

EQUINOX TIMES

ODYSEJA

Taka to dola Nolana

BACKROOMS. BEZ WYJŚCIA

Złożoność rzeczywistości zaściłanka

SPIDER-MAN: CAŁKIEM NOWY DZIEŃ

Pająk po sąsiedzku
wciąż starym znajomym

Ööo
Böoom!

SMOCZY NAPASTNIK

Poparzenia piłkarskiego stopnia

RELACJA Z NANI?! CON'U I BAZYLISZKA

Redakcja na konwentowym froncie



Spis treści

RECENZJE – FILMY I SERIALE

Supergirl.....	4
Spider-Man: Całkiem nowy dzień.....	6
Toy Story 5.....	8
Odyseja.....	10
Vaiana.....	12
Gwiezdne Wojny: Wizje – Dziewiąty Jedi.....	14
Dzień objawienia.....	16
Martwe zło: Ogień.....	17
Backrooms. Bez wyjścia.....	18
Smoczy napastnik.....	20

RECENZJE – GRY

Öoo.....	26
----------	----

RECENZJE – LITERATURA

Sądny Dzień Carla.....	28
Critical Role: Vox Machina Początek.....	29
Wyspa dusz.....	30
Pięć krain.....	31
Nieludzki lokaj przewielebnego Huuskonena.....	32

PUBLICYSTYKA

Nanicon.....	34
Bazyliszek 2026.....	36
Problemy z konwencją w RPG.....	38

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, Midday Shine
Opracowanie graficzno-techniczne: Gray Picture, Tanatos, SoulsTornado
Archiwum: Catkitty

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

Witajcie, Drodzy Czytelnicy!

Kolejne lato zbliża się do końca, mordercze upały zaczynają ustępować burzom i wichurom, a Equinox Times dalej trwa i wydaje. Tym razem numer jest pozbawiony tematu - ale zdecydowanie nie treści.

Obrodziło zdecydowanie filmami i serialami - zarówno Marvel, DC Comics, jak i Disney postanowili rzucić w nas swoimi uniwersami, ale czy warto się w nie zagłębić? O tym możecie się dowiedzieć z recenzji "Supergirl", nowego "Spider-Mana" czy "Dziewiątego Jedi". Oprócz tego mamy jeszcze horror darmowej przestrzeni mieszkalnej ("Backrooms"), kosmitów ("Dzień Objawienia"), Greków ("Odyseja"), zabawki (nowe "Toy Story")... Najbardziej wyczerpujący tekst dotyczy "Smoczego Napastnika" - czy jest godnym następcą Tsubasy lub "Galaktik Football"?

Do tego jeszcze relacje z aż dwóch konwentów - Naniconu i Bazyliuszka, jeden komiks Dungeons & Dragonsowy, jeden polityczno-zwierzątkowy, niedźwiedzia-lokaja...

Z radością też informujemy, że Equinox Times dołączył do zaszczytnego grona patronów medialnych Kapitułarza. Zapraszamy do Łodzi już za kilka dni, od 4 do 6 września - przedstawiciel redakcji tam na pewno będzie (pomijając wypadki losowe)!

Milej lektury!

~Ghatorr

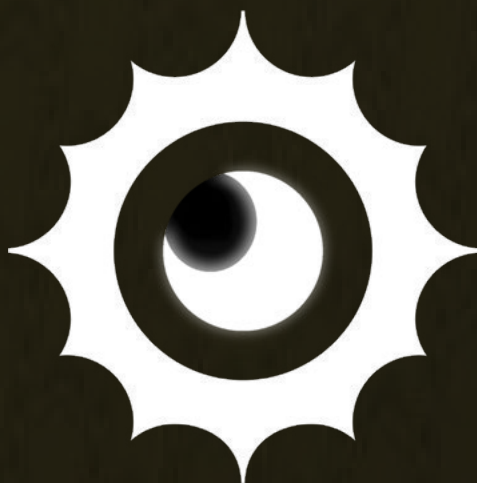
Grafika z okładki autorstwa Firefly Forest
Zapraszamy na instagram autorki: [@swietlikowy_las](https://www.instagram.com/swietlikowy_las)

Źródło grafiki tła dla stron: [7, 22-24](#).

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

Nasza strona
>klik<

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





**PRZYBYWA PROSTO
Z PRZESZŁOŚCI!**

S U P E R G I R L

W ŚWIECIE komiksowych adaptacji wciąż stabilnie. Marvel zbiera kogo się da, żeby tylko sensownie domknąć przepisaną na kolanie sagę, DC zaś próbuje coś zbudować po reboocie uniwersum i zmianie kierownictwa. Obiecywano „super”, było „nieźle”, a teraz jest... „źle”.

~Hefajstos

Dużo lepiej trzyma się sekcja serialowa, a i planowany na październik „Clayface” zapowiada konkretne widowisko. Nie zmienia to jednak faktu, że „Supergirl” jest bolesnym wręcz niewypałem, dzieckiem skłóconych rodziców, które zaprezentowano światu o dobre dwie dekady za późno. Wstyd, u Snydera chociaż perły spadały w slow-motion.

Łobuzie, podaj łapę!

Kara Zor-El (Milly Alcock), kuzynka Supermana tuła się po planetach z czerwonym słońcem zapijając traumatyczną przeszłość. W dniu dwudziestych trzecich urodzin jej droga krzyżuje się z Ruthye Marye Knoll (Eve Ridley), jedyną ocalałą z rodzinnej rzezi dokonanej przez okrutnego Krema (Matthias Schoenaerts), lidera kosmicznych bandytów. Dziewczyna szuka kogoś, kto pomoże jej się zemścić – spotyka się jednak z niechęcią.

Początkowo niechętna dziewczynie Kara decyduje się (do pewnego stopnia) pomóc, zachęcona po tym, jak Krem kradnie jej statek i zatruwa ukochanego przyjaciela – psa Krypto. Śledztwo przeciągnie je po kosmosie, w tym na planetę Bilquis, gdzie ukrywać mają się rozbójnicy. Pościg za kryminalistami to nie jest łatwa rzecz, zwłaszcza gdy w grze bierze udział Lobo (Jason Momoa) – łowca nagród i największy z nieśmiertelnych zakapiorów we Wszechświecie.

Chyba już wiecie, gdzie leży problem „Supergirl”. Tak, chodzi o scenariusz, który zdaje się być posklejany z najgorszych klisz i sztamp kina gatunkowego okolic wczesnych lat dwutysięcznych. Odpowiedzialna za niego Ana Nogueira nie ma za wiele doświadczenia, co jest boleśnie widoczne.



Słońca jak sygnalizacja

A szkoda, bo Milly Alcock jest fenomenalna w tytułowej roli. Z aktorskich wersji to najciekawsza wersja Kary Zor-El, i mam nadzieję, że przyszłe projekty pozwolą jej rozwinąć skrzydła (tak jak było to w przypadku Margot Robbie i jej wersji Harley Quinn po niesławnym „Suicide Squad” Davida Ayera). Niestety, dużo gorzej radzi sobie reszta obsady. Krem Matthiasa Schoenaertsa jest tylko zbitkiem złych cech, który okazjonalnie wyskakuje z ekranu. Z kolei Jason Momoa jako Lobo wydaje się nie mieć energii, by odgrywać wyczekiwaną tak długo postać. Być może to przez scenariusz, być może też ma dość kina superbohaterskiego – w każdym razie gra na jedno kopyto, bez przekonania i energii. Bastich!



Wizualnie również nie ma fajerwerków. Planety odwiedzone przez bohaterki wyglądają tak samo (same zresztą przemierzają kosmos bez problemów, wszak wszędzie dojeżdża rakietowy autobus) i czuć w nich ducha Gunna. Nie jest to przypadek, albowiem mocno wtrącał się w pracę Craiga Gillespie (reżysera filmu) po chłodnym przyjęciu pokazów testowych. Ciężko powiedzieć, czy to lepiej, czy gorzej dla nas, na pewno nie wróży to dobrze przyszłości filmowego DC.

Do dna!

Niestety, „Supergirl” nie sprawdza się ani jako letni blockbuster, ani nawet jako film. Poskładana z elementów, które powinny wyrzucić co najmniej dekadę temu nie zapewnia miło spędzonego czasu, nie stanowi też dobrego punktu w CV obsady. Pozostaje mieć nadzieję, że Warner Bros. wyciągnie wnioski i nie popełni więcej tak karygodnych błędów. W innym przypadku czeka nas kolejny reset uniwersum, gdy konkurencja twardo przeprzejdzie. *Ave!*



MARVEL STUDIOS

SPIDER-MAN
CZYLI NOWY DZIEŃ
W MARVEL
RÓŻNIE
PRZEDE

OJ, ciągnie się ta marvelowska telenowela, oj ciągnie. To już osiemnaście lat, od kiedy „Iron Man” zapoczątkował obecne, nowe kinowe uniwersum jednej z komiksowych potęg. I choć różnie bywało, zwłaszcza po wielkim finale, jakim był „Endgame”, to jedno jest pewne – Peter Parker wciąż ma w sobie moc (pajaka i box office’u).

~Hefajstos & Lailyren

Czwarta odsłona tej inkarnacji Spider-Mana (poprzedni odtwórcy dostali kolejno trzy i dwa filmy) wskoczyła na ekrany kin i zręcznie opłotła fanów, przekraczając przy tym miliard dolarów zysków. Z jednej strony nie ma się co dziwić, wszak fani złaknieni są dobrych popcorniaków. Z drugiej strony jednak wciąż powielany jest ten sam szereg schematów – ale po kolei.

He May Ne(e)d help

Po filmach ze stawką większą niż życie, w czwartej odsłonie Spider-Mana wracamy do korzeni i skupiamy się na znanym i kochanym przez wszystkich pajęczku z sąsiedztwa. To zdecydowanie jest na plus dla fabuły, bo pozwala bardziej skupić się na głównym bohaterze i jego problemach wywołanych konsekwencjami z poprzednich części. Jednocześnie dostajemy wszystkie istotne informacje, więc widzowie nie muszą martwić się, że nie zrozumieją, co się dzieje, jeśli nie pamiętają wydarzeń z wcześniejszych filmów lub zwyczajnie ich nie widzieli.

Pjoter żyje samotnie w Nowym Jorku, spędzając większość swojego życia walcząc z przestępcami jako Spider-Man. Walka z przestępczością jest dla niego zastępstwem terapii, ucieczką od problemów i bólu po stracie ukochanych osób. Idzie mu całkiem nieźle, do momentu, gdy trafia na niezwyklego przeciwnika – osobę zdolną do przejmowania ludzkich umysłów. Rozpoczyna się gra w kotka i myszkę (czy też w pajaka i muchę), a droga zaprowadzi go zarówno do rządowej organizacji Damage Control, jak i na wykłady samego profesora Bannera. Na domiar złego pajęcze geny zaczynają przejmować nad nim kontrolę, przez co bohater kwestionuje własne człowieczeństwo.

Nie oznacza to jednak, że „Brand New Day” jest nową jakością w Marvelu. Wciąż popełniane są te same błędy i przeskakuje się po łebkach pomiędzy wątkami. Twórcy nie eksplorują szalejących pajęczych genów bohatera – wystarczy wyższy poziom złożości i technologiczny gimmick, by na moment to zatrzymać. Stawka przez to jest niższa, niż mogłoby się wydawać, a i finał nie daje takiej satysfakcji, jaką powinien. Film jest też przewidywalny – jeśli jest się długoletnim fanem serii, to łatwo domyślić się większości plot twistów.

Look up! It's box-office success!

Wizualnie film nie odbiega wiele od marvelowskiej jakości – czuć włożone pieniądze (225 milionów dolarów budżetu), acz nie spodziewajcie się fajerwerków. Kolory wciąż nieco wypłukane, choć może to efekt Nowego Jorku. Miło również było zobaczyć mniej spotykanych na ekranie przeciwników Spider-Mana: Skorpiona (w robotycznym acz klimatycznym stroju) i Tombstone’a (nawet jeśli tylko na chwilę). Cieszy również występ Franka „Punishera” Castle, który – choć nieco lżej prowadzony, z uwagi na filmowy rating – wciąż jest tym samym antybohaterem z mroczną przeszłością (jeszcze z czasów Netflix’a).

Choreografia walk jest na bardzo przyzwoitym poziomie, zwłaszcza jeśli chodzi o wykorzystanie terenu i sytuacyjnych propów. Dzięki temu są one dalej interesujące do oglądania nawet dla osób, które na tego typu popcorniakach zjadły zęby. Szczególnie ten efekt można odczuć podczas typowych dla Spider-Mana scen bujania się między wieżowcami Nowego Jorku. Mimo że widzieliśmy to już mnóstwo razy w różnych produkcjach, twórcom udało się przedstawić je w nowej, pełnej smutku i desperacji odsłonie.

Spider-Man powróci, a jak!

Cóż zatem możemy powiedzieć, poza „idźcie do kin”? Kto miał widzieć ten widział (fani pewnie więcej niż raz), kto nie, ten wciąż ma szansę – i na pewno nie pożałuje. To sprawnie zmontowany i całkiem przyjemny w odbiorze komiksowy blockbuster, idealny na lato. A co dalej w MCU? Doomsday, oczywiście! Ale o tym, jak bardzo się to udało, przekonamy się dopiero z końcem tego jakże długiego roku.



Disney · PIXAR

TOY STORY 5



W technologii też
druha masz

WYPUSZCZAJĄC do kin w 1995 roku „Toy Story”, pierwszą pełnometrażową animację trójwymiarową, Pixar stworzył historię. Ponadczasowa opowieść o docierającej się przyjaźni z uniwersalnymi lekcjami moralnymi (oraz jinglem Randy’ego Newmana) trwale zapisały się w świadomości widzów. I aż trudno uwierzyć, że trzydzieści lat później wciąż opowiadane są nowe zabawkowe opowieści.

~Hefajstos

Zwłaszcza, że seria doczekała się pięknego zamknięcia w roku 2010 za sprawą „Toy Story 3”, w której to nastąpiło przekazanie zabawek i tym samym wkroczenie w dorosłość Andy’ego, dziecięcego bohatera filmu. Ktoś jednak uznał, że można powiedzieć więcej, tym samym dostaliśmy niemal dekadę później część czwartą, która zamykała wątek Kowboja Chudego, dając mu nowy cel w zabawkowym życiu. Siedem lat później swoje pięć minut dostała Jessie, dawna przyjaciółka z kowbojskiego zestawu.

Bonnie i Pad

Ośmioletnia Bonnie cieszy się dzieciństwem i wyobraźnią podczas zabaw ze swoimi zabawkami. Wciąż jednak ma problem z nawiązaniem więzi z innymi dziećmi. Jej rodzice postanawiają kupić jej Lilypada – tablet oparty o aplikacje i gry społecznościowe. Dziewczynka szybko uzależnia się od magii ekranu, przez co urządzenie wchodzi w konflikt z zabawkami. Będąca pokojowym szeryfem Jessie bierze sobie do serca misję, by znaleźć Bonnie prawdziwą przyjaciółkę – w starym, dobrym stylu. Droga poprowadzi ją w rejony z dawnego życia, gdzie będzie musiała zmierzyć się zarówno z demonami przeszłości, jak i własną niechęcią do nowych technologii.

Jednocześnie dostajemy opowieść o rozbitym gdzieś na bezludnej wysepce kontenerze z nową wersją Buzza Astrala. Batalion dzielnych kosmicznych strażników poszukuje bazy operacyjnej, jego droga zaś prowadzi do tego samego celu, co naszych pozostałych zabawek.

Cóż można rzec – Pixar zdecydowanie spóźnił się z tematyką swojego filmu, wszak o zagrożeniach związanych z uzależnieniem od ekranów i Internetu powstało już wiele tytułów. Szkoda też, że początkowy wątek „zombifikacji” dzieciaków oraz alienacji pod kątem zabawy zabawkami zostaje

porzucony bardzo szybko. Twórcy zdecydowanie nie chcieli uniknąć mroczniejszych tonów z „Toy Story 3”, stawiając na słodszy lekcję i klepanie po plecach.

Druh może i jest, ale co z sukcesem?

A szkoda, bo potencjał na przedstawienie dzieciarni tematyki, zagrożeń i pozytywów korzystania z technologii był ogromny. Niemniej jednak osobista historia Jessie (tak długo wyczekiwana!) w sporym stopniu to wynagradza. Niestety, odbywa się to kosztem reszty zabawek, których równie dobrze mogłoby tu nie być. Tak jak i duo Chudy-Buzz, których wrzucono już bardziej z przyzwyczajenia, niż faktycznej potrzeby fabularnej.

Piąta odsłona serii cieszy wzrok animacją – u zabawek łatwo rozpoznać materiał, z którego je wytworzono, widać również ślady zużycia. Nie jest to co prawda szczyt jakościowy Pixara, niemniej narzekać nie można. Dubbing w obu wersjach działa świetnie, muzycznie jednak ciężko wskazać jakiś zapadający w pamięć numer.

Najważniejszy jest fun

Dzieciaki powinny być zadowolone z kolorowych postaci i slapsticku na ekranie, część starszych zapewne uśmiechnie się pod nosem widząc starych druhów. Pixar potrafi czynić ekranową magię, choć ostatnimi czasy zadowolają się zwykłymi sztuczkami w ładnym papierku. Miło, ale liczymy na więcej. **Ave!**





KOŃSKA DAWKA
MITOLOGICZNEGO KINA

THE ODYSSEY

WŚRÓD obecnie żyjących twórców filmowych, Christopher Nolan jest zdecydowanie w czołówce tych rozpoznawalnych. Charakterystyczny i ocierający się o realizm sposób opowiadania historii i miłość do kamer IMAX sprawiają, że jego filmy może nie zawsze są arcydziełami, ale mówi się o nich na przysłowiowych salonach.

~Hefajstos

Po chłodnym przyjęciu „Tenet” (spotęgowanym trwającą pandemią) i ogromnym sukcesie „Oppenheimera” (zdecydowanie czołówka twórczości Anglika) przyszedł czas na zmierzenie się z klasyką werbalnych historii. „Odyseja”, czyli boleśnie długi powrót pewnego dumnego króla do domu przekazywana przez X Muzę była już kilkakrotnie, nigdy jednak w takiej skali.

Muzo! Męża wyśpiewaj!

W Itace źle się dzieje. Po dwudziestu latach nieobecności męża i króla, Penelopa (Anne Hathaway) stara się ugasić zapędy licznych adoratorów, na czele z podłym Antinoosem (Robert Pattinson). Jej syn Telemach (Tom Holland) wierząc w powrót ojca wyrusza wraz w drogę do Sparty, by poznać jego losy.

Po dekadzie koczowania na plażach pod murami legendarnej Troi, sprytny król Itaki Odyseusz (Matt Damon), podwładny wielkiego władcy Agamemnona, wpada na fortel z drewnianym koniem. Przedstawiony jako prezent dla Ateny, zostaje przejęty przez Trojan i sprowadzony do miasta, gdzie staje się symbolem zguby tego miasta. Wygrana oznacza powrót do domu, do ukochanych rodzin.

Początkowo wszystko zdaje się sprzyjać podróżnikom w ich rejsie, los jednak rzuca załogę na wyspę cyklopa Polifema. Starcie z synem Posejdona kończy się tragicznie, a w swej arogancji Odyseusz popełnia błąd, który ściąga na niego i jego ludzi olimpijski gniew, co znacząco wpłynie na ich drogę.

O mój Olimpski! Za nic masz Odyseusza

Historia przekazywana w – klasyczny już dla Nolana – nielinearny sposób prowadzona jest nierówno i dość ciężką ręką. Momentami wręcz trudno stwierdzić, co i dlaczego się dzieje, jeżeli nie znamy homerowskiej „Odysei”. Cierpią na tym przede wszystkim Penelopa i Telemach, którzy – choć grani naprawdę dobrze przez aktorów – zdają się być tylko archetypami postaci, a nie faktycznymi osobami. Sam Odyseusz

też jest nierówny – Damon błyszczy tam, gdzie jego bohater ukazuje emocje i człowieczeństwo, popada jednak w tryb Jasona Bourne’a z mieczem, gdy trzeba się bić.

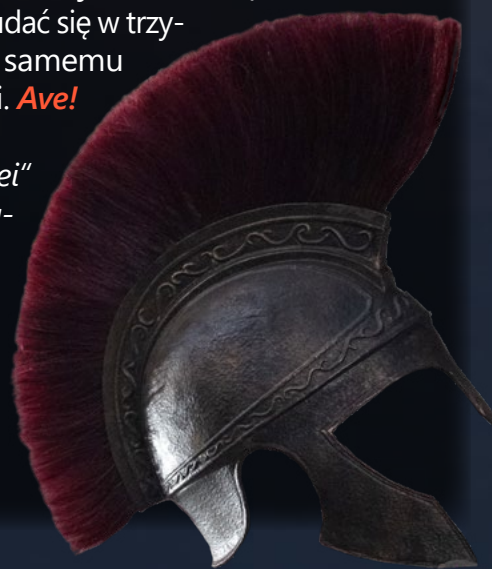
Aktorski Olimp osiąga jednak obsada z drugiego planu. Pattinson jako Antinoos jest niesamowitą kanalią, uosobieniem najgorszych cech przyzობionych fałszywym uśmiechem. John Leguizamo jako Eumajos, wierny sługa Odyseusza wypada fenomenalnie i niezwykle wiarygodnie, zaś Samantha Morton jako Kirke uderza w czułe struny serca, niosąc jednocześnie horror. Gorzej wypada Charlize Theron jako nimfa Kalipso, na którą Nolan najwyraźniej nie miał pomysłu – przez to cały jej wątek nie interesuje widza, spowalniając cały ten spektakl.

Gościa zoczył Telemach podobien do bożka

Reżysera zdaje się bardziej interesować format opowieści, niż sama jej treść. I choć przez większość filmu jest dość szaro-buro, kilka scen zapada w pamięć. Nocna rzeź w Troi, gęsta od atmosfery potyczka w jaskini Cyklopa, czyniąca swą magię Kirke czy ostatnia rozpaczliwa bitwa Odyseusza – zaiste, boskie to widoki. Szkoda więc, że wszystko pomiędzy jest tylko łącznikiem bez większego znaczenia. Nie pomaga również muzyka, która często bardziej zagłusza, żaden z utworów nie zapada też w pamięć.

„Odyseja” niewątpliwie podzieliła widzów. Dla jednych to arcydzieło, największe osiągnięcie kina ostatnich lat i najlepszy film Christophera Nolana (nie zgadzam się). Dla drugich to kompletna porażka, przehajpowana produkcja niewarta swej ceny i swej długości (również się nie zgadzam). „Odyseja” jest filmem interesującym i monumentalnym, w którym styl reżysera działa jak obosieczny miecz – te same błędy i irytujące zagrywki, te same atuty i wciąż działające sztuczki. Zostaje zatem wsiąść na kinowy statek i udać się w trzygodzinny rejs, by samemu wyciągnąć wnioski. *Ave!*

*Podtytuły z „Odysei”
w przekładzie Lucjana Siemieńskiego.



A movie poster for Disney's 'Vaiana'. The background is a bright blue sky with soft white clouds. A large, vibrant blue wave is breaking, with water spraying upwards. In the bottom right corner, a young woman with long brown hair, wearing a red and black patterned strapless top and a necklace with a large blue pendant, looks up with her right arm raised towards the wave. In the bottom left, a small brown bird is in flight.

Disney
VAIANA

WHAT CAN I SAY EXCEPT
"PLEASE, NO MORE"?

Disney

OKOŁO 71% powierzchni naszej planety zajmuje woda. To spora ilość, tak jak i sporo jest historii, które można opowiedzieć. Niestety, zaślepiona kapitalistycznym pościgiem za wciąż rosnącym zyskiem Myszka woli recykling tego, co sprawdzone i bezpieczne.

~Hefajstos

Nie jestem fanem oryginalnej (tj. animowanej) „Vaiana”. Fabularnie film prezentował się nieźle, choć utwory w większości mi nie podeszły. Najbardziej szkoda mi jednak tego, że nie zdecydowano się na śmielszą zabawę z polinezyjską mitologią. Disney nie lubi wszak ryzyka, stworzono więc animację od linijki – wizualnie śliczną, ale dość pustą. Wiecie czego jeszcze nie lubię? Remake’ów „live action”, które często powielają to, co już opowiedziano – zwłaszcza, gdy historia wciąż jest świeża.

Vaiana, kochana, ta sama

Dawno temu, Maui (Dwayne Johnson) – zmiennokształtny półbóg wiatru i morze skradł serce bogini natury. Te Fiti, bo tak miała na imię, bez swego cennego organu zanika, budzi się zaś do życia Te Kā – bóstwo lawy i wulkanów. W swym gniewie i z chęci posiadania serca Te Fiti atakuje Maui, który wpada do wody gubiąc zarówno cenny skarb, jak i swój magiczny hak.

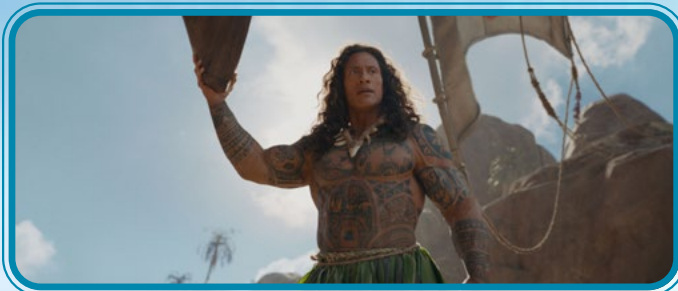
Mijają lata i dekady, a polinezyjski archipelag wysp trawiony jest przez śmiercionośny mrok. Vaiana z Motunui (Catherine Laga’aia), córka wodza będąc wybranką oceanu wchodzi w posiadanie serca Te Fiti. Gdy mistyczna zaraza atakuje jej wyspę, dziewczyna wybiera się w podróż poza rafę, aby odnaleźć Maui i wraz z nim oddać serce bogini.

Ta niezwykła podróż zaprowadzi ją nie tylko na bezkresne morza, ale również do krainy potworów i na mistyczną boską wyspę. Razem z Maui i wiernym (choć nierozgarniętym) towarzyszem, kogutem Heiheiem musi zmierzyć się nie tylko z siłami przewyższającymi ludzkie pojmowanie, ale i z samą sobą.

Not so shiny anymore

Ze wszystkich „nowych odsłon” klasyków Disneya „Vaiana” jest najdziwniejszym przypadkiem. Film idzie po śladach animacji, momentami wręcz kopiując sceny i sekwencje tworząc dziwny efekt. O zeszłorocznej „Śnieżce” można powiedzieć wiele złego (zaczynając

i kończąc na Gal Gadot), ale tam przynajmniej próbowano czegoś nowego. Tutaj jest to po prostu smutne, zwłaszcza że produkcja kosztowała ok. 250 milionów dolarów – tyle samo co „Odyseja” Christophera Nolana!

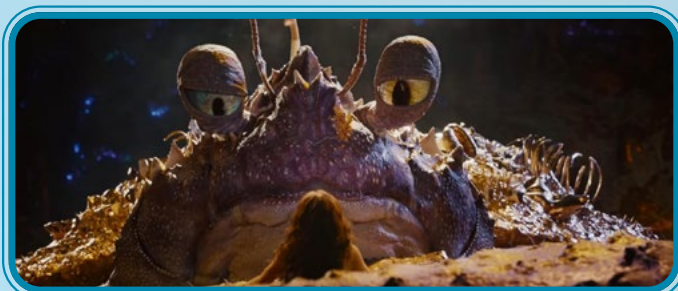


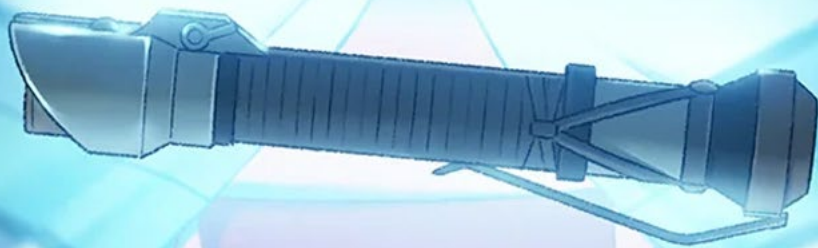
Przy tym wszystkim całość pozbawiona jest koloru – dominują przygaszone barwy, wszystko zaś wygląda jakby słońce schroniło się za chmurami, oraz brak dynamiki. Morze jest mniej „żywe”, scena początkowa mocno okrojona, mieszkańcy Motunui sprowadzeni zostali do tła. Smutek, powiadam.

Aktorsko również film się nie broni. Catherine Laga’aia jeszcze daje radę, choć scenariusz (oraz greenscreen) nie pozwala rozwinąć jej skrzydeł. Dużo gorzej wypada The Rock, który wygląda na totalnie zmęczonego i niezaangażowanego w to, co się dzieje – być może przeżywa przegraną „Smashing Machine” w oscarowym wyścigu? O peruce nie ma co wspominać, Internet zdążył już ją porządnie wyśmiać.

Dokąd teraz poniosą fale?

Przyglądając się finansowym wynikom widać wyraźnie, że tym razem sukcesu nie będzie. Któż zresztą miałby iść do kina, skoro animowany pierwowzór ma zaledwie dziesięć lat, a ludzie wciąż pamiętają (niepotrzebny) sequel sprzed dwóch? Disney zapewne się tym nie przejmie, odbijając sobie straty gdzie indziej. Pozostaje jednak pytanie: co dalej? Mówi się o trzeciej części animowanej wersji, ale kto wie czy ktoś nie połasi się na aktorską część drugą tworząc tym samym nietypową sytuację. Czas jak woda płynie, więc zobaczmy. **Ave!**





NIECO INNE WOJNY

THE NINTH JEDI

DAWNO, dawno temu w odległej galaktyce... zaczęło łapać lekką zadyszkę. Nieważne, czy coś próbowało stanowić powiew świeżości, czy uderzać fanów solidnym uderzeniem nostalgii – zarówno filmy, jak i seriale potrafiły strasznie zawieść. Na odsiecz formule Gwiezdných Wojen ruszyły jednak Wizje...

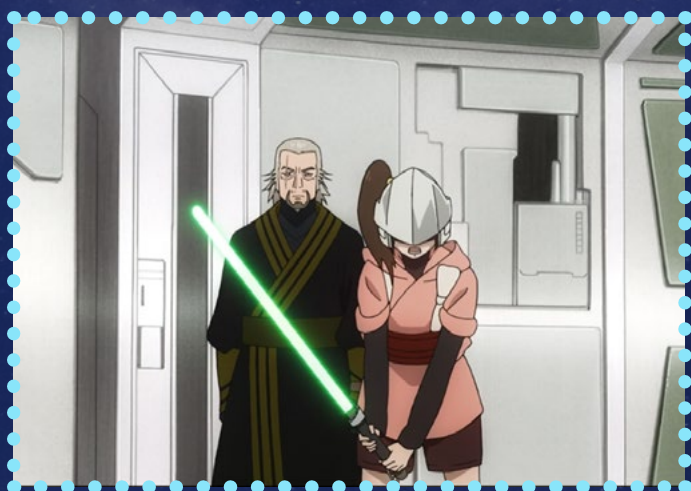
~Ghatorr

Gwiezdne Wojny: Wizje jak na razie doczekały się trzech sezonów, w których twórcy mogli sobie poszaleć. Alternatywne wizje historii, eksperymenty narracyjne, rzadko spotykane techniki animacji – wszystko tam jest. Jedna z opowieści, o dziewczynie, Karze, próbującej dostarczyć grupie Jedi miecze świetlne zrobione przez jej porwanego ojca doczekała się nawet kontynuacji – najpierw w postaci kolejnego odcinka, a teraz pełnoprawnego serialu.

Sporo z tego co tu widzimy jest bardzo znajome – złoczyńca w masce i z mieczem świetlnym robiący wielką broń, by zastraszyć galaktykę i polujący na Jedi. Bardzo różni się jednak sama galaktyka – akcja toczy się w nieokreślonej przyszłości, w której wszelką jedność trafił szlag, Republika czy Imperium to dawne dzieje, a galaktyka podzielona jest na niewielkie państewka. W tej sytuacji siły generała Nawaama, które może i wyglądają jak grupa łupieżczych band, jawią się jako spore zagrożenie. Do tego pokazano trochę nowych ras i rejonów.

Fabula jest całkiem przewidywalna – mamy tu do czynienia z gwiazdnowojennym standardem, którego przebieg można zgadywać od pierwszych chwil. Pewnym zaskoczeniem może być za to ideologiczne przedstawienie konfliktu – główny zły biega z niebieskim mieczem świetlnym, a w tym serialu kolor ostrza potrafi się dynamicznie zmieniać ze względu na moralność swojego właściciela. W zadziwiająco spójny i przyjemny sposób łączy się to z pojedynkami – starcia nabierają dramaturgii, jeśli w ich trakcie nagle komuś zmienia się barwa broni.

Podchodziłem do serialu z niewielkimi oczekiwaniami – chciałem nacieszyć oczy i trochę się zabawić – i zostały spełnione z naddatkiem. „Dziewiąty Jedi” jest po prostu przyjemny i miły dla oka. Jeśli Wizje mają się tak rozwijać, to liczę jeszcze na wiele seriali.



ZADANIE „ŁÓDZKI FESTIWAL FANTASTYKI KAPITULARZ 2026” JEST REALIZOWANE DZIĘKI DOFINANSOWANIU Z BUDŻETU MIASTA ŁODZI



ŁÓDZKI FESTIWAL FANTASTYKI KAPITULARZ

4-6 września 2026

Wydział Filologiczny UŁ

Ul. Pomorska 171/173

SKANUJ I WYRUSZ
Z NAMI W REJS!



Sponsorzy i partnerzy:

Patroni medialni:



DISCLOSURE DAY

Z FILMOWEGO ARCHIWUM X
PANA SPIELBERGA



CIĘŻKO dziś wyobrazić sobie kino bez twórczości Stevena Spielberga. Ten amerykański twórca dał nam przecież „Szczęki”, „E.T.”, „Szeregowca Ryana”, „Park Jurański” i „Poszukiwaczy Zaginionej Arki”. Mający niemal osiemdziesiąt lat na karku reżyser nie zwalnia tempa, przedstawiając nam kolejny obraz o spotkaniach z kosmitami.

~Hefajstos

Jest to jednak twór niezwykle cudaczny, nierówny i zawieszony gdzieś pomiędzy klasycznym Spielbergiem a gatunkiem filmików z żółtymi napisami. Wiecie, ten rodzaj kina, który częściej kojarzy się z tandetnymi produkcjami wyświetlanymi w Pulsie gdzieś między kotлетem a kolejnym Seagalem. W skrócie, zostaliśmy zrobieni na szaro.

D jak Dzień (a także Dostateczny)

Daniel Kellner (Josh O'Connor) jest analitykiem do spraw cyberbezpieczeństwa zatrudnionym w Wardex Corporation, której przewodzi Noah Scanlon (Colin Firth). Nie mogąc pogodzić się z praktykami firmy, czyli ukrywaniem prawdy o przybyszach z obcej planety, wykrada dane wraz z tajemniczym artefaktem grożącym, że wrzuci wszystko do Internetu. Tymczasem Margaret Fairchild (Emily Blunt), pogodynka z Kansas City, zaczyna przemawiać dziwnym dialektem na wizji, co rozumie tylko Daniel. Uruchamia to ciąg zdarzeń, które doprowadzą świat w zupełnie nowe miejsce.

Podtytuł recenzji nie jest tu tylko popkulturowym żartem, bowiem najnowszy obraz Spielberga ogląda się właśnie jak fanfikowy odcinek „Z Archiwum X”. Kosmici (przedstawieni jako najbardziej stereotypowe szare ludziki) są traktowani albo jako obiekty badawcze, albo jako rasa mesjaszy (w zależności której grupy spytać). Ciężko przez to traktować „Dzień objawienia” poważnie, choć sam film stara się być jak najbardziej poważny. Całość przez to ślizga się na granicy komedii, mimo starań konkretnej obsady i kilku typowych dla reżysera zagrywek.



O jak Objawienie (ale też O co tu chodzi?)

Być może, gdyby Spielberg wypuścił ten film do kin dwie dekady temu, odbiór byłby zgoła inny. Dziś jednak takie podejście do tematyki trąci stęchlizną, zwłaszcza że gatunek przez ostatnie lata wzbogacił się w szereg świetnych pozycji. To sprawia, że film można odłożyć do pudła z gumowymi ufokami i wypalonymi płytkami „dowodów na życie pozaziemskie”. Razem ze „Znakami”. *Ave!*

EVIL DEAD BURN



Z RODZINĄ NAJLEPIEJ W NECRONOMICONIE

POD koniec lat siedemdziesiątych pewien młody filmowiec nakręcił ze znajomymi krótki horror, w którym to grupka przyjaciół przeżywa prawdziwy koszmar w domku w lesie.

Niedługo później pomysł ten doczekał się pełnego metrażu o jakże cudownym tytule „Martwe zło”. I później wszystko było groovy!

~Hefajstos

Tak też dostaliśmy całą trylogię przygód Asha Williamsa (plus serial), zaś w 2013 roku seria doczekała się rebootu i nowego podejścia. Położono w niej nacisk nie na absurdalny czarny humor, a na ocierający się o eksploatację horror. Dla jednych była to zmiana na plus, dla innych wręcz przeciwnie. „Evil Dead” okazało się być sukcesem, naturalnie więc rozpoczęto pracę nad kolejnymi odsłonami: „Martwe zło: Przebudzenie” (2023, reż. Lee Cronin) oraz omawiane dziś „Martwe zło: Ogień” (2026, reż. Sébastien Vaniček).

Cztery słowa dla bliskich

Susan i Edgar Price muszą pochować syna, Williama, który zginął w tragicznym wypadku. W ceremonii biorą udział również jego brat Joseph, jego dziewczyna Thya, pochodząca z Francji żona Williama – Alice, oraz seniorka rodu Polly. Rodzina obwinia cudzoziemkę za śmierć syna, przez co atmosfera na domowej stypie jest napięta.

Nie jest to jednak jedyny problem państwa Price, albowiem mąż Polly, Benjamin zajmował się badaniami nad Necronomiconem, niesławną Księgą Umarłych. Joseph znajduje jego notatki oraz tajemniczy Sztylet Kandariański – jedyny oręż mogący zabić demony. Wypowiadając słowa z notatek dziadka budzi zło, które nie spocznie póki nie wymorduje znienawidzonej rodziny i nie zgarnie artefaktu dla siebie.

Dość szybko przechodzimy tu do gatunkowego mięska, stając się świadkami niezwykle obrazowej przemocy z nutką typowego dla serii czarnego humoru. Ta nutka jest tu wyraźnie zaznaczona, aczkolwiek miejscami ciężko stwierdzić, że oglądamy „Martwe zło”. Gdyby nie kilka typowych dla serii elementów, można by uznać ten film za samodzielną produkcję z pogranicza opętania i okultyzmu.

Groovy gravy grave

Jeśli szukacie czegoś, co zapewni wam rozrywkę w upalny dzień, dobrze wspominać poprzednie dwie odsłony serii lub też chcecie przyjemnego horroru – sięgajcie śmiało. Na dobrą sprawę, nie musicie nawet znać mitologii uniwersum. No, może poza kilkoma słowami. **Kunda!** Znaczy się, **Ave!**



BACKROOMS

Quo vadis, Captain Clark?

OBECNY rok nie należy do najszcześliwszych, ale przynajmniej kinowo jest dobrze – zwłaszcza w przypadku horrorów. Przed wakacjami w fotele wgniatała nas „Obsesja”, we wrześniu wpadnie nowe „Resident Evil”, zaś obecnie w kinach można zagłębić się w „Backrooms”.

~Hefajstos

Oparty na netowej creepypaście, zapoczątkowanej przez wrzuconą na serwis 4chan graficę, której autorem (a zarazem reżyserem filmu) jest Kane Parsons, opowiada historię pewnego budowlanego fenomenu. Tytułowe „backrooms” (zaplecza) to czołowy przykład mariażu horroru z przestrzeniami liminalnymi, które to ciągną się bez końca, łącząc różne miejsca na Ziemi.

Kapitan, sułtan, a może odkrywca?

Lata dziewięćdziesiąte. Clark (Chiwetel Ejiofor) jest właścicielem podupadającego sklepu z meblami o wdzięcznej nazwie „Cap’n Clark’s Ottoman Empire” w kalifornijskim mieście San Jose. Ledwie wiążąc koniec z końcem i zmagając się z alkoholizmem po nieudanym małżeństwie, szuka pomocy u terapeutki Mary Kline (Renate Reinsve), która toczy walkę z własnymi demonami.

Pewnej nocy Clark odkrywa, że przechodząc przez ścianę, może przenieść się do dziwnego miejsca – wyglądającego jak biurowiec labiryntu pomieszczeń i korytarzy, który opiera się wszelkiej logice.

Próbując zrozumieć ten prowadzący do obsesji fenomen, Clark udaje się na kolejne wyprawy, wciągając w to swoją współpracownicę i jej chłopaka. Zaplecza jednak skrywają własną tajemnicę i nie pozwolą zbyt łatwo odejść uwięzionym w nich ludziom.



Mój najgorszy koszmar – biuro

„Backrooms. Bez wyjścia” (polski tytuł równie nielogiczny, co tytułowe miejsce) to debiut udany, choć niepozbawiony wad. Reżyser daje nam świetny początek, całkiem ciekawe odkrywanie tych znajomych, a jednocześnie obcych przestrzeni, by później zaserwować dość nierówny trzeci akt. Konfrontacja bohaterów działa na plus, tak jak i otoczenie – nie działa zaś okropnie wyglądający stwór i łopatologiczne tłumaczenie, co właśnie oglądamy.

Niemniej jak na letni horror „Backrooms” trzymają się naprawdę solidnie. Film działa świetnie, gdy znacie tematyczną twórczość Parsonsa i pozwalacie zaszać wyobraźni (dodatkowy plusik, jeżeli wychowaliście się w najtiszach). Nie spodziewajcie się tylko gatunkowego kamienia milowego, to nie ta jakość. Ale pewnie sporo z Was do pożółkłych korytarzy chętnie powróci. *Ave!*



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



Disney
**SMOCZY
NAPASTNIK**

Boiska i Smoki

CIAO tutti! Mundialowa gorączka za nami, ale nie musi to oznaczać rezygnacji z piłkarskich emocji. Wiele razy pewnie słyszeliście o „magii futbolu”, a co jeśli powiem, że nie musi to być jedynie metafora? Zapraszam was do świata, w którym magia jest prawdziwa i uwierzcie lub nie, korzysta się z niej intensywnie podczas haratania w gałę – oto „Smoczy napastnik”, nowy serial animowany (reprezentujący animację francuską) ze stajni Disneya!

~Malvagio

Futbol, przeżyjmy to jeszcze raz

Bohaterem historii jest Key, młody chłopak z farmy, zafascynowany (dodajmy, że bardzo entuzjastycznie) rozgrywkami gorotamy – czyli fantastycznej wersji futbolu. Szybko okazuje się, że on sam również ma predyspozycje do tego sportu jako tytułowy smoczy napastnik i razem z nowo poznaną przyjaciółką Ssyelle (grającej jako bramkarka) wyrusza do akademii Kal Asterock, by szkolić się w korzystaniu ze swoich umiejętności. Oraz ich kontrolowaniu, co w przypadku Key może okazać się nie takie łatwe, ale być może z pomocą ekipy przyjaciół, z którą wskrzesi drużynę Rycerzy, okaże się wykonalne. Zanim będzie za późno...



Wspaniała jedenastka

Mając do dyspozycji na tę chwilę jedynie jedenaście odcinków (i to jedynie dwudziestoparominutowych) twórcy w zakresie większej historii mogli zrobić niewiele więcej, niż tylko zarysować elementy, które powinny zostać rozwinięte w późniejszej fazie. Póki co głównym spoiwem fabularnym wydarzeń pozostaje rywalizacja o Puchar Sztandaru, czyli szkolne rozgrywki gorotamy, ale pojawiają się też już przeblśki mroczniejszych machinacji, które

mogą dziać się zakulisowo, no i oczywiście pozostaje kwestia samych zdolności Key, które ten odziedziczył po matce, a nad którymi ciężko jest utrzymać kontrolę. Jak na tak ograniczone ramy czasowe, twórcom udało się zmieścić całkiem wiele. Czuć jednak, że póki co główny nacisk położony został na budowanie relacji między postaciami.



A w nich leży jedna z sił serialu, są one bowiem napisane bardzo zgrabnie i wypadają naturalnie. Nie zauważyłem tu wymuszonych dialogów, czy zachowań. Na szczególną pochwałę zasługuje tu duet Key–Ssyelle (to nie literówka, jej imię naprawdę pisze się przez dwa „s”, mnie też wydaje się to dziwne); choć teoretycznie to chłopak jest protagonistą całej historii, jego przyjaciółka nie gra tu wyłącznie drugich skrzypiec i jest równie ważna fabularnie (a pod kątem stricte drużyny być może nawet ważniejsza – dość powiedzieć, że to właśnie ona została wybrana – dość niecodziennie, jak na standardy tego typu seriali – kapitanem Rycerzy).

Duet wypada naprawdę dynamicznie, nie tylko uzupełniając się wzajemnie, ale też niekiedy przesuwając swoje role – na przykład to Syelle jest przeważnie tą bardziej wyważoną i podchodzącą do problemów z chłodną głową, ale zdarzają się sytuacje, w których przejmuje temperament Key, on zaś spogląda na problem bardziej taktycznie. Nie stają się to przez wewnętrznie niespójni, raczej pobudzają się nawzajem do działania, jest między nimi taka „chemia przyjaźni”; na tę chwilę nie pojawiły się żadne sygnały, by ich relacja miała skręcać w stronę bardziej romantyczną. Co nie oznacza, że serial pozbawiony jest tego elementu, został jedynie przypisany innym postaciom – i wypada naprawdę dramatycznie, w znaczeniu takim, że są Emocje, jest Dramat! Powinienem chyba

napomknąć, że jest to wątek między dwoma chłopakami i nie ma tu za bardzo miejsca na niedopowiedzenia, więc na pewno znajdzie się ktoś, komu będzie to przeszkadzało.



Gra zespołowa

Rycerze zostali zresztą zrealizowani bardzo sprawnie jako grupa, co ma swoją przyczynę w oparciu o klasyczną kompozycję narracyjną zespołu. Ktoś mógłby powiedzieć, że to sztapkowe podejście, ale jeśli coś działa dobrze, dlaczego w tym mieszać? Poszczególni bohaterowie otrzymali specyficzne role, w których mogą się najpełniej realizować, w przypadku Ssyelle i Key będą to kolejno Lider (naturalnie wybrany i podejmujący decyzje w imieniu grupy) oraz Serce, czyli spoiwo łączące w całość tę kolorową grupę osobowości. Zespół nie mógłby istnieć zarówno bez jednego, jak i drugiego.



Pozostali członkowie, czyli bracia Milo i Odward oraz zatopiona w książkach i zazwyczaj milcząca Adeline, nie mieli jeszcze okazji zabłysnąć w aż takim stopniu, ich też można już jednak dopasować do poszczególnych archetypów – fajtłapowatego Wielkiego Gościa (Big Guya) o potężnej posturze, Lansjera (Lancer, który stoi nieco w opozycji do Lidera i kontestuje jego stanowisko, ale nie w sposób, który miałby

trwale zaszkodzić grupie) oraz Mądrali (Smart One), posiadającej dużą wiedzę teoretyczną. Jak na jedenaście odcinków, charakteryzacja została wykonana całkiem sprawnie.

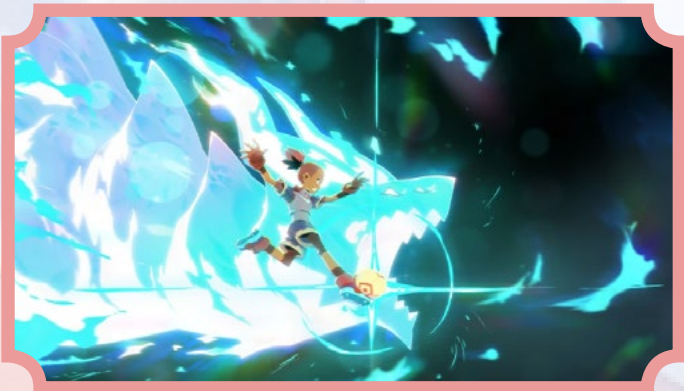
Przy okazji, myślę, że na mały, osobny akapit zasługuje jedna z postaci pobocznych, Skadi, dziewczyna, która dołączyła do zespołu Smoków. Po pierwsze, ponieważ pokazuje, że nawet drobne elementy mogą powracać w późniejszych odcinkach; Key podniósł ją na duchu podczas egzaminów, a parę epizodów później dziewczyna bez wahania ruszyła mu na pomoc, gdy tego potrzebował – i to pomimo dołączenia do kreowanych najbardziej antagonyście Smoków. Po drugie zaś dlatego, że uważam ją za doskonały przykład, jak można umieszczać w historiach postaci coś reprezentujące. Skadi nie ma ręki i nogi (i używa swoich mocy kriogenicznych do tworzenia lodowych protez), ale jej niepełnosprawność nie jest nigdy wyciągana na pierwszy plan, czy specjalnie podkreślana. Nie jest czymś, co definiuje ją jako postać i osobę. Ukazana jest tak nienachalnie, że muszę przyznać, że w pierwszej chwili nawet się nie zorientowałem, że dziewczynie brakuje dwóch kończyn. I myślę, że o to właśnie powinno w tym wszystkim chodzić.



Artyzm i wirtuozeria

To powiedziawszy, chciałbym kontynuować peany i pochwalić „Smoczego napastnika” za warstwę audiowizualną. Zwłaszcza w tym drugim aspekcie i to właściwie na każdej płaszczyźnie – urzekające są zarówno spokojne rzuty na krajobraz (budzące wręcz skojarzenia z animacją Studia Ghibli), jak i dynamiczne momenty akcji – tych z kolei nie powstydziliby się Studio Trigger. Pod tym kątem szczególnie błyszczą, jak możecie się zapewne domyślać, magiczne wyczyny dokonywane przez zawodników

w trakcie meczów. Pod tym kątem „Smoczemu napastnikowi” znacznie bliżej jest do „Inazumy Eleven” niż „Kapitana Tsubasy”, ale nawet tę serię bije na głowę pod kątem widowiskowości. Już w pierwszym odcinku możemy stać się świadkami wezwania smoczej mocy (ukazującej drzemiący w Key potencjał) i uwierzcie mi, że scena ta mogłaby spokojnie trafić do „Final Fantasy” jako animacja przyzwania Bahamuta, czy innego potężnego sojusznika. Scenerie zaś w przeważającej większości mogłyby zdobić artbook fantasy; to nie jedynie puste makiety, po których mogą poruszać się postaci, ale przemyślane kompozycje, pobudzające do rozmyślań na temat serialowego świata. Z tym, niestety, wiąże się pewien problem, który jednak poruszymy nieco później.



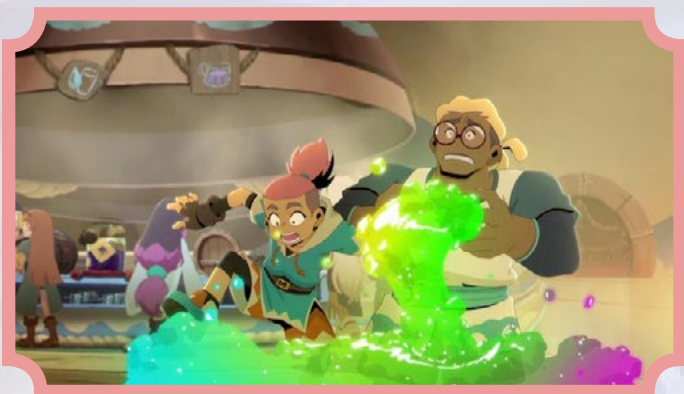
Na razie trzeba zaś dodać, że w warstwie wizualnej leży jeszcze jeden silny punkt serialu – twórcy nie idą przy niej na skróty. Jak sami zapewne wiecie, zazwyczaj w sytuacjach powtarzalnych scen, rysowane są one tylko raz, a potem powtarzane do upadłego. A ciężko o coś bardziej powtarzalnego niż animacja sportowa, w której zawodnicy mają swoje charakterystyczne ruchy, prawda? Chyba najbardziej niechlubnym przypadkiem byłby tu „Galactik Football”, w którym mecze składały się z czterech animacji puszcanych na krzyż (choć trzeba uczciwie przyznać, że pomimo tego wciąż był to dobry serial).

„Smoczy napastnik” znajduje się na przeciwnym końcu tego spektrum. Powtórki, nawet jeśli podobne, zawsze mają do zaoferowania choćby i drobną różnicę. Potęguje to jeszcze widowiskowość spektaklu, bo oczom widza zawsze ukazuje się coś nowego. Perełka. I, jak to perła, zapewne bardzo droga, co tłumaczy wypuszczenie na start tylko jedenastu odcinków. Mam nadzieję, że twórcy nie będą musieli przy

kolejnych epizodach zrezygnować ze swojego dotychczasowego podejścia. Pragnę więcej potężnych strzałów i fantastycznych obron na tle zachodzącego powoli słońca czy w trakcie gwałtownej burzy Albo jeszcze innej przyciągającej spojrzenia scenerii. Więcej!

Graj, muzyko!

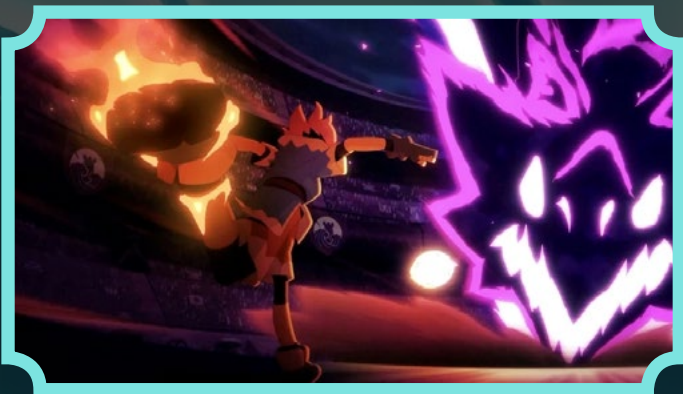
Myślę mimo wszystko, że gdyby na wysokim poziomie stały jedynie wizualia, mój zachwyt nad artystyczną stroną serialu nie byłby aż tak wielki. Cóż, miała jednak cichego – dość paradoksalnie – pomocnika w postaci warstwy muzycznej. Wyjątkowo podniosłej, niekiedy nawet chóralnej (co nadaje scenie otwarcia nowego sezonu rozgrywek charakteru wręcz sakralnego), bardzo mocno budzącej skojarzenia z high fantasy. I nie można odnieść wrażenia, by kompozycje były tu na bezsensowną dopczepkę, naprawdę pasują do tego, co dzieje się na ekranie. A mówimy tu przecież o serialu o dzieciakach grających w magiczną piłkę nożną! Czego by nie powiedzieć o Francuzach w animacji, na muzyce znają się doskonale. Przy takiej ścieżce dźwiękowej mocno się zdziwię, jeśli nie pojawi się prędzej czy później motyw walki o przyszłość całego świata.



Oczywiście na mały akapit zasługuje również rodzima wersja językowa. Polski dubbing wypada naprawdę dobrze. Tyczy się to zarówno głównej obsady, jak i postaci bardziej pobocznych, ciężko mi wskazać tutaj kogokolwiek, kto odstawałby negatywnie. Oprócz mniej znanych mi młodych aktorów pojawia się również kilka weteranów jak Grzegorz Pawlak czy Joanna Pach, pokazujących, że nie utracili dubbingowego pazura. Pazur pokazuje też zresztą piosenka tytułowa, która pozostaje absolutnym bangerem niezależnie od tego, czy słuchamy jej po polsku, czy angielsku.

Bramka jest okrągła, a piłki są dwie

Serial nie jest mimo wszystko pozbawiony wad. Za jedną z największych uważam brak ustanowienia konkretnych zasad gry, a za wyjątkiem tych najbardziej podstawowych. Ok, są dwie połowy, ale ile właściwie trwają? Dlaczego wyrzucenie zawodnika drużyny przeciwnej na trybunę było w porządku, ale już grzotnienie nim o boisko zasługiwało na żółtą kartkę i przyznanie rzutu karnego (do tego momentu byłem przekonany, że sędzia odgwiszduje jedynie początek i koniec spotkania)? Wszystko to sprawia, że pewna bardzo dramatycznie przedstawiona scena z finałowego odcinka gdzieś traci swój impet, bo widzieliśmy już na boisku drastyczniejsze rzeczy, które nie spotkały się z taką reakcją. Oczywiście wypływa to, jak sądzę, z faktu, że sama gra służy jedynie jako pretekst do opowiadania historii postaci i zapewnienia im odpowiednio widowiskowej otoczki (mówimy w końcu o serialu mocno odwołującym się do estetyki anime), ale nie chciałbym po prostu, żeby wszystko okazało się równie bezsensowne, co quidditch z Harry'ego Pottera.



Niewiele dowiadujemy się również o historii samego sportu (czy świata ogólnie), ale też nie było za bardzo miejsca, w które dałoby się ją, mówiąc kolokwialnie, wcisnąć. Opowieść gna do przodu, co jest zrozumiałe przy ograniczeniu do jedynie jedenastu odcinków, niemniej odnoszę wrażenie, że serialowi, jako całości, przydałby się choć jeden moment oddechu, w którym widz mógłby się zapoznać z aspektami dotychczas pomijanymi. Oglądanie pięknych plansz byłoby wszak o wiele przyjemniejsze, jeśli nadany zostałby im odpowiedni kontekst, nadający światu odpowiedniej głębi. Dotychczasowy rozwój opowieści pozwala mieć jednak nadzieję, że odpowiednie tło historyczne zostanie w końcu zarysowane – prędzej czy później musimy

się przecież dowiedzieć choćby czegoś więcej o drużynie Rycerzy i dlaczego została przez niemal wszystkich zapomniana. To pomniejsza nieco ten minus.



Ostatni gwizdek

Odpalając pierwszy odcinek „Smoczego napastnika”, robiłem to bez żadnego uprzedniego poszukiwania informacji na temat serialu. To tylko pokazuje, że czasami wspaniałe odkrycia dokonywane są zupełnie przypadkowo. Gorąco zachęcam do oglądania, póki co to tylko jedenaście odcinków, ale będą one audiowizualną uczcią. A tymczasem pakiet kolejnych jedenastu został już zapowiedziany i nie mogę się ich doczekać; mam nadzieję, że twórcy otrzymają szansę doprowadzenia historii Rycerzy do końca. Myślę, że jeśli nie obniżą lotów, „Smoczy napastnik” może się stać współczesnym przebojem na miarę „Awatara”. Nigdy nie sądziłem, że powiem coś takiego na temat serialu o haratanu w gałę, magiczną czy nie. Oczywiście, aby tak się stało, element światotwórstwa powinien zostać pogłębiony, ale pozostałe... myślę, że trzymają już ten poziom. Nie mogę wystawić oceny niższej niż 8.

Na dziś to wszystko. Pamiętajcie, że póki piłka w grze, wszystko jest możliwe!





Firefly Forest

Świetlikowy Las

Instagram:
[@swietlikowy_las](https://www.instagram.com/swietlikowy_las)



To naprawdę zły dzień

CZY nienawidzicie tego momentu, kiedy budzicie się rano, spokojnie wychodzicie na zewnątrz, widzicie piękny owoc na śniadanie, ale porywa Was i zjada ogromny ptak, z którego wnętrza musicie się wydostać, wykorzystując do tego bomby, którymi będziecie się wysadzać? Ja też.

~Samael i Mimik

Wielu czytelników z pewnością doskonale kojarzy gatunek metroidvanii, w którym eksploracja zablokowanych wcześniej ścieżek staje się możliwa dzięki zdobywaniu nowych przedmiotów i umiejętności. Gra „Öoo” podchodzi do tego tematu z zupełnie innej strony, reprezentując specyficzny nurt znany jako metroidbrainia. W tego typu produkcjach kluczem do postępu nie jest ekwipunek naszej postaci, ale wiedza i spostrzegawczość samego gracza. Blokady w świecie gry pokonujemy poprzez zrozumienie ukrytych zasad rządzących światem gry, a nie dzięki zebraniu odblokowującego drogę klucza czy umiejętności podwójnego skoku.



„Öoo” realizuje te założenia w sposób niezwykle elegancki, bazując na ogromnym kontraście między prostotą sterowania a skomplikowaniem gry. Mechanika oddana do naszej dyspozycji jest sprowadzona do absolutnego minimum. Jako gracze możemy jedynie poruszać się w lewo lub w prawo oraz przywoływać bombę. Twórca udowadnia, że nie potrzeba kilkunastu przycisków i rozbudowanych drzewek umiejętności, aby zaoferować odbiorcy ciekawe i głębokie doświadczenie.

Oprawa wizualna Öoo jest charakterystyczna, choć trudno jednoznacznie ocenić ją w kategoriach klasycznego piękna. Twórcy postavili na specyficzny, dość minimalistyczny styl, w którym nie ma za wiele detali i zaawansowanych efektów graficznych. Duża część otoczenia składa się z prostych brył i bloków wypełnionych jednolitymi kolorami. Taka surowość jednak działa

zaskakująco dobrze, a różne istoty dostały trochę szczegółów. U głównej postaci postarano się nawet o dodanie rumieńców.



Warstwa dźwiękowa podąża podobną ścieżką, co obraz. Podczas zabawy towarzyszy nam muzyka oraz podstawowe efekty dźwiękowe. Choć soundtrack prawdopodobnie nie trafi na nasze codzienne playlisty, w kontekście samej rozgrywki sprawdza się po prostu bardzo dobrze. Udzźwiękowanie jest całkowicie odpowiednie do tego, co aktualnie dzieje się na ekranie. Odgłosy wybuchających bomb, poruszania się czy używania portali tworzą spójną całość i skutecznie wspierają gracza w budowaniu skupienia niezbędnego do rozwiązywania kolejnych przestrzennych zagadek.

Czas potrzebny na ukończenie „Öoo” wynosi około dwóch do trzech godzin. To bardzo skondensowane doświadczenie, w którym absolutnie nie znalazło się miejsce na sztuczne przedłużanie rozgrywki. Łamigłówki są dawkowane w odpowiednim tempie, dzięki czemu gra kończy się dokładnie wtedy, kiedy powinna, pozostawiając u odbiorcy poczucie satysfakcji, a nawet lekkiego niedosytu. Jeżeli jednak lubicie wycisnąć z danego tytułu absolutnie wszystko, świat gry posiada ukryte sekrety. Jednak, kiedy znalazłem pierwszy z nich, nawet się nie zorientowałem, gdyż są one trochę rozzarowujące.

Odpowiedź na pytanie, czy warto sięgnąć po „Öoo” jest niezwykle krótka i brzmi po prostu: tak. Świadczy o tym nie tylko cudowne podejście do projektowania poziomów i nietypowa rozgrywka, ale przede wszystkim fenomenalny odbiór. Gra może pochwalić się imponującym wynikiem dziewięćdziesięciu dziewięciu procent pozytywnych recenzji. Sprawdźcie więc, dlaczego.



POSTAWIENIE ludzkości na skraju zagłady to za mało dla międzygwiazdowej korporacji – nie, oni jeszcze muszą niedobitki wrzucić do olbrzymiego reality show, by cieszyć oczy naszym cierpieniem. Proszę państwa, Carl powraca aby dalej zabijać, brać udział w reality show i robić dziwne rzeczy w celu przeżycia.

~Ghatorr

Niedawno w ET pojawiła się całkiem pozytywna recenzja „Dungeon Crawler Carla”, książki z gatunku litRPG – czyli takiej z historią i światem przedstawionym uformowanym na podobieństwo gier komputerowych. W tym wypadku główny bohater i kot jego byłej cudem uchodzą z życiem przy zagładzie prawie całej ziemskiej cywilizacji, po czym zostają zmuszeni do walki o życie w olbrzymim lochu. Wszystko to zaś w ramach olbrzymiego reality show, którego główną nagrodą jest władza na Ziemi – sęk w tym, że do tej pory nikomu, w żadnej edycji, nie udało się choćby zbliżyć do jej zdobycia.

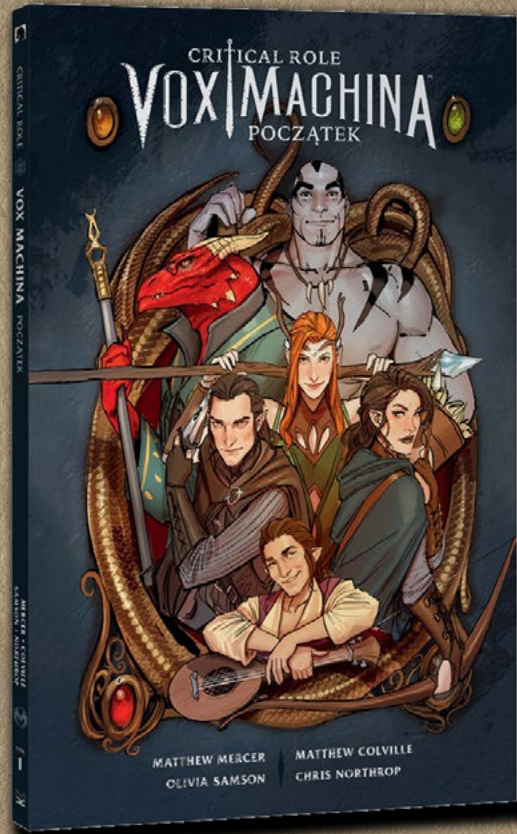
W drugim tomie Carl wreszcie opuszcza drugie piętro – tylko po to, by dowiedzieć się, że cała gehenna jaką do tej pory przeżył uchodzi za samouczek, łagodny wstęp do właściwej zabawy. Świat gry stanowi teraz spory, otwarty świat, z wioskami, lasami etc., a na chętnych czekają ważne zadania, które można spełnić dla dodatkowych nagród... lub zginąć próbując. Dołożenie tego elementu wypełnia większość akcji „Sądnego Dnia Carla”

– zadanie tu, zadanie tam, zmaganie się z ich konsekwencjami... Potrafi być dramatycznie, nie powiem, szczególnie, że Carl ma niezłe poczucie własnej wartości i wie kiedy pyskować, a kiedy nie..

Rozwijają się też wątki polityczno-światowe, które w pierwszym tomie były zaledwie zarysowane. Intrygi otaczające reality show i jego sponsorów robią się coraz straszniejsze.

Ogólnie drugi tom polecam każdemu, kto polubił już pierwszy – dostajemy jeszcze więcej Carla i jego dziwnych przygód, a wszystko to w świecie który nareszcie ma dość miejsca by solidnie się rozwijać.





Spotykacie się w karczmie...

SUKCES Vox Machiny jest zaiste inspirujący dla każdego fana Dungeons & Dragons – olbrzymia popularność serii, swój własny serial, Matt Mercer występujący w podręcznikach z gry, komiks – brakuje chyba tylko własnej gry komputerowej.

~Ghatorr

Jeśli ktoś nigdy nie miał do czynienia z Mattem Mercerem i jego grupką znajomych, to tytułem wstępu – Vox Machina to nazwa drużyny z ich kampanii RPG w systemie Dungeons & Dragons. W omawianym komiksie, wydany u nas (nie w całości – jest jeszcze jeden tom) możemy się dowiedzieć jak wyglądały ich początki.

Od razu powiem – komiks jest oparty o serię internetową, nie o serial „Legenda Vox Machiny”, więc trochę rzeczy różni się od tego, co można zaobserwować na Amazon Prime. Dotyczy to zarówno wyglądu postaci czy kolejności niektórych zdarzeń. Początek jest nieco skomplikowany – na starcie przyszła Vox Machina jest podzielona między trzy inne drużyny, co wprowadza sporo krótko występujących postaci na sam start

– ale gdy tylko śledztwo w sprawie zatrucia pewnej wioski zaczyna się rozpędzać, to pionki zostają usunięte z planszy, pozwalając czytelnikom skupić się na swoich ulubieńcach.

Nie ma chwili na nudę – mamy tu intrygi, bitki, knucia, nieudane plany, wszystko za co kocha się zarówno Vox Machinę, jak i Dungeons & Dragons.

Intryga z zatruciem wioski gładko przechodzi do ratowania jednej z postaci, potem drugiej, następnie... Następnie nie wiadomo, bo trzeci tom kończy cliffhanger (pierwszy i drugi tom zawierają zamknięte historie). Całość okraszona jest bardzo przyjemną dla oka kreską.

Co ciekawe, komiks jest częściowo dostępny za darmo – wychodzi jako webtoon, choć dość powoli i po angielsku. Jeśli ktoś nie jest pewien, czy mu to pojdzie, to zawsze to wystarczy do wypróbowania. Seria mi bardzo przypadła do gustu, to sam na pewno rzucę się na czwarty tom, gdy tylko wydawnictwo KBOOM go wyda – spodobał mi się jeszcze bardziej niż (też niezła) seria Dungeons & Dragons wydawana u nas przez Egmont.



WYSPA DUSZ

PRZESZŁOŚCI NIE DA SIĘ POGRZEBAĆ

JAK jadę gdzieś na wakacje, to lubię przeczytać książkę, której akcja osadzona jest w miejscu, do którego mam plan się wybrać. Jest to dość dobry sposób, żeby wyczuć charakter danej okolicy i coś się o niej dowiedzieć. W ten właśnie sposób natrafiłam na „Wyspę dusz”, czyli na kryminał osadzony w słonecznych Włoszech, a mianowicie na Sardynii.

~Gray Picture

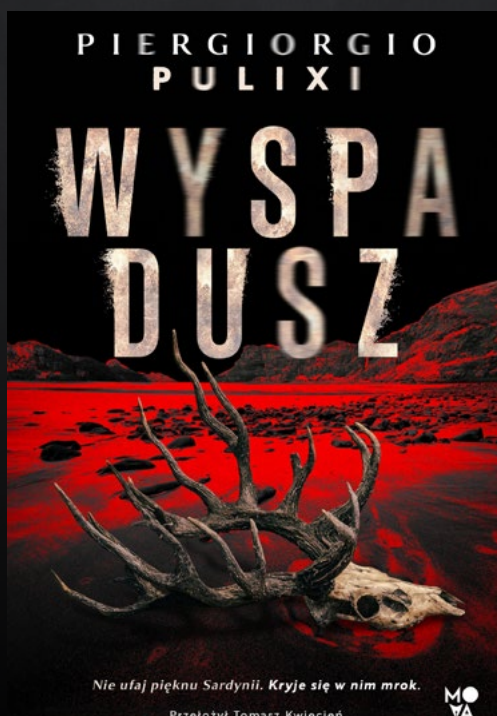
W policyjnym archiwum w Cagliari, stolicy Sardynii, powstaje dwuosobowa sekcja spraw niewyjaśnionych, w której, zdecydowanie za karę, znajdują się dwie główne bohaterki, Mara Rais oraz Eva Croce. Ich zadaniem jest podniesienie statystyki rozwiązanych spraw poprzez znajdowanie sprawców starych zbrodni z użyciem metod kryminalistycznych, które nie były dostępne w przeszłości, czyli głównie badań DNA. Starszy policjant prosi je, żeby szczególnie zajęły się sprawą dwóch morderstw o rytualnym zabarwieniu, których on nie był w stanie rozwiązać (i zapewne nie będzie, z uwagi na postępującą chorobę). Początkowo policjantki nie podchodzą do tego zbyt chętnie, jednak gdy

dochodzi do prawie identycznego morderstwa, a przeszłość zaczyna przeplatać się z teraźniejszością, nie mają innego wyjścia, niż wziąć udział w pościgu za sprawcą.

Mara Rais to lokalna policjantka, natomiast Eva Croce została przeniesiona na wyspę z Mediolanu, co jest całkiem dobrym rozwiązaniem narracyjnym, bo dzięki temu autor ma wymówkę, żeby wyjaśniać typowo sardyńskie zagadnienia (np. czym jest cywilizacja nuragijska) niby Evie, a tak naprawdę czytelnikowi. To z plusów, bo minusem jest relacja między nimi, która

bardzo mnie irytowała. Baby się bez przerwy kłóciły o to, że jedna lubi szpilki, a druga glany. No ile można. Serio, aż się zastanawiałam, czy autor odbył kiedykolwiek dłuższą rozmowę z kobietą.

W „Wyspie dusz” najbardziej zainteresowała mnie wspomniana regularnie i ważna dla sprawy cywilizacja nuragijska. Byli to mieszkańcy Sardynii z epoki brązu, którzy pozostawili po sobie niesamowite kamienne budowle. Więc duży plus za wplecenie tego wątku, zainteresowałam się nim.



PIĘĆ KRAIN

Gdy kotom
nie wystarczy karton

„GRA o Tron” spotkała się z entuzjastyczną reakcją czytelników i widzów na całym świecie. Olbrzymi świat pełen fascynujących kultur, wartka i krwawa akcja oraz intrygi, zarówno na szczytach władzy, jak i na samych nizinach społecznych – no czego tu nie kochać? Nic dziwnego, że w końcu ktoś wpadł na pomysł, by do tego miks dorzucić antropomorficzne zwierzęta.

~Ghatorr

Angleon jest zarówno geograficznym, jak i politycznym centrum świata. Rządzona przez koty – głównie lwy i tygrysy – monarchia kontroluje handel i chlubi się niezwykłą flotą, przez co pozostałe krainy muszą godzić się z ich dominacją. Świat nie stoi jednak w miejscu, nowe pokolenia mają świeże i radykalne pomysły, a nad Angleonem krąży widmo kryzysu sukcesyjnego...

O rany, jak w tym komiksie jest dużo wszystkiego – światotworzenia (na końcu tomików można spotkać się z dłuższymi opisami tego czy tamtego wydarzenia), postaci i wątków. Akcja pędzi jak na złamanie karku – przynajmniej przez pierwsze sześć tomów, osadzonych

w Angleonie, bo przy kolejnych (pokazujących wydarzenia w małym kraju Lys) jest już odrobinę spokojniej. Nie jest to zarzut – jeśli się nadąży za tym tempem, to dostaje się istną komiksową i polityczną ucztę, okraszoną przepięknymi ilustracjami. Na szczęście autorzy zadbali o udzielenie czytelnikom pomocy – zawsze jest dostępna plansza z wymienionymi najważniejszymi postaciami, ich wyglądem oraz rolą w historii.

Zresztą, lista postaci i wątków potrafi się szybko kurczyć – trupów pada tu bardzo dużo, w stylu, którego nie powstydziliby się czasami „Gra o Tron”. Ba, jedno takie wydarzenie zmusiło mnie do odłożenia na chwilę komiksu, bo nie byłem w stanie wytrzymać napięcia. Warto to mieć na uwadze i przypadkiem nie kupić tego dzieciom, „bo są tu kolorowe zwierzątka”.

Obecnie w Polsce wyszły dwa pełne cykle tej francuskiej serii komiksowej. Zgodnie z tytułem serii można się spodziewać jeszcze dodatkowych trzech, więc będzie na co czekać. Wiem, że gdy tylko wyjdą u nas kolejne tomy, to rzucę się na nie od razu, bo ten bogaty, brutalny świat zdążyłem już pokochać.



Nieludzki lokaj przewielebnego Huuskonena

PRZEWIELEBNY Huuskonen, luterński pastor w jednym z fińskich miasteczek, dostał od swoich parafian na pięćdziesiąte urodziny bardzo niezwykły prezent. Tym podarunkiem był mały, osierocony niedźwiadek. Wydarzenie to zupełnie zmieniło dotychczasowe życie duchownego i ostatecznie spowodowało, że wesoły duet wyruszył na dosłowną podróż przez Finlandię i jeszcze dalej, ale także na bardziej filozoficzną podróż w kwestii duchowości, sensu życia i potrzeby wolności.

~Gray Picture

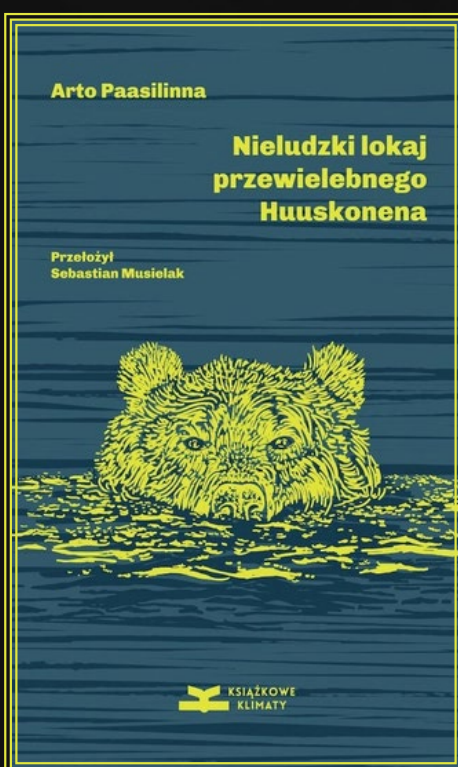
Arto Paasilinna, autora tej książki, mogłam już wspominać na łamach Equinox Times, ponieważ spod jego pióra wyszły też takie powieści jak „Rok zająca” oraz „Las powieszonych lisów”. „Nieludzki lokaj...”, podobnie jak te dwie przed chwilą wymienione książki, ma główną oś fabularną, którą można podsumować krótko jako „facet znudzony obecnym życiem wyrusza na szaloną wyprawę ze zwierzęciem towarzyszem”. I bynajmniej nie jest to żaden zarzut z mojej strony. Bo kto nie lubi przemyśleń o życiu przeplatanych figlami uroczego zwierzątka? A jednocześnie te książki są różne od siebie,

więc najwidoczniej autor ma swoją niszę, ale jej nie nadużywa.

Uważam, że niedźwiedzie są absolutnie cudowne i to wielka strata, że nigdy nie udomowiliśmy tych zwierząt. Ale przynajmniej mogę poczytać o przygodach przewielebnego Huuskonena i jego misia, który swoją drogą otrzymał dość ironiczne imię Diabełek. Niedźwiadek ten momentami przejawia prawie ludzkie zachowania, co zaowocowało między innymi tym, że został wyuczony różnych „lokajskich” sztuczek. Podobnie jak w przypadku innych książek

tego autora, największą zaletą tej powieści jest jej absurdalne poczucie humoru. Znajdzie się tu pełno przedziwnych wydarzeń, niespotykanych zwrotów akcji oraz zwierzęcych wybryków.

Fiński oryginał „Nieludzkiego lokaja przewielebnego Huuskonena” został wydany już w 1995 roku, lecz niestety polski czytelnik musiał czekać na tłumaczenie aż do roku 2025. I moim zdaniem to oburzające – trzydzieści lat zmarnowane – ponieważ to jest bardzo zabawna książka. Więc jeśli na to lato lub dowolną porę roku szukasz lekkiej książki z dużą dawką absurdu i humoru, to jest to wręcz doskonała pozycja!



REKRUTACJA OTWARTA

ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

redakcja@equinoxtimes.pl



FILMY

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

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

Swoją starą po

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

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

...bo techn

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

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

RECENZJE

WYDAJEMY W TRZECI PONIEDZIAŁEK MIESIĄCA

EQUINOX TIMES

TEMATY NUMERÓW

Co miesiąc inny kawałek ogólnopojętej popkultury

WYWIADY

Pytania, odpowiedzi, ananas

RECENZJE

Co gra w kinach i komputerach

FELIETONY

Złote myśli redaktorów

ZA DARMO



CZYTAJ, UDOSTĘPNIJ,
WSPÓŁPRACUJ LUB DOŁĄCZ



HOT TOWN, SUMMER IN THE CITY

MÓWI się, że do trzech razy sztuka, tak i trzeci raz odbył się na Śląsku NANICon!? – konwent od i dla miłośników anime oraz fantastyki. Po raz trzeci też wybraliśmy się na miejsce, by samemu przekonać się, że atmosfera wciąż jest gorąca. Z radością informujemy: jest!

~Hefajstos, Lailyren & Magda B

Patrząc na frekwencję tegorocznego Nani i jednocześnie porównując ją ze Śląskimi Dniami Fantastyki (wiosną) oraz gliwicką edycją Ryuconu Silesia (jesienią), można wysnuć wniosek, jak duże jest zapotrzebowanie na tego typu wydarzenia na Śląsku. Mówiąc krótko – jest ogromne, niezależnie czy event jest targami, festiwalem czy szkolniakiem!

Daje to również nadzieję na przyszłość i jaśniejszy punkt na konwentowej mapie Polski.

Palcem po mapie

W porównaniu z poprzednią edycją układ logistyczny samego wydarzenia uległ sporym zmianom. Dużym plusem było zwiększenie liczby map i oznaczeń na ścianach wydarzenia.



Rozwiązano też kilka problemów, m.in. bardzo nieintuicyjne dojście do sali gimnastycznej ze strefy sklepów komercyjnych z zeszłego roku, które zostało sprawnie rozwiązane lepszym rozłożeniem wystawców na większej powierzchni korytarzy pierwszego piętra szkoły. Przeniesienie sal z grami rytmicznymi do skrzydła B również mogło zachęcić uczestników do większej eksploracji tej nieco ukrytej części wydarzenia, niwelując potencjalne obawy umieszczonych tam stoisk. Niestety, jednocześnie wystawcy z drugiego piętra ucierpieli na tym trochę bardziej, ponieważ spora część konwentowiczów nie wiedziała, że są tam jeszcze jakieś atrakcje sądząc, że jest to piętro przeznaczone na sleep room (który faktycznie był na drugim piętrze, lecz w innym skrzydle).



Między wystawcami a brzegiem zabawy

W tym roku ponownie obrodziło w różnorodnych stoiskach i było ich naprawdę dużo, jak na możliwości budynku. Fani nastawieni na zakupy mieli w czym przebierać, co robili bardzo ochoczo, mimo okropnego skwaru panującego w piątek i sobotę w tej okolicy (niestety Wujki Fandomu jeszcze nie opanowali technologii kontrolującej pogodę). Różnorakich fandomów i bardziej autorskich prac było bardzo dużo, tak samo jak użytych technik wytwarzania produktów z wyraźnym wzrostem przedmiotów z włóczki.



emocji dzięki cudownej charyzmie jednej z organizatorek wydarzenia. Niestety, z powodu załamania pogody odwołany został pokaz ognia – z naturą się jednak nie wygra. W tym miejscu warto pochwalić organizatorów za przygotowanie się do niełaskowości zarówno żaru lejącego się z nieba (wentylatory w salach, koce termiczne na oknach, beczkowóz do wspólnego picia wody), jak i nagłej burzy, gdzie dobrze zadbane o bezpieczeństwo uczestników.



Ja chcę jeszcze raz!

Zwyczajowych prelekcji i pogadarek było bardzo dużo, w tym jedna prowadzona z udziałem Ivana, bardzo uroczego pieska, który zjadł smaczka z ręki samej naczelniej ET! Zaś dla spragnionych nieco innej rozrywki (i miejsc siedzących) rozlokowano po szkolnych salach tematyczne miejscówki. DDRy, gry rytmiczne i karaoke, mordoklepki (zarówno na retro konsolach, jak i tych najnowszych), strefa Touhou, RPGi, planszówki, bitewne One Page Rule, a nawet mahjong. Chętnych do zabawy nie brakowało, trzeba było więc na swoją kolej poczekać. W czasie trwania konwentu miała miejsce również gra konwentowa, w której – poza funem z wypędzania wymyślnych yokaiów – można było wygrać atrakcyjne upominki.

Również na zewnątrz, mimo pięknego słońca, można było wziąć udział w tradycyjnym już rozwalaniu arbuźców (jak na anime konwent przystało) i świeżutkim wyścigu po chleb, który wzbudził wiele

Przygotowanie konwentu to niełatwa sztuka, tym bardziej cieszy, że z każdym rokiem idzie organizatorom coraz lepiej. Pozostaje więc trzymać kciuki, by każda kolejna edycja zapadała w pamięć bardziej i już można odliczać dni na kalendarzu do NANICONu! 2027 (wraz z krecącymi się do Ricka Astley'a rybkami na stronie konwentu – kto nie wie, niech sprawdzi). Plus, oby następnym razem pogoda była bardziej łaskawa.



Bazyliszek

festiwal fantastyki
i gier bez prądu

Relacja



Ursynowskie
Centrum Kultury
„Alternatywy”

10-12 lipca 2026

W pierwszej połowie lipca w Warszawie odbył się konwent fantastyki i gier bez prądu o nazwie „Bazyliszek”. Razem z Ghatorem mieliśmy zaszczyt uczestniczyć oraz reprezentować redakcję podczas tegorocznej edycji.

~Enter i Ghatorr

Perspektywa Entera

Organizacja konwentu to z pewnością nie lada wyzwanie. Miejsce, wszelkiego rodzaju zgody, wystawcy, prelegenci (co z pewnością jest trudniejsze ze względu na to, iż impreza jest otwarta), miejsce na gastro. Załatwienie tego wszystkiego wydaje się wyjątkowo trudne... a załatwić to w jednym terminie przyprawia już o solidne wyzwanie. Jednak i w tym roku organizatorzy stanęli na wysokości zadania, zapewniając uczestnikom i obstawie wszystko, co konieczne do dobrej zabawy. Choć sam konwent był rozbity pomiędzy kilka budynków (oraz sekcji między nimi), dystans był w sam raz na krótki spacer.



Wydarzeniu sprzyjała też pogoda – poza okazjonalnym deszczem – oraz ta przytulna, otwarta atmosfera, która zawsze udziela się na konwentach. Serio, czemu nie jesteśmy tak otwarci na co dzień? Konwenty to też czas spotkań – z uczestnikami,

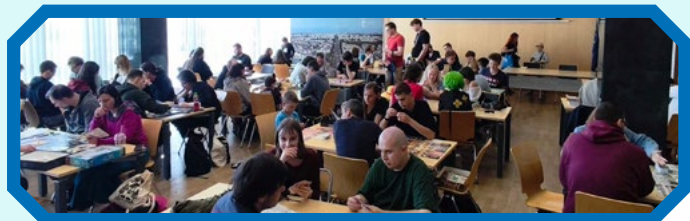
przyjaciółmi, znajomymi (z którymi nie miałem kontaktu przez lata) czy z cosplayerami – Wioska Mandalorian robiła wrażenie.



Zdecydowanie musiałem wziąć udział w jednej z licznych sesji RPG – zwłaszcza iż „Trophy Dark” spoczywa na półce i czeka na swoją kolej, aby poprowadzić oneshota. Jak wyszło? Nie sądziłem, iż w kilka chwil można wywołać tak przytłaczający i mroczny klimat, w czym prowadząca zdecydowanie sobie radziła. A finał wspominam do teraz.



A mówiąc o RPG – na terenie konwentu znajdował się szereg stoisk, z których nie dałoby się wyrwać redakcyjnego kolegi, który regularnie chciał powiększyć swoją kolekcję podręczników. Nie dziwię się i sam uległem urokowi – kilka modułów do „Mothership” pojawiło się na półkach i powinny się sprawdzić podczas mini kampanii.



Konwent uważam za udany, zwłaszcza gdy w niedzielę zegar nieubłaganie przypominał, iż pora ruszać na pociąg i jak bardzo żał było wychodzić. Zdecydowanie chciałem pozostać jeszcze te kilka-kilkanaście minut dłużej. Teraz pozostał głód kolejnych konwentów i wyczekiwanie na następną edycję Bazyliuszka. Liczę, że pozostali uczestnicy mają podobne odczucia.

Przemyślenia Ghaterra

Trzydniowy festiwal, pełno prelekcji, sprzedawców, sesji RPG, a to wszystko za darmo? Nawet z przejazdem przez pół Polski i szukaniem noclegu było warto. Centrum Kultury „Alternatywy” to idealne miejsce na tak spore wydarzenie – w pierony miejsca dla wystawców, olbrzymi plac na strefę gastronomiczną, ładnie wyposażone sale... a i tak część prelekcji trzeba było jeszcze umieścić w budynku niedalekiej szkoły. Niestety, zgodnie z ogłoszeniem wydanym już po konwencie, to był to ostatni rok, w którym Bazyliuszek miał się gnieździć w tym miejscu – mam nadzieję, że w przyszłym roku miejscówka będzie równie imponująca.



W tym roku starałem się skupić nie na zakupach (choć było to trudne), ale na prelekcjach – więc zacząłem od zahaczenia o ogłoszenia wydawnictwa RPG Hengal (w momencie, gdy wychodzi ten numer można już kupować zapowiedzianą tam „Czarną Klingę”). Poza tym koneserzy będą mogli

się już za niedługo raczyć „Laserową Kawalerią Dinozaurów” (od słuchaczy padła propozycja zrobienia polskiego dodatku z Imperium Lechickim) czy polską wersją „Fatherfoga”, czyli baśniowym podejściem do wspomnianego wyżej przez Entera „Mothershipa”. Na prelekcji o prawach ucznia w Hogwarcie (w skrócie – mieliby spore problemy z naszym Ministerstwem Edukacji Narodowej, od braku uregulowanej podstawy programowej po zerowe standardy przy zatrudnianiu) rozdawano naklejki z kotkami. Następnie wydawnictwo Rare Printed Gear w osobie pana Jacka prezentowało mork borgowy system „Ronin” – przy odrobinię szczęścia i jak warunki pozwolą liczę, że będzie można o nim jeszcze poczytać na łamach ET. Na sam koniec posłuchałem jeszcze o kilku seriach poświęconych wszelkiej maści magicznym, mitycznym i innym niestandardowo-fantastycznym szkołom.



Z części dla wystawców wyszedłem z ciężkimi torbami – serdecznie pozdrawiam Sarnę_na_kiju (trzymam kciuki za więcej merchu z Deponii), Growchu, IWT Wiedźmią Chatę, Kelfecil's Tales i brakłoby tu miejsca, by wymienić resztę, ale też pozdrawiam. „Co się wydarzyło w Seropolis”, „Nairan”, „Dziennik Sir Colina”, trochę komiksów – ciężko walczyć z czasem, by jeszcze wspomnieć o tych dziełach ambitnych pisarzy na naszych łamach. Oprócz tego absolutnie zawałem się podręcznikami do systemu RPG „Igllica”. Trochę kusiło zamówienie obrazka robionego na miejscu przez kilka stanowisk, ale portfel mnie zmusił do powściągliwości.

Niestety, w niedzielę nie byliśmy już w stanie posiedzieć dłużej – pociąg niby nie zając, ale uciec może i robi się wtedy nieprzyjemnie – ale liczę, że uda się to nadrobić za rok. Na takie konwenty żał nie jechać.

Konwencja w RPG

Dlaczego „zagrajmy w Star Warsy” nie wystarczy?

USTALENIE konwencji przed sesją brzmi jak jedno z tych zadań, które powinny zająć chwilę. Mówimy przecież graczom, że będzie to horror, kryminał albo awanturnicze science fiction, wszyscy zgodnie kiwają głowami i możemy zaczynać. Niestety, w praktyce szybko okazuje się, że pod tymi samymi hasłami każdy może rozumieć coś zupełnie innego. Co gorsza, nawet jeżeli uda nam się uzgodnić wspólną wizję, pozostaje jeszcze trudniejsze zadanie: utrzymanie jej przez całą sesję.

~Samael

W poprzednim artykule konwencja została przedstawiona jako umowa społeczna, która wyznacza ramy opowieści, podpowiada graczom właściwe zachowania i pomaga prowadzącemu budować konflikty pasujące do charakteru rozgrywki. Tym razem przyjrzymy się temu, dlaczego zawarcie tej umowy jest znacznie trudniejsze, niż mogłoby się wydawać.

Wyznaczanie granic

Pierwszy problem pojawia się już w momencie, kiedy próbujemy określić, czym właściwie będzie nasza konwencja.

Nie możemy przecież ograniczyć się do stwierdzenia, że zagramy w fantasy. W tym niezwykle pojemnym worku znajdziemy zarówno histo-

rie o bohaterskich rycerzach ratujących królestwa, jak i brutalne opowieści o najemnikach, którzy przede wszystkim próbują dożyć następnego poranka. Obie wizje korzystają z podobnych dekoracji, ale wymagają od graczy zupełnie innego podejścia.

Jeżeli określimy konwencję zbyt szeroko, uczestnicy zaczną wypełniać pozostawione luki własnymi oczekiwaniami. Jedna osoba stworzy tragiczną postać uwikłaną w polityczne konflikty, druga rubasznego krasnoluda opartego na jednym dowcipie, a trzecia bezwzględ- nego łowcę potworów. Każdy z tych bohaterów może sam w sobie działać znakomicie. Problem w tym, że postawieni obok siebie mogą wyglądać jak uczestnicy trzech różnych sesji, którzy przez pomyłkę usiedli przy jednym stole.

Naturalnym rozwiązaniem wydaje się więc dokładniejsze wyznaczenie granic. Tyle że przesada w drugą stronę także może nam zaszkodzić. Zbyt wąska konwencja zaczyna działać jak ciasny gorset: zapewnia spójność, ale odbiera swobodę oddychania. Możemy tak dokładnie opisać pożądany charakter opowieści, że zabraknie



w niej miejsca na nieoczekiwany pomysł gracza, zmianę tempa albo scenę, która nie pasuje do pierwotnych założeń, choć mogłaby okazać się jednym z najlepszych momentów całej kampanii.

Oczywiście konwencję można świadomie złamać. Komediodowa scena może na chwilę rozładować napięcie horroru, a moment autentycznej grozy nadać lekko prowadzonej przygodzie niespodziewanego ciężaru. Umiejętne łamanie konwencji wymaga jednak wyczucia, odpowiedniego momentu i zrozumienia, dlaczego dane zasady w ogóle obowiązują. Bez tego nie otrzymujemy twórczego kontrastu, lecz zwyczajny chaos.

Pozostaje jeszcze rozwiązanie umiarkowane, czyli wybranie bezpiecznego zestawu najbardziej rozpoznawalnych motywów. Ono również ma swoją cenę. Jeżeli zawsze korzystamy z zestawu tych samych sprawdzonych elementów, kolejne rozgrywki zaczynają przypominać poprzednie. Bohaterowie zmieniają imiona, świat otrzymuje nową mapę, ale historia ponownie toczy się tym samym torem. Szczególnie łatwo zauważyć to w części gier PbtA, których mechanika bardzo skutecznie odtwarza określoną konwencję, ale przez to może kierować kolejne sesje ku podobnym konfliktom i rozwiązaniom.

Te same słowa, różne galaktyki

Nawet kiedy wydaje nam się, że precyzyjnie nazwalismy konwencję, nadal nie mamy gwarancji, że wszyscy rozumieją ją tak samo. Hasła gatunkowe nie są przecież matematycznymi definicjami. Każdy przynosi do stołu inne doświadczenia, skojarzenia i ulubione dzieła.

Wyobraźmy sobie, że zapraszamy graczy na sesję w świecie Star Warsów. Brzmi wystarczająco konkretnie, prawda? Tylko które Star Warsy mamy na myśli? Dla jednej osoby będzie to stara trylogia: awanturnicza historia o walce dobra ze złem, pełna niezwykłych planet, efektownych ucieczek i wyrazistych bohaterów. Ktoś inny pomyśli o nowszych filmach, stawiających na tempo, widowiskowość oraz potężnych użytkowników Mocy. Kolejny gracz może oczekiwać wojennego tonu znanego z Łotra 1, a jeszcze inny przyziemnej, politycznej i dusznej opowieści w stylu Andora.

Każda z tych osób chce grać w Star Wars. Żadna nie musi źle rozumieć zaproponowanego świata. Mimo to ich wizje mogą być na tyle odległe, że już w pierwszej scenie pojawi się poważny zgrzyt. Bohater stworzony do lekkiej spaWce opery niekoniecznie odnajdzie się w historii o moralnych kosztach walki z totalitarnym systemem.

Sprawę dodatkowo komplikuje ogrom współczesnej popkultury. Dawniej można było dość bezpiecznie założyć, że większość uczestników zna kilka tych samych filmów, książek czy seriali. Obecnie liczba dostępnych dzieł jest tak wielka, że nasze kulturowe punkty odniesienia coraz rzadziej się pokrywają. Problem staje się szczególnie widoczny podczas sesji konwentowych, kiedy siadamy do gry z ludźmi, z którymi być może nie łączy nas nic poza zainteresowaniem grami fabularnymi.

Konwencyjny miszmasz

Jakby pojedyncza konwencja nie sprawiała wystarczających problemów, często próbujemy jeszcze połączyć kilka z nich. Pomysł zazwyczaj brzmi świetnie. Zrobmy western w kosmosie. Polityczny thriller w świecie bohater-skiego fantasy. Cóż mogłoby pójść nie tak? Niestety, całkiem sporo.





Łączenie konwencji nie polega na ustawieniu obok siebie dwóch zestawów dekoracji. Trzeba najpierw rozłożyć każdą z nich na części: typowych bohaterów, konflikty, stawki, tempo, estetykę oraz akceptowane sposoby rozwiązywania problemów.

Następnie musimy zdecydować, które elementy zachowujemy, które odrzucamy, a które zmieniamy tak, żeby nie walczyły ze sobą podczas gry.

Czy w naszym kosmicznym westernie rewolwercowie może rozwiązać każdy problem dzięki futurystycznej technologii? Czy w politycznym fantasy potężna magia jest powszechnym narzędziem władzy, czy rzadką siłą zdolną zburzyć istniejący porządek? Dopiero kiedy odpowiemy na podobne pytania, możemy skleić wszystkie elementy w coś, co ma ręce i nogi. A później pozostaje jeszcze zakomunikowanie wyniku graczom w taki sposób, żeby zobaczyli mniej więcej tę samą całość. Sama przyjemność.

Mechanika ma własne zdanie

Nawet najlepiej opisana konwencja nie uratuje sesji, jeżeli wybrana mechanika nie zamierza jej wspierać. Zasady gry nie są neutralnym narzędziem. Przez nagradzanie określonych działań, rozdzielanie kompetencji i dokładne opisywanie wybranych obszarów podpowiadają uczestnikom, czym powinni zajmować się podczas rozgrywki.

Jeżeli większość zdolności postaci dotyczy walki, a podręcznik poświęca dziesiątki stron broni, pancerzom i zasadom starć, gracze całkiem słusznie zakładają, że przemoc będzie ważnym i skutecznym sposobem rozwiązywania problemów. Możemy oczywiście poprosić ich, żeby unikali walki, ale w ten sposób zaczynamy płynąć pod prąd reguł. Każda scena wymaga wtedy dodatkowego wysiłku, a utrzymanie konwencji zamienia się w orkę na ugorze.

Dobrym przykładem może być próba poprowadzenia klasycznego śledztwa w *Dungeons & Dragons*. System najczęściej daje bohaterom ogromny zestaw narzędzi do eksploracji i walki, ale znacznie mniej uwagi poświęca samemu procesowi zdobywania oraz interpretowania poszlak. Pojedynczy nieudany test może zablokować dostęp do ważnej informacji, zasady nie zawsze oferują interesujące stopniowanie sukcesu, a odpowiednio dobrane czary potrafią ominąć całą intrygę, zanim na dobre się rozpocznie.

Nie oznacza to, że przeprowadzenie takiego śledztwa jest niemożliwe. Prowadzący może zmodyfikować strukturę scenariusza, inaczej rozdzielać informacje albo ograniczyć działanie wybranych zdolności. Tyle że wówczas nie korzysta ze wsparcia mechaniki, lecz nieustannie ją obchodzi. Im dłużej trwa kampania, tym bardziej męcząca staje się ta walka.

Powrót na właściwy tor

Prędzej czy później każda grupa choć trochę zboczy z ustalonej konwencji. Pojedynczy żart przerodzi się w serię komicznych scen, plan awaryjny stanie się głównym wątkiem, a bohaterowie zaczną rozwiązywać problemy na sposoby, które są im już znane.



Nie zawsze jest to coś złego. Gry fabularne żyją przecież dzięki nieoczekiwanym decyzjom.

Problem pojawia się wtedy, gdy po takim odstępstwie chcemy wrócić do pierwotnego tonu, ale gracze nie wiedzą już, gdzie przebiegają jego granice. Skoro jedna absurdalna scena została zaakceptowana, dlaczego następna miałaby być niewłaściwa? Skoro brutalne rozwiązanie raz przyniosło dobre rezultaty, dlaczego nie zastosować go ponownie? Konwencja, która wcześniej wydawała się oczywista, nagle staje się zbiorem wyjątków, domysłów i sprzecznych sygnałów.

Przywracanie jej wyłącznie za pomocą wydarzeń w świecie gry może prowadzić do jeszcze większego zamieszania. Jeżeli prowadzący zaczną karać bohaterów za zachowania, które chwilę

Trudna sztuka umawiania się

Dobrze określona konwencja potrafi zrobić dla sesji bardzo wiele. Ułatwia tworzenie bohaterów, podpowiada właściwe konflikty, pomaga improwizować i sprawia, że działania wszystkich uczestników zmierzają mniej więcej w tym samym kierunku. Nie wystarczy jednak nazwać gatunku i założyć, że reszta jest oczywista.



Konwencja może być zbyt szeroka, zbyt wąska albo tak bezpieczna, że każda kolejna historia będzie przypominała poprzednią. Te same określenia mogą budzić w graczach zupełnie inne skojarzenia, łączenie kilku stylów wymaga dodatkowej pracy, a niewłaściwie dobrana mechanika potrafi konsekwentnie wypychać rozgrywkę poza ustalone ramy. Jeżeli natomiast już je opuścimy, powrót nie zawsze będzie łatwy.

Na szczęście praca z konwencją, podobnie jak prowadzenie scen czy tworzenie interesujących postaci, jest umiejętnością. Im częściej świadomie o niej rozmawiamy, tym łatwiej dostrzegamy problemy i precyzyjniej komunikujemy swoje oczekiwania. Nie sprawi to, że każda sesja stanie się idealna. Zdecydowanie zwiększy jednak szansę, że wszyscy usiądziemy do tej samej gry. Nawet jeżeli każdy z nas widział nieco inne Star Warsy.

wcześniej przechodziły bez konsekwencji, gracze mogą odebrać to jako niesprawiedliwość, a nie próbę odbudowania właściwego tonu.



