeglądamy. I głaskamy kotka, to bardzo ważne, pani salamandra-sklepiarka ma kotka, którego da się głaskać. Znajdujemy też drobne pochowane po sklepie, które nam się bardzo przydadzą, bo nie mamy szczególnie pieniędzy przy sobie – jakby nie patrzeć, nasza wizyta tutaj jest dość improwizowana.

Jakie skarby skrywa ten piwniczny, nocny sklepik, zapytacie? Właściwie to różnego rodzaju klamoty czy durnostojki. Sklep ma zadziwiająco dużo... interesujących przedmiotów porzucanych po sobie. Każdy z nich możemy zanieść do kasy, aby miła pani przy ladzie nam co nieco o nim opowiedziała i potencjalnie go zapakowała. Znajdziemy tu takie rzeczy, jak choćby posąg starego miejskiego architekta czy... rzepę?

Sklepik jednakże skrywa więcej, niż by się na pierwszy rzut oka wydawało. Nie chcę spoilerować nic więcej, ponieważ jest to dość krótka gierka. Za to mogę powiedzieć, że pani sklepiarka jest na tyle miła, że częstuje kawą i ciastkami (które co prawda przeleżały cały dzień, ale liczy się gest). Poza tym styl graficzny w połączeniu z warstwą audio tworzą naprawdę przyjemną, przytulną atmosferę. Jedyną rzeczą, która może zastanawiać jest cena za, jakkolwiek miła by nie była, bardzo

krótką przyjemność obcowania z grą. „Dépanneur Nocturne” jest również dostępna na itch.io, gdzie była częścią bundla lub kilku, więc jest możliwość dostania jej taniej – wraz z multum innych gierek, jeśli nie zależy Wam na posiadaniu jej na Steamie. Tak czy inaczej, miłego szukania prezentu... i toalety (tylko uważajcie na duchy)!





**Powstrzymaliśmy śmierć.  
Co dalej?**

**WYOBRAŹ** sobie przyszłość, w której nie ma śmierci, biedy ani bólu. Po wypadku zostaniesz znów złożony do kupy w centrum ożywiania, a po osiągnięciu starszego wieku w każdej chwili możesz wrócić do swojego młodzieńczego ciała. Bezstronna sztuczna inteligencja zajęła miejsce polityków i nie ma już mowy o wojnach i ludobójstwie. Jednak nawet w utopijnym świecie jest jedna zmienna, która nigdy idealna nie będzie – czyli człowiek.

~*Jelonek*

„Kosiarze” powstał już po największej modzie na dystopijne opowieści. Z jednej strony szkoda, bo może gdyby ta seria pojawiła się wtedy, co „Igrzyska Śmierci”, byłaby bardziej znana, a z drugiej... Cieszę się, że uniknęła nadgorliwych porównań do innych dzieł z tego samego gatunku. Bo świat „Kosiarzy” nie jest zepsuty, nie bazuje na fundamentach, które należy obalić, nie potrzebuje rewolucji czy wojen. Wręcz przeciwnie – system sam w sobie jest idealny. Jedynie żyjący w nim ludzie nigdy tacy nie będą. To historia o tym, że jako społeczeństwo potrafimy zniszczyć nawet świat, w którym absolutnie nikt nie musi cierpieć.

Rzeczywistość stworzona przez Neala Shustermana diametralnie różni się od innych dystopii. Rozwój technologii i medycyny sprawił, że ludzie pokonali śmierć. Tak długo, jak ciało nie zmieniło się w popiół, można je uleczyć, i każdy człowiek ma do tego prawo. Skończyły się światowe konflikty, a polityka odeszła na dalszy plan. Teraz władzę sprawuje sztuczna inteligencja. Idealny, cyfrowy byt, który każdego człowieka traktuje z delikatnością i zrozumieniem. Nie znajdziecie w tej serii walki ze zbuntowanym programem. Thunderhead jest prawdziwym przyjacielem i miłośnikiem ludzkości. Dbą o dobro cywilizacji i jednocześnie nie wciska ludzi w żadne ramy, których muszą się trzymać. Nie ma biedy, nie ma głodu, nie ma chorób. Jeśli chcesz popełniać zbrodnie, masz do tego odpowiednią przestrzeń, w której tak naprawdę nikomu nie przeszkadzasz. Ale po co to robić? Z tej buntowniczej fazy się po prostu wyrasta, w końcu każdemu się znudzi. Nikomu niczego nie brakuje, jeśli chcesz pracować – możesz; jeśli nie chcesz – zajmij się czymś innym. Szczerze mówiąc, takie rozwiązanie to prawdziwa rewolucja. Technologia w tym świecie nie jest przeciwnikiem, i to najbardziej innowacyjna część tej rzeczywistości.

## Zabawa w Boga

Niestety, pozostaje jeden, jedyny problem. Nieśmiertelność idzie w parze z możliwym przeludnieniem. Z nieznanego powodu, mimo rozwoju technologicznego, wszelkie misje, które miały przenieść część ludzkości na inne planety, zakończyły się katastrofami. Thunderhead nie jest od tego, żeby decydować, kto może się cieszyć długowiecznym życiem, a kto nie – w jego oczach każdy człowiek jest wartościowy, więc to zadanie musiało być powierzone ludziom. I jak można się domyślić, właśnie tu rozpoczynają się wszystkie kłopoty. Tytułowi kosiarze, zwani przez zwykłych ludzi sędziami, mieli dokonywać sprawiedliwych, bezstronnych zbiorów, aby pilnować wielkości populacji. Kosiarzami mieli zostawać tylko ci, którzy wcale nie chcieli nimi być. Mieli żyć w ascezie, działać etycznie i traktować swoje ofiary z godnością. Oczywiście to niezwykle delikatny system. Wystarczy jedna osoba, która nie chce żyć zgodnie z tymi zasadami, by wszystko się posypało.

Główni bohaterowie, Citra i Rowan, w wieku nastoletnim stają się uczniami kosiarza Faradaya. I chociaż z biegiem fabuły liczba postaci znacznie się powiększy, ta dwójka zawsze będzie dla mnie wyjątkowa. Po trzech tomach trudno mi jest sobie



przypomnieć, jacy byli na początku. Niewinni. Nie chcieli mieć nic wspólnego ze światem, do którego byli wciągnięci, i właśnie dlatego zostali wybrani. Kiedy jednak zostali zmuszeni do rywalizacji, ich drogi szybko się rozeszły, a ja, jako czytelnik, czekałem tylko na ich kolejne, krótkie, często tragiczne spotkania. Wydawać by się mogło, że cały świat stanął na głowie, żeby tylko nie mogli być blisko. Trudno więc tu mówić o rozbudowanym wątku romantycznym – lepiej się na niego nie nastawiać, sięgając po tę trylogię. Citra i Rowan to jednak porządna dwójka protagonistów, dzięki której mamy okazję poznać dwie strony tej samej monety. Tradycyjnych, ascetycznych kosiarzy, jak i tych, którzy nie boją się korzystać ze swoich przywilejów – tych, którzy w zabijaniu widzą rozrywkę.

### Rozbudowany świat czy narracyjny chaos

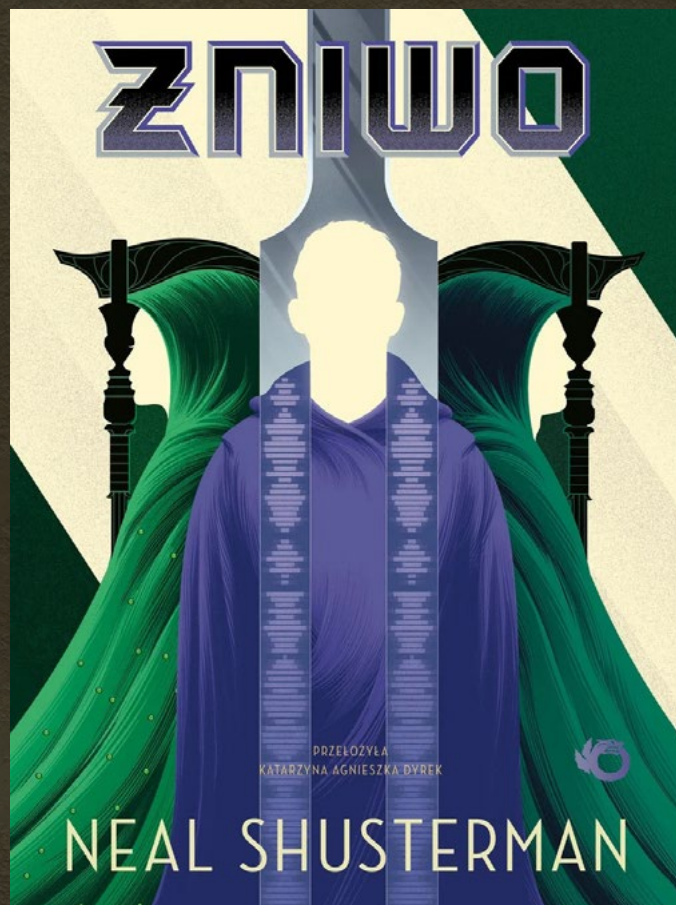
Szkolenie przed zostaniem kosiarzem to jedynie pierwszy, mały krok. Z biegiem fabuły mamy okazję poznać bliżej nie tylko rzeczywistość owych gloryfikowanych morderców, ich struktur i polityki, ale również zarządzającej tym światem sztucznej inteligencji, zwykłych ludzi, przestępców, jak i pewnej sekty religijnej. Ta ostatnia, która na początku była traktowana niemal jak żart, odegra tu szczególnie ważną rolę. Toniści wyznają, jak sama nazwa wskazuje, ton – niektórzy nawet ucinają sobie języki, by porozumiewać się tylko pomrukami. Samo istnienie takiej grupy w świecie, który nie potrzebuje bogów, jest bardzo ciekawym konceptem; szczególnie że ich prorokiem staje się przeciętny chłopak, Greyson, który wcześniej nie miał z nimi nic wspólnego. Z czasem można go uznać za trzeciego głównego bohatera serii i moim zdaniem jego wątek w żaden sposób nie odbiega jakością od Citry i Rowana... Kiedy już zapamiętamy kolejne dziesięć postaci z nim związanych, oczywiście.

Pierwszy tom „Kosiarzy” jest dość łatwy do śledzenia. To lektura, którą możesz złapać w każdej chwili i od razu połapać się, na czym stoisz. Ale im dalej w las, tym więcej uwagi należy poświęcić. Kolejne postacie, ważniejsze i mniej ważne, pojawiają się znikąd, i momentami naprawdę trudno za tym nadążyć. Mnogość wątków, bohaterów, skakania w czasie i przedstawionych nam perspektyw może być męcząca, jednak ani przez moment nie chciałem się poddać. Mam wrażenie, że po sukcesie pierwszej części Neal Shusterman zaczął pisać bardziej dla siebie i swojej własnej wizji, a mniej dla czytelnika

– i niekoniecznie jest to coś złego. Trzeba po prostu się do tego dostosować.

### Wymagająca lektura z przeciętnym zakończeniem

Pomijając rozbudowany świat, w którym mimo wszystko można się czasem zgubić, „Kosiarze” mierzą się z jeszcze jednym problemem. Z przykrością muszę przyznać, że finał może być mało satysfakcjonujący, biorąc pod uwagę wszystko, co do niego prowadziło. Seria ta może poszczycić się bardzo silnym, niezmiennym w swoich przekonaniach antagonistą, którego aż miło nienawidzić; jednak wątek tego kosiarza urywa się ze strony na stronę, bez ingerencji głównych bohaterów. Jako czytelnik długo czekałem na ostateczne starcie, które po prostu nigdy nie nadeszło. I jeszcze bardziej irytuje mnie to, że nie mogę powiedzieć, by ten finał był nielogiczny. Po prostu rozegrał się w zbyt dużej odległości od głównej akcji. Mimo że „Kosiarze” nie są lekturą dla wszystkich, z czystym sumieniem mogę polecić tę serię każdemu, kto tęskni za złotym okresem dystopii, a jednocześnie liczy na coś bardziej świeżego niż walka z nierównym systemem. Uważam, że Neal Shusterman zbudował naprawdę ciekawy świat, który zmusza czytelnika do rozważań na temat rozwoju technologii i ludzkich niedoskonałości. To my jesteśmy swoim największym wrogiem.



festiwal fantastyki  
i gier bez prądu

# Bazyliszek



Ursynowskie  
Centrum Kultury  
„Alternatywy”

10-12 lipca 2026

# DUNGEON CRAWLER CARL

## Apokaliptyczne Reality Show



**MORDERCZE, brutalne i niekoniecznie dobrowolne turnieje to popularny motyw w webtoonach. Często w takich komiksach postacie rozwijają swoje umiejętności niczym w grach RPG, rywalizują o popularność lub mają nawet jakiś psychiczny odpowiednik interfejsu użytkownika. Teraz nadeszła jednak pora na mniej graficzne przedstawienie historii tego typu.**

~Ghatorr

„Dungeon Crawler Carl” zaatakował mnie zniecierkowiak – z jednej strony reklamami pierwszego (i jak na razie jedyne) tomu wydanego w Polsce, a z drugiej strony grą RPG i karcianką. Matt Dinniman, autor serii, najwyraźniej idealnie wstrzelił się w gusta czytelników.

Zaczyna się banalnie – kosmiczna korporacja w kilka sekund równa Ziemię z ziemią, a wszyscy (nie) szczęśliwcy, którzy w tym momencie nie przebywali w budynkach, dostają cudowną szansę na udział w olbrzymim turnieju. Nagroda główna – rządy nad planetą. Nagroda pocieszenia – w najlepszym wypadku szybka śmierć.

Tak przynajmniej to wygląda na początku, bo sytuacja szybko zaczyna się komplikować. Mordercze widowisko okazuje się być pełne galaktycznych intryg, knucia i innych zakulisowych rzeczy. W tym wszystkim starają się odnaleźć główni bohaterowie – tytułowy Carl oraz kotka jego byłej. Oprócz nich, mamy jeszcze spore grono wyrazistych po-

staci pobocznych – od dziennikarki prowadzącej program o uczestnikach turnieju (bardzo ważny, jeśli ktoś chce mieć przydatnych fanów), po innych biedaków starających się przeżyć tę morderczą sytuację. Ba, mamy nawet kilka nazwanych potworów, których los przykuł moją uwagę. Co ważne, zarówno Carl, jak i kotka Pączek dali radę wzbudzić we mnie sporo sympatii.

Czyta się to naprawdę przyjemnie. Autor umiejętnie miesza sceny akcji, tajemnice, dylematy moralne, beznadzieję, w której znaleźli się protagoniści oraz czarny humor, który ułatwia przełknięcie całości. Największym problemem może być dla polskiego czytelnika fakt, że na razie mamy dostęp tylko do pierwszej części – wyraźnie zarysowuje się w niej wiele wątków, ale na ciąg dalszy będzie trzeba poczekać. Ja jestem pewien, że będę czekał – i liczę, że się nie zawiodę.



# Wichrowe wzgórze

## Ale ja nie o filmie

**NA początku tego roku premierę miała nowa filmowa adaptacja „Wichrowych wzgórz”. Z pierwszych recenzji, na jakie natrafiłam w internecie, można było wywnioskować, że reżyserka nie do końca chciała ekranizować faktycznie tę historię, a kolejną powieść posuwistyczno-zwrotną, że tak się wyrażę. Co jest bardzo przykre, bo „Wichrowe wzgórze” są absolutnie cudowną lekturą i w tym artykule postaram się przekonać Ciebie, drogi czytelniku, że powinieneś rzucić wszystko i sięgnąć po tę książkę.**

~Gray Picture

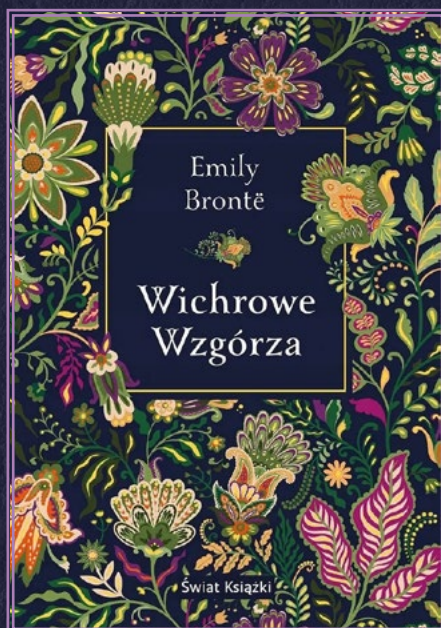
Przez długi czas zupełnie nie ciągnęło mnie do przeczytania „Wichrowych wzgórz”, miałam wrażenie, że jest to książka wymieniana w zasadzie jednym tchem z np. „Dumą i uprzedzeniem”. Bo nie odejmując Jane Austen i wpływo- wi jej twórczości na literaturę, to jednak jest to typ książek, które czytam dla przyjemności. Jednak w powieści Emily Brontë dzieją się rzeczy. Nawet dużo rzeczy się dzieje. I są duchy. No w zasadzie to jeden, ale duch to zawsze wartość dodatnia w dziele kultury.

„Wichrowe wzgórze” Emily Brontë to opowieść o nieszczęśliwej mi-

łości Katarzyny i Heathcliffa. Pierwsza jest jedyną córką właściciela tytułowych Wichrowych Wzgórz, natomiast drugi jest sierotą przez niego przygar- niętą. Syn właściciela, Hindley, nienawidzi Heathcliffa, ponieważ jego ojciec traktuje podrzutka jak swojego ulubieńca. Będą przewijać się tu wątki pielęgnowanej latami nienawiści i zazdrości, będą ogromne dawki niezdrowego pragnienia zemsty.

Wszystkie postaci są absolutnie okropne, ale wiecie, w taki fajny sposób. Katarzyna może jest rozpieszczona, a Heathcliff okrutny, a ich życie jest jak ten wypadek, na który nie sposób prze- stać patrzeć. A do tego będzie się działo nie tylko przez jedno, ale przez dwa pokolenia, ponieważ zawiści mię- dzy ojcami uformowały przyszłe losy dzieci. Warto też wspomnieć o wątku rasowym, który, jak mi się wydaje, był dotąd pomijany w ekranowanych adaptacjach. Po- nieważ Heathcliff słyszy pogłoski na temat posiadania romskiego pochodzenia, a przytyki do jego odmiennego wyglądu przewijają się przez całą książkę.

Proszę w tej chwili iść do biblio- teki po „Wichrowe Wzgórze”!





# RELACJA



## ŚLĄSKIE DNI FANTASTYKI

11-12.04.2026 Chorzów

MIASTO ZAGUBIONYCH DUSZ



**MROCZNE** zakamarki szkolnych korytarzy, w których z łatwością można było wyobrazić sobie ciche dźwięki jazzowego saksofonu i odwieczną walkę światła z mrokiem – w taki właśnie klimat zapraszały nas tegoroczne Śląskie Dni Fantastyki. Jak ostatecznie nas osądzono, czy wyszliśmy z tego cało i jakie jeszcze tajemnice skrywa tytułowe Miasto Zagubionych Dusz?

~Gela

### Między niebem i piekłem

Jak co roku, wydarzenie odbyło się w gościnnych murach III LO im. Stefana Batorego w Chorzowie. Na ten jeden, wyjątkowy weekend zrzuciło maskę zwykłej placówki edukacyjnej, stając się miejscem starcia światła z mrokiem, w którym bez problemu można było zapomnieć o szarej rzeczywistości. Mimo że dokładne statystyki wciąż spowijają gęsta mgła, szacuje się, że przez bramy tego miasta, razem z nami, wyruszyło około tysiąca osób.



Co bardzo miłe, wcale nie trzeba było podpisywać paktu z diabłem, żeby zarobić na wejściówkę. Utrzymana ona była w cenie 70 zł dla osób kupujących na miejscu i 50 zł w 1. turze przedsprzedaży.



### W ślad za Dantem

Przekroczenie bram konwentu wymagało od uczestników anielskiej cierpliwości, zwłaszcza w sobotnie przedpołudnie. Proces akredytacji okazał się dość problematyczny, głównie z powodu swojej niefortunnej lokalizacji. Punkty odbioru wejściówek umiejscowiono w wąskim gardle korytarza, na drodze do szatni, co błyskawicznie wygenerowało zator. Sytuacji nie ułatwił brak jasnego, wczesnego komunikatu dla osób posiadających bilety z przedsprzedaży, którzy mogli wejść z pierwszeństwem.

## Siedem kręgów wiedzy i fantastyki

Na uczestników czekał bardzo solidny i angażujący program merytoryczny. Prelegenci okazali się wyjątkowo sympatyczni i cierpliwi wobec spóźnialskich, których bez problemu wpuszczano na trwające już punkty. Równie chętnie i wyczerpująco odpowiadali na pytania rzucane z sali, tworząc przyjazną atmosferę swobodnej, niemal jazzowej dyskusji. Wachlarz tematów był na tyle szeroki, że zaspokajał apetyty najbardziej zróżnicowanych dusz: od zgłębiania mrocznych zakamarków ludzkiej psychologii, przez analizy twórczości Tolkiena i szeroko pojętą fantastykę, aż po relaksujące zajęcia praktyczne, jak choćby kreatywne warsztaty z tworzenia własnych naklejek.



Atrakcje odbywały się płynnie w siedmiu salach warsztatowo-prelekcyjnych, a punktualność poszczególnych punktów programu stała na bardzo dobrym poziomie. Co ważne, mimo wszechobecnego ścisku na korytarzach, dostępność miejsc na wykładach nie stanowiła większego problemu. Zawsze dało się upolować wolne krzesło, choć trzeba przyznać, że frekwencja mocno dopisywała. Większość sal niemal bezustannie wypełniona była w ponad trzech czwartych.



Dodatkowo, stoiska wystawców umieszczone zostały głównie w korytarzach przy salach prelekcyjnych, co w połączeniu z otwierającymi się na zewnątrz drzwiami powodowało wszechobecny ścisk. Mała ilość miejsc, gdzie możnaby było swobodnie usiąść, również nie pomogła w rozładowaniu ilości ludzi. Trzeba jednak oddać sprawiedliwość organizatorom, że nawigacja po tym skomplikowanym labiryncie wypadła znakomicie. Wszędzie rozwieszono czytelne mapki, a cyfrowy plan budynku był na bieżąco dostępny w aplikacji Konwencik, dzięki czemu nikt nie musiał zbyt długo błądzić po omacku w poszukiwaniu prelekcji.



Prawdziwym strzałem w dziesiątkę okazała się obsługa wydarzenia. Wolontariusze, ochrzczeni tu mianem Chochlików, pełnili w praktyce rolę aniołów stróżów. Byli wszechobecni, bardzo empatyczni i, co kluczowe, wykazali się ogromną proaktywnością. Gdy z powodu braku miejsc siedzących musiałam odpocząć na schodach, natychmiast, z własnej inicjatywy podeszli, by upewnić się, czy wszystko jest w porządku i zaoferować ewentualną pomoc medyczną. Taki poziom dbałości o bezpieczeństwo sprawiał, że każdy mógł czuć się na terenie festiwalu pewnie i komfortowo.

## Zgłębiając dzielnice grzechu

Eksplorując kolejne piętra Miasta Zagubionych Dusz, na każdym kroku można było natknąć się na strefę wystawców, która niczym tętniący życiem nocny rynek rozciągała się wzdłuż szkolnych korytarzy. Asortyment był z kolei tak różnorodny, że zadowoliłby apetyt każdego bywalca. Na stoiskach można było wyłowić najróżniejsze skarby: od drobnych, klimatycznych naklejek i niezależnych komiksów, przez punkty promujące inne wydarzenia, aż po absolutne hity, takie jak koszulki z nadrukowanymi mapami z kultowego „Heroes of Might and Magic III”.



Samo serce imprezy, czyli gra konwentowa, fenomenalnie wpasowało się w przewodni, no-irrowy motyw. Fabuła angażowała uczestników w odwieczną walkę aniołów i demonów, a poszczególne zadania opierały się na intrygującym koncepcie testowania duszy. Niestety, o ile warstwa narracyjna zasługiwała na uznanie, o tyle realizacja przestrzenna tej zabawy wymagała od graczy zmysłu i cierpliwości rasowego detektywa. Punkty związane z grą były dość kiepsko oznaczone w przestrzeni budynku. Zdarzało się, że mimo posiadania dokładnych namiarów na mapie, odnalezienie konkretnego stanowiska przypominało błędzenie w gęstej mgłę, co potrafiło nieco ostudzić zapał tych, którzy spieszyli się, by uratować swoją duszę.



Poza stoiskami handlowymi, topografia oferowała aż 11 sal z programem stałym, które przypominały odrębne dzielnice tej niezwykłej metropolii. Każdy mógł znaleźć schronienie w miejscu odpowiadającym jego naturze, czy to w pełnej wschodnich tajemnic sali azjatyckiej, w pachnącej rdzą i kurzem wiosce PostApo, czy wreszcie w strefie RPG, gdzie rzuty kośćmi niczym fatum decydowały o ludzkim (czy też nieludzkim) losie. W ciemnościach piwnicy na odkrycie czekała fascynująca wystawa obrazów UV, podczas gdy na zewnątrz, na szkolnym boisku, trwały zacięte, fizyczne starcia w Juggera.



## W tłumie dusz

Choć miejsce dla zagubionych dusz mogłoby sugerować klimat pełen melancholii i osamotnienia, rzeczywistość okazała się całkowitym przeciwieństwem tych skojarzeń. Atmosfera panująca na korytarzach chorzowskiego liceum była fantastyczna, a uczestnicy wykazali się wysoką życzliwością i otwartością społeczności. Brak barier w nawiązywaniu kontaktów i naturalna gotowość do wspólnej integracji sprawiły, że żadna duszyczka nie pozostała zagubiona na dłużej niż kilka chwil.



Wizualną stroną tego fantastycznego wydarzenia dopełniały liczne rzesze cosplayerów, którzy z ogromną pieczołowitością wcielili się w postacie nie z tej ziemi. Na korytarzach co rusz można było natknąć się na majestatyczne skrzydła czy postacie nie z tego świata. Pasja twórców kostiumów niekiedy jednak boleśnie zderzała się ze szkolną architekturą. Widok potężnych skrzydeł, które z trudem przeciskały się przez wąskie futryny drzwi zdarzył się nie raz. Mimo tych drobnych, technicznych wyzwań, barwne i dopracowane stroje nadały konwentowi niepowtarzalnego blasku.



### Ostateczny osąd

Podsumowując wizytę trzeba przyznać, że była to wyprawa niezwykle udana i pełna różnorodnych wrażeń. Mimo mrocznego motywu przewodniego, z Chorzowa wyjeżdża się z poczuciem dobrze spędzonego czasu. Mamy nadzieję, że organizatorom uda się rozwiązać problemy z tłumami, i wygospodarowaniem dodatkowej strefy ciszy, w której dałoby się po prostu usiąść i odpocząć od hałasu.



Najbardziej zapadło mi w pamięć poczucie zaopiekowania przez Chochliki oraz różnorodność programu, jak i wystawianych rzeczy. Zdecydowanie najfajniejszym punktem programu były warsztaty tworzenia i odgrywania postaci, prowadzone przez Teatr Offroad, skupiające się na tajnikach odgrywania postaci dla graczy RPG i nie tylko.



# SZYBKĄ PIĄTKĄ BEZ FABUŁY

**FILMY** nie zawsze muszą przyciągać nas do ekranu historią, postaciami czy ciekawostkami. Czasem wystarczy, że są oknem na inną rzeczywistość – bliższą lub dalszą względem naszej. Dlatego też w ramach numeru bez tematyki – oto filmy bez fabuły (no, nie do końca).

~Hefajstos



## 5. BYŁ SOBIE KAMIEŃ / ISHI GA ARU (2022, TATSUNARI ÔTA)

Młoda kobieta zwiedza pewne osobliwe miasteczko, chodząc po nim bez konkretnego celu. Z pozoru nużący dzień staje się dziwny, gdy trafia na mężczyznę puszczonego kaczki.

## 4. SLACKER (1990, RICHARD LINKLATER)

Jak to mówią, życie w dużej mierze składa się z rutyny. Dlatego „Slacker” pozwala nam przyjrzeć się mieszkańcom miasteczka Austin w stanie Teksas, którzy za wszelką cenę unikają obowiązków.





### 3. SAMSARA (2023, LOIS PATIÑO)

Zastanawialiście się kiedyś, kim (lub czym) byliście w poprzednim wcieleniu? W odpowiedzi na to pytanie pomoże Wam dzieło hiszpańskiego reżysera, który zabiera widza w niezwykłą, stroboskopowo-filozoficzną podróż.

### 2. PLAYTIME (1967, JACQUES TATI)

Pewien mężczyzna i pewna kobieta nieustannie na siebie wpadają w Paryżu. Oboje czują się przy tym zagubieni, zważywszy na otaczającą ich technologię. Po latach wciąż aktualny obraz (zwłaszcza, gdy zwiedzacie duże miasta).



### 1. KOYAANISQATSI (1982, GODFREY REGGIO)

Świat to niezwykle miejsce, a kino pozwala go zwiedzić bez ruszania się z domu. Kolekcja obrazów z życia, której warto poświęcić czas.

### BONUS: WSZYSTKO OD YVONNE RAINER

Legendarna artystka, tancerka i choreografka kino traktowała jako kolejną formę artystycznej ekspresji i przekazu. Tym samym jej filmy łamią bariery, oferując zabawę konwencją i opowieścią.



# REKRUTACJA OTWARTA

## ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

redakcja@equinoxtimes.pl



ZA DARMO



CZYTAJ, UDOSTĘPNIJ,  
WSPÓŁPRACUJ LUB DOŁĄCZ

# LAILYREN

ILUSTRACJA

DESIGN POSTACI

PROJEKTY  
MERCHU

DESKTOP  
PUBLISHING



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

