

QUINOX TIMES X

ŚWIAT JEST CYRKIEM

Pełnym nie tylko klaunów

THE AMAZING DIGITAL CIRCUS

Po co krzyk, gdy nie masz ust

POGO

Po drugiej stronie namiotu

AMONG US

Wszyscy głosujemy na TAK

BAD END THEATER

Wszystkie drogi prowadzą do tragedii

WILDERFEAST

Potworna uczta dla fanów RPG

GENSHIN MEET 2026

Wyrok zapadł: Sukces!



Spis treści

RECENZJE – FILMY I SERIALE

Władcy Wszechświata.....	4
Obsesja.....	6
W cudzej skórze.....	7
Mandalorian i Groggu.....	8
Among Us.....	10

RECENZJE – GRY

Wilderfeast.....	12
Bad End Theater.....	16
Heroes of Might and Magic: Olden Era – wczesny dostęp.....	18

RECENZJE – LITERATURA

Zaplątana.....	26
Podziemne Królestwo.....	27
To był nasz dom.....	28
Dlaczego ryby nie istnieją.....	30
To królestwo mnie nie zabije.....	32

PUBLICYSTYKA

Genshin Meet 2026.....	34
Konwencja w RPG.....	36

TEMAT NUMERU

The Amazing Digital Circus.....	40
Poco.....	42
Cyrkowa Szybka Piątka.....	44

Naczelną czasopisma i szef działu DTP: Lailyren
Szef działu korekty: Solaris
Szef działu redakcyjnego: Ghattorr
Redaktorzy: Hefajstos, Malvagio, Samael & Mimik, Jelonek, rain
Korekta: Magda B, Middy 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!

Wpadamy z opóźnieniem, ale tak to już niefortunnie bywa z hobbystycznymi projektami – problem tu, problem tam, kto za darmo nad e-zinem pracował, ten w cyrku się nie śmieje... I akurat mamy kilka słów do powiedzenia o cyrkach. Przede wszystkim o takim jednym cyfrowym, który zaczynał jako dostępna za darmo animacja w internecie, a skończył w kinach.

Poza tym mamy sporo do wyboru dla fanów romantasy – zarówno złego („Podziemne królestwo”), jak i dobrego („To królestwo mnie nie zabije”). Do tego oczywiście przegląd ostatnich premier kinowych, w tym najnowszy wytwór gwiazdnowojenny („Mandalorian i Grog”), nostalgiczny („Władcy wszechświata”) czy horrorowy („Obsesja”). Jak ktoś woli gry, to mamy zarówno taką na komputery – i to nie byle jaką, bo najnowszą odsłonę serii „Heroes of Might & Magic” – jak i papierową – „Wilderfeast”, czyli RPG o ekologii, polowaniach i jedzeniu.

Przypominamy też o festiwalu fantastyki i gier bez prądu – Bazyliszek (Warszawa, 10–12.07), na który gorąco zapraszamy.

Koniecznierzucie 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.

Miłej lektury!

~Ghatorr & Lailyren

Okładka została wykonana przez
Gość Michalik z dedykacją do tego numeru ♥
Socjale artystki znajdziecie na [stronie 29](#).

Źródło grafiki tła dla stron: [5](#), [6](#), [11](#), [20-23](#).
Źródło grafik dla stron: [12-15](#), [40-41](#).

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

Nasza strona
>klik<

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



WŁADCY
WSZECHŚWIATA

Fabulous Simple Movie

LATA osiemdziesiąte pełne są niezwykle prząsnych serii i tytułów, które na stałe zapisały się w popkulturze. I nie ma co się dziwić, wszak oferowały prosty i przyjemny świat, z mocnym podziałem na dobro i zło oraz masę szalonych przygód. A że wszystko to było pretekstem do sprzedaży zabawek? A kogóż to obchodzi!

~Hefajstos

Jedną z takich francyz są „Władcy Wszechświata”, potocznie nazywani „He-Manem” – od pseudonimu głównego bohatera serii. Odziany w futrzaste gatki i dzierżący mityczny Miecz Mocy wojak chronił ukochanej Eternii przed zakusami okrutnego Szkieletora i jego bandy złoczyńców. Przy okazji prezentując dzieciakom morał na koniec łupanki – bo czemu i nie.

I said „Hey, a-what’s going on?”

Eternos, stolica pełnej cudów magicznych i technologicznych krainy Eternii, w której żyje młody książę Adam. Szkoląc się pod surowym okiem Duncana (Idris Elba), królewskiego zbrojmistrza i jego córki Teeli, próbuje sprostać oczekiwaniom ojca – króla Randora. Sielanka nie trwa jednak długo, albowiem złowrogi Szkieletor (Jared Leto) najeżdża wraz ze swoją armią Eternos w poszukiwaniu Miecza Mocy.

W obliczu śmiertelnego zagrożenia królowa Marlena wraz z Czarodziejką (Morena Baccarin) z Posępnego Czerepu wysyłają chłopca i oręż na Ziemię, by tam zachował życie. Młodziak jednak chwyt ma mizerny, toteż gubi miecz i ląduje w Oklahomie. Piętnaście lat później dorosły już Adam (Nicholas Galitzine) nie ustaje w poszukiwaniach drogi do domu. Sytuację zmienia tajemniczy SMS, który prowadzi go do broni i tym samym ukochanej Eternii. Nic jednak nie jest takie samo, Adam więc będzie musiał odnaleźć w sobie siłę, by naprawić szkody.



Fabula nowej wersji „Władców Wszechświata” to typowa hollywoodzka sztampa, która z radością odhacza kolejne wyświechtane schematy gatunku. I wyjątkowo to tutaj nie razi, wszak mówimy o bohaterze nazywającym się dosłownie „He-Manem”. Autorzy podchodzą do materiału źródłowego z ogromnymi pokładami luzu, ale równocześnie z sercem, co w efekcie daje wyborny letni popcorniak.

I have the power (but not the box-office)

Produkcja cieszy oczy kolorami i sporą ilością praktycznych efektów (które dobrze współpracują z CGI). Dzięki temu bohaterowie i złoczyńcy wyglądają jak wyciągnięci żywcem z kreskówki, jednocześnie prezentując przy tym wysoką jakość. Dość powiedzieć, że Trap Jaw wygląda jak rasywy złoś, Moss-Man składa się z mchu, a czacha Szkieletora zachowuje się jak żywa.



Szkieletor zresztą zasługuje tu na osobne brawa, bo jest po prostu fenomenalny. Balansując na granicy grozy i przerysowania, idealnie wpisuje się w ramy świata „Władców Wszechświata”. I choć można się czepiać, że zamiast skrzeczeć mówi niskim głosem, to uznać trzeba – Leto dowiózł. Z reszty aktorów pochwalić można w zasadzie Galitzine, bo jego Adam jest naprawdę klawym gościem i Idrisa Elbę (za bycie Idrisem Elbą).

Szkoda więc, że film miał swoją premierę w czerwcu, kompletnie przegrywając z mocną letnią ramówką. To przekłada się na dość mizerne zarobki (w połowie czerwca oscylując w okolicach połowy budżetu), co zaś w efekcie może pogrzebać szanse na sequele i spin-offy. A szkoda, bo takich luzaczków popcorniaków nam potrzeba. **Ave i z Mocą!**



OBSESSION

Love me, love me! Say that you love me!

KAŻDY z nas ma marzenia. Małe czy duże, realne lub też kompletnie odjechane – pragnienie by się spełniło jest silne. Zdarza się, że Wszechświat daje nam to czego chcemy, ku naszej radości. Nie zawsze jednak jest to błogosławieństwem.

~Hefajstos

Kino grozy ubóstwia ten schemat – małe łapki, wredne dżiny, zasady równowagi, piekielni przedstawiciele. Za każdym życzeniem kryje się spora (często wręcz niesprawiedliwa) cena. A co, gdyby życzenia nie niosły za sobą żadnej konsekwencji? No chyba że to, czego pragniemy, jest niemoralne, niemożliwe lub też wbrew naturze. O czym w swoim (nie do końca) debiucie opowiada Curry Barker.

Your will(ow), my command

Bear (Michael Johnston) pracuje w sklepie muzycznym. Zahukany i nieco wycofany podkochuje się w koleżance Nikki (Inde Navarrette), która zdaje się nie odwzajemniać tego uczucia. Załamany mężczyzna używa więc kupionej w sklepie z cudami zabawki z życzeniem pragnąc by kobieta pokochała go najbardziej na świecie. Dostaje czego chce, szybko jednak okazuje się że granica między miłością a obsesją jest niezwykle cienka.

To, co wyróżnia „Obsesję”, to podejście do tematu. Poskładana z klasycznych zagrań gatunku odpowiednio je formuje, nieustannie bawiąc się z widzem. To w połączeniu z bohaterami, którzy nie są tylko kolejnymi horrorowymi stereotypami daje nam prosty acz emocjonalny rollercoaster. Jest to widocznie zwłaszcza w końcowym akcie – gwarantuję, że będziecie siedzieć jak na szpilkach.

Bear with me

Spora zasługa w sukcesie filmu leży również po stronie aktorów. Johnston jako Bear wypada autentycznie – z początku mu trochę współczujemy, z czasem jednak nasze nastawienie mocno się zmienia. Show kradnie jednak Navarrette – horror z jej strony jest autentyczny, wręcz namacalny. Umiejętnie balansuje na granicy komedii i makabry, wykorzystując przy tym głos i mimikę.

Cóż więc mogę rzec – fani kina grozy seans mają już pewnie dawno za sobą, resztę więc zachęcam na wyprawę do kina. Zwłaszcza że poza wyśmienitym seansem czekać na Was będzie też klimatyzacja. A tych dwóch rzeczy obecnie nam potrzeba. **Ave!**

SWAPPED

Ty druha w sobie masz

PUNKT widzenia zależy od punktu siedzenia – prawda to niemal tak stara jak świat. Naturalnie więc, by zrozumieć cudzą perspektywę i poszerzyć własne horyzonty, musimy wejść w cudze buty. Rzecz to niełatwa, zwłaszcza gdy jesteś tylko małym ssakiem.

~Hefajstos

Z pomocą przychodzi kino, które niezliczoną wręcz ilość razy podejmowało taką tematykę. Prym wiodą tu animacje, przykładowo „W cudzej skórze” (oryginalny tytuł „Swapped”) od studia Skydance Animation, które to możecie kojarzyć z takich produkcji, jak „Łut szczęścia” czy „Zakłęci”. I jest to lekcja, której zdecydowanie warto poświęcić czas – merytorycznie i wizualnie Was wynagrodzi.

Moja racja jest najmniejsza!

Ollie (Michael B. Jordan) to Pookoo, quokopodobny stworek zamieszkujący małą wyspę. Ciekawy świata i z naukową żylką doprowadził w dzieciństwie to tragedii – pomagając pisklakowi papugowatych Javanów w otwarciu lokalnych orzechów uruchomił ciąg zdarzeń, który zepchnął jego rasę pod ziemię i skazał na głód.

Próbując znaleźć rozwiązanie problemu i tym samym ratunek dla pobratymców, Ollie wpada

do groty, gdzie natrafia na magiczne nasionko – pozostałość po mistycznej rasie Dzo. Dotykając go zmienia się w Javana, przez co musi opuścić stado. W nowej postaci nawiązuje kontakt z Ivy (Juno Temple), przedstawicielką tej ptasiej rasy. Z pomocą jej i pewnej samotnej ryby udaje się na poszukiwanie kolejnych nasionek, które pozwolą mu odzyskać dawny wygląd i tym samym dom.

Życiowa lekcja jest podana tutaj bez łopatologii, z ogromnym serduchem i dobrze wyważonym humorem. Twórcy nie silili się na popkulturalne nawiązania – dzięki temu animacja nie tylko zyskuje na lekkości, ale jednocześnie dłużej pozostanie aktualna (no bo kogo jeszcze dzisiaj bawią nawiązania do „Matrixa” czy celebrytów?).

Dzieci się czegoś dowie–Dzo

Wszystko to zamknięte w miłej dla oka formie, ze świetnymi designami postaci. Każdy zwierzak jest tu swego rodzaju hybrydą fauny i flory, mając dzięki temu konkretne i sensowne miejsce w ekosystemie. Aż szkoda, że „Swapped” nie trafiło u nas do szerszej dystrybucji kinowej. To druga w ostatnim czasie animacyjna perła (zaraz po „KPop Demon Hunters”), dla której warto rozważyć subskrypcję. No, przynajmniej na ten jeden miesiąc. *Ave!*





GWIEZDNE WOJNY

MANDALORIAN 'GROGU

GALAKTYCZNE SPEKTRUM
TATUSIÓW

DAWNO, dawno temu, w odległych Stanach Zjednoczonych Ameryki pewien młody człowiek o imieniu George Lucas stworzył oparty o tradycyjny schemat film o wdzięcznym tytule „Gwiezdne Wojny”. I zapewne nawet androidy nie śniły o tym, jaka marka z tego wyrośnie i jaki wpływ będzie miała na popkulturę.

~Hefajstos

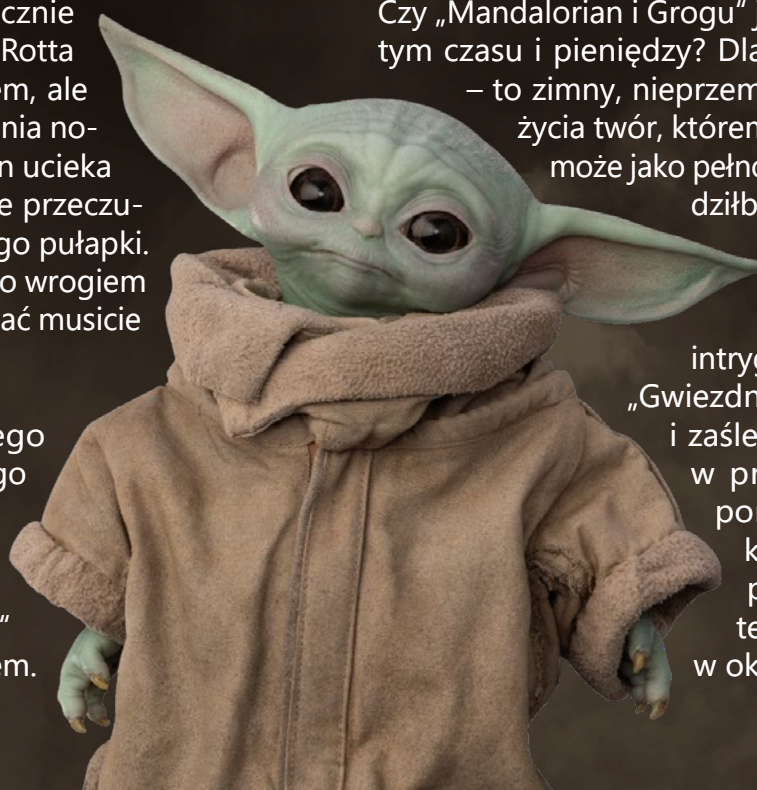
A jednak, dziś „Star Wars” jest wpisane w naszą rzeczywistość równie mocno, co Coca-Cola, adidas czy Disney (który to od dobrych czterdziestu lat ma w swoich mysich łapkach franczyzę Lucasa). Filmy, gry, książki i komiksy, planszówki oraz RPGi, a także seriale – zarówno animowane, jak i aktorskie. Jest w czym wybierać, jest czym się zachwycać i na co narzekać. Sztandarowym przykładem będzie tu pierwsze aktorskie show, czyli „Mandalorian” Jona Favreau, które doczekało się aż trzech sezonów i filmu.

Love it or hate it, Baby!

Po odzyskaniu statusu Mandaloriana, łowca nagród Din Djarin (Pedro Pascal) żyje spokojnie wraz z przybranym synem Grogu, wykonując zlecenia Nowej Republiki. Jego kolejnym zadaniem jest odnalezienie Dowódcy Coina, tajemniczej figury Imperium będącej w posiadaniu niezwykle cennych informacji. W całej galaktyce niewielu zna jego tożsamość, poza Bliźniętami – następcami Jabby z tej samej rasy Huttów. Ci oferują pomoc, w zamian za odnalezienie Rotty – syna Jabby przetrzymywanego na księżycu Shakari.

Sytuacja jest jednak znacznie bardziej skomplikowana. Rotta nie tylko nie jest więźniem, ale wręcz odmawia opuszczenia nowego domu. Mandalorian ucieka się więc do podstępów, nie przecuwając zastawionej na niego pułapki. Kto jest przyjacielem, a kto wrogiem w całej tej kabale przekonać musicie się jednak sami.

Fani serialu wiedzą, czego się spodziewać – kolejnego sezonu w mocno skondensowanej wersji. Ani przez chwilę nie czuć, by „Mandalorian i Grog” byli pełnoprawnym filmem.



Wpływa to zarówno na dynamikę oraz akcję (jest dość nużąco przez większość czasu), jak i prowadzenie intrygi (wątki rozwiązywane są pokracznie i na szybko, nie pozwalając na domysły). Ba, w pewnym momencie dostajemy spory segment samego Grogu – błogosławieństwo, jeżeli uważacie go za słodziaka, tortura, jeżeli kompletnie Wam nie leży ta postać.

Pedro Pedro Pedro, Pedro–Pe...

Aktorsko produkcja niezbyt się broni – większość postaci po prostu jest, rzucając dość sztampowymi (choć nie tak bolesnymi, jak w prequelach) dialogami. Pedro Pascal od początku nie leżał mi w tej roli i tu nie ma żadnej poprawy – grając głównie głosem nie jest w stanie udźwignąć swojej postaci. Przewijające się czasem postaci z innych serii to miły gest dla fanów, Sigourney Weaver to Sigourney Weaver, zaś na Rottę kompletnie nie ma pomysłu.

Wizualnie to ten sam taśmowy produkt spod znaku Wielkiej Myszki – ładny, schludny, korporacyjnie chłodny. Żadne z miejsc i żadna z postaci (może poza łowcą Embo) nie zapada tu w pamięć. „The Last Jedi” wizualnie wciąż pozostaje o kilka parseków przed konkurencją. Muzycznie jest interesująco, choć irytująco – zwłaszcza z synthem na Shakari. Generalnie cała ścieżka dźwiękowa brzmi, jak z zupełnie innego, bliższego „Łowcy Androidów” filmu.

Is this the way?

Czy „Mandalorian i Grog” jest więc filmem wartym czasu i pieniędzy? Dla mnie osobiście nie – to zimny, nieprzemyślany i pozbawiony życia twór, któremu brakuje mocy. Być może jako pełnoprawny sezon sprawdziłby się lepiej, być może kolejne porwanie Rotty nie jest dobrym załącznikiem na intrygę. A może po prostu „Gwiezdne Wojny” są gnuśne i zaślepione, jak Rada Jedi w prequelach – czyżby pora na kolejną czystkę? Czas pokaże, choć podchodziłbym do tego na chłodno – tak w okolicach Hoth. **Ave!**

WE'RE NOT DEAD



AMONG US

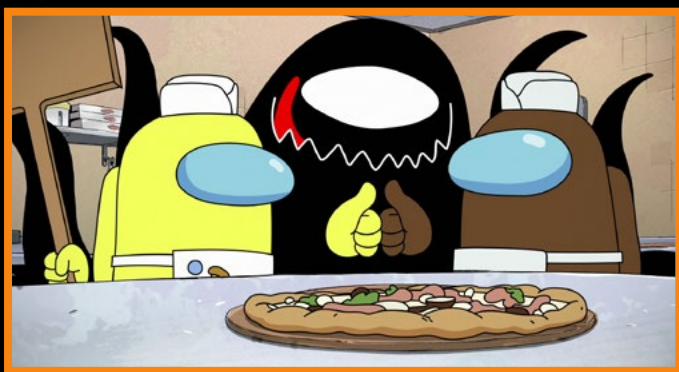
TO NIE JEST PIES!

ZWYKLE w życiu dostajemy nieprzyjemne niespodzianki. Rzadko zdarza się, że niespodziewany prezent jest przemyślany, spójny i po prostu dobry. Do tych przypadków możemy zaliczyć nową ekranizację gry – „Among Us”.

~SoulsTornado

O tej grze słyszał pewnie każdy, kto przetrwał rok 2020. Prosty pomysł, w dużej mierze przypominający film „The Thing” (a właściwie opowiadanie „Who Goes There?”), gdzie w drużynie kryją się kosmiczni naśladowcy, którzy próbują jednocześnie wtopić się w tło i zlikwidować ludzką część drużyny. Jednak mamy 2026, nie 2020. Memiczna siła tytułu opadła, gra popadła w niełaskę czasu nawet bez „pomocy” studia Paramount, które przesiedziało na tytule prawie 2 lata – serial był gotowy do emisji w 2024 roku. Produkcja praktycznie nie miała reklamy, dowiedziałem się o jej wypuszczeniu z losowych wątków w internecie. Na papierze to się nie mogło udać. Czy ściągnięcie do produkcji Owena Dennisa, człowieka, który stał za stworzeniem „Infinity Train”, pomogło ożywić trupa? No... tak, zdecydowanie.

Spotykamy załogę na statku Skeld. Misja – przetransportować ładunek Ore+ (paliwa) z asteroidy do bazy Industria. Dołączamy do misji razem z Białym, który wygrał los na lot w kosmos w szampanie, i Zielonym, który dostał się na statek dzięki zrzutce całej jego wioski. Każdy napotkany członek załogi ma swoje zadanie, a nowe nabytki są tylko darmowymi stażystami na pokładzie. Sytuacja jednak zmienia się, kiedy załoga odizolowanego statku zaczyna ginąć jeden po drugim na skutek tajemniczych morderstw...



Zacznijmy od załogi. Jeśli kojarzycie grę, wiecie pewnie, jak ona wygląda – ludziki bez twarzy, które można narysować jednym pociągnięciem ołówka. Serial nawet z tego potrafi wyciągnąć całą gamę emocji – pomimo bardzo ograniczonego pola manewru, mimika postaci jest rozbudowana do

granic możliwości. Dodatkowo, każda postać ma własną tożsamość i charakter – pomagają w tym głosy zarówno renomowanych aktorów głosowych, jak i dużych gwiazd Hollywood, którym ewidentnie nie płacono za godzinę w tych rolach. W podstawowej wersji gry może każdy jest jednakowy, ale nie tutaj. Poznajemy wszystkich bohaterów, a potem patrzymy, jak po kolei kończą swój żywot. Jest to dobry moment na wtręt – chociaż serial według oceny powinien być przyjazny dzieciom, nie jest. Jest pełny juchy i nawiązań, które nieletnim przelecą nad głową, więc nie zostawiajcie przedszkolaków przed telewizorem.



Przynajmniej nie samych, bo ominie Was sporo dobrej zabawy. Duża część sezonu jest pełna żartów, z których zdarzyło mi się zaśmiać w głos. Humor jest wyważony i w dużej części trafiony. Sytuacja jednak zmienia się z biegiem czasu – z padającymi trupami atmosfera gęstnieje i staje się coraz bardziej poważna. Razem z rozwijającą się zagadką, kto stoi za zbrodniami na statku, powoli przechodzimy ze zwyczajowej gry w „Among Us” z kolegami do sytuacji wyjętej prosto z „Obcego” albo ze wspomnianego „The Thing”, gdzie wiara w drugą osobę może skończyć się nagłym zgonem. Podziwiam twórców, którzy jednocześnie potrafili przenieść klimat gry na duży ekran oraz połączyć gładko żart i powagę, a także wtrącić liczne nawiązania do samego materiału źródłowego i innych produkcji.

Co mogę więcej napisać? Nie wierzyłem, że ta ekranizacja będzie dobra. W głębi serca nie chciałem, żeby była dobra – w 9 na 10 przypadków byłaby to pomielona kilkukrotnie papka bez śladu pierwowzoru, napędzana kapitalizmem (z którego swoją drogą serial też żartuje). Ale trafiliśmy w ten jeden przypadek, gdzie „Among Us” jest naprawdę dobry. W świetle opóźnienia emisji nie spodziewałbym się kolejnego sezonu, ale myślę, że serial go nie potrzebuje – został idealnie domknięty. Spróbujcie go znaleźć w internecie, choć na razie nie jest to łatwe. Wbrew sobie muszę go polecić.

MOŻE i „Delicious in Dungeon” nie było pierwszym dziełem, w którym mordercze potwory kończyły na talerzu, ale swoją jakością i popularnością przetarło szlak dla fantastycznej fikcji okołokulinarnej. W końcu co jest lepszego od porządnej, moralnie czystej walki, wspaniałego triumfu i porządnego posiłku z rodziną i/lub przyjaciółmi?

~Ghatorr

W Jedynym Łądzie źle się dzieje. Ludzka cywilizacja dopiero co przeszła przez swoją drugą już apokalipsę, a tu trzeba radzić sobie zarówno z jej efektami – olbrzymimi potworami, które mogą popaść w morderczy szal – jak i ze złowrogim kartelem handlowym, który w imię postępu znowu psuje ekologię planety. Na drodze zarówno jednym, jak i drugim (choć z naciskiem na oszalałe potwory) stają żercy – bardzo bojowi kucharze, myśliwi i konserwatorzy natury w jednym, którzy są w stanie przejmować zdolności spożytych stworzeń. To właśnie w nich wcielają się gracze w tym systemie RPG od Horrible Guild, włoskiej grupy odpowiedzialnej między innymi za „Vileborn” czy „One More Quest” – wyrazistych i interesujących tytułów.

Podręcznik do recenzji otrzymaliśmy za darmo od polskiego wydawcy „Wilderfeast” – Kensumi.

Zamierzchłe czasy przed śniadaniem

Zanim przejdę do kwestii bardziej mechanicznych, koniecznie muszę wspomnieć, jak dalece zintegrowano przedstawiony świat i motywy gry – na początku myślałem, że będzie to coś bardziej zbliżonego do „Delicious in Dungeon”, ale nie doceniłem Horrible Guild. Wspomniany serial przedstawiał dość typowe uniwersum fantasy, a kulinarne tematy wynikały przede wszystkim z zafiksowania głównych bohaterów. W „Wilderfeast” pod gotowanie i jedzenie potworów skrojono planetę, mechanikę i estetykę..

Historia świata sięga tysiące lat wstecz, do momentu przybycia ludzi do Jedynego Łądu – w olbrzymim, latającym mieście, które przebiło się przez chmury i wylądowało na biegunie północnym. Tak, drodzy czytelnicy, wszystko zaczyna się jak porządne sci-fi o kolonizacji obcego świata – i początkowo ludzie całkiem niezle

sobie radzą, tworząc między innymi cudowną sieć transportową czy samonaprawiający się metal... aż do momentu odkrycia, że dzielą planetę z czymś wielkim, złym i głodnym, co budzi się raz na rurski rok, by jeść wszystko dookoła, aż do stopnia katastrofy ekologicznej.



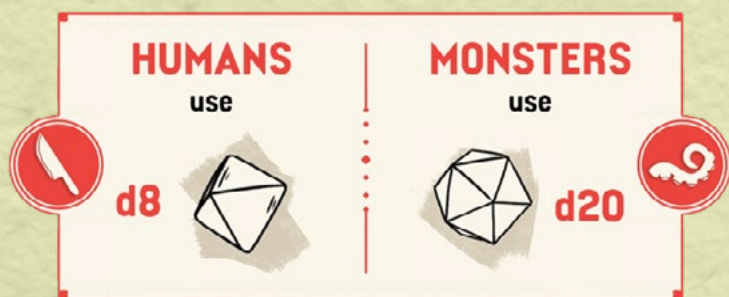
Wszelkie cuda technologiczne nie przydały się w walce z Zielonym Głodem, który pewnie by pożarł ludzką cywilizację i poszedł się zdrzemnąć, gdyby nie grupa bohaterów, która się dogadała z potworem – w zamian za dokarmianie miał ich zostawić w spokoju.

Szczęśliwi ocaleni stworzyli kilka królestw, które poświęcały się jednemu celowi – produkcji jedzenia. Niestety, te państewka po jakimś czasie podupadły, przez co Zielony Głód postanowił dokończyć, co kiedyś zaczął, ale tym razem udało się go powstrzymać, poświęcając latające miasto ludzkości – co prawda cywilizacja się znowu załamała, potwory rozpanoszyły się po świecie, a Zielony Głód przed śmiercią najwyraźniej doprowadził do powstania epidemii szalu... ale ludzkość znowu przetrwała.

Tak więc oto nasi żercy wywodzą się z ludów, których przodkowie harowali na olbrzymich plantacjach, posługują się starożytnymi narzędziami kucharskimi stworzonymi z cudownego metalu, fauna, na którą polują to potomkowie zwierząt hodowlanych, a do tego rozwijają się, jedząc mięso potworów opętanych szalem. Wszystko się zamyka koło jedzenia. Tutaj zasada „jesteś tym, co jesz” działa dosłownie – choć przy większości posiłków zmiany są umiarkowane i/lub tymczasowe. Tylko nasi bohaterowie i ich koledzy po fachu wiedzą, jak gotować monstra przesiąknięte dziwnymi właściwościami Zielonego Głodu, które pozwalają im zmieniać się na stałe.



Nie będę ukrywał, że kolonizacje obcych planet i opowieści o dostosowywaniu się do nich to temat, który bardzo lubię (aż nabrałem ochoty na powtórkę „Siedmiu światów Hain” Le Guin), a tu do tego przedstawiono go w interesujący sposób. To, co opisałem wyżej, to zaledwie próbka settingu – każde miejsce na mapie, lud czy kartka z bestiariusza ma solidną porcję tekstu. Oddzielenie mechaniki od historii jest w wypadku „Wilderfeast” trudne. Szczególnie elegancko wychodzi to przy opisach potworów – ich statystyki i instrukcje, jak mistrz gry ma nimi sterować, są wyjaśnione w kontekście ich trybu życia, zwyczajów przy polowaniu i tak dalej.



Kości bywają potworne

Mechanicznie system opiera się przede wszystkim o stare, dobre kości sześciennie – przy dowolnym teście wybieramy, jak nasz żerca podchodzi do danego problemu (finezjnie, z rozważą, a może spróbuje przebić głową mur), i rzucamy tyłoma kośćmi, ile mamy punktów w pasującej statystyce. Każda, na której wypadnie 5 lub 6, to sukces. Do tego dorzucamy jeszcze specjalną „kość akcji”, na której wynik, o ile odnieśliśmy chociaż jeden sukces, oznacza, jak dobrze nam poszło. Do tego, jeśli mamy odpowiednie cechy albo mistrz gry uzna, że gracze zasłużyli, można do rzutu dodać przewagę – wtedy również 4 na kości staje się sukcesem – albo niekorzyść – wtedy wyłącznie 6 jest pozytywnym wynikiem.

Tak prosta podstawa stanowi dobry fundament pod dalsze elementy – na przykład sposoby, w jakie można wydawać dodatkowe sukcesy, jak wykorzystywać umiejętności (mianowicie można je dodawać do wyników na kościach – dajmy na to, jeśli próbujemy jak najszybciej kogoś połatać i wypadnie nam na kości czwórka, a mamy 1 punkt w leczeniu, to możemy podbić wynik na kości i osiągnąć sukces)... czy, co uważam za najbardziej interesujący pomysł, wybór rodzaju „kości akcji”. Jeśli przy danej czynności nasz żerca wykorzystuje tylko swoje ludzkie zdolności, to rzucamy kością ośmiościenną, ale jeżeli postanowi skorzystać z ja-

kiejś zdolności przejętej od zjedzonego stworzenia, to kosztem jednej kości sześciennej „kość akcji” zmienia się w kość dwudziestościenną. Mamy mniejszą szansę na sukces – ale za to jego efekty mogą być o wiele lepsze.

Boso przez Jedyny Łąd

Całość rozgrywki została rozbita na cztery główne fazy – podróżowanie, walkę, ucztę i odpoczynek. Wszystkie mają swoje własne, proste zasady, przyjemniające kolejne polowania. Wędrowniki opierają się przede wszystkim o mapy (liczne w opisie świata) – za każdym razem, gdy gracze wyruszą upolować kolejnego opętanego szaleńca potwora lub wypełnić inne zlecenie, ich postacie będą zwiedzać szereg barwnych miejsc, mierzyć się z lokalnymi wyzwaniem czy zbierać składniki na jedzonko. To nie to samo, co faza ucztę – przy podróżowaniu to „tylko” robienie przekąsek i zwykłych posiłków, wpływających tymczasowo na statystyki postaci. To na mapie też gracze będą śledzić oszalałe potwory – i w ich najlepszym interesie jest, by to oni znaleźli je, a nie na odwrót.

Bardzo ciekawym elementem, idealnie pasującym do tematyki, jest obecność społeczności na mapach. Pod tym terminem kryje się wszystko – od wiosek po stada zwierząt. Każde z nich ma współczynnik zdrowia, który może spadać lub rosnąć w związku z działaniami w trakcie gry. Jeśli jakaś katastrofa sprowadzi zagładę na taką grupę, to nie dość, że znikną, to jeszcze prowadzi to do spadku poziomu harmonii – bardzo ważnego dla naszych żerców współczynnika oznaczającego, jak dobrze żyją ze światem dookoła nich. Niższa harmonia przekłada się na osłabienie niektórych zdolności albo nawet konieczność rzucania wszystkich rzutów z niekorzyścią.

Sekretny składnik to przemoc i miłość

Sama walka jest szybka i brutalna. Z reguły toczy się między grupą żerców i jednym potworem, ale ta przewaga liczebna nie oznacza, że będzie łatwo. Nie dość, że monstra mają dostęp do zdolności, których postacie graczy nie będą posiadać (choćby



z tej przyczyny, że są o wiele mniejsze), to jeszcze posiadają części ciała dające dodatkowe bonusy. Z dobrych wieści – gracze mogą w nie celować, by zredukować zdolności bojowe przeciwnika. Sama walka toczy się na abstrakcyjnej planszy, na której ważny jest tylko dystans żercy od potwora i ewentualnie typ otoczenia – z reguły będzie to po prostu łąd, ale niektórzy przeciwnicy mogą latać, pływać czy nawet drążyć tunele. Walka toczy się tak długo, aż któraś ze stron straci tyle wytrzymałości, że padnie, albo ucieknie.

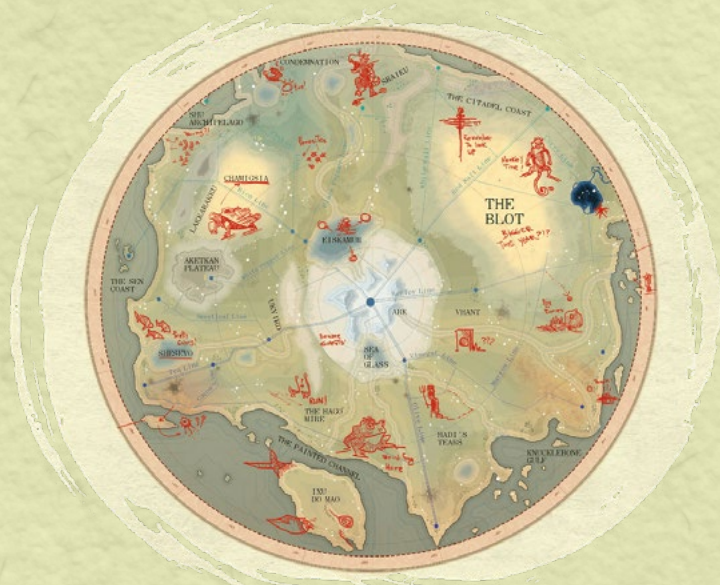
Gdy przeciwnik już padnie, zaczyna się uczta – de facto stanowi fabularyzowaną scenę rozwoju postaci. Gracze mogą opisać, jak ich postacie przygotowują posiłek, co konkretnie gotują, jak będą wspominać daną wyprawę i tak dalej, a za każdy taki opis dostają prawo do zadania pytania o jedzonego stworka. Jest to o tyle ważne, że po posiłku można rozwinąć swoje statystyki, umiejętności albo cechy, o ile potwór je posiadał – zjedzenie drapieżnika z kolcem jadowym lub skrzydłami może dać takowe żercy. Ewentualnie można też rozdać jedzenie którejś ze społeczności, by odzyskała utracone zdrowie.

Faza odpoczynku to już po prostu leczenie, ćwiczenia, przygotowywanie się do kolejnej wyprawy... lub praca nad jakimś ważnym projektem, na przykład dbaniem o lokalne potwory (takie bez szau), ludzkie społeczności czy opiekowanie się małymi, osieroconymi monstrami. Kto by nie chciał dbać o własne pisklę niby-dinozaura?

Twój własny Jedyny Łąd

Gra zapewnia wszystko, co jest potrzebne do zabawy – kilkadziesiąt potworów, cztery spore krainy do zwiedzania, dopieszczane fazy rozgrywki – ale jakby komuś było mało, dołączono też poradniki, jak dodać własne elementy. Nowe narzędzia kucharskie, których żercy mogą używać jako broni, dodatkowe potwory, własne mapki, dodatkowe zasady walki z więcej niż jednym potworem naraz czy nawet z ludzkimi przeciwnikami – wszystko jest w zasięgu ręki odpowiednio kreatywnego mistrza gry.

Bardzo mnie cieszy też, że twórcy dorzucili do pod-



ręcznika aż cztery przykładowe polowania, układające się w ciekawą fabularną całość – nie dość, że mistrzowie gry mają dzięki temu ułatwiony start, to jeszcze dobrze wprowadzają w klimat tego niezwykłego świata. Dobrze też pokazują, że ostatecznym celem przygód w „Wilderfeastie” nie musi być tylko walka z oszalałymi potworami – nie dość, że punktem startowym jest prośba z uczelni wyższej o pomoc w badaniach, to jeszcze szybko stawką staje się przywrócenie światu wymierającego gatunku. Jak już mowa o pomaganiu mistrzowi gry, to muszę wspomnieć też o ładnej rozpisce wszelkich ważnych elementów mechaniki na końcu podręcznika – jak czegoś się zapomni, to nie trzeba na szybko szukać zasad, wystarczy zerknąć do aneksu.

Na kilka słów zasługuje też oprawa podręcznika – jest przepiękna. Liczne, kolorowe ilustracje wprowadzają w klimat, każdy potwór czy miejsce ma swój własny obrazek, a do tego całość pozostaje dalej schludna i estetyczna. Wszystko, co ważne, jest pogrubione, wrzucone do ramek, pokolorowane i tak dalej, więc ważne informacje nigdy się nie gubią, nawet w gąszczu notatek o świecie. Szczególnie przypadł mi do gustu bestiariusz – na każdego potwora przypada jedna strona fabularyzowanego opisu oraz jedna strona ze statystykami i mechanikami – i przykłady potraw.

Otwierałem podręcznik, oczekując prostej, przyjemnej gry skupionej na polowaniach – i dostałem to plus bogaty, interesujący świat, sporo dodatkowych możliwości, wiele opcji tworzenia i rozwoju postaci, i to wszystko w eleganckim, estetycznym wydaniu. Serdecznie polecam, a nuż zasmakujecie w tym uniwersum... a do kolejnego numeru trafi artykuł o mini-kampanii „Wilderfeast”, jaką rozegramy.



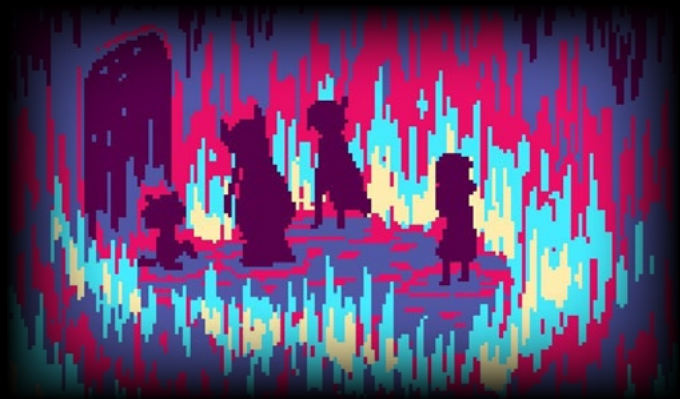
BAD END THEATER

BOHATER, dama w opalach, władczyni demonów i jeden z jej podwładnych. Krótka, kilkuminutowa historia z paroma wyborami, która zawsze kończy się tragicznie.

Ta niepozorna gra ma jednak do zaoferowania więcej, niż może się wydawać.

~Jelonek

Teatr Złych Zakończeń przedstawia nam ponad czterdzieści wersji tej samej historii, z czego każda kończy się gorzej od poprzedniej. Sam gameplay jest prosty – możesz wybrać perspektywę jednego z czterech protagonistów, podejmujesz kilka decyzji i po paru minutach niezmiennie otrzymujesz złe zakończenie. Sama historia przekazywana jest w tradycyjnej formie visual novelki. Z czasem otrzymujesz opcję, by wybrać cechy charakteru pozostałych postaci, dzięki którym historia rozwija się w inny sposób... Ale zawsze kończy się tragicznie. Jak sam tytuł głosi, jest to teatr – postaci odgrywają swoje role i są ich do pewnego stopnia świadome.



Delikatne łamanie czwartej ściany przejawia się chociażby w pewności młodej panienki, że musi być porwana przez władczynię demonów, ponieważ jest to jej przeznaczenie. Znicierpliwiona, sama wybiera się do jej zamku, a po drodze spotyka jednego z jej podwładnych. Do historii dołącza bohater, który, w zależności od wyborów gracza, zabija demony lub próbuje dyplomatycznie zapobiec rozlewowi krwi.



W zamku natomiast powstaje konspiracja, która ma na celu obalenie obecnej władczyni... Która, swoją drogą, nigdy nie planowała porwać panienki. Ale kiedy ta już do niej przyjdzie, może chcieć zatrzymać ją dla siebie. Jak na tak krótką historię, jest bardzo wiele rzeczy, które mogą pójść nie tak. A Teatr Złych Zakończeń każdą z nich wykorzystuje w pełni i nie ma żadnej wersji wydarzeń, w której wszyscy protagoniści ostatecznie są szczęśliwi. W pewnym momencie otrzymasz prawdziwe zakończenie. Takie samo dla wszystkich perspektyw – i, oczywiście, równie tragiczne. Ale to tylko teatr, więc opinia widza liczy się bardziej, niż mogłoby się wydawać. To nie może się tak skończyć, prawda?

Oczywiście, po jakimś czasie historia staje się repetytywna – i tu z ratunkiem przychodzi przycisk „skip”, dzięki któremu możemy obejrzeć tylko te wersje, których jeszcze nie znamy. Po uzyskaniu wszystkich zakończeń dla danej postaci otrzymujemy tajemniczy list od samej autorki tych teatralnych sztuk – Tragedii. I chociaż kusi, by jak najszybciej odblokować wszystkie prawdziwe zakończenia i zobaczyć, co się stanie, z całego serca radzę najpierw zdobyć wszystkie listy. Zignorowanie tego było błędem, o którym dowiedziałem się dopiero po zakończeniu gry. Ukończenie wszystkich scenariuszy pozwala na odkrycie bardzo satysfakcjonującego zakończenia, które ujawnia prawdziwe intencje naszego narratora. Nie mam serca Wam go spoilerować, bo naprawdę warto odkryć je samemu – cała gra powinna zająć nie więcej niż dwie-trzy godziny, ale zapewniam, że zostanie z Wami zdecydowanie dłużej. W pamięć zapada nie tylko prosta, chociaż ostatecznie wzruszająca historia, ale również piękny pixel art, muzyka i bardzo charakterystyczna autoironia. Teatr Złych Zakończeń to świetny przepis na to, by nudny wieczór nabrał kolorów. Tego typu krótkie gry mają niezwykły urok, którego nie można porównać z wielogodzinnymi tasiemcami.



WILDERFEAST

JESTEŚ TYM, CO JESZ



EDYCJA POLSKA

GRA FABULARNA O POTWORNYCH PRZYSMAKACH

WESPRZYJ NA



gamefound



HEROES

OF MIGHT AND MAGIC

OLDEN ERA

Starzy nowi, a może
nowi starzy Bohaterowie

CIAO TUTTI! Któż nad Wisłą nie słyszał o serii „Heroes of Might & Magic”? Zakładałem, że będzie to pytanie retoryczne, aczkolwiek być może przemawia przede mną wiek, ostatnia odsłona miała bowiem premierę 10 lat temu. Dekada absolutnej posuchy, która wystarczyła, żeby przekonać ludzi, że Ubisoft nie zamierza więcej ruszać marki. Tymczasem jednak, pojawiło się światło w tunelu, świecące niczym czerwona, pulsująca gwiazda na nocnym niebie, wieszczące powrót bohaterów... ale czy w glorii chwały? Przekonajmy się, oto moje wrażenia z wczesnego dostępu „Heroes of Might & Magic: Olden Era” studia Unfrozen!

~Malvagio

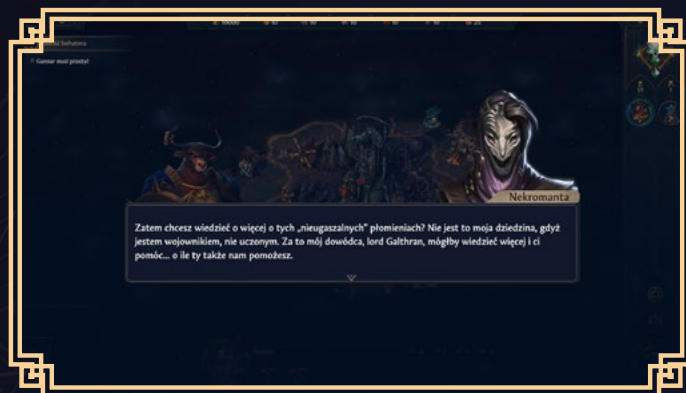
Powrót na stare śmiecie

Dla formalności, „Hirołsi” to seria strategicznych gier turowych, w których, kierując tytułowymi Bohaterami, zbieramy skarby i zasoby, rozwijamy należące do rozmaitych frakcji miasta, a przede wszystkim – tocymy turowe bitwy. Bohaterowie rosną w siłę, zbierając doświadczenie, polepszając swoje statystyki i ucząc się nowych zdolności, czy zaklęć – można więc powiedzieć, że gra posiada lekki rpgowy sznyt. Tak w największym skrócie.



Gra przenosi nas, co ciekawe, z powrotem do „starego uniwersum”, rezygnując ze znanego od części V Ashanu na rzecz świata Enroth. Mówiąc konkretniej, trafiamy na kontynent Jadame, miejsce akcji „Might & Magic VIII: Day of the Destroyer” (dla niewtajemniczonych, „Might & Magic” to naprawdę stara seria gier cRPG; „Hirołsi” są tak naprawdę jej spin-offem, który zyskał o wiele większą popularność... z czego wyrosło później kilka problemów, ale na tym zakończę dygresję), co wydaje się dobrym kompromisem między nostalgią względem „świata sprzed Ubi”, a jednocześnie daniem twórcom odpowiednio dużo miejsca do swobodnego działania i przeprowa-

dzenia kilku naprawdę śmiałych eksperymentów. Pojawiają się więc nie tylko frakcje niewidziane w serii nigdy wcześniej, ale też wśród tych znanych da się odczuć powiew świeżości i chęć uniknięcia skostnienia... co jest o tyle zabawne, że najmocniej widać to chyba na przykładzie Nekropolii.



Strony konfliktu

Zaryzykuję stwierdzenie, że frakcje to coś, co tygryski lubią najbardziej, przyjrzyjmy się im zatem bliżej. Na start otrzymaliśmy ich sześć, co wydaje się być dla serii standardem – tak, wiem, że w „Heroes III” było ich osiem, ale to jedyna odsłona (poza pierwszą, gdzie było ich tylko cztery), która się na tym polu wyłamuje. Oczywiście sam wolałbym, żeby zamków było jak najwięcej, w końcu teoretycznie im szerszy wybór, tym lepiej, ale jestem skłonny dać twórcom kredyt zaufania, że ograniczenie do sześciu pozwoli lepiej wszystko zbalansować i nadać stronictwom wyraźną tożsamość. Nie zapominajmy jednak, że od części piątej i wprowadzeniu na stałe umiejętności frakcyjnych, nacisk na ten aspekt został względem poprzednich części z wielokrotnością, przez co tworzenie frakcji stało się trudniejsze.

Kogo zatem poprowadzimy do boju? Oprócz wspomnianej już Nekropolii (tym razem z wampirami na szczycie) otrzymamy również Świątynię (religijni rycerze), Loch (mroczne elfy, które na Jadame są czerwonoskóre), Knieję (tutaj elfów brak, bardziej idzie w stronę fey i duchów natury) oraz najciekawsze w tym zestawieniu (a przy tym też najbardziej kontrowersyjne) Schizmę oraz Rój. Ci pierwsi to elfy, które weszły w kontakt ze stworami, których nie powstydzilby się H.P. Lovecraft i zaczęły przywoływać je do tego świata... skądinąd. Drugi to natomiast chmara poddanych „demonicznemu” (w starym uniwersum cudzysłów wybitnie nieprzypadkowy) wpływowi insektów o umyśle zbiorowym.



W przypadku obu tych frakcji, źródło kontrowersji jest jedno – przekonania, że nie pasują do „Hirośów” i/lub, że czegoś takiego nigdy w serii nie było.

Czy robimy z igły widły?

Chciałbym zauważyć, że gdybyśmy bezwzględnie stosowali się do tego argumentu, nie zobaczylibyśmy w „Heroes III” Inferno, Cytadeli, ani Wrót Żywiołów w dodatku. I że jest to dokładnie powód, dla którego faktycznie nie zobaczyliśmy futurystycznego Forge, które miało stanowić pomost między „Hirośami”, a „Might & Magic”. A skoro diabły z Inferno mogą tak naprawdę być kosmicznymi najeźdźcami toczącymi wojnę z wielką kosmiczną cywilizacją Starożytnych, to dlaczego nie miałyby tu być miejsca dla pomiotów Cthulhu? Czy insektów zdominowanych najpewniej właśnie przez przedstawiciela rzeczonych kosmicznych najeźdźców? Zwłaszcza że twórcy nie wrzucają ich bez ładu i składu, ale starają się zakorzenić ich w już istniejącym lore i wykorzystując do swojego eksperymentu mniej zagospodarowany skrawek uniwersum.



Skoro już przy temacie kontrowersji jesteśmy, przyjrzyjmy się kwestii warstwy wizualnej. „Olden Era” wyraźnie skręca stylistycznie w stronę odśłon bardziej baśniowych z naciskiem na „Heroes II” (które jeszcze nieraz będą w tym tekście przywoły-

wane), co wielu osobom jest nie w smak. I dobrze, są gusta i guściki, a o nich się nie dyskutuje, ale skreślanie gry tylko dlatego, że jest kolorowa i nazywanie jej w związku z tym dziecinną, wydaje mi się grubą przesadą. „Hirośi” nigdy w całej swojej historii, wliczając w to część trzecią, nie byli grą dark fantasy. Czym takim in minus wyróżniają się kociorożce, czy nieumarłe psy w Nekropolii, w uniwersum pełnym wrózek o motylach skrzydełkach, czy jeszcze bardziej motylkowych baśniowych smoków? Gra nie jest mroczna na okrągło, ale staje się taka wtedy, kiedy trzeba, zwróćcie choćby uwagę na jednostkę pierwszego poziomu w Roju, Pasożyta. Niczym headcrab z „Half Life’a” zaczepił się na głowie jakiegoś nieszczęśnika i teraz używa go jako środka transportu i żywą tarczę. Nie nazwałbym tego „grą dla dzieci”.

Co jest widoczne, a co nie

Spotkałem się też z zarzutami jakoby mapa była kompletnie nieczytelna, ale zastanawiam się, na ile to wrażenie wynika po prostu z tego, że jest to nowa gra. I jak w każdej nowej grze, trzeba się najpierw nauczyć, na co zwracać uwagę i co dostrzegać. Jasne, może to być w tej konkretnej części trudniejsze, ale dlatego też „Olden Era” wprowadza wygodne podświetlenie elementów interaktywnych za pomocą skrótu klawiszowego. Ba, można nawet ustawić w opcjach, że będą one podświetlone zawsze. Tak samo jak włączyć wizualizację strefy kontroli oddziałów neutralnych, żeby mieć zawsze pewność, że nie aktywuje się walki, której nie chciało się toczyć. Gra naprawdę wyciąga tu do graczy rękę i uważam to za duży plus. Zwłaszcza, że w odróżnieniu od „Heroes V”, mapa nie jest w pełni trójwymiarowa, co pozwala uniknąć kręcenia kamerą i było, przynajmniej w mojej opinii, o wiele bardziej nieczytelne.

Nie oznacza to, oczywiście, że nie mam żadnych zastrzeżeń, co do wizualizacji. W moim przypadku dotyczą one jednak bardziej szczegółów, niż ogólnego kierunku artystycznego. Nie podobają mi się na przykład ostateczne jednostki Roju, wyglądające jakby żywcem wyjęte ze „Starcrafta”. Ani kawaleria Schizmy, w której



jeździec na ślimakopodobnym stworze wygląda jakby siedział na o wiele zbyt niskim krześle. Nie mam większych zastrzeżeń do ekranów miast, ale nie wydają mi się przy tym szczególnie porywające (może poza Knieją, wejście do niej zawsze zaczyna się ładnym przejściem między porośniętym roślinnością łukiem, wygląda to naprawdę estetycznie). No i w niektórych przypadkach niemal nie sposób dostrzec, w którym miejscu pojawia się budynek, który właśnie wznosimy – szczególnie widoczne... a raczej niewidoczne jest to w wypadku Schizmy, gdzie konstrukcja gubi się w śniegu.



Jaka kampania, wariacie?

Przejdźmy do innego tematu, dobrze? Jako gracz głównie singlowy zainteresowałem się przede wszystkim kampanią; wczesny dostęp na chwilę obecną pozwala rozegrać jej pierwszy akt, na który składa się całkiem pokaźna liczba misji. O głównej fabule nie można jeszcze zbyt wiele powiedzieć, ale wyraźnie będzie ona dotyczyć pojawienia się na niebie dziwnej czerwonej gwiazdy i inwazji sił Roju dowodzonego przez Wążkiego Króla... który

sam jednak wydaje się być jedynie heraldem jeszcze potężniejszej istoty.

Pragnącej zamknąć świat w uścisku swej miłości. Niepokojące, a jednocześnie muszę przyznać, że fascynujące podejście. Pierwszy akt pełni tu rolę... no... właśnie pierwszego aktu większej opowieści, który zarysowuje sytuację i stawia pytania, ale nie udziela jeszcze odpowiedzi.

Choć historia ma ciekawe i solidne podstawy, muszę powiedzieć, że gra niestety na polu kampanii raczej na tę chwilę zawodzi. Przede wszyst-

kim, całkowicie pomija nowe aspekty ekonomiczne (o nich więcej w dalszej części artykułu), miasta generują wyłącznie złoto; oczywiście wyłącza to więc zupełnie badania nad magią podróżną i prawa frakcyjne. Możliwe, że te rzeczy pojawią się w dalszych rozdziałach, ale takie rozwiązanie mogłoby zadziałać, gdybyśmy mieli do czynienia z czymś nie dłuższym niż, powiedzmy, trzy misje. Kampania z jednej strony wydaje się więc być traktowana nieco po macoszemu, ale z drugiej strony nie sprawia wrażenia, jakby twórcy chcieli ją tylko jak najszybciej odbębnić i wrócić do rzeczy, które naprawdę ich interesują. Widać to chociażby w sięgnięciu do rozwiązania niewidzianego w serii od czasów „Heroes II”, mianowicie różnych ścieżek rozwoju kampanii.



Kto się czubi, ten się lubi

Co jest o tyle istotne, że pojawia się również system stosunków między frakcjami, na który wpływać będą nasze działania podczas scenariuszy. Póki co ciężko jednak go tak naprawdę ocenić, nie wydaje się bowiem mieć wielkiego wpływu na grę – ot, w ostatnim scenariuszu okazało się, że moje relacje z Gildią Nekromantów były na tyle dobre, że terytoria Nekropolii oddały się pod mój zarząd powierniczy bez konieczności toczenia walk o siedliska, czy jednostki otrzymywane jako jednorazową nagrodę. Warto trzymać tu jednak rękę na pulsie, mam nadzieję, że na ten system położony zostanie większy nacisk. A, no i to całkiem zabawne, że relacja z Rojem, jako głównym antagonistą, ustawiona jest na -666. Ciekawi mnie, czy twórcy zdecydują się postawić nas w przyszłości przed naprawdę wielkim wyborem rzędu tego pomiędzy Rolandem a Archibaldem w „Heroes II”... pojawiający się w paru misjach postać Wążkiego Króla oferującego dodatkowe wojska w zamian za „otworzenie się na pieśń” mogliby na to wskazywać. Potencjał jest OGROMNY.

Kampania ma jeszcze jeden problem, mianowicie sposób, w jaki jest napisana. Mam wrażenie, że używany język jest miejscami zbyt współczesny, co może wybijać z immersji. Do tego dialogi ogólnie wydają się być bez polotu, choć miłym akcentem jest możliwość wybierania podczas nich różnych wypowiedzi. Oczywiście to zbyt mało, by nagle zacząć nazywać „Olden Erę” taktycznym RPGiem, ale jest to wciąż warta odnotowania nowinka w serii. Szkoda jedynie, że nie pojawiła się w którejś z lepszych narracyjnie części, jak IV czy VI (które to chyba kładły na tę warstwę największy nacisk). Warto jeszcze zaznaczyć, że choć dialogi pomiędzy misjami posiadają dubbing, tak te w ich trakcie ograniczone są do samego tekstu. Czas pokaże, czy coś się w tej materii zmieni.



Ja jestem Anzelm Bohatyrowicz!

To chyba wdzięczne miejsce, by poświęcić chwilę polskiej wersji językowej. Nie jestem pewien na ile wspomniane problemy kampanii wynikają z jakości tłumaczenia, ale nawet pomijając ten aspekt, jest ona dość nierówna. Potrafi zaskoczyć dobrą grą słowną, jak choćby Dragonfly King przetłumaczony na Ważkiego Króla albo zgrabnym przekładem Murmurwoods na Szmerobory (w „Might & Magic VIII”, o ile mi wiadomo, nazwa została po angielsku) by potem przełożyć Chanter (jedna z jednostek Roju) na... Brzmik. Może i brzmi to owadzio, ale jak na to nie spojrzeć, rekrutacja Brzmików nie sposób traktować poważnie.

Znalazłoby się jeszcze kilka tego typu dziwnych wyborów, ale to chyba najdosadniejszy przykład. Druga strona medalu nazewnictwa stworzeń jest jednak taka, że większość ulepszonych jednostek oparta jest o schemat „nazwa

wariantu podstawowego + przymiotnik” (choć to akurat nie jest problemem tylko polskiej wersji). I nie jest to nawet „Królewski”! Pozostaje żywić nadzieję, że nasza rodzima lokalizacja zostanie jeszcze dopracowana.

Creme de la creme

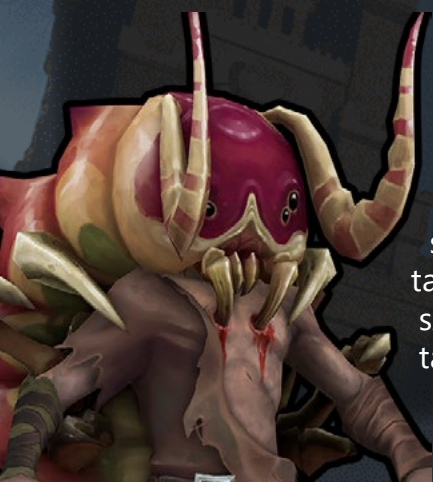
Tak, jak kampania niedomaga, tak pozostałe tryby rozgrywki błyszczą i widać, że stanowią główne zainteresowanie twórców. Czego tu nie ma! Kilka pojedynczych fabularnych scenariuszy, tryb areny, w którym można stoczyć szybką bitwę z wrogim bohaterem, draftując (czyli dokonując kilkakrotnie wyboru pomiędzy różnymi opcjami, zazwyczaj trzema) armię, artefakty i zaklęcia, szablony turniejowe z zaimplementowanymi specjalnymi zasadami, a nawet tryb pojedynczego bohatera, którego nazwa wyjaśnia się sama. Jest nawet tryb gorącego krzesła, zupełnie jakby ludzie wciąż jeszcze odwiedzali się w domach, żeby grać przy jednym komputerze! Nacisk na sferę multiplayer widać tu gołym okiem.



Ale nie można pominąć również samouczków-wyzwań, uczących gracza nie tylko kwestii najbardziej podstawowych i tych nowych dla serii, ale również technik bardziej zaawansowanych, jak dokładniejsze zarządzanie punktami ruchu, czy wykorzystywanie magii do pokonywania o wiele silniejszych armii neutralnych przy odpowiednim manewrowaniu własnymi skromnymi siłami. Warto się nimi zainteresować bez względu na to, czy jest już zaprawionym weteranem. Tym bardziej, że nowości pod kątem rozgrywki jest całkiem sporo.

Ekonomia, głupcze!

Zaczynając od najprostszych rzeczy, pojawił się dodatkowy zasób, pył alchemiczny, używany do budowy ulepszonych siedlisk stworzeń (warto



w tym miejscu podkreślić, że każda jednostka ma dwa warianty ulepszenia), ale też odblokowywania nowych i ulepszania zaklęć oraz artefaktów, co samo w sobie jest kolejną nowinką. Myk polega na tym, że nie jest tak łatwy do zdobycia, co pozostałe surowce. Nie ma bowiem stałego źródła przychodu na mapie, choć oczywiście można go znaleźć na niej „luzem”. Nie da się go też pozyskiwać drogą wymiany na targowisku (choć specjalna pracownia alchemiczna na mapie pozwala wymieniać nań surowce „luksusowe”), a generujący go budynek miejski wymaga kilku innych budynków ekonomicznych. Ostatnim źródłem jest demontaż artefaktów, o kosztach oczywistych. Stawia to gracza przed licznymi małymi wyborami, wpływającymi na kierunek rozwoju jego królestwa. A przy okazji wydłużającymi fazę największego zaangażowania przed nieuchronnym punktem, w którym ma się już wszystko, czego się potrzebowało.



A to tylko wierzchołek ekonomicznej góry lodowej. Miasta, prócz złota, generują teraz wspomniane wcześniej punkty prawa i astrologii; podczas rozbudowy możemy decydować, na którym z tych trzech zasobów chcemy się bardziej skupić. Prawo możemy wykorzystywać do zwiększania przyrostów i statystyk naszych rodzimych jednostek, ale też zwiększania przychodów, czy nawet zdobywanego przez naszych bohaterów doświadczenia. Poszczególne „dekrety” podzielono na stopnie, do tych wyższego rzędu uzyskamy dostęp po wykupieniu odpowiedniej liczby tych słabszych (ale nigdy nie będą to wszystkie). Decyzje, decyzje, jeszcze więcej decyzji!

Astrologia natomiast pozwala opracowywać zaklęcia podróżne do rzucania na mapie świata, znacznie zwiększających naszą mobilność. Pozytywnie wpływa też na balans całej rozgrywki, niegdyś o zwycięstwie lub porażce mogło zdecydować zdobycie odpowiednich zaklęć podróżnych (choćażby, ekhm, Miejskiego Portalu), teraz są łatwo

dostępne dla każdego, bez elementu losowości, wystarczy tylko wznieść Gildię Magów.

Skup się i ucz się

Podczas bitew największą nowinką jest Skupienie, niezbędne do używania większości specjalnych zdolności, czy to jednostek, czy bohatera. Pozyскуje się je w wyniku zadawania i otrzymywania obrażeń przez oddziały, w większości przypadków można zbierać maksymalnie trzy ładunki. Przed graczem otwiera się zatem nowy wymiar decyzji taktycznych, musi bowiem zdecydować, czego i kiedy użyć, spamowanie zdolnościami jest teraz niemożliwe (to samo tyczy się również zaklęć, każde ma teraz określony czas odnowienia po rzuceniu; można go skracać, nawet do zera, ale będzie to wymagało odpowiednich inwestycji i/ lub artefaktów). Jest to szczególnie istotne, jeśli zdecydujemy się zagrać Knieją, ponieważ jej jednostki najmocniej skupiają się na zużywaniu Skupienia, ale też najszybciej je zdobywają.

Rozwój naszych bohaterów przypomina nieco kompromis pomiędzy systemami z „trójki” i „piątki”. Silny nacisk położono na umiejętności, podczas ich ulepszania otrzymujemy do wyboru rozmaite zdolności podrzędne. Wybieramy jedną przy podniesieniu umiejętności do poziomu zaawansowanego i kolejną przy poziomie mistrzowskim. Pozwala to rozwinąć bohatera na naprawdę różne sposoby, zwłaszcza biorąc pod uwagę, że część zdolności podrzędnych wchodzi w interakcje z umiejętnościami głównymi, co zwiększa ich siłę. Nie jest to aż tak rozbudowane, jak w „Heroes V”, które de facto wymagały korzystania z pozagrowego skillwheela obrazującego wszystkie zależności. Przy ogromie już istniejących systemów wydaje mi się to rozwiązaniem na plus.

Wszystko to sprawia, że „Olden Era” jawi mi się jako gra nieco paradoksalna.

Jest równocześnie bardzo przystępna nawet dla nowych graczy (zwłaszcza jeśli poświęcą trochę czas samouczkom) i bardzo skomplikowana, o wiele bardziej niż jakakolwiek poprzednia część.



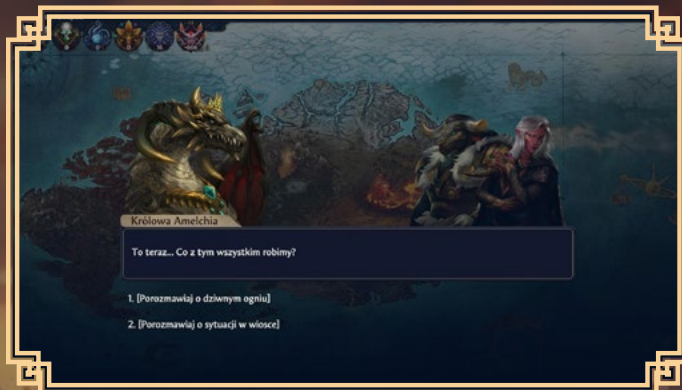
Łatwa do opanowania podstaw, trudna do osiągnięcia w niej mistrzowskiego poziomu. Widać to również w samych frakcjach, ciężko na przykład polecić komukolwiek na start Schizmę, ale już na przykład Nekropolię czy Świątynię powinien opanować nawet początkujący – nie czyni to z nich jednak frakcji wyraźnie silniejszych od pozostałych.

Gra posiada również edytor map... czy raczej ma go posiadać, bo na tę chwilę znajduje się jeszcze w powijakach, przy uruchomieniu wita nas ostrzeżenie o braku stabilności, a wiele opcji jest jeszcze niedostępnych. Choćby woda. Dopiero po 30 godzinach ogrywania zdałem sobie sprawę, że w grze nie ma jeszcze eksplorowalnej wody. W multi może i za morzami nikt nie tęskni, ale liczę na to, że zostaną z czasem dodane. Koniec końców, to „Hirołsi”, a nie „Disciples 3”, jak to tak bez pływania łódkami i wściekania się, że nie można nigdzie znaleźć miejsca na wylądowanie?

List miłosny od fanów dla fanów?

Odnoszę wrażenie, że twórcy postanowili przekonać do siebie nawet największych niedowiarków, nie oglądając się na nic i nikogo. Ludzie od lat sarkają na nowe uniwersum, wykreowane przez Ubisoft? No to w „Olden Erze” wracamy do starego (a przy okazji do klasycznych surowców, żeby nie kombinować jak część VII). Ludzie kochają muzykę Paula Anthony’ego Romero? Proszę bardzo, jest i on, a jeszcze w bonusie do wykonania ściągnięto polską Heroes Orchestrę. A kiedy nawet to zdawało się nie przekonywać, wyciągnęli skądś Jona Van Caneghema, ojca całej marki, jako konsultanta. Co oczywiście też nie przekonało największych internetowych prychnaczy (umówmy się, wszelkie próby i tak były skazane na porażkę, największemu betonowi części trzeciej może dorównać chyba tylko największy beton „Diablo 2”), ale jest ładnym stopniowaniem zaangażowania w całą sprawę. I w mojej opinii pokazuje, że Unfrozen

to fani, którym rzeczywiście zależy na stworzeniu godnej kontynuacji serii i nie interesuje ich tanie żerowanie na nostalgii. Jak to było choćby w przypadku „Heroes 3 HD”.



Jak więc ostatecznie ocenilibym „Olden Erę”? Dostrzegam w niej ogromny potencjał, który twórcy systematycznie wydobywają na światło dzienne. Na tę chwilę gra ma wciąż problemy z balansem (choć, powiedzmy sobie szczerze, ta seria boryka się z nimi od początku swojego istnienia) i okazjonalnie zdarzają się bugi, mam jednak nadzieję, że oba te aspekty zostaną dopracowane do czasu pełnej premiery. Bardziej martwi mnie jakość scenariusza podczas kampanii, bo choć strukturalnie wypada w porządku, tak dialogi postaci wydają się zbyt współczesne i nie wiem, czy twórcy zdecydują się to poprawić. To oczywiście problem tylko dla graczy singlowych. Niemniej, nowe frakcje, a przede wszystkim mechaniki pogłębiające warstwę strategiczno-taktyczną rozgrywki to miły powiew świeżości, którego, w mojej opinii, seria potrzebowała. 8 z minusem na 10 na zachętę i oby tak dalej.

Na dziś to wszystko. Musicie mi wybaczyć, bo zaczyna się we mnie odzywać syndrom jeszcze jednej tury. Może w przyszłości spotkamy się jeszcze na Jadamie, ale na razie...

Adios!



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, KÓRE IDEALNIE PASUJĄ
DO POKOJU KAŻDEGO FANA DOBREGO DESIGNU I POPKULTURY.

SPRAWDŹ NA
[OKOMISKOKO.COM](https://okomiskoko.com)
Z KODEM
EQUINOX10

Zaplątana

SREBRNE WŁOSY,
ZŁOTE SERCE

JESTEM od dziecka fanem historii alternatywnych, i to nieważne, czy mowa o takiej prawdziwej („co gdyby Aleksander Wielki pożył jeszcze kilka lat?” i tego typu sprawy), czy fikcyjnej. Zawsze można było liczyć na liczne fandy, które lubiły dostarczać własne wizje opowieści z filmów, seriali czy książek. Tym razem na takie dzieło natknąłem się w księgarni.

~Ghatorr

Liz Braswell wyrobiła sobie całkiem niezłą niszę pisarską – jest autorką kilkudziesięciu książek, w których bierze na warsztat opowieści Disneya czy Pixara i zmienia tam kilka(naście) detali, aż historia ulegnie kompletnemu przeobrażeniu. Jedną z nich jest „What once was mine”, wydane u nas pod bardziej oczywistym tytułem „Zaplątana – mroczne opowieści”.

Historia Roszpunki, której matka wypłała leczniczy eliksir z księżycowego, a nie słonecznego kwiatu, jest przedstawiona jako opowieść chłopaka towarzyszącego chorej na raka siostrze i urozmaicającego jej czas swoją wersją jej ulubionego filmu. Wprowadza to swoisty urok do książki – główna zainteresowana ma swoje pytania odnośnie fabuły, a nawet żądania, i jej drogi brat musi kombinować, jak z tego wyjść. Sam punkt początkowy jest prosty – ot, Roszpunka ma mordercze włosy, więc zostaje oddana pod opiekę kobiety, która twierdzi, że zna się na takich rzeczach. Jest nią matka Gertruda, antagonistka z filmu, tyle że

zamiast pławić się w odmładzającej magii, planuje bohaterkę z zyskiem wydać za mąż.

De facto najwięcej zmieniają nowe postacie wprowadzone przez Braswell – do grona postaci dołączają choćby dobra wiedźma, stanowiąca przeciwieństwo matki Gertrudy, wojownicza awanturniczka urozmaicająca duet Roszpunka–Flynn, czy... Elżbieta Batory. Ta, o której krążyły plotki o kąpaniu się we krwi dziewczyc. Jest dość mrocznie, ale równocześnie baśniowo – to nie krwawa parodia, Roszpunka dalej jest radosną dziewczyną, etc.

Książka skupia się na wizji z samego filmu, pomijając kompletnie serial animowany, który mu towarzyszył – trochę szkoda, bo kilka postaci i motywów ładnie by się zazębiało. Ostatecznie nawet bez tego jest to porządny kawałek literatury, który mogę polecić fanom „Zaplątanej” – choć może kilka lat starszym niż docelowa widownia filmu.





PONIŻEJ DNA

ROMANTASY to coraz popularniejszy gatunek i jak każdy podlega ciągłej ewolucji, przemianom oraz rozwojowi. Niestety, ostatnio zaczynam dostrzegać pewien narastający trend, który próbuje maskować braki w postaciach, fabule czy świecie czymś bardzo, bardzo innym.

~Ghatorr

Holly Renee ma na koncie kilkanaście książek, z których wszystkie to romanse – zarówno fantastyczne, jak i bardziej przyziemne. „Podziemne królestwo”, zaczynające serię „The Veiled Kingdom”, to już jej drugie podejście do takiego bardziej magicznego rodzaju powieści... i trochę się obawiam, jakie musiało być pierwsze.

Absolutnie najważniejsza kwestia – fantastyka jest tu tylko pudrem na coś, co w innych warunkach byłoby tanim harlekinem. Poprzednia seria autorki na okładce miała niezbyt ubranego pana i nieco bardziej ubraną panią, więc od razu można się było domyśleć, co się kryje między okładkami, czego tutaj zabrakło. Opis co prawda wspomina o „rozdarcie między lojalnością a pożądaniem”, ale żadnej lojalności nie stwierdziłem, za to pożądanie przekracza normy krytyczne.



De facto pożądanie zastępuje tutaj fabułę. Niby jest jakiś zły król, uciekająca przed papciem królowa, jakaś rebelia, ale akcja jest popychana do przodu przez przypadki („ej, w lochu obok ktoś jest, zabierzmy ją, nawet jeśli tego nie chce”) lub lędźwia głównych bohaterów. W kilku miejscach występuje coś, co w innym dziele byłoby zwrotem akcji, ale tutaj jest natychmiast zasłaniane sceną zbliżenia seksualnego. Światotworzenie nie istnieje – wszystko jest sklezione na ślinę, którą wymieniają się postacie.

Dodam jeszcze, że sama relacja jest toksyczna do oporu – męski protagonista zasługuje raczej na sądowy zakaz zbliżania niż jakiegokolwiek względy, a protagonistka ma dwa tryby (chcicy i dąsów) oraz IQ temperatury pokojowej. Szkoda mi tylko jednej postaci, że nie wyłądownała w lepszym dziele.

„Podziemne królestwo” jest pierwszą częścią trylogii – ale po tym, co tutaj przeczytałem, uznaję to praktycznie za groźbę. Nie polecam nikomu, nawet zdesperowanemu. Przy lekturze nieironicznie zatęskniłem za „Fourth Wingiem”.

TO BYŁ NASZ DOM

Kiedy już wejdą, nigdy nie wyjdą...

PEWNEGO dnia do drzwi Twojego nowego domu zapuka rodzina: rodzice i trójka dzieci. Ojciec powie, że mieszkał tu kiedyś i czy mógłby pokazać swoim pociechom, gdzie się wychował. Coś głęboko w środku Ciebie mówi Ci, żeby odmówić. Ale to tylko na chwilę, przecież nic się nie stanie. Prawda?

~*Gray Picture*

„To był nasz dom” autorstwa Marcusa Kliewera, to książka, która płynnie przechodzi z thrillera w horror. Jej główną bohaterką jest Eve, która wraz ze swoją dziewczyną Charlie kupuje stare i zaniedbane domy, a następnie remontuje je, żeby sprzedać je z zyskiem. Tym razem wzięły się za odrestaurowanie zniszczonego domu na wzgórzu, otoczonego lasami. Jednak przerażająca atmosfera powieści nie jest związana ze ścieżką kariery tych kobiet (fuj, flipperki), lecz z pozoru niewinną rodziną, która pewnego dnia stanęła na ich progu.

To, co miało być krótką podróżą poprzez wspomnienia ojca rodziny, okazało się dłuższą wizytą, a to z powodu śnieżycy, która sprawiła, że niezbyt chciani goście musieli zostać na noc. W ciągu wieczora rodzinka zaczynała wydawać się dziwniejsza z każdą chwilą, a atmosfera stawała się wykładniczo coraz bardziej napięta. A do tego nazajutrz okazało się, że Charlie gdzieś zniknęła.

Myślę, że mogę polecić tę książkę; jest dość krótka, jakieś 350 stron, a do tego czyta się wyjątkowo

szybko. Co prawda bardziej podobała mi się pierwsza część powieści, gdy akcja się dopiero rozkręca, a autor zasiewa ziarna strachu i dziwności, ale to może być kwestia osobista, ponieważ zdecydowanie thrillery podchodzą mi bardziej niż horrory.

Eve, jako narratorka, bardzo ciekawie przedstawia tę początkową część historii, ponieważ kobieta ma lękliwą osobowość. Tak więc wiele potencjalnie „nie tak” rzeczy, które dzieją się w fabule, zostaje zderzonych z jej wewnętrznym krytykiem, który je tłumaczy, że jak zwykle ma paranoję. Aż się czytelnik też zastanawia, czy może to wszystko serio, czy to tylko wyolbrzymienia Eve.





MICHALIK

ILUSTRACJA,
ANIMACJA,
POSTACI,
KOLOROWY HORROR

SOZALE:

INSTA

KOFI

ARTSTATION

FACEBOOK

TIKTOK

REDBUBBLE



M.M.

*Dlaczego ryby
nie istnieją*

LULU
MILLER



PRZEKŁAD HANNA PASIERSKA

Jak płynąć przez życie?

„DLACZEGO ryby nie istnieją?”, to nietypowe pytanie doskonale łapie zainteresowanie czytelnika, niczym rybę na haczyk z tłustym robakiem jako przynętą. Bo jak to, przecież każdy z nas widział kiedyś rybę: czy to lśniące łuski egzotycznego okazu w akwarium, czy szybki plusk w jeziorze, gdy brodziło się latem w ciepłej wodzie, czy może chociaż jako martwe, zimne ciała na lodzie za ladą w hipermarkecie. Niektórzy miewają nawet takie w domu, w akwarium, więc jak to ryby nie istnieją? Jednak za tym tytułem kryje się niesamowita książka.

~Gray Picture

Bul bul i ból istnienia

„Dlaczego ryby nie istnieją?” ciężko opisać krótkim, podsumowującym zdaniem, choć gdybym już musiała, to powiedziałabym, że jest to książka o szukaniu sensu w życiu, które wydaje się go pozabawione. „Nic” – taką odpowiedź otrzymała od ojca Lulu Miller, gdy jako ciekawska siedmiolatka zapytała go, jaki jest cel życia. Według niego, skoro nic się nie liczy, to żyj tak, jak ci się podoba. Jednak maksyma „nie masz znaczenia”, nie miała równie pozytywnego wpływu na autorkę. Przez kolejne lata szukała ona czegoś, co pozwoliłoby podważyć tę filozofię egzystencjalnego bezsensu. W wyniku tych wysiłków natrafiła na Davida Starra Jordana, czyli naukowca, który żył na przełomie XIX i XX wieku, a swoją karierę poświęcił na skrupulatnym odkrywaniu i katalogowaniu tysięcy nieznanych dotąd nauce gatunków ryb. David wierzył, że cały świat ma w sobie jakiś doskonały porządek, wystarczy go jedynie odkryć i zapisać.

Książka ta jest po części biografią Davida Jordana, przeplataną wspomnieniami autorki oraz metafizycznymi rozmyśleniami. Lulu Miller w niezwykle płynny i zgrabny sposób łączy te wszystkie fragmenty, prowadząc w ten sposób czytelnika przez życie swoje i wspomnianego naukowca, poszukując odpowiedzi na to fundamentalne pytanie, jaki jest cel tego całego istnienia.

Ryby, morderstwo i eugenika

David Starr Jordan jest... Zdecydowanie ciekawą postacią. Był taksonomem, ichtiologiem i rektorem Uniwersytetu Stanforda. W trakcie swojej wieloletniej kariery akademickiej skatalogował tysiące nowych gatunków ryb, a poza tym napisał wiele

książek, rozpraw i esejów. Gdy w 1906 roku trzęsienie ziemi praktycznie zniszczyło jego kolekcję okazów ryb, Jordan nie załamał się, tylko przystąpił do tego kolosalnego zadania, jakim była próba ocalenia czego się dało i odbudowania zbiorów. Nie ma się więc co dziwić, że autorka powieści wybrała tę postać, jako swoją latarnię inspiracji w poszukiwaniach sensu.

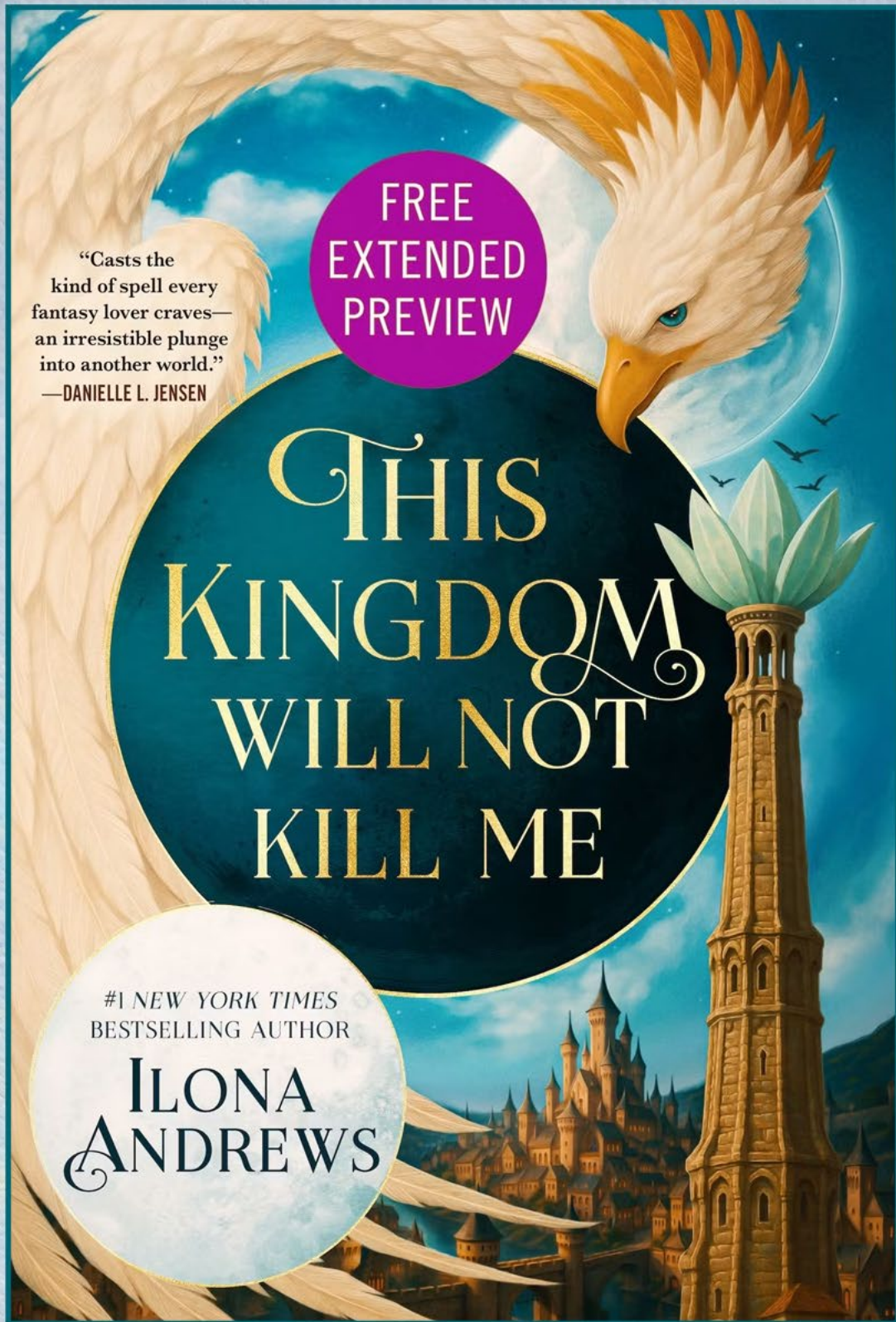
Jednak dalsze zgłębianie osoby Davida sprawiło, że dowiedziała się o jego mroczniejszej stronie. O licznych skandalach, potencjalnym zaangażowaniu w morderstwo oraz o zupełnie nie potencjalnym zaangażowaniu w rozwój ruchu eugenicznego w Stanach Zjednoczonych i nawoływaniu do przymusowej sterylizacji osób „nieprzystosowanych”. W tym momencie w powieści pojawia się pytanie, co sądzić, po tak spektakularnym upadku tego autorytetu, o jego życiowej filozofii porządkowania Chaosu, skoro to właśnie ona doprowadziła Jordana do jego eugenistycznych poglądów?

A narracja płynie

Rzeczą, którą bardzo cenię w tej książce, jest fakt, że perypetie życiowe autorki są przedstawione za pomocą idealnego wyważenia konkretności i niedopowiedzenia, dzięki czemu postaci, które ona wspomina (jak jej były ukochany, określane jako mężczyzna o kręconych włosach) są jednocześnie żywe, jednak całość doświadczeń wciąż pozostaje na tyle ogólna, na tyle powszechna, że bez trudu można się z jej historią utożsamiać.

Kolejną ważną zaletą jest to, jak doskonale prowadzona jest narracja. Połączenie rozważań filozoficznych, biografii Jordana i własnych wspomnień brzmi jak ciężka rzecz do sklejenia razem. Jednak Lulu Miller to się udało, czego efektem jest krótka, lecz wciągająca powieść. „Dlaczego ryby nie istnieją” to jedna z najlepszych książek, jakie ostatnio czytałam.





“Casts the kind of spell every fantasy lover craves—an irresistible plunge into another world.”
—DANIELLE L. JENSEN

FREE
EXTENDED
PREVIEW

THIS KINGDOM WILL NOT KILL ME

#1 NEW YORK TIMES
BESTSELLING AUTHOR
**ILONA
ANDREWS**

Czytelnika też nie

WIZJA przejścia zwykłego człowieka do magicznego, kolorowego świata pełnego przygód towarzyszy człowiekowi od wieków, ale dopiero pod koniec XX wieku uformowała się we własny gatunek literacki znany jako „isekai”. Wraz ze wzrostem popularności webtoonów wypączkowała w nim kolejna odnoga – w której bohaterka trafia do swojej ulubionej gry/książki/serialu i, uzbrojona w wiedzę o wydarzeniach, idzie ratować świat.

~Ghatorr

„To królestwo mnie nie zabije” to najnowsze dzieło Ilony Andrews, albo raczej małżeńskiego duetu pisarskiego Andrew i Ilony Gordon. Małżonkowie mają na koncie już sporo książek, z których wydano u nas choćby cykl o Kate Daniels („Magia kasa” i kontynuacje) czy „Ukryte dziedzictwo”. Samo „To królestwo mnie nie zabije” też ma rozpocząć trylogię, ale na razie będzie na nie trzeba poczekać.

Kto by nie chciał trafić do świata swojego ulubionego dzieła (fani Warhammera 40k, nie róbcie takich przerażonych min). Maggie, naszą protagonistkę, akurat spotyka taki los – pewnego dnia budzi się w Rellas, na samym początku swojej ukochanej serii książkowej, którą pamięta praktycznie na pamięć. Ma jednak przy tym sporego pecha – budzi się naga, bez grosza przy duszy, oszołomiona, w drugim tomie dochodzi do straszliwej rzezi w stolicy i inwazji wrogiego kraju, a do tego cyklu nie dokończono. Pewną pomocą jest to, że (co dość szybko odkrywa) nie może umrzeć... albo raczej, że błyskawicznie się odradza. Samo umieranie jest jednak na tyle traumatyczne, że dalej ma bardzo dobry powód do dbania o siebie.

Czyta się to po prostu świetnie. Maggie, mimo bardzo pechowego startu, jest postacią bardzo aktywną i całkiem sprytną, zdolną do ryzyka i wykorzystywania swojej wiedzy, więc szybko (z mniejszymi lub większymi problemami) zaczyna się piąć w górę. Do tego jest po prostu przyjemną osobą – kimś z kim byłoby miło pogawędzić czy skoczyć do baru – więc miło się śledziło jej losy.

Pozostała obsada również się świetnie prezentuje. Kogo my tu nie mamy – nieufny ulicznik, mistrz miecza, złowrogi książę, ekscentryczny nieznajomy... Sporo bohaterów ma swoje własne tajemnice i związane z nimi zwroty fabularne, które potrafią zaskoczyć zarówno czytelnika, jak i (mimo jej doskonałej znajomości serii) samą Maggie. Słabiej się prezentują

antagoniści – są raczej cieniem na horyzoncie, nie bezpośrednim zagrożeniem... z pewnymi wyjątkami. Trochę szkoda – konflikty są zawsze przyjemniejsze gdy do gry wchodzi bardziej osobiste stawki.

Ciekawym rozwiązaniem jest to, że spora część planów Maggie jest tłumaczona dopiero w trakcie ich realizacji – protagonistka wie, o co jej chodzi, gdy wspomina o „soli” czy „liczbie siedem”, ale trzeba trochę poczekać na jej wyjaśnienia. W połączeniu ze sporym natłokiem postaci, miejsc i wydarzeń potrafi to skołować – ale, z ręką na sercu, przez cały czas nie miałem wrażenia, że coś jest bezczelną Deus Ex Machiną. Nawet ostatni plot twist ma sens, jak się już poskłada go w całość.

Oczywiście, jak przystało na opowieść o kobiecie uwięzionej w swojej ulubionej lekturze, mamy tu elementy romantyczne. Ku mojej olbrzymiej radości książka jest całkiem gruba (ponad 700 stron), więc jest sporo miejsca na rozwój relacji między postaciami, a bohaterowie nie popadają w gorączki namiętności czy inne chcie od pierwszego wejścia. Ba, nawet miałem poczucie, że są dojrzałymi ludźmi! Chciałbym, by mi się to zdarzało częściej przy takich lekturach.

Całość kończy się cliffhangerem – ale jestem to książce w stanie wybaczyć, bo nie dość, że jakoś usprawiedliwia plany na trylogię, to jeszcze na tyle wątków rozwiązano, by nie pozostawić niedosytu. Zdecydowanie polecam.





Genshin Meet

Ballad of Many Waters

30.05.2026 Kraków

JAK co roku gra „Genshin Impact” prezentuje nam nową lokację, tak i my co roku wracamy na krakowski Genshin Meet, by po raz kolejny rozkoszować się przygotowaną przez miłośników tej gry imprezą. Zgodnie z tradycją bawiliśmy się przednio – Wodne Smoki mogły ronić tylko łzy radości.

~Hefajstos, Magda B & Lailyren

Jak zapewne się domyślacie (Ci z Was, którzy w produkt HoYo grają) tegoroczna edycja poświęcona została Fontaine, krainie sprawiedliwości (oraz wody). Wodne stworki, sporo niebieskiego, woda w stylizowanych butelkach (Fontainianka, rekomendowana przez samego Judexa!) oraz pokaz filmów od fanów i dla fanów – wszystko to w ramach jednej soboty czekało na odwiedzających w jednej z krakowskich szkół. A gości było sporo – wejściówki wyprzedzały się na krótko przed konwentem.



The show begins!

Klasycznie już miejsce imprezy podzielono na trzy sekcje w ramach pięter – parter z kinem, kącikiem karaoke, herbaciarnią i strefą gastro prowadzoną przez grupę „Emergency Food”, piętro pierwsze ze stoiskami handlowymi oraz góra z aulą na panele i wydarzenia specjalne. Dodatkowo po szkolnych klasach pochowane zostały atrakcje, w tym strefa RPG i art room.



Strefa wystawców – chociaż bardzo ciepła z powodu ograniczonej ilości otwartych okien (wywołanego masowym atakiem gołębi; czyżby zemsta Timmiego?) – była bardzo dobrze zorganizowana, zaopatrzona i wygodna do przeglądania. Stoisk było sporo, jak na ograniczoną przestrzeń, a merch był naprawdę różnorodny (wliczając w to nawet tematyczną ceramikę!), a do szału zakupów zachęcało zorganizowane przez twórców wydarzenie „stamp



rally”, gdzie klienci przy każdym zakupie u innego twórcy mogli zbierać pieczątki na specjalnej ulotce, które później można było wymienić na nagrody. Z perspektywy wystawcy był to świetny pomysł, by zachęcić uczestników do większego zainteresowania się tą strefą i przy okazji bardziej wesprzeć fandomowych artystów.



W głównej sali – Celestii – można było podziwiać finalistów w zmaganiach podczas genshinowej karcianki, potańczyć do k-popowych rytmów oraz popodziwiać cosplayerów na specjalnym pokazie. Również i my mieliśmy okazję opowiedzieć co nieco o pracy naszej redakcji na tejże scenie. Na sam koniec dnia, tuż przed Wielkim Losowaniem, na wytrwałych (i spragnionych wrażeń) czekał pokaz najprawdziwszej iluzji!



Let the world come alive, hehe!

Na takich wydarzeniach aż żal spędzić cały dzień w jednym miejscu, toteż po szkolnych korytarzach pochowano parę sekretów do odkrycia w ramach konwentowej gry. Na deser opcja wystąpienia w specjalnym teledysku, nagrywanym przy okazji przejścia przez szkołę – wszak każdy może być gwiazdą. Ponadto, jak co roku, przygotowano wiele konkursów, chociażby zwyczajowe wybory najlepszego Zinu z komiksami i opowiadaniem, ale też wyjątkowy dla tej edycji konkurs – rozpoznawania wody(!), jak Monsieur Neuvillette przykazał.



Szczególną uwagę można było zwrócić na starannie przygotowane dekoracje, które skutecznie przenosiły uczestników ze zwykłej szkoły w Krakowie na ulice Court of Fontaine. Aczkolwiek tym, co naszą reprezentację zachwyciło najbardziej, był kącik fotograficzny w klimacie Fortecy Meropide wraz z rekwizytami i zabawnymi tekstami zachęcającymi do pamiątkowych zdjęć, na które, rzecz jasna, się skusiliśmy!



Shower me with praise!

W tym wszystkim szkoda jedynie, że trwało to tak krótko. Zostaje więc czekać na przyszłoroczną edycję (zapewne pod sztandarem miłującego ogień i sport narodu z Natlanu), by znów spędzić niezwykle dzień wypełniony magią Genshina. Sami będziemy czekać, z niecierpliwością wyczekując kolejnego zaproszenia do patronatu medialnego tego niezwykłego wydarzenia, od fanów dla fanów tej nietuzinkowej gry.

Ad astra abyssosque!



Konwencja w RPG

Dlaczego nie warto strzelać w horrorze?

ZASTANAWIALIŚCIE się kiedyś, dlaczego niektóre sesje RPG płyną bez najmniejszych zgrzytów, podczas gdy inne szybko zamieniają się w chaotyczny bałagan? Odpowiedzią rzadko jest perfekcyjna znajomość świata czy mechaniki, a znacznie częściej coś, o czym przed rozpoczęciem gry wspominamy zdecydowanie zbyt rzadko: konwencja.

~*Samael & Mimik*

Czym jest konwencja

Mówiąc o konwencji w szeroko pojętej popkulturze, najczęściej mamy na myśli z góry narzucony zbiór motywów. W filmie czy literaturze to po prostu sprawdzony zestaw zasad, tropów i estetyki, które pozwalają odbiorcy natychmiast odnaleźć się w proponowanym świecie. Sięgając po kryminał noir, oczekujemy przecież cynicznego detektywa i gęstej od dymu papierosowego atmosfery, a zgłębiając klasyczną space operę, laserów i epickiego patosu. To jednak podejście jednostronne: autor projektuje ramy, a my, jako bierni widzowie czy czytelnicy,

jedynie je odbieramy, akceptując wizję bez możliwości jej modyfikacji.

W przypadku gier fabularnych sytuacja wygląda zupełnie inaczej. Konwencja staje się tutaj swoistą umową społeczną zawieraną między graczami. Mimo że to absolutny fundament rozgrywki, przy stole bardzo

często pomija się ten temat. Dlaczego? Przyczyny bywają różne, od zgubnego przekonania, że pewne kwestie są po prostu oczywiste, aż po zwykły brak świadomości, jak ważny jest to element.

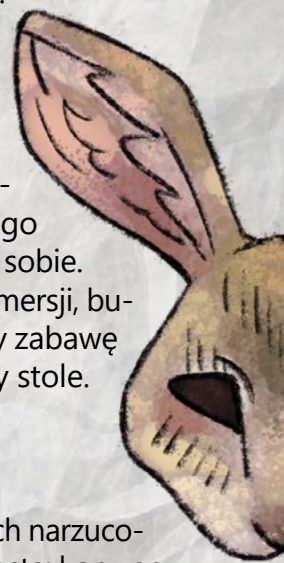
Dodatkowo, demokratyzacja procesu twórczego niesie ze sobą jednak ogromne ryzyko i nakłada na graczy ciężar odpowiedzialności.

W grze fabularnej gracz wyłamujący się z ustalonej konwencji działa jak wirus infekujący cały system. Jeżeli ktoś zdecyduje się nie przestrzegać naszej umowy, na przykład wprowadzając przaśny humor do gotyckiego horroru, nie psuje zabawy wyłącznie sobie. Taki dysonans brutalnie wyrywa z immersji, burzy iluzję świata i ostatecznie niszczy zabawę dla wszystkich zgromadzonych przy stole.

Zamknięci w ramach

Do czego właściwie potrzebujemy tych narzuconych z góry ram? Odpowiedź jest prosta: konwencja dostarcza nam przewidywalności w chaotycznym świecie gier fabularnych. Dla prowadzącego to nieocenione narzędzie, pozwalające z pewną dozą prawdopodobieństwa założyć, w jakim kierunku podążą poczynania drużyny, co z kolei chroni narrację przed przedwczesnym wykolejeniem. Z drugiej strony, graczom jasne wytyczenie granic daje możliwość zrozumienia reguł rządzących wykreowaną rzeczywistością. Wiedzą oni dokładnie, w jakich ramach przyczynowo-skutkowych mogą się poruszać, i czego nie muszą, lub powinni, się obawiać.

Najlepiej skuteczność tego mechanizmu zilustrować na konkretnym przykładzie. Wyobraźmy sobie typową scenę z sesji grozy, w której z mroku



wyłania się przerażające, nadnaturalne monstrum. Gdybyśmy działali w konwencji klasycznego, bohaterkiego fantasy, pierwszym instynktem graczy byłoby prawdopodobnie dobyte mieczy i taktyczne rozplanowanie starcia. Jednak dzięki uprzednim uzgodnieniom o graniu horroru, uczestnicy błyskawicznie chwytają odpowiedni ton i rozumieją swoje miejsce w łańcuchu pokarmowym. Zamiast przeliczać statystyki i szukać sposobu na pokonanie potwora, ich jedyną myślą staje się desperacka ucieczka i walka o przetrwanie. Dzięki temu, gracze budują napięcie, zamiast kończyć w brzuchu potwora.

Ciężar konwencji

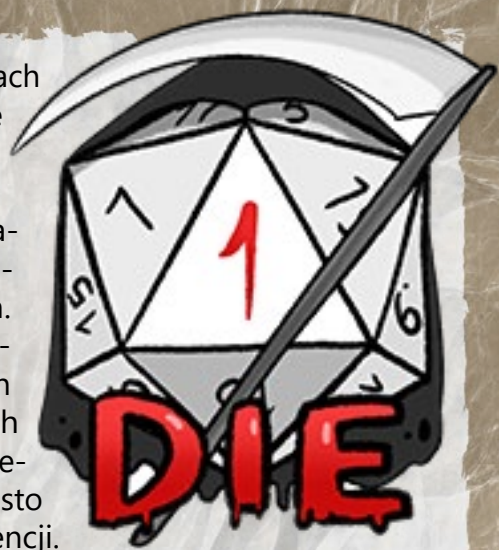
Konwencja to także świetna ściągawka z tego, jak budować w grze konflikt, żeby dobrze wybrzmiał przy stole. Z góry podpowiada nam, jakie sprawy są w danym świecie ważne i o co postaci graczy będą się tak naprawdę troszczyć. Jeśli od początku wiemy, w co gramy, Mistrzowi Gry dużo łatwiej jest wymyślać przeszkody, które autentycznie angażują drużynę. Dobrze dobrany konflikt sprawia, że opowieść od razu nabiera sensu, a gracze nie muszą na siłę szukać motywacji do działania, bo ta wynika wprost z naszych wspólnych ustaleń.

Najlepiej widać to na przykładzie scenariuszy detektywistycznych. Znając konwencję opowieści, prowadzący od razu wie, na czym oprzeć śledztwo. Może postawić na klasyczną walkę z czasem albo na ciężkie dylematy moralne. Wtedy gra zmusza do zadawania trudnych pytań: czy bohater złamie prawo, żeby dopaść przestępcę lub jak nisko może upaść w drodze do celu. Innym mocnym punktem zapalnym staje się tu konflikt interesów, w którym trzeba zdecydować, czy zamknięcie sprawy jest ważniejsze od życia osobistego. To gotowe motywy, o które jeżeli się oprzemy, gwarantują nam emocje podczas sesji.

Kolejne kroki

Każdemu Mistrzowi Gry zdarzają się podczas sesji momenty pustki w głowie. Kiedy improwizacja zaczyna szwankować i po prostu brakuje nam pomysłu na kolejny ruch, z pomocą przychodzi właśnie konwencja. Wystarczy przypomnieć so-

bie, w jakich ramach gatunkowych się obracamy, aby szybko znaleźć gotowy punkt zaczepienia i wykonać kolejny ruch. Najlepiej widoczne jest to w grach PbtA, w których ruchy prowadzącego, są bardzo często destylacją konwencji.



Dobre zrozumienie konwencji, pozwala też włączyć graczy do procesu tworzenia narracji, bez zagrożenia że sesja powiedzie nagle w nieznanym kierunku. Gracze mogą przykładowo ustawiać rozgrywane sceny, które oprócz pchania fabuły do przodu mogą im pozwolić, na przykład, przedstawić kolejny fragment swojej historii postaci. Rozgrywka staje się wtedy wspólnym budowaniem historii, w którym każdy ma przestrzeń na realizację swoich fabularnych wizji.

Podsumowanie

W dyskusjach o grach fabularnych o pojęciu konwencji wspomina się stosunkowo rzadko. A wielka szkoda, bo w praktyce to jeden z filarów dobrej sesji. Zbyt często skupiamy się wyłącznie na mechanice i settingu, mając nadzieję że kwestia gatunkowa jest oczywista.

Niestety, temat ten wcale nie jest tak prosty. Ustalenie, łączenie różnych konwencji czy mierzenie się z niewspierającą jej mechaniką potrafi przysporzyć o ból głowy. Jak w takim razie z nią współpracować? Postaramy się to poeksplorować w kolejnych odcinkach cyklu o konwencji.



CYR



SEND IN THE

ARK



THE CLOWNS

THE AMAZING DIGITAL CIRCUS™

W ostatnich latach obserwować możemy swego rodzaju rewolucję popkulturową. Treści tworzone na platformach typu YouTube zaczynają trafiać do szerszej publiczności, zarówno aktorskie, jak i te animowane. Nie inaczej jest z serią „The Amazing Digital Circus”, której finał fani mogli oglądać w kinach – na dwa tygodnie przed oficjalną internetową premierą. I my oczywiście nie mogliśmy sobie tej przyjemności odmówić.

~Hefajstos & Lailyren

Nie jest to oczywiście pierwszy raz, gdy treści niefilmowe trafiają do kin. Od kilku lat możemy wybierać z tie-inów i startów (tudzież finałów) anime, koncertów, sztuk teatralnych, a nawet... programów i reality show. Pokazuje to jednak istotną rzecz, o której niektórzy zdają się nie pamiętać: kina wciąż żyją i mają się dobrze (bo ludzie ich chcą).

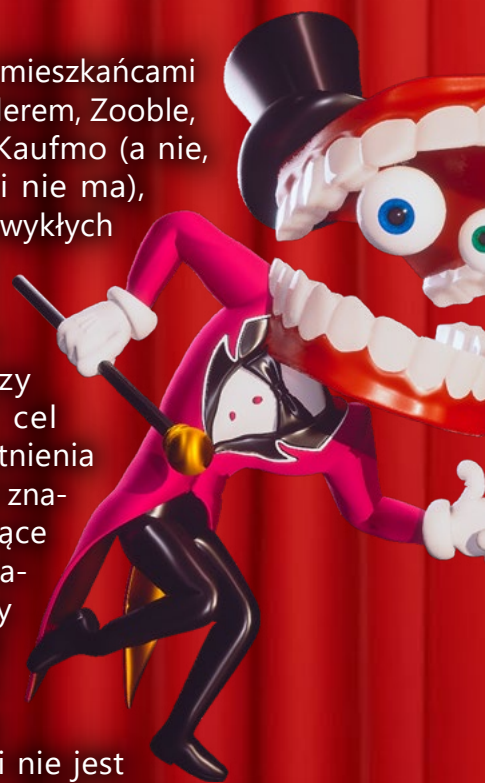
Niech mi się przy-Pomni, o co tu chodziło

Wszystko zaczęło się, gdy do cyfrowego świata trafia nasza bohaterka. Nie wie, jak się nazywa; nie wie (poza małym szczegółem), skąd się tu znalazła; wie tylko, że wygląda jak błazen. Ochrzczona imieniem Pomni przez lokalnego prowadzącego, Caine'a, musi odnaleźć się w nowej, binarnej rzeczywistości.

Wraz z pozostałymi mieszkańcami Cyrku – Jaxem, Kinglerem, Zooble, Ragathą, Gangle i Kaufmo (a nie, Kaufmo już z nami nie ma), bierze udział w niezwykłych przygodach (czytaj: niebezpiecznych i miażdżących duszę), próbując przy okazji zrozumieć cel swojego nowego istnienia i w miarę możliwości znaleźć drzwi prowadzące do prawdziwego świata. Po drodze przy okazji poznaje bliżej wszystkie główne postacie. To ładnie pokazuje, że Pomni nie jest w tej ekipie jedyną protagonistką, a cała przedstawiona na początku ekipa przez cały czas trwania serialu dostaje swoje 5 minut, a to znaczenie ma do samego końca.

Day after... day after... day after... day after...

Każde z bohaterów ma swoją osobowość, problemy oraz nieprzepracowane traumy. Te wyraźnie odbijają się na ich wyglądzie, jednak nie definiują tego, kim są w tym świecie.





JESTEŚCIE TYLKO MARIONETKAMI.EXE



Wszystkie postaci są bardzo trójwymiarowe (dosłownie i w przenośni), ich problemy mentalne są widoczne, ale nie przyćmiewają ich całego charakteru. Jednocześnie serial bardzo dobrze radzi sobie z pokazywaniem tych problemów i tego, w jaki sposób wpływają na

ich małą społeczność, co może pomóc w zwiększeniu świadomości wśród szerszego grona odbiorców. I choć zakończenie może wydawać się nieco cukierkowe, pozwala spojrzeć na własną przyszłość w nieco cieplejszych barwach.

Kropki i poligony w digitalowym świecie

Graficznie jest cudnie, z mocnym oldschoolowym vibem. Trójwymiar jest przyjemny dla oka, designy postaci przemyślane, a pewne sytuacje ukazane z odpowiednim podejściem. Tam, gdzie ma bawić, bawi, a tam, gdzie straszyć – przeraża. To świadome niedoszlifowanie może odrzucić część osób, aczkolwiek widać dużą różnicę w jakości między odcinkiem pilotażowym i resztą serii. Najlepiej zaś w perspektywie wielkiego ekranu wypada odcinek przedostatni, który zachwyca rozmachem i różnorodnością wykorzystanych efektów.

Również muzyka wpada w ucho, zaś utwór rozpoczynający serię widz będzie nucić dzień za dniem, za dniem, za dniem. Często tworzy też ona interesujący kontrast między wydarzeniami z odcinka a spokojnymi nutami, jak w przypadku melodii endingu. Całość bardzo ładnie operuje groteską, jednocześnie tworząc interesujące tło do szalonych przygód ekipy cyrku.

The Grand Finale

Cóż zatem pozostaje, jak nie zachęta, by odwiedzić to niezwykle miejsce? W kinach jeszcze wciąż można trafić na seanse, zaś na oficjalnym koncercie studia GLITCH na YouTube czeka na Was playlista z całą (liczącą dziewięć odcinków o różnej długości) serią. I to z polskimi napisami oraz dubbingiem! Seria ta zdecydowanie przetała szlaki dla przyszłych i równolegle wychodzących produkcji tego typu, zarówno tego studia, jak i innych indie projektów. Udowadnia zarazem, że animacje mogą pokazywać również poważniejsze historie, skierowane do starszej widowni, nie będąc przy tym karykaturą przesyconą przekleństwami i tematami tabu, co może podbudować nieco morale dorosłych fanów tego medium. Zostaje czekać na więcej i nadrobić tę serię, jeśli jeszcze się za to nie zabraliście. Link do playlisty na oficjalnym koncercie GLITCH na YouTube znajdziecie [tutaj](#). *Ave!*

POCO

Bo czemu by nie?



POCO. Po co? Poco to się nogi noco, gra za darmo, dwie godzinki dobrej zabawy, iść grać, o **TU!** Nie przekonani? A co, jak powiem, że gra się uroczy malutkim klaunikiem, który został wyrzucony przez Wielką Radę Klaunów z wielkiego chodzącego cyrku? Trochę lepiej? To opowiem i resztę. A przynajmniej na tyle, żeby zostawić coś do odkrycia samemu.

~Tanatos



Jest co popoglądać (i posłuchać)?

Żeby dużo nie spoilerować, przejdę od razu do audiowizualiów. Zaczniemy od wizualiów: jak widać na załączonych obrazkach, jest tu bardzo kolorowo, różnorodnie i w ogóle dzieje się sporo. Biorąc pod uwagę tyci rozmiar naszego klauna, będziemy mogli wdawać się w dyskusję z różnymi robalami i spotkamy nawet trzygłowego kreta strzegącego przejścia w podziemiach. Do tego dochodzi piątka rodzeństwa, które nam pomoże w naszym przedsięwzięciu, a każde z nich oparte jest na jednym ze zmysłów: węchu, dotyku, wzroku, smaku i słuchu.



Każde jest na swój sposób urocze, a niektóre z pozostałych postaci pobocznych również pozostają w pamięci; czy to przez sposób, w jaki zostały zaprojektowane, czy jak zostały przedstawione. Pod względem dźwiękowym towarzyszy nam bardzo przyjemna muzyka, która potrafi sięgać od melancholijnych dźwięków po bardziej żywe melodie, a same efekty dźwiękowe również dobrze oddają naszą interakcję ze światem przedstawionym.

Podsumowując. POCO? Bo jest za darmo, bo jest to urokliwa i przyjemna gierka na jedno popołudnie, która zdecydowanie zasługuje na te dwie godzinki, które Wam zabierze z życiorysu. Miłego błaznowania!



Poco grać?

No dobra, ale czym właściwie jest „Poco”? Jak wspomniałem we wstępie, jest to darmowa gra, której przejście powinno zająć nie więcej niż 2 godzinki. Nie wspomniałem jednak, że jest to przygodówka point-and-click, gdzie zbiera się przedmioty, używa ich na innych i rozwiązuje zagadki jako mały, uroczy klaunik, który rozmawia jakimiś dziwnymi znakami.



Po tym, jak nasz kieszonkowy błazen zostaje wykopany z cyrku i spada z wysokości, która każdego śmiertelnika by bez większego problemu połamała i zwyczajnie uśmierciła, nasz maleńki, mięciutki pajacyk poobijał się nieco i niczym pianka termoplastyczna wrócił do swojego kształtu. Wciąż jednak był poza domem i chciał raczej do niego wrócić – i tutaj wkraczacie Wy! Z Waszą pomocą POCO podróżuje po przestronnych i porywających przestrzeniach pełnych przeuroczych postaci. Po co? Po to, żeby POCO zbudował raketę i poleciał z powrotem do cyrku, gdzie Rada może da mu drugą szansę.

CYRKOWA SZYBKĄ PIĄTKĄ

LUBICIE cyrk? Ja osobiście nie, choć muszę oddać szacunek ludziom poświęcającym swoje życie niezwykle trudnym sztukom akrobatyki i komedii. Na szczęście kino wie, jak podejść do tego barwnego i skomplikowanego świata, pozwalając sobie na uchylenie rąbka tajemnicy – wszak to nic złego!

~Hefajstos



5. KRÓL ROZRYWKI / THE GREATEST SHOWMAN (2017, MICHAEL GRACEY)

Utrzymana w teledyskowo–popowej formie biografia P.T. Barnuma, postaci niezwykle ważnej w cyrkowej historii. Odgrywający główną rolę Hugh Jackman czuje się tu, jak przysłowiowa śpiewająca ryba w wodzie (tudzież z wody) – pozycja obowiązkowa zwłaszcza dla fanów „Glee”.

4. BERSERK (1967, JIM O’CONNOLLY)

Cyrk to również wdzięczne tło dla kina grozy (nawet, jeśli są to „Mordercze kłowny z kosmosu”), dlatego nie można przejść obojętnie obok tej pozycji. Monica Rivers (Joan Crawford) jest właścicielką małego, obwoźnego cyrku, nękanego przez plagę morderstw. Czy będzie kolejną ofiarą, ocaleniem, a może... przyczyną?





3. TRAPEZ / TRAPEZE (1956, CAROL REED)

Czas na nieco więcej dramatu – po nieszczęśliwym wypadku akrobata Mike (Burt Lancaster) zaprzestaje występów. Bierze pod swoje skrzydła obiecującego młodzika Tino (Tony Curtis), pomiędzy nimi staje jednak nastawiona na sławę Lola (Gina Lollobrigida).

2. TEN, KTÓREGO BIJĄ PO TWARZY / HE WHO GETS SLAPPED (1924, VICTOR SJÖSTRÖM)

Po utracie wszystkiego w życiu naukowiec Paul Beaumont (Człowiek o tysiącu twarzy, Lon Chaney) zatrudnia się w cyrku jako klaun o tytułowym imieniu. Nie zaprzestaje jednak myślenia o przeszłości, zwłaszcza gdy los podsuwa mu dawnych zdrajców.



1. CYRK / THE CIRCUS (1928, CHARLIE CHAPLIN)

Postać Włóczęgi jest niezaprzeczalnym symbolem kina, toteż nie mogło go tu zabraknąć. Grany przez Chaplina bohater zatrudnia się w cyrku. Ucząc się trudnej sztuki tego rzemiosła zakochuje się w wołyżerce (Merna Kennedy), ta jednak nie odwzajemnia jego uczucia.

BONUS: DZIWOŁĄGI / FREAKS (1932, TOD BROWNING)

Oto dzieło ponadczasowe, do dziś oddziałujące na zmysły widzów. Akrobatka Kleopatra obiecuje wyjść za karła Hansa. Nie ma tu jednak miłości, a jedynie chciwość – Hans bowiem jest dziedzicem fortuny. Planując morderstwo popełnia błąd, co ściąga na nią gniew tytułowych dziwołągów.



REKRUTACJA OTWARTA

ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

redakcja@equinoxtimes.pl



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

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

Swoją starą po

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

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

...bo techn

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

Cierpi też p bierna woba Filmowa mi

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

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

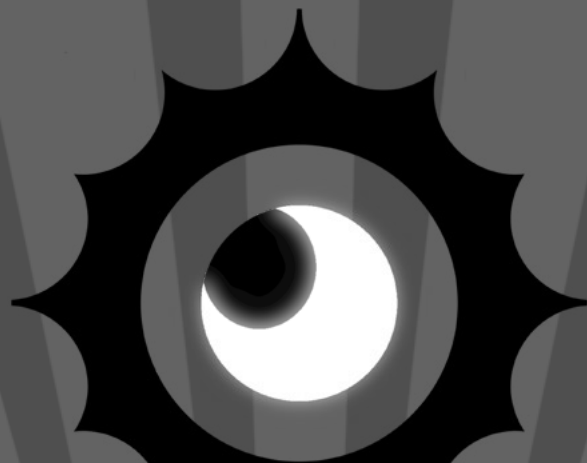
festiwal fantastyki
i gier bez prądu

Bazyliszek



Ursynowskie
Centrum Kultury
„Alternatywy”

10-12 lipca 2026



EQUINOX
TIMES