

# Equinox TIMES

## MAGICZNE SZKOŁY

Cerber zjadł mi pracę domową

## KATABAZA

Piekielnie trudne studia

## LEXIMAN

Gdy weźmiesz złą książkę do szkoły

## BUNTOWNIK

Film bez powodu

## BATMAN: BIAŁY RYCERZ

Joker na prezydenta

## LAIKA: AGED THROUGH BLOOD

Flaki we włosach potargał wiatr



# Spis treści

## RECENZJE – FILMY I SERIALE

|                           |   |
|---------------------------|---|
| Gwiazdozbiór Psa.....     | 4 |
| Koniec ulicy Dębowej..... | 5 |
| Buntownik.....            | 6 |
| The Ribbon Hero.....      | 7 |

## RECENZJE – GRY

|                                |    |
|--------------------------------|----|
| TYPE HELP.....                 | 8  |
| Laika: Aged Through Blood..... | 12 |

## RECENZJE – LITERATURA

|                           |    |
|---------------------------|----|
| The Blind Prince.....     | 18 |
| Batman: Biały Rycerz..... | 21 |
| Dzieci ruiny.....         | 22 |
| Dom pokuty.....           | 23 |

## PUBLICYSTYKA

|                                             |    |
|---------------------------------------------|----|
| Relacja z Kapitulacza.....                  | 24 |
| Sposoby przedstawienia konwencji w RPG..... | 28 |
| Magowie-poczwarki i magowie-motyle.....     | 30 |

## TEMAT NUMERU

|                                                        |    |
|--------------------------------------------------------|----|
| Harry Potter i Kamień Filozoficzny 25 lat później..... | 36 |
| Leximan.....                                           | 38 |
| Trylogia Rosenholm.....                                | 42 |
| Katabaza.....                                          | 44 |
| Magicznoszkolna Szybka Ósemka.....                     | 46 |

Naczelną czasopisma i szef działu DTP: Lailyren  
Szef działu korekty: Solaris  
Szef działu redakcyjnego: Ghatorr  
Redaktorzy: Hefajstos, Malvagio, Samael & Mimik, Jelonek, rain  
Korekta: Magda B, Midday Shine  
Opracowanie graficzno-techniczne: Gray Picture, Tanatos, SoulsTornado  
Archiwum: Catkitty  
Gościnnie: Prehi

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!

Ech, patrzcie, jak ten rok mija. Jeszcze tylko Wszystkich Świętych, Dzień Niepodległości, potem jeszcze Boże Narodzenie i będzie można pić szampana (albo bezalkoholowy odpowiednik dla niepełnoletnich lub po prostu stroniących od procentów), by powitać 2027. W międzyczasie można jednak liczyć na Equinox Times – już tylko kilka kroków od 100. numeru...

A co w obecnym, 94.? Wrześniowo – o szkołach. Na szczęście takich trochę ciekawszych niż normalnie, bo magicznych. Mamy trochę literatury na ten temat – trylogię Rosenholm czy „Katabazę”, gry rozgrywane na stole (Szybka Ósemka Magicznoszkolnych RPG), gry komputerowe („Leximan”), powrót do beztroskiego dzieciństwa (rzut oka na pierwszy film z serii o Harrym Potterze)...

A poza tematem można poczytać chociażby o webtoonie „The Blind Prince”, artykuł redaktora gościnnego o czarodziejach w grach RPG, czy recenzje najnowszych filmów – zarówno z kina, jak i z Netflixa. Na deser mamy zaś relację z wypadu dwójki redaktorów do Łodzi na Kapitularz.

*Milej lektury!*

~Ghatorr

Grafika z okładki autorstwa [Lailyren](#).

Źródło grafiki tła dla stron: [13-16](#).

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

**Nasza strona**  
**>klik<**

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



# Psinco, nie film

## THE DOG STARS

**WŚRÓD** wciąż jeszcze żyjących weteranów reżyserskiego fachu, jedną z największych person jest zdecydowanie Ridley Scott. Pochodzący z portowego miasteczka South Shields w Anglii twórca wielokrotnie udowodnił swój kunszt, trwale zapisując się w światowej kinematografii. Smutno więc się patrzy, gdy gwiazda przygasa.

~Hefajstos

O ile jeszcze „Ostatni pojedynek” wyszedł całkiem zacie, a „Dom Gucci” bronił się po części obsadą, tak nad „Napoleonem” i sequelem „Gladiatora” (!) najlepiej spuścić załonę milczenia. Zwłaszcza że jego najnowsza produkcja, będąca ekranizacją powieści Petera Hellera, zdecydowanie podtrzymuje ten przykry trend.

### Cessną do gwiazd

Hig (Jacob Elordi) prowadzi dość smutny żywot w postapokaliptycznym świecie, w którym to lwią część ludzkości zmiotła grypa. Żyjąc na opuszczonym lotnisku, wraz z wiernym psem Jasperem i niezbyt towarzyskim weteranem Bangleym (Josh Brolin), spędza czas na patrolach i wyprawach do ruin miasta. Sytuacja zmienia się, gdy przez kolejną tragedię decyduje się opuścić bezpieczną przystań, by odnaleźć źródło tajemniczego sygnału odebranego przez jego Cessnę. Powietrzna droga

zaprowadzi go w niebezpieczne rejony, gdzie spotka ludzi dobrych i zepsutych.

Historia nie daje zbyt wiele pola do popisu bohaterowi, niemniej jednak można z niej było wyciągnąć sporo dobrego. Scott zdaje się nie być zainteresowany odkrywaniem radości życia na nowo, radzeniem sobie z uczuciami i stratą czy też znaczeniem człowieczeństwa w świecie pozbawionym nadziei. Nie – zamiast tego dostajemy boleśnie łopatologiczną ekspozycję, niemrawy wątek miłosny i śmierdzący „Fallo-utem” wątek z antagonistami (bo czemu nie?).

### Twarde lądowanie, nie ma co zbierać

Nie pomaga również obsada, przynajmniej ta młodsza część – Elordi nie potrafi w swojego bohatera wlać grama emocji, przez co i my nie jesteśmy zainteresowani jego losami. Grająca Cime (love interest) Margaret Qualley również niezbyt rozumie, jaka ma być jej postać – gra więc samą siebie. Sytuację ratują weterani – Josh Brolin, Guy Pearce i Allison Janney, których zawsze miło oglądać na dużym ekranie.

Jeżeli macie ochotę na kino Scotta – sięgnijcie po jego starsze produkcje. Interesują Was losy Higa? Przeczytajcie książkę. A jeżeli chcecie więcej owczarków belgijskich, to też pewnie znajdziecie ciekawsze filmy. **Ave!**



# NA SKRZYŻOWANIU KREDY I JURY KONIEC ULICY DEBOWEJ

**POCZĄTEK lat osiemdziesiątych nie był dla Stanów Zjednoczonych Ameryki łatwym okresem. Recesja z dość wysokim bezrobociem, Ronald Reagan na prezydenckim stołku, cała sprawa z trującym tylenolem. A wszystko to w ostatniej dekadzie Zimnej Wojny.**

*~Hefajstos*

Zdecydowanie lepiej sprawa wyglądała w popkulturze. Michael Jackson był na szczycie, „Thriller” sprzedawał się jak ciepłe bułeczki, w kinach królował „E.T.” Stevena Spielberga. Eighties w ogóle dla kina rozrywkowego były złotym okresem – nic więc dziwnego, że nawet dziś twórcy chętnie wracają do tej dekady, próbując przy tym (mniej lub bardziej udanie) odtworzyć ówczesny czar.

## Dine with dino

1982 rok, miasteczko Flowervale w stanie Michigan. To tu, przy okazji lipcowego grillowania, poznajemy rodzinę Platt. Denise (Anne Hathaway) marzy o byciu pisarką, jej mąż Greg (Ewan McGregor) utrzymuje rodzinę dorabiając jako dostawca pizzy, zaś dzieci, Audrey (Maisy Stella) i Brian (Christian Convery) próbują przetrwać bycie nastolatkami i napięcie między rodzicami.

Pozorną sielankę zakłóca kosmiczne wydarzenie, przez które rodzina Plattów wraz z całą okolicą przenosi się do prehistorycznych czasów, gdy dinozaury władały Ziemią (a jaja miały kły). Ciężko

żyć w czasach, gdy nie ma supermarketów, a po sąsiedzku żyją allozaury – rodzina musi zatem trzymać się razem, rozwiązać własne wewnętrzne konflikty i odnaleźć drogę powrotną do – bądź co bądź – lepszych czasów.

## Mixed species, mixed genres, mixed feelings

Twórca filmu, David Robert Mitchell („Coś za mną chodzi”) zdaje się bawić gatunkami i konwencjami w swoim najnowszym filmie. Efekt końcowy nie jest jednak potrawą, którą łatwo przetrawić. Przeskoki między kinem familijnym, dramatem, horrorem i komedią są nierówne, całości nie pomaga też typowy dla Hollywood mix prehistorycznej fauny i flory (z dość topornym CGI). Ale hej, chociaż jest muzyka z okresu!

Aktorsko film utrzymuje się na barkach Anne Hathaway (cóż to za rok dla Amerykanki!) i choćby dla niej strzelającej ze strzelby do gadów warto rozważyć seans. I w zasadzie to jedyny powód, dla którego warto poświęcić czas. Może jeszcze dla psa Starbucka. **Ave!**



# BUNTOWNIK

## CIĘŻKA DOLA ŁYSEGO ANGOLA

**WIELE elementów jest stałych we Wszechświecie. Po lecie następuje jesień, po deszczu dżdżownice wychodzą na asfalt, a do kin cyklicznie trafia kolejny film z Jasonem Stathamem. Patrzący spod byka Anglik mający багаж doświadczeń militarnych oraz dodatkowy zawód wysyła na tamten świat kolejne zastępy Niemilców, bo ktoś stanął na jego drodze.**

*~Hefajstos*

I nie zrozumcie mnie źle, nie ma w tym nic złego – kino akcji potrzebuje swoich gwiazd. Statham jest zresztą w tym przypadku postacią niezwykle skromną, wiedząc dobrze, gdzie leży jego aktorska siła, i nie próbując przy tym gwiazdorzyć. Szkoda więc, że kolejni scenarzyści i reżyserzy nie mają zielonego pojęcia, jak odpowiednio wykorzystać jego talenty.

### Row, row, row that boat

Cole Reed (Jason Statham) pracuje w Bangkoku jako ochroniarz i kierowca Tibu Campallo, właściciela firmy z branży transportu morskiego. Tibu wraz z synem Kameronem sprzedają firmę, co pieczętują małym przyjęciem. W drodze powrotnej Cole i Tibu wpadają w zasadzkę, w wyniku której śmierć ponosi ten drugi. Załamany i wkurzony Cole, przeglądając rzeczy adwersarzy, dowiaduje się, że byli pracownikami firmy Tibu. Trop prowadzi go na kontenerowiec, gdzie odkryje międzynarodową siatkę handlu ludźmi.

Prościej się nie da i ciężko było to schrzanić. O dziwo jednak twórcom się to udało. W dużej mierze zawiódł scenariusz (znów spod piór/klawiatur osób, które za dużego doświadczenia w pisaniu nie miały), ale i reżyseria z pracą kamery dokładają swoje. Akcja prowadzona jest w sposób nieangażujący, brakuje poczucia pułapki, antagoniści są wyciągnięci żywcem z katalogu dla kina akcji na DVD/VOD, zaś wątki domykane są w najbardziej łopatologiczny sposób. I w tym wszystkim aktorsko nie ma co szukać występu powyżej poziomu „dajcie mi ten czek” (poza Stathamem grającym Stathama w filmie o Stathamie).



### Kolejna łódź zatonała na morzu box office'u

Jeżeli chcecie dobrego kina akcji, to w kinie (i poza nim) znajdziecie znacznie lepsze pozycje. Nawet z tegorocznych filmów ze Stathamem lepiej sięgnąć po „Samotnika” – tam przynajmniej minimalnie się komuś chciało. **Ave!**

# THE RIBBON HERO

リボンヒーロー

## ANIME SZYBSZE OD ŚWIATŁA

**ORYGINALNE „Ribbon Hero” stanowiło przełom, wyznaczało nowe szlaki, dawało podwaliny nowym gatunkom w japońskiej animacji. Jego następca nawet nie próbuje.**

~Ghatorr

Kraina w której żyje księżniczka Sapphire zostaje zrujnowana przez bestię znaną jako Nergal. Stwór niszczy pałace, rozprasza ludność po świecie, rozsiewa jakieś zarodniki, przez które krajobraz wygląda jak pokryty pleśnią, i daje młodej następczyni tronu solidną traumę. Tej ostatniej nie pomaga, że ostatnie słowa, jakie słyszy od matki, to nakaz uciekania. Po siedmiu latach tułaczki jej nowe miejsce pracy, kopalnia, zostaje zaatakowane przez kolejnego Nergala, ale tym razem w Sapphire aktywują się moce, dzięki którym może stanąć do walki.

Spory problem w tym, że cała fabuła, świat przedstawiony, postacie, wszystko, są szerokie jak morze, ale płytkie jak kałuża. Film potrafi gdzieś zgubić logikę (dajmy na to, w jednej scenie piekarz nie może dać zniżki klientowi, bo czasy są ciężkie, ale daje Sapphire solidny obiad za darmo) czy fakty (zarodniki wspomniane na początku potem

się nie pojawiają, a samo machnięcie ręki „pewnie ta tajemnicza rycerka jest odporna” nie tłumaczy, czemu reszta nie jest pokryta tym diabelstwem). Akcja pędzi na złamanie karku, ignorując nie tylko pogłębianie światotworzenia czy postaci, ale nawet ustalanie faktów tłumaczących rozwój fabuły. Tylko raz czy dwa zadbano o to, by faktycznie zrobić podbudowę pod kolejne wydarzenia. Do tego ktoś wpadł na pomysł robienia dużych przerw czasowych i ich tłumaczenia w pseudo-teatrze kukiełkowym. A, i jeszcze praktycznie nic nie zostało z oryginalnego anime – to nie nowa wersja, to przypadkowa zbieżność imion.

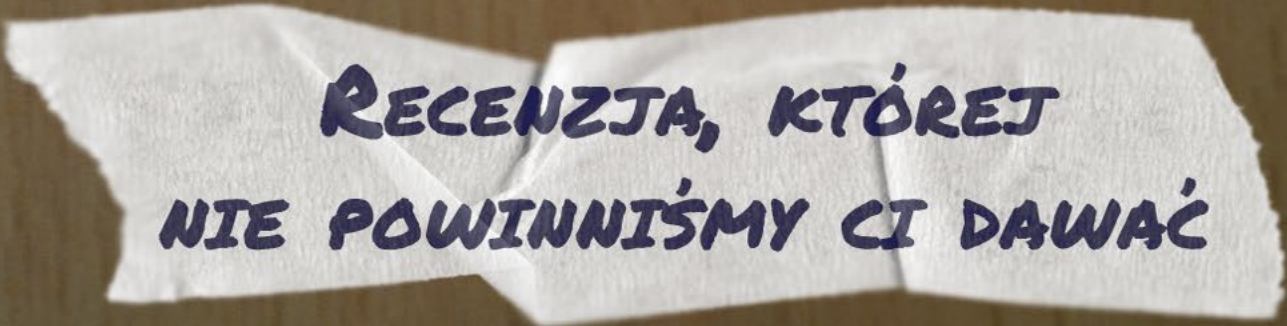
Film za to nadrabia warstwą audiowizualną – animacje są obłędne i płynne, styl nawiązuje do starych seriali, ale jest wygładzony i podrasowany, a muzyka mile pieści uszy. W kilku miejscach pod koniec nawet przesadzono w drugą stronę – scenki z naszego świata czy muzyka klasyczna weszły nagle i nie pasowały do reszty.

„The Ribbon Hero” nie jest dobrym filmem – przy decyzji o oglądaniu trzeba sobie zadać pytanie, czy chce się nacieszyć oczy. Ot, tyle.



A compact disc (CD) is shown lying on a light-colored wooden surface. A piece of white, lined paper is torn and placed over the center of the CD. The paper has the words "Type" and "Help" written on it in a cursive, handwritten style. The CD's surface is visible around the edges of the paper, showing a rainbow-like iridescent reflection.

Type  
Help

A small, rectangular piece of white paper with torn edges is placed on the wooden surface below the CD. It contains two lines of text in a bold, black, sans-serif font.

RECENZJA, KTÓREJ  
NIE POWINNIŚMY CI DAWAĆ

CZEŚĆ, mamy do Ciebie małą, właściwie zupełnie niezobowiązującą prośbę. Potrzebujemy pomocy przy rozwiązaniu pewnej tajemnicy. Jest dwanaście martwych osób, zidentyfikować udało się tylko jedną, a musimy upewnić się, że znaleźliśmy wszystko. Wiemy, że to nie do końca sprawa, w którą powinniśmy Cię pakować, ale skoro już czytasz tę wiadomość, to prawdopodobnie jest za późno.

*~sprytna Mimik & bystry Samael*

## TYPE HELP

„Type Help“ opiera się niemal wyłącznie na analizowaniu tekstu i wyciąganiu wniosków z kolejnych fragmentów rozmów. Każde nagranie pozwala lepiej zrozumieć, co wydarzyło się w danym miejscu, kto brał w tym udział i dlaczego sytuacja wymknęła się spod kontroli. Gra nie przedstawia historii w uporządkowany sposób. Naszym zadaniem jest odnajdywanie właściwych powiązań między wypowiedziami, osobami i wydarzeniami. Początkowo materiałów jest niewiele, ale z każdym odkryciem pojawiają się nowe tropy, pytania i możliwości. W końcu oni dużo ze sobą rozmawiają, więc nie może to być specjalnie trudne.

## TYPE GAMEPLAY

Głównym celem jest odtworzenie całej historii i dokładne ustalenie, co wydarzyło się w Galley House. Posługujemy się przy tym komputerowym interfejsem sterowanym za pomocą wpisywanych komend. Otrzymujemy transkrypcję rozmowy prowadzonej w konkretnym miejscu, ale jej uczestnicy są oznaczeni jedynie numerami. Na podstawie treści wypowiedzi musimy ustalić, kim są, jakie relacje ich łączą i czego powinniśmy szukać dalej.

Kolejne części historii odblokowujemy, wpisując ich przypuszczalne nazwy w pole tekstowe. Jeśli poprawnie odgadniemy nazwę nagrania lub wydarzenia, nowy fragment zostaje trwale dodany do dostępnych materiałów. Ten sposób prowadzenia rozgrywki wymaga uważnego czytania. Czasem rozwiązanie wynika z konkretnego zdania, innym razem z tonu rozmowy, kontekstu albo pozornie nieistotnego szczegółu. Krótko mówiąc, potrzebujemy kogoś cierpliwego i spostrzegawczego. Zupełnie przypadkiem pomyśleliśmy właśnie o Tobie.

## TYPE STORY

Historia rozpoczyna się od osoby, która otrzymała zaproszenie do Galley House od niejakiego Ruperta Galleya. Problem polega na tym, że po przybyciu na miejsce okazuje się, iż nikt nie ma pojęcia, kim właściwie jest Rupert. Gospodarze nie uznają tego jednak za wystarczający powód, aby pozostawić nieznanego przed drzwiami, więc zapraszają go do środka. Jak łatwo się domyślić, decyzja ta nie prowadzi do spokojnego wieczoru przy herbacie.

Niedługo później na strychu zostaje znalezione ciało. Wypadałoby więc ustalić, kim była ofara, co robiła w domu i czy ktokolwiek z obecnych mówi prawdę. Od tego momentu historia zamienia się w coraz większy galimatias. Poznajemy kolejne osoby, odkrywamy ich wzajemne powiązania i stopniowo rozumiemy, czym w ogóle jest Galley House. Sama fabuła nie jest może szalenie porywająca, a niektóre jej elementy korzystają z dobrze znanych schematów. Mimo to zawiera kilka udanych zwrotów akcji i, co najważniejsze, została bardzo dobrze dopasowana do konstrukcji gry. Tajemnica daje wystarczająco dużo powodów, aby zaglądać do kolejnych plików, nawet jeśli robimy to z rosnącym przekonaniem, że absolutnie nikt nie zachowuje się normalnie.

## TYPE QOL

O grafice i muzyce nie ma sensu długo się rozpisywać, ponieważ „Type Help“ praktycznie nie posiada ani jednego, ani drugiego. Ekran wypełniają przede wszystkim tekst, zakładki oraz pole do wpisywania komend. Jeśli oczekujesz efektownych animacji, filmowych scen albo dramatycznej ścieżki dźwiękowej, możesz poczuć się rozczarowany. Tutaj nawet odnalezienie ciała odbywa się głównie przy użyciu wyobraźni. Inaczej jest w rozbudowanej wersji gry, nazwanej „Incident at Galley House“, ale my zajmujemy się tą pierwotną.

Znacznie więcej uwagi należy się usprawnieniom jakości rozgrywki. Większość elementów można samodzielnie opisywać, a notatki da się tworzyć bezpośrednio w grze. Jest to niezwykle przydatne, ponieważ liczba postaci, miejsc i połączeń szybko rośnie. Zamiast prowadzić osobny zeszyt zatytułowany

„Podejrzeni oraz inne osoby, którym nie należy ufać“, możemy uporządkować informacje wewnątrz interfejsu. Bardzo dobrze działa również komenda „back“, która przenosi nas do ostatniej sensownej zakładki, zamiast zmuszać do ponownego przedzierania się przez strukturę plików. Podział materiałów jest przejrzysty, a poruszanie się między nimi szybko staje się intuicyjne. Są to drobne rozwiązania, ale w grze opartej niemal wyłącznie na analizie informacji znacząco poprawiają komfort.

## TYPE YES

Jedną z największych zalet gry jest jej tempo. Praktycznie przez cały czas posuwamy się naprzód, odkrywamy nowe informacje albo przynajmniej otrzymujemy wskazówkę, gdzie warto szukać kolejnego tropu. Wbudowany system podpowiedzi nie zdradza od razu rozwiązania, lecz kieruje uwagę na odpowiedni fragment materiałów. Dzięki temu „Type Help“ skutecznie ogranicza frustrację typową dla gier logicznych, w których po godzinie bezowocnych prób człowiek zaczyna podejrzewać, że prawdziwą zagadką jest, co autor miał na myśli.

Dużą zaletą jest również nieliniowość. Nie musimy odkrywać wszystkiego w jednej, narzuconej kolejności. Możemy podążać za tymi wątkami, które wydają się najbardziej interesujące albo najlepiej pasują do naszych aktualnych podejrzeń. Gra pozwala samodzielnie wybrać drogę przez historię, dzięki czemu kolejne odkrycia rzeczywiście wydają się efektem naszego rozumowania. Co ważne, rozwiązanie głównej tajemnicy nie oznacza automatycznie końca zabawy. Nadal pozostają dodatkowe informacje, relacje i sekrety, do których można dotrzeć. Nie są to wyłącznie zbędne dodatki służące sztucznemu wydłużeniu gry. Wiele z nich okazuje się naprawdę ciekawych i pozwala spojrzeć na wcześniejsze wydarzenia z zupełnie innej perspektywy. Szczególnie gra w wisielca.

## TYPE ERROR

Największym problemem jest początek rozgrywki, który potrafi być dość dezorientujący. Gra nie od razu jasno pokazuje, czego od nas oczekuje i jak należy interpretować dostępne materiały. Trzeba oswoić się z interfejsem,

sposobem wpisywania komend i logiką odblokowywania kolejnych fragmentów. Początkowo więcej czasu poświęcamy więc na zrozumienie zasad niż na samo śledztwo. Można też odnieść wrażenie, że pierwsze etapy zostały opracowane dokładniej niż późniejsze części historii. Początek jest bardziej skoncentrowany i wyrazisty, natomiast dalsze wydarzenia nie zawsze otrzymują równie dużo uwagi. Niektóre rozwiązania fabularne są przy tym dość sztampowe i można je przewidzieć wcześniej, niż prawdopodobnie zakładali twórcy.

Dla części osób poważną wadą będzie całkowity brak oprawy audiowizualnej. Jeżeli sama idea czytania transkrypcji i wpisywania tekstowych poleceń brzmi jak wykonywanie dodatkowej pracy po godzinach, „Type Help“ raczej tego wrażenia nie zmieni. To produkcja dla osób, które lubią analizować treść, robić notatki i samodzielnie łączyć fakty.

## TYPE VERDICT

Podsumowując, „Type Help“ to bardzo przyjemna gra logiczna z doskonałym tempem, pomysłowym sposobem odkrywania historii i dużą swobodą prowadzenia śledztwa. Udanie eliminuje wiele problemów charakterystycznych dla tego gatunku. Rzadko pozostawia gracza bez żadnego kierunku, a jednocześnie nie odbiera satysfakcji z samodzielnego dochodzenia do rozwiązania.

Najlepsza jest jednak cena, ponieważ podstawowa wersja gry jest dostępna za darmo na itch.io. Jeżeli po rozwiązaniu sprawy pojawi się potrzeba wsparcia twórców, komercyjne wydanie można znaleźć na Steamie pod tytułem „Incident at Galley House“. Co prawda nie wiemy, jak wygląda płatna wersja, ale robili ją ludzie od „Roottrees are Dead“, więc pewnie jest dobra.

Tak więc, jeśli masz wolny wieczór, zamiłowanie do zagadek i nie przeszkadza Ci drobne dochodzenie w sprawie dwunastu martwych osób, będziemy wdzięczni za pomoc. Oczywiście nie chcemy wywierać żadnej presji. Po prostu wszystkie dostępne poszlaki wskazują obecnie na Ciebie.

Pozdrawiamy i z góry przepraszamy za wciągnięcie Cię w tę sprawę.



# CZY ARCHITEKTURA TO POPKULTURA?



OKO MI SKOKO TO AUTORSKIE PLAKATY  
INSPIROWANE ARCHITEKTURĄ ŚLĄSKĄ 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



# MAIKA

AGED THROUGH BLOOD

**MATKI I MOTOCYKLE**

**CIAO TUTTI! Dawno, dawno temu na łamach naszego pisma recenzowałem pewne demo. Demo, które urzekło mnie do tego stopnia, że zadeklarowałem, iż kupię grę na premierę i będę ją od razu ogrywał. Cóż, udało się tylko z pierwszą częścią tej deklaracji, ale chyba najwyższy czas nadrobić tę skandaliczną zaległość. Załóżcie kaski, wsiadamy na motor! Przedstawiam „Laika: Aged Through Blood”, tym razem w pełnej wersji!**

*~Malvagio*

## Zabawa w słońcu

W grze wcielamy się w Laikę, kojotkę, wojowniczkę i samotną matkę... mam nagłe déjà vu z recenzji dema. Bohaterka jest główną linią obrony swojej wioski przed zakusami imperialistycznie nastawionych Ptaków, których siły panoszą się po pustkowiach (i które są odpowiedzialne za to, że świat jest pustkowiem w pierwszej kolejności). Pomaga jej w tym wielce obecny w jej rodzie dar lub przekleństwo, który czyni kobiety nieśmiertelnymi po ich pierwszej miesiączce... do czasu pierwszego krwawienia ich córki (podtytuł jest więc nieprzypadkowy), wówczas przenosi się bowiem na nią. Wojna wybucha po raz kolejny, Laika będzie musiała więc chwycić rewolwer w łapę, wskoczyć na motocykl i ruszyć w bój dla wioski... a przede wszystkim dla swojej córki.



## Poprzez wicher

„Laika” jest metroidvanią, ale zaryzykuję stwierdzenie, że w wersji light, przynajmniej w zakresie charakterystycznej dla tego gatunku pętli gameplayowej. Zdobywamy tutaj kilka ulepszeń eksploracyjnych, ale jest ich stosunkowo niewiele, w dodatku jedno, które naprawdę byłoby w stanie otworzyć dla nas mapę (porównywalnie

z podwójnym skokiem w innych tego typu tytułach) zdobywamy dopiero pod sam koniec gry i niewiele jest tak naprawdę miejsc, do których nie mogliśmy wcześniej dotrzeć bez niego. Nie chcę bynajmniej przez to sugerować, że gra jest w związku z tym kiepska, ewidentnie stara się jednak tylko wykorzystywać elementy gatunku do opowiedzenia swojej historii, zamiast być jego reprezentantką w pełni. To nie tyle metroidvania, co motorvania, a my szusujemy po wyłaniającej się przed nami drodze do celu. Jakby to powiedzieć... nacisk jest położony nie tyle na eksplorację, co przemieszczanie się jako takie?



A przemieszczanie się będzie bardzo ekwilibrystyczne, trzeba przyznać, pełna wszelkiego rodzaju wertepów, hopek, skoczni, czy wreszcie pętli umożliwiających przy zachowaniu pędu jazdę do góry nogami. Jeśli kojarzycie „Excite Bike” na NESa/Pegasusa, powinniście poczuć się jak w domu, jazda pełna akrobacji sprawia ogromną satysfakcję; nic tak nie nakręca człowieka, jak zestrzelenie trzech wrogów w trakcie wykonywania powietrznego potrójnego salta zakończonego lądowaniem na kołach i dalszemu gnaniu przed siebie. Lub zawróceniu, by rozprawić się z niedobitkami. Bohaterka jest responsywna i sprawnie reaguje na nasze komendy, grałem na padzie i było to bardzo wygodne.



Mechanicznie tytuł jest genialnie prosty, wszystko obraca się – jak wkrótce się przekonamy, nomen omen – wokół naszego motocykla. Poza wioską Laika niemal z niego nie schodzi, ale wykorzystujemy go nie tylko do przemieszczania się z miejsca na miejsce. W powietrzu możemy go użyć jako tarczy przed nadlatującymi wrogimi pociskami. Ba, zmieniając w odpowiedniej chwili kierunek jazdy możemy nawet odbić kulę z powrotem w stronę przeciwnika, umiejętność ta wymaga jednak przeładowania po użyciu. A jak przeładowujemy ją i broń, zapytacie? Oczywiście poprzez akrobacje w powietrzu! Wywijając obrót o 360 stopni do tyłu wypełniamy ponownie magazynek naszej broni; kręcąc się w ten sam sposób, ale do przodu, odnawiamy nasze parowanie. Rozwiązanie to sprawdza się fantastycznie i wyznacza szybki rytm rozgrywki, zapewniając odpowiednie dla walki z motocykla wrażenia. Gdybyśmy musieli zwalniać, chować się za przeszkodami, ładować broń mozolnie, byłoby to zabójcze dla tempa. A skoro już mówimy o zabójczym tempie...



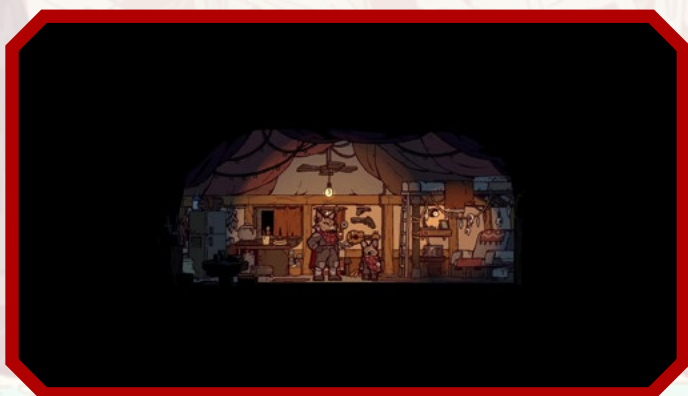
### Krwawy zachód słońca

W „Laice” bardzo łatwo o śmierć. Wystarczy jedna zabłąkana kula (na osłode, przeciwnicy, oczywiście za wyjątkiem bossów, również padają po jednym trafieniu), jedno zbyt mocne wychylenie motocykla kończące się utratą równowagi i lądowaniem głową na twardej glebie. Kask, niestety, w niczym tu nie pomaga. Gra wymaga od gracza pełnego skupienia i oglądu sytuacji, musimy być zawsze świadomi naszego położenia tak względem przeciwników, jak i gruntu. Pod tym względem można uznać ją za więc za bardzo trudny tytuł i, cóż, miałyby się pewnie rację, gdyby nie podejście twórców do kwestii konsekwencji śmierci. Wyraźnie widać tu wyciągniętą dłoń w stronę graczy i próbę – moim

zdaniem udaną – poradzenia sobie z problemem wzrastającej z każdym zgonem frustracji.



Po pierwsze, twórcy pomyśleli o gęstym rozstawieniu kapliczek, przy których Laika odraza się po śmierci. Jeśli tylko skrupulatnie je aktywujemy, nigdy nie znajdziemy się w sytuacji, w której musielibyśmy powtarzać zbyt duży etap. Po drugie, niezwykle przyjazny jest również system odzyskiwania utraconej waluty (którą są tutaj, z jakiegoś powodu, wnętrzości). Nie dość, że w miejscu śmierci zostawiamy torbę z jedynie połową posiadanych środków, tak mamy ich do dyspozycji więcej niż jedną już na start. Ergo, żeby bezpowrotnie utracić zgromadzone bebechy, musimy zginąć więcej razy, niż posiadamy toreb (a ich liczbę można powiększać u wioskowego garbarza) i nie odzyskać żadnej po drodze. Dopiero wtedy znika ta zostawiona najwcześniej, czyli najzasobniejsza. Po trzecie, areny bossów liczą się jako osobne lokacje i w przypadku śmierci podczas starcia odradzamy się bezpośrednio na nich, więc nie musimy się martwić śmiercią w drodze powrotnej, a do tego niczego przy tym nie tracimy.



Ba, jeśli na arenie są szeregowi przeciwnicy (a zazwyczaj są), nasze zasoby gotówki jeszcze się powiększają. Choć w żadnym razie nie jest to dobre źródło farmienia waluty.

## Wizje czerwieni

Wizualia cieszą oczy. Pustkowia są zaskakująco barwnym miejscem, choć oczywiście nie zabraknie też najbardziej klasycznego, piacho-pałowego wyglądu. Każdy obszar jest wyjątkowy wizualnie, co wydaje się bardzo ważne o tyle, że w grze sporo czasu spędzimy na backtrackingu. Nie dość, że łatwo będziemy w stanie odróżnić się od siebie poszczególne miejsca, tak raczej nie ma mowy, by nasze oczy zmęczyły się mijanymi krajobrazami. A te są dopracowane, zarówno w kwestii pierwszego planu, jak i tła. Cel-shadingowa grafika sprawdza się tutaj idealnie. Na wzmiankę zasługuje też iście tarantinowska estetyka towarzysząca nam podczas strzelanin; jeśli będziemy trafiać kolejnych przeciwników w krótkim odstępie czasu i przed wylądowaniem na ziemi, na obraz nakładać się będzie czerwony filtr, a czarne kontury stawać się coraz bardziej wyraziste. Ta gra barw dobrze się sprawdza do artystycznego przedstawiania eskalującej przemocy, zwłaszcza w zestawieniu z bardzo krwawymi animacjami postrzałów.



### Pośród wichru słyszę szept

Gra ma wprost nieziemsko dobry soundtrack. Motocyklowe akrobacje są bardzo przyjemne, strzelanie do wrogów daje satysfakcję, historia jest zajmująca, a plansze malownicze i dobrze zaprojektowane, owszem. Ale nic z tego nie miałoby tak naprawdę znaczenia, gdyby nie towarzysząca temu wszystkiemu muzyka. Zachwycam się nią już zresztą przy okazji dema, ale teraz, gdy miałem okazję zaznajomić się z całością, moje pozytywne odczucia jeszcze się spotęgowały. Skłania do refleksji i znakomitym pomysłem było uczynienie jedną ze znajdziek kaset magnetofonowych, które Laika odtwarza potem w trakcie jazdy. Wprowadza do tytułu zupełnie inny nastrój, niż można by było tego

oczekiwać; zamiast ciężkich brzmień dostajemy tu ciche instrumenty i łagodny żeński wokal w sposób ewidentnie zamierzony kontrastujące z brutalnością świata, podkreślające tylko beznadziejność stanu, w jakim się znalazł. A przy tym brzmia po prostu jak coś, czego mógłby słuchać ktoś gnający na motocyklu przez pustkowia. Interaktywna scena pierwszego powrotu Laiki do wioski przy takim akompaniamencie to w mojej opinii element kluczowy dla całego tytułu, punkt, który wyznacza całej grze ton.

I czyni to tak dobrze, że w mojej opinii dorównuje „Silksong” w kwestii rozmieszczenia poszczególnych elementów gry w służbie prezentowanym w niej refleksji i całej historii. Jej esencją okazuje się nie być radosne ostrzeliwanie się z pędzącego motocykla, ale ukazanie sytuacji bez wyjścia, w której wszyscy się znaleźli. Spójrzmy na przykład na kwestię odradzających się przeciwników; choć początkowo wydaje się to być „game’izmem”, bo przecież tylko Laika dysponuje mocą odrodzenia, kryje się za tym głębszy sens. Zabici żołnierze nie wracają do życia, najzwyczajniej w świecie na ich miejsce zawsze pojawiają się następni. Armia Ptaków dysponuje po prostu niewyczerpywalnymi rezerwami. Taka jest przynajmniej moja interpretacja. Co oczywiście nie znaczy, że walka nie ma sensu. Kojarzycie może nieszczęsną kwestię Rose z „Ostatniego Jedi” na temat tego, że wojnę można wygrać nie przez niszczenie wrogów, ale ratowanie osób, które się kocha? Powiedziałbym, że „Laika” bierze ten motyw i tak dla odmiany postanawia zrealizować go dobrze. Nawet bardzo.

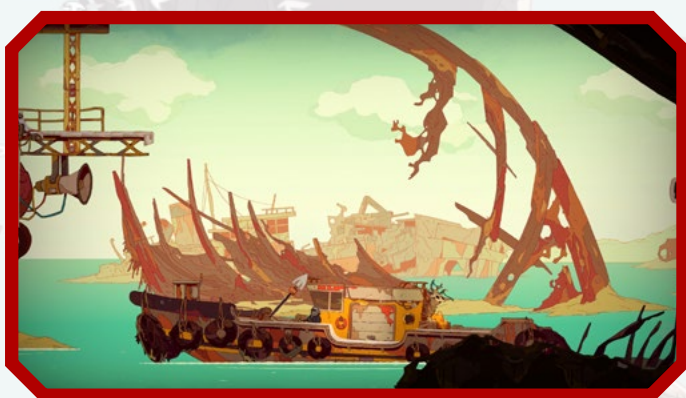


### Nie jestem bohaterką, nie jestem

Jak zaś wypada tytułowa bohaterka, z którą przyjdzie nam spędzić przynajmniej kilkanaście godzin? Laikę uważam za naprawdę dobrze

skonstruowaną postać, która choć z wierzchu wydaje się prosta, we wnętrzu kryje skomplikowaną głębię. Patrząc powierzchownie moglibyśmy określić ją po prostu jako badasskę i tak, oczywiście że robi wiele rzeczy, które trzeba uznać za badassowe, ale jednocześnie niejednokrotnie w jej interakcjach przebija się niemożliwy do ukojenia ból. Niemożliwy zwłaszcza dla niej, nie może bowiem umrzeć, choć jakaś jej część wyraźnie by tego chciała i można odnieść wrażenie, że jej córka jest tak naprawdę jedynym powodem, dla którego wciąż rusza w trasę. Gra mocno eksploruje motyw ich relacji oraz pełnej goryczy więzi Laiki z jej własną matką. Kwestia wojny jako takiej ustępuje tutaj osobistemu zbliżeniu na kwestie macierzyństwa i popełnianych w jego ramach błędów.

Błędów, hm, tak. przejdźmy do wad, bo kilka się, niestety, znalazło. Najbardziej zaskakujący jest dla mnie fakt, że w przypadku walk z bossami warstwa muzyczna zdaje się nie dawać rady. Mogłaby w nich w zasadzie nie istnieć, bo co prawda coś tam w tle sobie brzdąka, ale nie jest to nic, co jakkolwiek zapadłoby w pamięć. Nie wykluczam, że to może być zamierzony efekt artystyczny i podkreślenie, że bossowie nie są tutaj tak ważni, jak sama podróż (i jak to ma często miejsce w „soulswych” metro-idvaniach), ale niedosyt pod tym względem jest jednak wyczuwalny. Reszta soundtracku buduje względem bossów apetyt, który nie zostaje zaspokojony.



Z bossami wiąże się zresztą jeszcze jedna wada, mianowicie to, że przez oddalenie kamery (które jest zrozumiałe, musimy mieć dobry widok na arenę) ciężiej zauważyć, czy Laika nie wylądowała zaraz na swojej głowie. Teoretycznie w kontrolowaniu tego powinna pomagać strzałka

umieszczona na celowniku, która nawet barwi się na czerwono, jeśli wylądowanie w aktualnej pozycji skończy się śmiercią, ale podczas natężenia akcji i ten wskaźnik potrafi się nam zgubić. Zwłaszcza, że decyzje często trzeba podejmować w ułamku sekundy. Częściowo jest to wciąż skill issue, niemniej mam wrażenie, że całość powinna być bardziej czytelna. Na szczęście, twórcy musieli zdawać sobie z tego sprawę i śmierć podczas starcia z bossem nie pozbawia nas gromadzonych flaków. No i oczywiście za wadę uznaję też brak polskiej wersji językowej. Tym bardziej, że na liście płac mignęły mi stanowiska polskich lokalizatorów. Co w takim razie robili???



### **Długie pożegnania utrudniają rozstanie**

Są takie gry, w których wszystko znajduje się niby na swoim miejscu, ale potem bardzo szybko się o nich zapomina. Są też tytuły, które nawet jeśli nie są pozbawione wad, zostają z graczem na długo, może nawet na zawsze. W mojej opinii „Laika” zalicza się do tej drugiej kategorii. Podróż emocjonalna, jaką zapewniła mi ta jedyna na rynku motorvania, była nie mniejszym rollercoasterem od tego, co akrobacje wyczyniane przez tytułową bohaterkę. Wystawiam ocenę 9/10, choć zastanawiam się nawet nad 10. Gorąco polecam i pluję sobie w brodę, że tyle czasu czekałem, żeby w końcu się tym tytułem zająć.

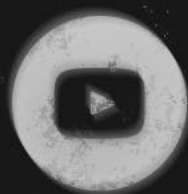
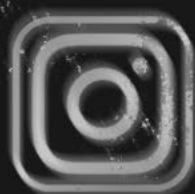
Na dziś to wszystko. Pozostaje tylko wsiąść na motor i odjechać w stronę zachodzącego słońca. Będąc zasłuchanym w szept wichru na pustkowiach... wzywa mnie...

**Adios!**

# POSŁUCHAJ EPKI



PERPETUAL CATASTROPHE



# The Blind Prince



Cozycroww

VOLUME

1

**Do baru wchodzi dziewczyna, której wyrastają pióra, jej narzeczony i nadopiekuńcza matka, książę bez oczu i kilka wron, a barman pyta, czy ten webtoon naprawdę ma tylko 30 milionów wyświetleń. Tak leciał ten żart? Cóż, „The Blind Prince” z pewnością żartem nie jest – za to jest to solidnymi 111 rozdziałami świetnego romantasy.**

~Jelonek

Romance, Magical Story i Family Drama. Tymi gatunkami wita nas „The Blind Prince”, webtoon publikowany od 6 lat przez Cozycroww, i właśnie nad nimi dzisiaj się pochylimy. Historia sama w sobie nie wydaje się skomplikowana – Elaine ma przyjaciół i zwykłe życie, jednak od zawsze chowa swoją tendencję do obrastania w piórka. Dosłownie. Pojawiają się na jej skórze w emocjach, więc jest trzymana pod kluczem przez swoją matkę, żeby jej drobny sekret nie pogrzyżył ich przyszłości. Elaine raczej nie pojawia się w miejscach publicznych, ale jak jednak na młodą dorosłą przystało, zdążyła już opanować sztukę używania wsuwek do włosów w charakterze wytrychów. A kiedy pewnego dnia została zaproszona na wystawne urodziny w willi swoich przyjaciół, Isabelli i Charlesa, coś musiało pójść nie tak.

Zacznijmy więc od romansu. „The Blind Prince” już na samym początku przedstawia Charlesa jako obiekt westchnień głównej bohaterki. To bogaty, szarmancki chłopak, który interesuje się nią równie mocno, co ona nim. Podczas przyjęcia oddalają się od reszty i dostajemy uroczą scenę ich zaręczyn. Oczywiście, historia nie może być jednak taka prosta, i naszej idealnej parze w drogę wchodzi magia. Elaine posiada umiejętność komunikowania się z wronami – magicznymi stworzeniami, które w większości żyją odseparowane od ludzi. I właśnie polując na te istoty rodzina Charlesa zdobyła swoje bogactwo. Po darunku w postaci takiej wrony jest wart małą fortunę, więc, widząc stworzenie kątem oka, Charles postanawia je złapać. Elaine rzuca się ptaku na ratunek i demonstrowa własne pióra i szpony, a jej przerażony narzeczony wpycha ją za magiczną barierę.

### Po drugiej stronie bariery

Od tego momentu mamy do czynienia z klasyczną przygodą. Oczami Elaine poznajemy drugą stro-

nę, jej mieszkańców i kulturę. Warto zaznaczyć, że nasza główna bohaterka to wręcz klasyczny przykład postaci, która jest jednocześnie zbyt dobra i zbyt naiwna. Ale ten archetyp postaci nie wziął się znikąd, i to właśnie on pcha historię do przodu. Elaine napotyka w środku lasu złotą klatkę, w której uwięziony jest chłopak bez oczu i bez żadnego zastanowienia go uwalnia. Tytułowy książę ma na imię Sebastian i to oczywiście on jest naszym prawdziwym potencjalnym love interestem, mimo że główna bohaterka ma już pierścionek na palcu.

Jego postać jest, moim skromnym zdaniem, poprowadzona wzorowo. Seb ma wiele tajemnic, które sprawiają, że w przeciwieństwie do Elaine – czytelnik nie jest w stanie zaufać mu tak szybko. Musi dostać się do swojego zamku, a my towarzyszymy mu w tej wędrówce. Jego narcystyczny styl bycia idealnie współgra z popularnym charakterem Elaine. Ślepotą z pewnością nie pozwoliłaby mu uciec w pojedynkę, więc litościwie pozwala bohaterce mu towarzyszyć, z obietnicą, że pomoże jej wrócić do domu. Elaine z kolei brakuje pewności siebie. Jako czytelnik mamy wgląd w jej myśli i przekonania, a te są zazwyczaj mało optymistyczne. Wciąż wstydzi się swoich piór, mimo, że po tej stronie nikogo one nie obchodzą, a jej towarzysz nawet ich nie widzi. Wciąż myśli o tym, że zawiodła swoją matkę, że zniszczyła swój związek z Charlesem i że nie jest wystarczająco dobrą przewodniczką dla Sebastiana. Z jednej strony, z pewnością dodaje to głębi jej postaci – z drugiej, bywa męczące. Elaine sama w sobie jest bardzo łatwą do polubienia postacią,



jednak jej problemy momentami zabierają zbyt wiele czasu. Jednak jej „kluchowość” i dobre serce z czasem wpływa też na Sebastiana. To solidny, wolno rozwijający się romans oparty na kontraście między bohaterami.

Wracając do świata przedstawionego, system magii jest niezwykle prosty – to żywy byt, który sam decyduje, kogo słucha. Nie może być przetrzymywany przez jedną osobę zbyt długo i ma swoich faworytów. Mieszkańcy tej strony bariery przybierają różne formy, w zależności od tego, w jakim stopniu mogą używać magii. Ci, którzy wyglądają jak zwykli ludzie (jak książkę Sebastian) mają więcej magicznych zdolności niż humanoidalne ptaki, choć te i tak przewyższają pod tym względem zwykłe wrony. Istnieje także Strażnik bariery, który sprawuje pieczę nad mieszkańcami tej strony rzeczywistości i może dowolnie zmieniać swoją formę. To genialny w swojej prostocie system, który eliminuje wiele niewygodnych pytań dotyczących magii. „The Blind Prince” nie potrzebuje skomplikowanych systemów, żeby skutecznie opowiedzieć swoją historię.

### **Dramat dramatowi nierówny**

A co z tym całym rodzinnym dramatem? Nie jest to mój ulubiony element tej historii i nie sądzę, by ograniczenie tego wątku wiele jej odebrało. Motyw piór Elaine i jej powiązania ze światem za barierą jest jednak niezbędnym spoiwem całego webtoona, więc momentami przydługie monologi o mamie można przeżyć. Chcę zaznaczyć, że z pewnością jest wiele osób, które się z nimi będzie utożsamiać, a nawet wyciągnie z nich lekcję, a kłótnie rodzinne same w sobie naprawdę nie są bezsensownym zapychaczem... Problem polega na tym, że postawiono je obok poznawania naprawdę barwnego, magicznego świata i rozwijającego się w idealnym tempie romansu. Przyziemne sprawy w takim akompaniamencie mają problem, by zagarnąć uwagę czytelnika bez jego wiecznego zastanawiania się: „a kiedy znowu coś się będzie działo?” Zapewniam jednak, że nie jest to coś, co tego webtoona skreśla. Warto mieć to na uwadze właśnie po to, żeby nie zrazić się do niego zbyt szybko.

Ale to raczej nie powinien być problem, bo wszelkie niedoskonałości związane z tempem akcji wynagradza piękna kreska. Na samym początku da się znaleźć jakieś graficzne niedociągnięcia,

szczególnie w proporcjach postaci, ale piękne tła i kolory skutecznie odwracają uwagę. Zresztą, jak często w webtoonach bywa, z czasem wszystko wygląda coraz lepiej, a panele w ostatnich rozdziałach są już małymi dziełami sztuki. Wrony również są łatwe do odróżnienia i bardzo ekspresywne, co z pewnością jest wielkim plusem. A tam, gdzie nie nadrobi grafika, robi to dobrze wkomponowany humor i świetnie napisane postacie. „The Blind Prince” to historia, która powinna przypaść do gustu miłośnikom takich tytułów jak „Morgana i Oz” czy „Suitor Armor”, które łączą w sobie magię i powoli rozwijający się romans. Mimo, że od tych webtoonowych „klasyków” jest znacznie mniej popularna, trzyma równie wysoki poziom – a Wy macie teraz do nadrobienia sto jedenaście rozdziałów.





DC COMPACT  
THRILLER

# BATMAN: BIAŁY RYCERZ NIEOCZEKIWANA ZMIANA MIEJSC

**AZYL Arkham. Miejsce odosobnienia (przynajmniej czasami, niekoniecznie na długo) większości złoczyńców Gotham. Ma miejsce spotkanie Jokera z Batmanem. Problem jest tylko jeden – tym razem to szanowny pan Napier odwiedza zakutego w kajdany i i zamkniętego w celi Batmana.**

~Ghatorr

O szalonym królu przestępstw z Gotham było już sporo rzeczy. Umierał, odradzał się, zabijał ważne postacie, popadał w mniejsze lub większe szaleństwo... w „Białym Rycerzu” nadszedł czas, by go wyleczyć.

Po wspomnianej wyżej scenie w Arkham akcja przenosi się rok wstecz, by pokazać, jakie dziwaczne wydarzenia doprowadziły obu rywali do takiego stanu. Wszystko zaczyna się, gdy w miarę standardowy pościg za Jokerem eskaluje, kończąc na wściekłym Batmanie siłą wciskającym Jokerowi leki z fabryki, gdzie toczy się walka. Ten co prawda trochę się dusi, ale przeżywa i wraca do stanu względnej stabilności psychicznej. Już jako Jack Napier rozpoczyna własną, legalno-polityczną krucjatę, by naprawić Gotham

– i zakończyć problem szaleńca z zaawansowaną technologią, bijącego chorych psychicznie ludzi.

Co doprowadziło Batmana do takiej furii? Jak Napier poradzi sobie z nowymi planami oraz resztkami swojego złoćyńcowego dziedzictwa? Dochodzą jeszcze Harley Quinn (a nawet dwie), Robiny, pan Freeze i jego zamrożona, chora żona... wątków jest sporo, ale wszystkie elegancko się łączą. Komiks na początku może wydawać się brutalną dekonstrukcją postaci Batmana i jego roli w Gotham – już jego początkowe wściekłe zachowanie przekracza to, czego można po nim oczekiwać – ale ostatecznie wszystko jest wytłumaczone, przeanalizowane i przemyślane. Nie ma tu demonizowania Batmana, robienia aniołka z Jokera czy gwałtownych zmian w postaciach, które znamy i kochamy.

Komiks kupiłem w taniej serii DC Compact – cena jest niższa o ponad połowę, ale odbiło się to na jakości papieru i rozmiarze tomu. Szkoda tylko kilku ładnych obrazków, które pewnie ładniej by się prezentowały na większej stronie, ale to tyle. Za taką cenę żal nie poczytać, a jak ktoś lubi Batmana – to warto się szarpnąć nawet na droższą, elegantszą wersję.





# DZIECI RUINY

## WYRUSZAMY NA PRZYGODĘ

**NIEDAWNO w ET pojawiła się recenzja „Dzieci Czasu” – powieści science fiction z akcją rozpiętą na setki lat, opowiadającej o rozwoju cywilizacji inteligentnych pająków i ludzkiego okrętu-arki kręcącego się w okolicy ich planety. W tekście wyraziłem swój entuzjazm, radość i miłość do tego dzieła, więc gdy tylko mogłem dorwać kontynuację, od razu to uczyniłem.**

*~Ghatorr*

Ostatnimi czasy dzieło Adriana Tchaikovsky'ego ma się doskonale – nie dość, że w serii pojawiły się już cztery części, to jeszcze niedawno zapowiedziano grę RPG (papierową, nie komputerową) na ich podstawie. Jak widać ludzie rozsiewający po galaktyce inteligentne gatunki i potem spotykający je po wiekach to wdzięczny temat – a „Dzieci Ruiny” tylko potwierdzają ten fakt.

W drugiej części serii mamy okazję po raz kolejny przyrzeć się dziełu ludzkich naukowców badających obce światy i szukających się na ich przemianie w nowe wersje Ziemi – tym razem jednak ich głównym problemem szybko staje się fakt, że ich cel już ma swoją własną faunę i florę. Czyni to z Nod

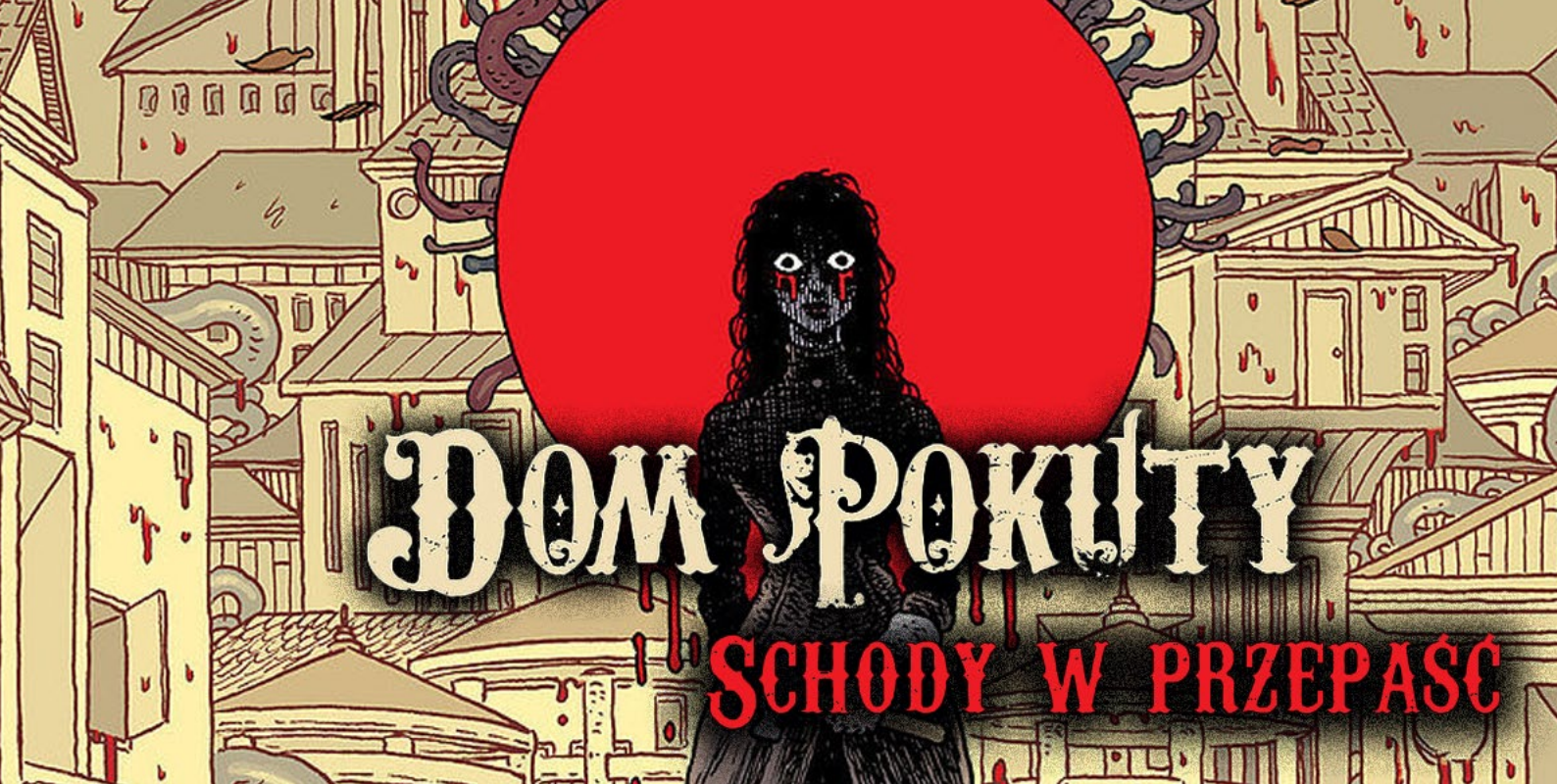
(jak ochrzczony zostaje ten świat) ewenement na skalę galaktyczną, więc część ekipy zajmuje się jego badaniem, a reszta terraformuje cel alternatywny. Przy okazji jeden z naukowców rozwija swój własny projekcik dotyczący ośmiornic...

Wieki później ekipa badaczy ze znanego z „Dzieci Czasu” Świata Kern wpada do tego systemu, odkrywa chaos i musi szybko zrozumieć, co się tam dzieje, i nie dać się zabić. Obce gatunki ponownie zachwycają – tym razem pojawiają się dwa, niepokojąco odmienne od ludzi... choć jeden z nich łatwiej zrozumieć.



Jest to przy tym książka bardziej skomplikowana niż pierwsza część – mamy tu do czynienia nie z rozwojem jednej cywilizacji i rozbitkami drugiej, a kilkoma zaawansowanymi, próbującymi się zrozumieć gatunkami. Do tego dochodzą nowe technologie i idee ze Świata Kern, odmienne od wszystkiego, co znamy jako ludzkość.

Jeśli ktoś lubi wysokiej jakości sci-fi, spodobał mu się pierwszy tom albo bardzo fascynują go ośmiornice – to jest to pozycja obowiązkowa. Reszta też powinna spróbować – w końcu czytanie rozwija.



**PANI Winchester ma poważny problem – jej mąż i córka nie żyją. Co gorsza, co prawda został jej całkiem pokaźny majątek, ale został zdobyty w nieczyny sposób, bo na produkcji i handlu bronią. Nic dziwnego, że kiepsko znosi tę całą sytuację. Niestety, krótka żałoba i następnie powrót do życia jej nie wystarczają... zwłaszcza że zaczyna widzieć dusze ofiar karabinów jej męża.**

*~Ghatorr*

Akcja tego wydanego przez wydawnictwo KBO-OM amerykańskiego komiksu została osadzona w Kalifornii na samym początku XX wieku. Stan psychiczny pani Winchester po opisanych wyżej wydarzeniach nie jest najlepszy i, by sobie z tym poradzić, próbuje zbudować dom. Nie byle jaki – jest to olbrzymia, pozbawiona sensu budowla, wyposażona w tak niezwykle elementy, jak olbrzymia liczba sypialni, schody donikąd i tak dalej. Co gorsza, plany ciągle ulegają zmianie, a samej gospodyni zdarza się nagle zażądać natychmiastowego zburzenia tego czy innego miejsca. Robotnicy to cierpliwie znoszą – zwłaszcza że sami szukają w tej ciężkiej pracy ucieczki przed własnymi mrokami przeszłości. W końcu do ekipy dołącza kolejny przybysz, którego obecność jeszcze dodatkowo mąci koszmarną atmosferę dworku.

Atmosfera komiksu jest bardzo ciężka – szaleństwo pani Winchester i jej otoczenia jest przed-

stawione w taki sposób, że można zwątpić, czy cierpi na chorobę, czy rzeczywiście jest prześladowana przez duchy zamordowanych. Jej zachowanie, często udające normalność (na przykład prowadzenie jednostronnych rozmów ze zmarłą rodziną), budzi niepokój nawet bez elementów nadprzyrodzonych/szalonych. W utrzymaniu klimatu pomagają piękne w swojej brzydocie rysunki – tutaj każda ściana i każdy skrawek ludzkiego ciała wyglądają na chore i skrzywione.

Co ciekawe, historia oparta jest o prawdziwe wydarzenia – dom pani Winchester istniał naprawdę i rzeczywiście był tak dziwaczny, jak przedstawiono w komiksie. Niezliczone pokoje, mania na punkcie liczby 13, bezsensowne schody...

„Dom Pokuty” to ciężka, ale wciągająca lektura. Na pewno nie jest dla każdego, ale fani komiksów grozy zdecydowanie powinni się zainteresować.



# RELACJA Z KONWENTU KAPITULARZ

## TAM, GDZIE WYBRZMIAŁY MORSKIE OPOWIEŚCI

Są takie wydarzenia, z których wraca się z torbą pełną fantów. Są też takie, z których wraca się z głową pełną wspomnień. Tegoroczny Kapitularz okazał się jednym i drugim. Trzydniowy festiwal fantastyki, który w dniach 4-6 września 2026 roku zawiązał do Łodzi, zabrał uczestników w podróż przez morza wyobraźni, literatury, gier i popkultury. Już od pierwszych chwil było czuć, że organizatorzy dobrze wiedzą, dokąd prowadzą ten okręt. A ja? Po dobiegu do portu mogę śmiało powiedzieć, że czekam na kolejny rejs.

~Samael

### Dziennik pokładowy

Tegoroczny Kapitularz odbył się na Wydziale Filologicznym Uniwersytetu Łódzkiego. Przez trzy dni korytarze i sale uczelni wypełniły się miłośnikami fantastyki, gier, literatury oraz wszelkiej maści nerdowskich zainteresowań. Skala wydarzenia robiła wrażenie. Program liczył ponad 850 punktów, a krążące po pokładzie plotki mówiły o ponad

trzech tysiącach uczestników. Oficjalne dane nie były jeszcze dostępne w chwili pisania tej relacji, jednak patrząc na liczbę odwiedzających trudno mieć wątpliwości, że była to duża impreza. Bilet trzydniowy kosztował przy wejściu 160 zł, co przy tak rozbudowanym programie wydaje się bardzo rozsądną ceną za wstęp na pokład.

### Pod okiem pierwszego

W sobotni poranek przed akredytacją ustawiała się kolejka, ale na szczęście przesuwiała się sprawnie. Przez cały czas helperzy przypominali o możliwości odbierania preakredytacji poza główną kolejką oraz informowali o szybszej ścieżce dla twórców programu i innych osób funkcyjnych.

Głównym narzędziem do przeglądania programu była aplikacja webowa Zagrajmy.net. Pozwalała ona przeglądać atrakcje według godzin lub sal, zapisywać się na sesje RPG, LARPy oraz sprawdzać lokalizacje na mapie obiektu. Odnośniki do niej powieszone były w wielu miejscach konwentu. Bardzo spodobała mi się możliwość zapisywania całej grupy przez jedną osobę. To niewielkie udogodnienie, które oszczędza sporo czasu i nerwów.

Nie obyło się jednak bez drobnych sztormów. W trakcie konwentu zdarzały się błędy zapisów. Na jednej z sesji system zapisał jedynie osobę towarzyszącą, pomijając głównego uczestnika. Dodatkowo nie wszyscy wiedzieli, że udział w sesjach wymaga



wcześniejszego zapisu przez aplikację, co czasem prowadziło do nieporozumień.

### Pod pokładem

Miejsca zdecydowanie nie brakowało. Mimo ogromnej liczby uczestników trudno było natknąć się na prawdziwe korki lub tłum uniemożliwiający przemieszczanie się między punktami programu. Odnalezienie niektórych sal wymagało czasem chwili skupienia, jednak korzystając z mapy można było odnaleźć właściwy kurs.

Na każdym piętrze przygotowano również przestrzeń pozwalającą na chwilę odpoczynku. Dodatkowe miejsca siedzące znajdowały się na zewnątrz, w pobliżu strefy gastronomicznej. Gdy komuś kończył się zapas energii, bez większego problemu mógł znaleźć spokojny kąt na krótką regenerację.



### Opieka Kapitana dla każdego

Jestem pod ogromnym wrażeniem troski organizatorów o osoby zaangażowane w tworzenie wydarzenia. Dla przedstawicieli mediów przygotowano osobne pomieszczenie wyposażone w napoje, owoce, ciastka oraz stanowiska do pracy z laptopem. Podobna przestrzeń czekała na prelegentów i twórców programu. Prawdziwą perełką okazał się jednak Dobrostan. Było to miejsce przeznaczone dla helperów, gdzie mogli odpocząć od zgiełku konwentu, zjeść coś, ułożyć puzzle lub zwyczajnie złapać oddech. To jedna z takich rzeczy, których za bardzo się nie widzi, ale doskonale pokazuje kulturę organizacji. Według zasłyszanych opowieści nawet wystawcy otrzymali krzyżówki lub sudoku na mniej ruchliwe momenty dnia. Drobnostka, ale wyjątkowo ujmująca.

### Z taką załogą, to na koniec świata

Helperzy zasługują na osobny akapit. Byli uprzejmi, pomocni i autentycznie zainteresowani tym, czy uczestnikom dobrze spędza się czas. Widać było, że taka atmosfera nie powstała przypadkiem, lecz jest efektem kultury idącej od góry. Słyszałem również sporo pozytywnych opinii na temat samodzielności helperów. W wielu sytuacjach potrafili rozwiązywać problemy bez konieczności angażowania wyższych szczebli organizacji. Najbardziej zapamiętałem jednak moment, gdy podczas wieczornej planszówki z ekipą Lovibond RPG podeszło do nas dwoje helperów wyłącznie po to, by upewnić się, że wszystko jest w porządku i zapytać, czy czegoś nie potrzebujemy. Taki gest kosztuje niewiele, a niesamowicie pokazuje poziom który starają się utrzymać.

### Kurs przez fantastyczne tereny

Program obejmował około 880 atrakcji, licząc również punkty stałe. Można było znaleźć prelekcje historyczne, naukowe, artystyczne, literackie i popkulturowe. Były sesje RPG, LARPy, wioski tematyczne, atrakcje związane z kulturą dalekowschodnią, a nawet pokazy sokołów i sów. Moim zdaniem, Kapituła osiągnęła rozmiar, przy którym niemal każde fantastyczne zainteresowanie znajduje dla siebie przestrzeń.

Ogromnym plusem była liczba sesji RPG. Chętnych nie brakowało, ale jednocześnie dostępnych miejsc było na tyle dużo, że dało się znaleźć coś dla siebie bez walki o ostatnie wolne krzesło. Sam uczestniczyłem w kilku prelekcjach i dwóch sesjach RPG. Korzystając z okazji, pozdrawiam wszystkich piratów niestroniących od narzekania na Francuzów (ha tfu!). Niech jeszcze kiedyś nasze szlaki przetną się na wspólnym morzu przygód!



## Targowisko

Wielu uczestników opuszczało Kapitularz z wyraźnie lżejszymi portfelami. Na szczęście nie była to zasługa korsarskich abordażystów, lecz wyjątkowo bogatej strefy wystawców. Obecni byli najważniejsi gracze polskiego rynku RPG, a dodatkową atrakcją stała się premiera polskiej wersji *Pirate Borgia* od wydawnictwa Hengal. Z tej okazji można było zdobyć także dodatkową przygodę „Wyspa Żółtego Gubernatora”, która wcale to a wcale nie nawiązuje do żadnych politycznych rzeczy.

Poza podręcznikami i grami na uczestników czekały naklejki, breloki, rękodzieło, ceramika oraz zaskakująco bogaty wybór gadżetów związanych z grzybami. Trudno było przejść przez halę wystawców i nie znaleźć czegoś interesującego. Jeżeli po RPGowych stanowiskach zostały Wam jeszcze jakieś monety, to raczej nie zagrzały długo w waszej sakiewce. Ja sam, korzystając z niedawno zwolnionego miejsca na jednej z półek w domu, zostawiłem w Przyczółku zdecydowanie więcej złota, niż pierwotnie planowałem. Nie żałuję niczego, a może za niedługo uda mi się zapoznać Was z nabytymi podręcznikami.



## Spokojne wody i drobne mielizny

Największą siłą Kapitularzu pozostaje organizacja i szybkość reagowania na problemy. Pogoda nie była szczególnie łaskawa w tym roku dla łódzkiej ekipy. Silny wiatr potrafił przewracać namioty, jednak organizatorzy sprawnie relokowali zagrożone strefy i szybko porządkowali sytuację. Z perspektywy uczestnika wszystko wyglądało na dobrze opanowane. Bardzo pozytywnie zaskoczył mnie także poziom hałasu. Mimo że zabrałem ze sobą zatyczki do uszu, praktycznie nie musiałem z nich korzystać. Przy wydarzeniu tej wielkości jest to osiągnięcie warte odnotowania.

Jeżeli jednak mam trochę ponarzekać, to głównym kandydatem pozostaje aplikacja programowa. Poza wspomnianymi błędami była zwyczajnie niezbyt wygodna w przeglądaniu. Atrakcje stałe, zapisy na RPG oraz LARPy mogłyby zostać wyraźniej oddzielone od głównego programu. Ułatwiłoby to odnajdywanie interesujących wydarzeń. Mapy również mogłyby zostać ulepszone. Brak oznaczeń wejść oraz schodów sprawiał, że czasem znalezienie optymalnej trasy wymagało odrobiny detektywistycznego zacięcia.

Na koniec mały minus dla identyfikatorów. Mocowania okazały się dość podatne na uszkodzenia. Już po pierwszym dniu musiałem wymienić swój egzemplarz. Na szczęście był to znany problem i nowy identyfikator otrzymałem praktycznie od ręki.

## Schodząc na brzeg

Kapitularz bardzo pozytywnie mnie zaskoczył. To wydarzenie, które bez większego wahania mogę polecić praktycznie każdemu fanowi fantastyki. Niezależnie od tego, czy ktoś przyjeżdża na prelekcje, RPG, książki, planszówki, zakupy czy nawet po to, by obejrzeć mecz juggera – sądzę, że każdy znajdzie tu coś dla siebie.

Największym zaskoczeniem okazała się dojrzałość organizacyjna całego przedsięwzięcia. Widać było doświadczenie, przemyślane procedury i autentyczną troskę o uczestników oraz osoby pracujące przy wydarzeniu.

Czy wrócę za rok? Wszystko wskazuje na to, że tak. A zanim kolejny Kapitularz podniesie kotwicę, zapewne uda się jeszcze zawinąć do Łodzi przy okazji Konferencji RPG. Ten rejs zdecydowanie uznaję za udany. Kapitanowie mogą być dumni ze swojego okrętu, a załoga zasługuje na beczkę najlepszego rumu. Oby kolejne morskie opowieści były równie dobre.



**Po tak wyjątkowo rozbudowanej i wnikliwej analizie Samaela pozostaje mi jedynie powiedzieć „czapki z głów” i ewentualnie uzupełnić całość swoim punktem widzenia bez powtarzania większości informacji. A więc – ahoy przygodo!**

*~Enter*

Na Kapitularku byłem po raz pierwszy i jestem bardzo wdzięczny za dane zaproszenie. Na miejsce przybyłem z pustą głową, bez zagłębiania się w cześci internetu, aby dać się zaskoczyć oraz zobaczyć, czy odnajdę się tam jako ktoś przychodzący „z ulicy”.



Stąd też zaskoczyła mnie skala wydarzenia, które mimo swojej wielkości było bardzo porządnie zorganizowane. Helperzy już od wejścia nie tyle wskazywali, co zaprowadzili mnie do pokoju medialnego, gdzie spokojnie mogłem zdeponować swoje rzeczy i zaplanować następne dni pod względem atrakcji.

Jeżeli już mowa o organizacji, bardzo korzystne było też regularne rozwieszenie kodów QR w obrębie całego budynku informujące o aplikacji, przypominające o etykiecie podczas robienia zdjęć cosplayerom czy wspomnienie o przygotowanym wsparciu w trudnych sytuacjach – dobrze, iż organizatorzy świadomi są różnych sytuacji, jakie mogą nastąpić podczas większego zgromadzenia i są na nie przygotowani.

### Czas na atrakcje

Poszukiwanie atrakcji czy wydarzeń nie było trudne, głównie ze względu na aplikację, która zbierała wszystko w jednym miejscu oraz pomagała zlokalizować odpowiednie sale. Niestety, tutaj mógłbym się przyczepić w kwestii zapisu do wydarzeń, które mnie zainteresowały. O ile je oznaczyłem, tak nie mogłem później znaleźć listy zapisanych wydarzeń

– skończyło się na tym, iż regularnie przewijałem plan wszystkich wydarzeń, aby znaleźć te oznaczone. Mimo wszystko opcja, aby przysiąc na słońcu (w chwilach, gdy nie padał deszcz) i przejrzeć, co w trawie piszczy, była bardzo korzystna. Poza tym mankamentem, pomysł był na plus.

Jako że regularnie wracam do myśli nad nauką rysunku, z radością przyjąłem stoisko gdzie można było przetestować porządny sprzęt i baw się na ekranie. To... zupełnie co innego, niż rysunek na płytce. Z drugiej strony, słabej baletnicy przeszkadza rąbek u spódnicy czy jakoś tak. Po prezentacji raczej rozważyłbym przesiadkę, może nie na tak topowy sprzęt, ale może coś pomiędzy... Sądzę jednak, że to w momencie, gdy znajdę sposób, by jeszcze bardziej rozciągnąć dobę (albo skutecznie ograniczyć sen – to nie jest tak potrzebne... prawda?)

Nie omieszkalem odwiedzić części dla wystawców, by podziwiać ich dzieła – od naklejek, breloków, standów, po wszystkie inne możliwe gadżety, które wzbogaciły półki. Tuż obok znajdowała się część dla wydawców. Cóż, to był błąd, że się tam udałem, ale przy tym kolekcja podręczników wzbogaciła się o kolejne pozycje, powiększając tym samym i tak już przerośniętą stertę wstydu. Teraz długo nie będę narzekał na brak RPG.



# Konwencja w RPG

## Sposoby przedstawienia konwencji

**JEDNĄ z najbardziej niedocenianych umiejętności podczas sesji zero jest umiejętność odpowiedzi na pytanie: „Dobra, ale w co my tak naprawdę gramy?”. W teorii wszyscy siedzą przy tym samym stole. W praktyce jedna osoba wyobraża sobie „Władcę Pierścieni”, druga „Monty Pythona”, a trzecia przygotowała postać, która wygląda, jakby uciekła z sesji „Cyberpunka” po nieudanym rzucie na orientację w terenie. Dlatego warto umieć przedstawić konwencję kampanii, jeszcze zanim padnie pierwszy rzut kością.**

~Samael

### Odniesienie do znanych konwencji

Najprostszą metodą jest odwołanie się do czegoś, co gracze już znają. „Gramy mroczne fantasy”, „to będzie space opera”, „kampania w stylu detektywistycznego horroru” i już większość uczestników zaczyna budować sobie obraz świata. Nie trzeba tłumaczyć wszystkich szczegółów, bo znajome terminy niosą ze sobą cały bagaż oczekiwań.

Problem pojawia się wtedy, gdy każdy rozumie daną konwencję trochę inaczej. Dla jednych heroic fantasy oznacza walkę ze smokami, dla innych godzinne zakupy lin konopnych i racji żywnościowych, a jeszcze innych godziny brodzenia w błocie. Dlatego takie odniesienia dobrze sprawdzają się jako punkt startowy, a nie pełna instrukcja obsługi świata.



### Zbiór motywów

Zamiast mówić, czym kampania jest, można powiedzieć, z czego się składa. Kilka haseł potrafi zadziałać lepiej niż długi opis. „Upadłe imperium, zakazana magia, polityczne spiski, przemierzanie dzikich pustkowi, walka dobra ze złem”. Nagle wszyscy zaczynają rozumieć, jakie historie będą pojawiać się przy stole i w jakie rzeczy mamy iść, nawet jeżeli w trakcie sesji nie będzie tego tak widać.

To podejście daje dużą swobodę interpretacji, ale jednocześnie pozwala zbudować wspólne oczekiwania. Otwierasz kampanię i już wiesz, czy znajdziesz tam wysoką fantasy, czy śladowe ilości szczęścia dla postaci pierwszego poziomu. To podejście również niekoniecznie pozwala całkowicie konwencję przedstawić, dlatego warto stosować je z innymi. Równocześnie, im bardziej niskopoziomowe motywy przedstawimy, tym większa szansa, że ulegną one zmianie lub pozostaną niewykorzystane.

### Odniesienia do kultury

Bardzo skutecznym skrótem są odwołania do filmów, książek, seriali czy gier.

„To będzie trochę jak Diuna spotykająca Indianę Jonesa” albo „Sherlock Holmes, ale z wampirami”. Wszyscy przed oczami zaczynają widzieć pewną wspólną bazę filmów, gier czy innych dzieł kultury.



Tu niestety należy pamiętać, że również te same dzieła kultury można rozumieć zupełnie inaczej. Jeżeli powiemy o graniu w Star Warsy, nie do końca wiadomo, czy mówimy o starej trylogii, nowej trylogii, tej trylogii, o której nie rozmawiamy, czy o zupełnie odmiennym Andorze. Dodatkowo część zainteresowanych danym uniwersum ludzi może próbować za bardzo forsować wizję znaną z danego dzieła kultury.

## Top, Down

W podejściu top-down przedstawiamy konwencję od motywu najbardziej ogólnego do coraz bardziej szczegółowych: „Wiecie, chciałbym, żeby ważnym motywem była walka dobra ze złem, a dokładniej to, jaka jest cena wybierania dobra. Będzie wiele moralnych wyborów, które pokażą, jak wiele poświęćcie w celu utrzymania dobra”. Albo jeżeli ktoś zaproponuje, że chcemy grać w śledztwo, to teraz możemy powymieniać się pomysłami, jakie to śledztwo może być.

To narzędzie działa szczególnie dobrze, kiedy staramy się współpracować w celu ustalenia wspólnej, fajnej historii. Bardzo szeroka pula możliwości pozwala nam oddać innym część odpowiedzialności za uściślenie konwencji.

## Checklisty i narzędzia typu Same Page Tool

Czasem nie wystarczy opowiedzieć o konwencji. Trzeba jeszcze sprawdzić, czy wszyscy ją tak samo rozumieją. W tym pomagają różnego rodzaju checklisty i narzędzia pokroju Same Page Tool. Zadają one konkretne pytania o styl gry, poziom realizmu, znaczenie walki czy rolę fabuły.

Ich największą zaletą jest wychwytywanie nieporozumień, zanim staną się problemem. Lepiej dowiedzieć się przed kampanią, że jedna połowa grupy chce politycznych intryg, a druga oczekuje polowania na smoki, niż odkryć to po sześciu sesjach i trzech dramatycznych monologach wygłoszonych do pustej sali tronowej.

## PEGI i Content Warning

Konwencję można też opisać przez to, jakie treści będą się pojawiały podczas gry. Informacje o przemocy, horrorze, trudnych tematach czy elementach psychologicznych pozwalają graczom przygotować się na doświadczenie, które ich czeka.



To trochę jak etykieta na produkcie. Nie mówi wszystkiego o zawartości, ale pomaga uniknąć niemiłych niespodzianek. Jeżeli kampania zawiera ciężkie motywy, warto powiedzieć o tym otwarcie. Gracze powinni obawiać się demonów, smoków i testów odporności psychicznej swoich postaci, a nie tego, co nagle wyskoczy na sesji.

## Boundaries

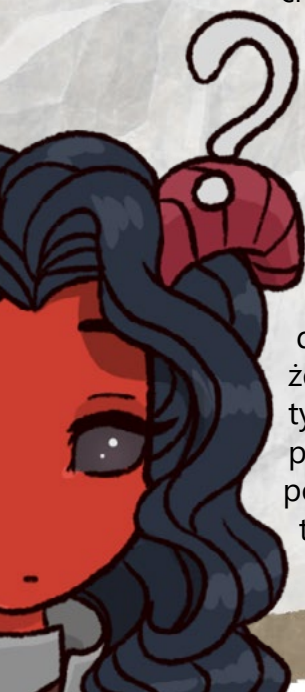
Jednym z praktycznych sposobów określania konwencji są granice, czyli ustalenie tego, czego w grze nie chcemy. Mogą dotyczyć tematów fabularnych, sposobu odgrywania scen czy relacji między postaciami. Na przykład w „Strusiu Pędziwietrze” jedną z zasad konwencyjnych jest to, by żadna zewnętrzna siła nie mogła skrzywdzić kojota.

Wyznaczenie granic nie ogranicza kreatywności. Wręcz przeciwnie. Pozwala wszystkim skupić się na wspólnej zabawie bez ciągłego zgadywania, czy właśnie nie weszli na niewygodny grunt.

## Podsumowanie

Nie istnieje jedna idealna metoda przedstawiania konwencji. Najczęściej najlepiej działa połączenie kilku z nich: odniesienia kulturowego, listy motywów i krótkiej rozmowy o oczekiwaniach. Im lepiej gracze rozumieją, w jaką historię mają wejść, tym mniej czasu zajmuje dopasowywanie się do siebie podczas gry.

A jak wiadomo, każda minuta poświęcona na ustalenie przed kampanią to minuta mniej na dyskusję o tym, czy naturalna dwudziestka pozwala przekonać króla, żeby oddał koronę pierwszemu napotkanemu bardowi. Spoiler: zależy od Mistrza Gry.



# MAGOWIE-POCZWARKI I MAGOWIE-MOTYLE

CZEMU POSTAĆ MAGA JEST  
ZAZWYCZAJ NAJTRUDNIEJSZA  
W PROWADZENIU ERPEŻKA  
(ALBO CZY)?

**SPRAWA jest obiektywnie subiektywna (sic!), ale nawet jako MG z wieloletnim stażem zawsze mam największy problem z prowadzeniem magów. Bo popatrz, drogi Czytelniku, na to z punktu widzenia drużyny i jej prowadzenia (bo MG zazwyczaj prowadzi drużynę poprzez przygodę, a nie zbiór niepowiązanych jednostek).**

~Prehi

Jak masz drużynę, mówiąc językiem DnD „pierwszopoziomową” (pierwszej profesji Wojennego Młotka etc.), to zazwyczaj masz drużynę bohaterów-poczwarek, herosów w trakcie wykluwania. Taka Egwene tuż po zajumaniu jej et consortes przez Moiraine, albo Drizzt do’Urden podczas nauki w Menzoberranzan, taki Conan w „Wieży Słonia” czy wreszcie Bilbo Bagosz świeżo odezwany przez bandę krzatów od kolacji. Jedna nie włada Mocą, mimo wielkiego potencjału, inny będzie świetnym tropicielem za kilkadziesiąt lat praktyki, trzeci jest silnym, ale naiwnym i porwyczym siedemnastolatkiem, któremu wiiiiee brakuje do przyszłego cwanego najemnika i króla, a Bilbo... a Bilbo jest zwyczajnym hobbitem, tylko z potencjałem. Celowo pomijam w rozważaniach takie postaci, jak Rand al’Thor, Luke Skywalker, Vin, czy Paul Atryda. Niskopoziomowy mesjasz na sesji RPG to zjawisko, które zasługiwałoby co najmniej na osobny felieton.

Ale coś ich różni – i zazwyczaj systemy RPGowe to odzwierciedlają. By w sposób wiarygodny

postać mogła wyżyć ze swojego fachu lub w ogóle przetrwać w świecie, musi mieć co najmniej predyspozycje, wrodzone umiejętności, a często i pewne wyuczone zdolności. Drizzt ma świetne podstawy do zostania tropicielem i fechmistrzem, Conan to jedna wielka góra mięśni i testosteronu, a hobbity są szybkie, zwinne i ciche z urodzenia. Tylko ta postać „magiczna” coś mało magiczna. Oczywiście, że złodziej musi mieć szansę coś ukraść, a wojownik niemogący pokonać żebraka w walce o miedziaka to taki mało wojowniczy, tak i nasz mag jest na początku nauki, która musi trwać i być procesem, a że nauka trwa...



Świetnie. Tylko wracając do omawiania tego w kontekście systemów – taka nauka powoduje, że mag w drużynie naturalnie nie za dużo potrafi: będzie mało bojowy, mało czarujący. Jak się nie skupi na pobocznych umiejętnościach (jeśli system i Bazarz pozwalają), to właściwie może się ratować tylko intelektem i elokwencją gracza. A jak maga-introwertyka skupionego na czarowaniu gra gracz-introwertyk? MG z góry ma jednego odzywającego się gracza mniej, który jest mniej zaangażowany.

I tutaj pojawia się problem, który ja mam jako MG – co ten mag wtedy wnosi do opowieści? Czy ten gracz się bawi dobrze? Ja wiem, że zadaniem MG nie jest bycie obwoźnym parkiem rozrywki zapewniającym zabawę dla wszystkich, ale jeśli choć trochę podchodzisz z empatią do graczy (na przykład tak, jak to ujął Prachettowski Śmierć: „NA CO MOŻE PŁON MIEĆ NADZIEJĘ, JEŚLI NIE TROSKĘ KOSIARZA?”), to jednak gracz, którego postać jest przydatna dla drużyny mniej więcej tak, jak słabowity kuc juczny z opcją plucia na wrogów (czyli młody wielbłąd!), to jest już poza punktem komfortu dla wszystkich. Niskopoziomowy mag to taka świnka morska – nie pływa, mało mięsa i tylko służy jako ozdobne zwierzątko. Można powiedzieć, że niskopoziomowy mag jest chowańcem dla reszty drużyny.

Jednak u wielu MG w pewnym momencie prowadzenia pojawia się chęć wyjścia z pułapki niskiego poziomu *allgemein* u graczy – ile można zabijać za posiłek, walczyć z goblinami albo kraść najczęściej jabłka z sadu (ale nisko wiszące, wyżej wymagają testów wspinaczki). Więc: drużyna postaci bogatych, bywałych, silnych. Archetypowy Konował w Czarnej Kompanii, Aragorn w Bree, Moiraine w Dwóch Rzekach czy Kelsier werbujący Vin. Jeszcze wiele przed nimi, ale mamy świetnego lekarza i wojaka; tropiciela-wojownika-dowódcę ze świetnym rodowodem; w pełni wykształconą i szmocną maginię; albo wreszcie bywałego złodzieja (.../maga, Z Mgły Zrodzonego, pardon maj frencz), który wykonał wiele skoków, wiele potrafi i chce osiągać niemożliwe. Taka drużyna ma duże zalety w prowadzeniu, epickość bliższa

osiągnięcia – cud, miód i orzeszki. I wydawałoby się, że to jest też rozwiązanie problemu z magami – Moiraine czy złodziej/mag Kelsier świetnie wpisują się w drużynę postaci jako szmocarze.

Jest z tym jeden problem. Patrząc na archetypy – i Moiraine i Kelsier – można zauważyć, że są to przywódcy ekipy. Bynajmniej nie jest to przypadek – wysokopoziomowa (~) postać magiczna to overkill. To znaczy, z pewnością są systemy, gdzie mag szmocny-szmocny nie jest overkillem – na przykład takie z bardzo powszechną magią, ale zazwyczaj właśnie jest, pewnie po to, by wyrównać to, jaki słabowity i łatwy do ubicia był na początku. Zresztą popatrzmy sobie na Wojennego

Młotka – jak postać jest już Magistrem Magii (mistrzem magii, dla dwudycji to drugi awans z podstawowej), to pozamiatane i po zawodach, jego potęga w stosunku do jakiegogo strzelca czy fehmistrza jest niepodważalna. Magowi wysokopoziomowemu można powiedzieć, cytując Brandona Sandersona i Alloy of Law: „Czy nie minąłeś się z powołaniem? Powinieneś zostać jednoosobową armią.”

Ktoś taki może być – i często pewnie jest – przytłaczający. Bohaterowie z wysokopoziomowymi postaciami też lubią się bawić swoimi skillami, ale perspektywa tego, że wchodzi jakiś Mace Windu ze szmocą i rozwala wszystko szybciej niż Samuel L. Jackson powie „mother...er!” zamiast drużyny, potrafi przytłoczyć. Oczywiście, wtedy drużyna może się specjalizować w różnych skillach, ale każdy z nas zna takiego gracza, który lubi swoją postacią (prawie) tylko rąbać, strzelać i mordować – a takiemu magiczny overkill może zabrać hype. Do tego przy postaciach specjalizowanych do innych skilli, jeśli mamy maga poziomu overkill, to wypada, by ten Kenobi, Moiraine, Kelsier, Gandalf, Rincew... a nie, on nie – żeby mag poziomu overkill dowodził. I tu wracamy do maga-introwertyka z introwertycznym graczem – to se ne da. To, że introwertyczni gracze są ogólnym zmartwieniem, jeśli czujesz się jako MG dyrektorem parku rozrywki, to osobna kwestia.

I tak źle, i tak niedobrze. Szczerze mówiąc, problem pojawia się również w „średnich” drużynach, bo bardzo często balans diabli biorą i robią z nim nieprzyjemne rzeczy po krótkim rozwoju.



Więc jeśli czujesz też ten tragizm rozważań nad magami i dochodzisz do wniosku, że właściwie w każdej drużynie jest im źle – albo za słabi, albo za potężni, ogólnie „za!”... Jeśli tak jest, to pada stare pytanie Lenina: Co robić?

Po pierwsze, jak radzi A. Zuricz w „Jutro wojna” – znosić to i jeść cukierki. Jeśli to nie pomoże, to wyrzucić do kosza równe szanse, rozwoje, PD i rozwinięcia. W drużynie niskopoziomowej wrzucić maga już bardziej dojrzałego i coś mogącego, a w drużynie bywałej i silnej... też dojrzałego. To znaczy – i w niskiej, i w wysokiej drużynie maga mieć średniaka; albo na start kupa doświadczenia, albo niedoświadczenie w stosunku do innych. To brzmi banalnie, ale trzeba wyrzucić do kosza pojęcie sprawiedliwości, a z haseł Rewolucji wywalamy „egalite”. Życie (też) nie jest sprawiedliwe, a tak sesja będzie może bardziej od niego zabawna!

Jeśli pojęcia praw graczy i sprawiedliwości zasad, słowem: jeśli prawo i sprawiedliwość nam uniemożliwia uśrednianie magów, MG pozostaje tylko deus ex machina oraz kombinowanie. Chcą wyzwania, ale by mag nie załatwił wyzwania w pierwszej rundzie? Rozdziel ich! Niech poradzą sobie bez maga, a mag ma osobne, godne jego wyzwanie (...odporny na magię pajacek? Jaszczurka? Kulawy goblin?). To dla ich dobra. Kiedyś Ci za to podziękują! Jeśli nazwą Cię za to „sadystą”, to znaczy, że po prostu jeszcze nie zrozumieli, że to dla ich dobra.

Dalej daj im jeszcze trochę lekarstwa! Rzuć maga magowi, Cezara Cezarowi, a wojownika wojownikowi! Każdemu wedle potrzeb. Wariant się tym różni od sławetnego split the party tym, że mogą próbować współpracować i napuścić overkill na wojownika, a ichni wojownik może próbować przetrwać próbę usmażenia zadka przez maga. Na Cezara, hehe, nie mają takich sposobów (chyba że mają sztylety i jest 15-sty dzień miesiąca)

Czasem mag może być po prostu nieprzydatny, bo przeciwnik będzie zasadniczo odporny na magię. Ale wtedy wracamy do niskopoziomowego maga: nie stosuj tego często, tak jak rozdzielania: będzie mu smutno...

Prawdziwe wyzwanie: potwór, którego nie można pokonać jednym prostym trickiem, dostateczną liczbą fireballi czy ciosów mieczem. Smok to w większości dzieł fantasy takie właśnie wyzwanie.

Przeciwnik świetny w magii i otoczony chmurą minionków, przez które trzeba się przerąbać, to inny przykład. Sztuczki w postaci mocy umysłu (wrogie przejście jednego z BG – i zakładamy, że go nie poświęcą) też są takim prawdziwym wyzwaniem.



Jak grasz w „Zew Cthulhu”, to wiesz, o co chodzi. Z drugiej strony... jak grasz w Cthulhu, to jakim cudem masz w drużynie zaawansowanych magów? Rzuć (sobie) na Poczytalność.

Last but not the least: zmień warunki zewnętrzne. Na przykład starcie między dwoma statkami na morzu, gdzie nieoczekiwanie w wyniku abordażu mag ognia musi... uważać ze swoją mocą: może jej używać, używa, ale rozpętanie piekła jest kłopotliwe i może zakończyć się zwycięskim potopieniem wszystkich. Tymczasowe ograniczenie możliwości użycia mocy – ale poprzez warunki, a nie jakieś anty-magiczności czy pola nie-Mocy – może być odświeżające, jak doświadczenia maga ognia po spaleniu własnego statku. Serdecznie polecam!

Celowo w prezentowanych rozwiązaniach pomijam takie rzeczy, jak kampania skupiona na intrygach, plugawych tajemnicach, podróżach, detektywistyce, numizmatyce, filatelistyce... w niniejszym tekście skupiam się jedynie na problemach z walką. Jeśli gracze tak naprawdę nie lubią walki i możesz ją pominąć albo fakt, że mag szybko załatwi sprawę daje im tylko odetchnąć i wrócić do kolekcjonowania znaczków czy innego psa Baskerville’ów, to jesteś szczęśliwy. Przeczytałeś tekst nie o swoim problemie! Ale karma zawsze wraca i dla dusz krążących po samsarze wszystko nadejdzie. W kolejnym wcieleniu będziesz miał samych takich graczy, farciarzu.

# LAILYREN

ILUSTRACJA

DESIGN POSTACI

PROJEKTY  
MERCHU

DESKTOP  
PUBLISHING

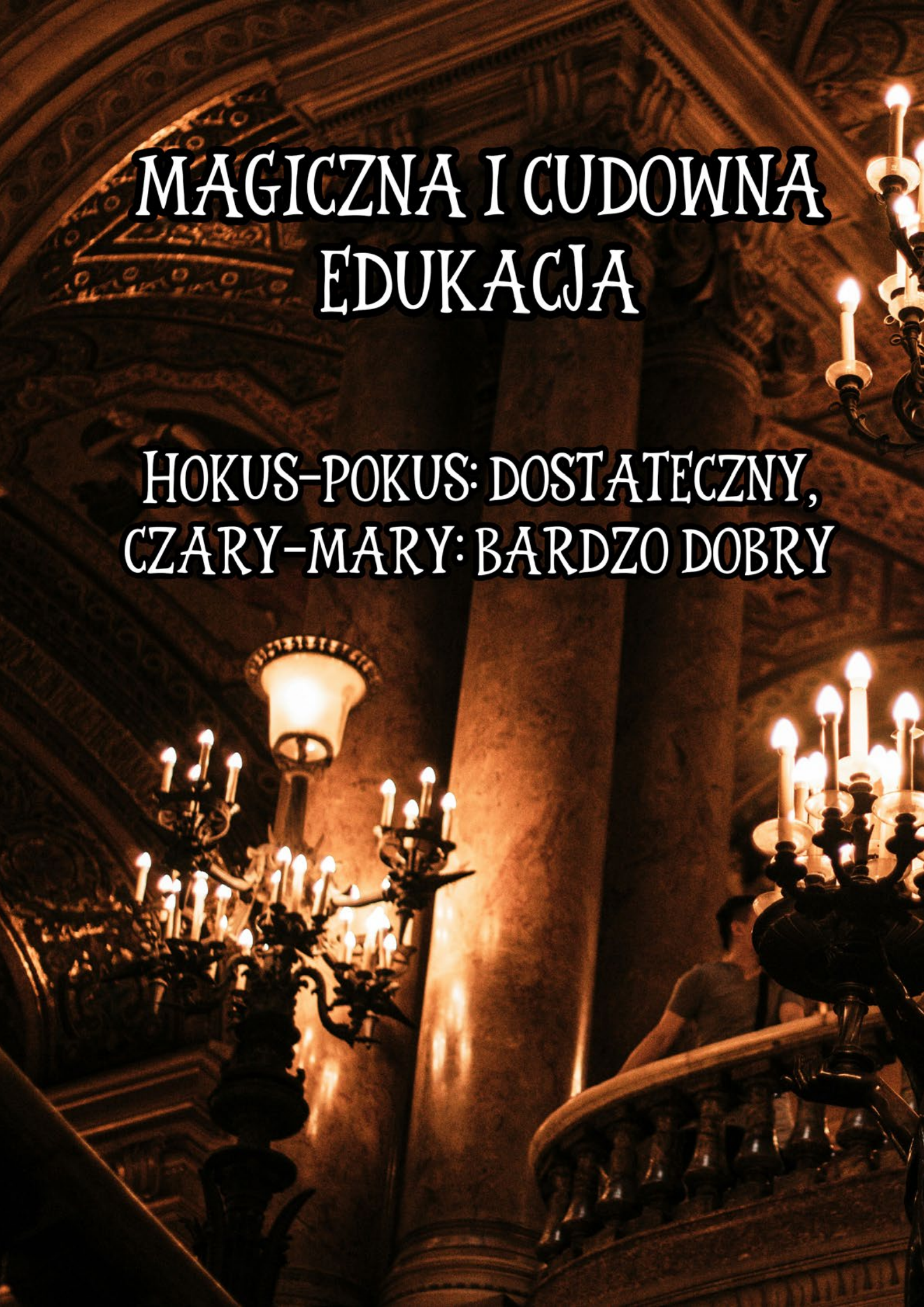


[HTTPS://LAILYREN.ART](https://lailyren.art)



# MAGICZNA I CUDOWNNA EDUKACJA

HOKUS-POKUS: DOSTATECZNY,  
CZARY-MARY: BARDZO DOBRY





# ĆWIERĆ WIEKU MAGII I MLECZNOCZEKOLADOWYCH ŻAB

# Harry Potter

## KAMIEŃ FILOZOFICZNY™

**DAWNO temu, kiedy części z czytających jeszcze nie było na świecie, pewien kinowy twórca (który Ameryki nie odkrył) przywołał na duże ekrany magię zapisaną na kartach książki. Książka ta co prawda była dość krótka, strony zaś pachniały fasolką i Marmitem – niemniej jednak, świat go pokochał.**

*~Hefajstos*

Chodzi oczywiście o „Harry’ego Pottera” i pierwszy tom „dzieła” J.K. Rowling, pochodzącej z Wysp Brytyjskich pisarki, której nieprzemysłane do końca przygody tytułowego brzdąca okazały się być maszynką do drukowania pieniędzy. Hollywood oczywiście swe tłuste łapki wyciągnęło po prawa autorskie, dorzucając do równania znanego z „Keviną samego w...” dwóch miejscach i rozpoczynając serię, która Oscarów co prawda nie zdobyła, ale za to ludzie o niej pamiętają.

### **Jesteś draftem, 'Arry!**

Zacznijmy od tego, że literacki pierwowzór w gruncie rzeczy nie jest wybitną lekturą. Ba, nawet jak na standardy literatury dla dzieci i młodzieży niezbyt zacie się prezentuje. Autorce udało się jednak wstrześcić w idealne ramy czasowe: 1997 to rok, gdzie Internet nie był jeszcze powszechny, dzieciaki czytały sporo, a wieści popkulturalne niosły się pocztą szeptaną.



To, w połączeniu z lekkostrawnym miksem sztańp gatunkowych oraz faktem, że wielu czytelników dorastało z bohaterami, przełożyło się na ogromną popularność serii. Ta, wsparta dodatkowo przez kampanię, podbudowaną przez giganta, jakim niewątpliwie jest Warner Bros. zapisała się na stałe w popkulturze, i żadne kontrowersje zdają się tego nie zmieniać.

Powróćmy jednak do roku 2001, kiedy to na księgarskich półkach znaleźć można było aż cztery tomy przygód chłopaka z blizną i jego przyjaciół. Jest marzec, Warner Bros. od dwóch lat jest posiadaczem praw do ekranizacji, Chris Columbus zaś kończy pracę na planie filmowym. Za osiem miesięcy wielka premiera!

### **Kim jest ten chłystek?**

Dla tych, którzy z historią Chłopca-Który-Przeżył nie są zaznajomieni, krótkie streszczenie pierwszej części jego szkolnych przygód. Harry żyje z ciotką, wujkiem i kuzynem na nudnych angielskich

przedmieściach. Niechętna mu rodzina, która przysparzała go po śmierci rodziców, trzyma młodzika w komórce pod schodami, traktując go bardziej jak sługę niż krewnego. Stoi za tym pewna tajemnica – wokół Harry'ego dzieją się często dziwne rzeczy. Obcy ludzie mu się kłaniają, elektronika świruje, szyby oddzielające zwierzęta od ludzi w zoo znikają. Wszystko zmienia się, gdy na jedenaste urodziny chłopiec dostaje list z Hogwartu – szkoły magii i czarodziejstwa, z którego dowiaduje się o swych magicznych korzeniach (i wielkiej sławie).

Wujostwo jest przeciwne temu, by chłopak większą część roku uczył się mieszania eliksirów i machania różdżką, toteż robią wszystko, by do tego nie doszło. Marne jednak ich próby, chłopak ostatecznie poznaje ten drugi (ponoć lepszy) świat, wyrusza do szkoły i zaczyna znacznie lepsze życie. Poznaje przy tym pierwszych przyjaciół, a także wrogów. Na jego życie czyha jednak pewna mroczna siła.

Core opowieści jest tu prosty – dzieciak wyrusza do magicznej szkoły i poznaje ciekawsze rzeczy niż algebra czy geografia. Książkowo sporo czasu spędzamy jeszcze przed szkołą, potem mamy początek roku, przeskok i końcówkę z „epickim” finałem. Filmowo jednak trzeba było to sensowniej pospinać.

### Magia papierów i ekranów

Co trzeba przyznać Columbusowi – wycisnął, ile mógł z około trzystu stron prostej historii. Dzięki malowniczym plenerom (oraz magii studia Leavesden) i umiejętnemu połączeniu efektów komputerowych z tymi praktycznymi stworzył całkiem interesujące kino familijne. I choć stricte świąteczną opowieścią nie jest, „Kamień Filozoficzny” (tak jak i sequel, „Komnata Tajemnic”) ma w sobie mocny vibe kina nadającego się na świąteczne lenistwo.

Nie zmienia to jednak przeciętności tytułu, wynikającego po części z materiału źródłowego, po części zaś z reżyserskiego zamiłowania i będących jego pochodnymi decyzjami. Sporo tu ekspozycji (jakoś jednak trzeba było te trzysta stron upchać w sto pięćdziesiąt minut), sporo uproszczeń i dość głupawych decyzji. Dziecięce aktorstwo jest tu mocno drewniane (coś, co potem udało się poprawić, w mniejszym lub większym stopniu), sporo zmieniono, tyleż samo usunięto.

Dość konkretną przemianę uzyskał Severus Snape, mistrz i nauczyciel eliksirów, zmora głównego bohatera. W książce złożony w zasadzie z samych wad, mroku i tłustych włosów, w filmie odgrywany przez nieodżałowanego Alana Rickmana. Pocho- dzący z Londynu aktor nadał postaci iskrę życia, swego rodzaju własną ekranową magię – dzięki temu filmowy Snape jest jakkolwiek strawny.



### Liga Aktorskiej Magii

W dużej mierze to właśnie wyjadacze aktorskiego fachu ciągną ten film. Poza wspomnianym Rickmanem mamy tu Maggie Smith, Richarda Harrisa, Robbiego Coltrane, Iana Harta, czy też Warwicka Davisa. Dają sporo z samych siebie, by ich dość płaskie postaci miały w sobie iskrę życia, tym samym ożywiając cały ten świat. I choćby dla ich występów, warto poświęcić całości czas.

A jak „Kamień Filozoficzny” trzyma się po latach? Trochę ciężko powiedzieć, bo nigdy fanem filmowej serii nie byłem. Trzymałem się bardziej książek i gier, choć z czasem zacząłem bardziej i bardziej od tego świata odchodzić, przechodząc zdecydowanie na stronę mugoli. Niemniej jednak, z perspektywy miłośnika kina jest... ok. Pierwszy filmowy „Harry Potter” to obraz oglądalny, choć momentami męczący. Czarujący w jednej chwili, podcinający nogę w drugiej. Poprawia z książki co może, psując kilka rzeczy przy okazji – dobrych chęci mu jednak nie brak.

Jeżeli więc nie mieliście okazji w serię się wgryźć, spróbować możecie. Są jednak serie, którym zdecydowanie bardziej wypada oddać swój czas. Fanom nie trzeba mówić nic, bo w przerwie między kolejnymi częściami wydali na mnie swój wyrok. Dyletanci albo się ze mną zgodzą, albo uznają, że żem zbyt miękki w swojej opinii. W ostateczności jednak zalecałbym wybranie czegoś ciekawszego dla czytających (tudzież słuchających i oglądających) pociech. „Świat dysku” na przykład. Albo „Mroczne materie”. **Ave (zdecydowanie nie Kedavre)!**



LEXIMAN.

MĘDRZEC TO NIETĘGI,  
CO MA ROZUM Z KSIĘGI

**W numerze 76 naszego prześlicznego magazynu z okazji pisania materiału o Steam Next Feście lata 2024 spośród dziesięciu opisywanych tam demek jedno było na temat psotnego i nietypowego czarodzieja, co to zamiast książki czarów wziął ze sobą słownik. Gierka mi się na tyle spodobała, że nieco ponad rok później ją zakupiłem i niemalże od razu przeszedłem. Od tego czasu czekałem na sposobność, żeby o niej napisać. No i proszę bardzo, elegancko: nie dość, że nadrobię temat, na który spóźniłem się z dołączeniem do redakcji o jeden numer, czyli magiczne szkoły (dołączyłem do ET jako redaktor w numerze 64, a wyżej wspomniany temat był w 63), to jeszcze napiszę przy tym o fajnej grze. Win-win! No dobrze, to w takim razie, nie przedłużając już dłużej...**

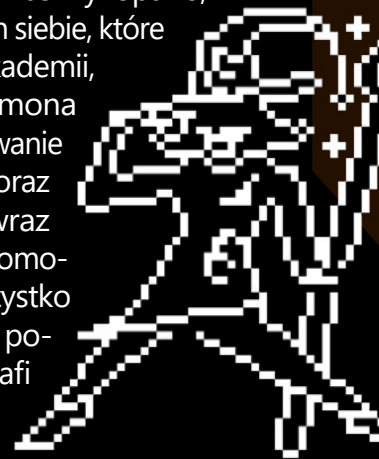
~Tanatos

## Z deszczu pod rynnę

W strugach deszczu rozplýwasz się. Usta drżą i czujesz lęk. Podchodzisz do bramy Szkoły Magii i Czarodziejstwa w Hog- uh... chwila, nie ta szkoła. Ekhm. Podchodzisz do bramy Akademii Elementinii, a drzwi otwiera Ci potężny, pozbawiający śmiałości, ale jednocześnie przystojny i pewny siebie mag — Dyrektor Elementine! Po zauważeniu, że brakuje ci zaproszenia do Akademii, zauważa też, że trzymasz coś w ręce. Księgę. I to nie byle jaką księgę. Leksykon.

Zadziwiony oraz zaintrygowany faktem, że są w nim po prostu słowa bez żadnych rytuałów, zaklęć ani żadnych takich, i to w pozornie bezsensownej dla maga kolejności, postanawia Cię przygarnąć. Nawet jeśli nie masz zaproszenia.

nauczyć nas, jak kontrolować nasze moce, ani jak ich odpowiedzialnie i bezpiecznie używać, w przeciągu kilku miesięcy zostajemy wykopani do piwnicy, gdzie kończą wszyscy problematyczni pupile jak my. Bo cóż... tylko samego dnia gdy nas wykopano, stworzyliśmy dwa klony samych siebie, które robiły srogi bałagan w całej akademii, przyzwaliśmy potężnego demona zaraz obok krowy (której przyzwanie było podstawą programową) oraz prawie wysadziliśmy klasę wraz z nauczycielem i uczniami za pomocą magicznych pocisków. Wszystko za pomocą Leksykonu. Kto by pomyślał, że zwykły słownik potrafi narobić tyle bałaganu?

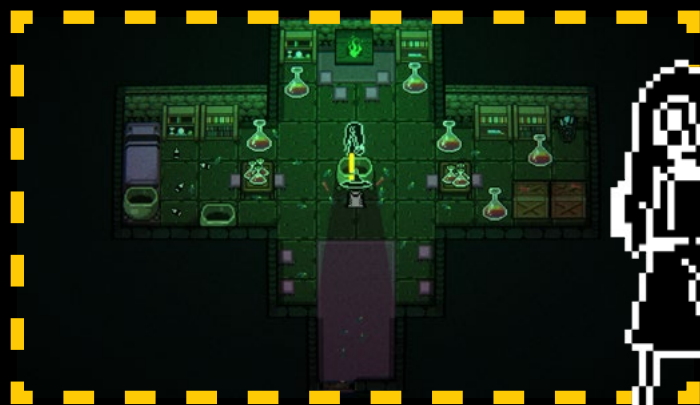


## Środki produkcji słów

No dobra, tyle ekspozycji, czas na opowiadanie co nieco o tym, jak w to się gra. Z góry zaznaczam, że znajomość języka angielskiego jest konieczna. Rozgrywkę podzieliłbym na 3 główne części: eksplorację, wydarzenia, w których używamy swojego Leksykonu, oraz różnego rodzaju minigierki, których trochę się tu znajdzie. Zaczniemy od eksploracji. Poruszamy się tytułowym Leximanem (czy jakkolwiek go sobie nazwiemy gdy nasz pryncypał zapyta nas o imię) po poszczególnych lokacjach w grze: od wcześniej wspomnianej Akademii, przez otaczającą ją las aż

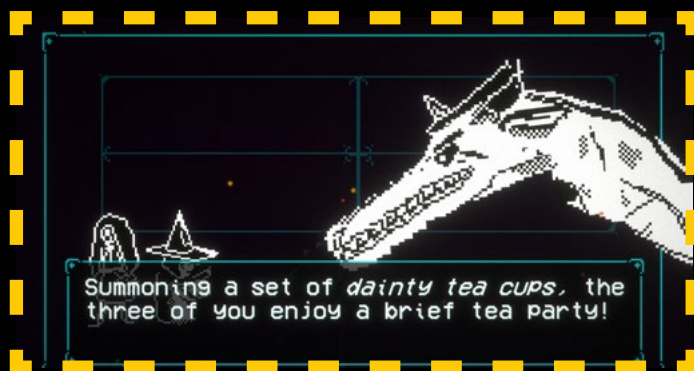


Jak się niestety okazuje, przyjęcie młodego czarodzieja, który jest bądź co bądź pionierem w swojej, dość potężnej zresztą, dziedzinie, jest, w najlepszym przypadku, problematyczne. Bez nikogo, kto umiałby



po... superwięzienie? No i poruszając się wchodzimy w interakcję z otaczającym nas światem, nieco jak w grach z RPGMakera, zbierając przedmioty, rozmawiając z postaciami itd. Jednocześnie mamy możliwość użyć kilku zaklęć takich jak „Powiększ”, „Ogień” czy... „Fasolki” albo „Kaczka”. Często używając tych zaklęć możemy dostać się do ukrytych, sekretnych miejsc lub być świadkiem prze zabawnych interakcji.

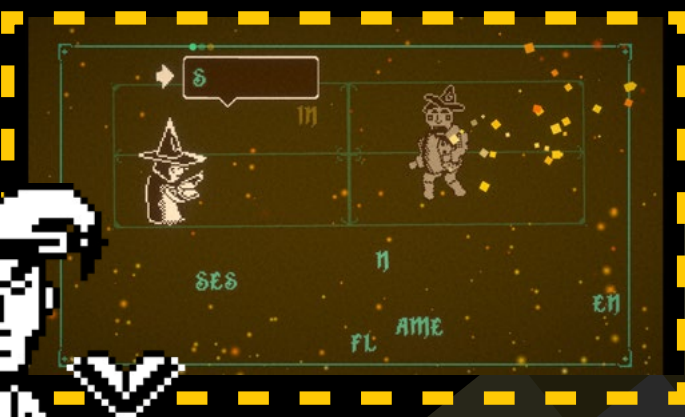
nie spoilerować gry, ale przyjemnie i ciekawie urozmaicając one zabawę bez bycia uciążliwymi.



## Nie ocenia się książki po okładce

Dobrze, czas na warstwę audiowizualną. Zaczniemy od grafiki i miejmy już tę bolączkę z głowy. Tak, gra nie należy do najpiękniejszych i tego się nie da ukryć. Owszem, jest stylizowana na retro pixel art, gdzie postaci są czarno-białe, a wszystko inne kolorowe. Owszem, oświetlenie jako tako to wszystko ratuje, ale wciąż nie mogę z czystym sumieniem powiedzieć, że jest to ładna gra. Prezentuje co najwyżej dostateczny poziom. Jeśli chodzi natomiast o muzykę, to... o ile też nie jest to arcydzieło, tak stoi na zdecydowanie lepszym poziomie niż grafika i świetnie komponuje atmosferę danej sytuacji, często komicznej, czasem poważnej, kilka razy nawet nieco strasznej.

W takim razie czy warto jest zgłębić się w tajniki leksymancji i stać się przy tym niepozornym bohaterem z przypadku? Jak najbardziej! Pod warunkiem, że zna się angielski. Mimo nienajlepszej grafiki gra wciąż pozytywnie rozbraja humorem, który leje się z ekranu strumieniami, a unikatowy gameplay sprawia, że wyczekuje się, co ciekawego i absurdalnego wydarzy się dalej. Na dodatek gra nie jest droga, szczególnie że często jest na promocji, więc szczerze polecam. Miłego rzucania słów na wiatr!



A skoro już przy interakcjach jesteśmy, to czas przejść do dania głównego, czyli wydarzeń, które wymagają od nas czarowania naszym podręcznym słownikiem. I tutaj mamy pole do popisu, ponieważ z naszego Leksykonu wylewają się tylko fragmenty słów, co sprawia że do prawie każdej sytuacji mamy więcej niż jedną opcję, często te nieoczywiste będące najzabawniejszymi. Na przykład możemy przyzwać interkontynentalny pocisk balistyczny zamiast magicznego pocisku (bo użyliśmy magii pocisków zamiast magicznego pocisku), zamiast pomóc naszemu szkolnemu koledze możemy spróbować wysłać go do piekła (hell zamiast help) albo zamiast rozprawić się ze smokiem ziejącym ogniem za pomocą wody czy lodu, możemy go zaprosić na herbatkę.



Ostatnim typem gameplayu są minigierki: w praktycznie każdym akcie jest co najmniej jedna. Nie będę wchodził tutaj w szczegóły, bo ciężko byłoby

"Wot" if you're a wizard?

Couldn't have that, could we?"



# GOOSE MICHALIK

ILUSTRACJA,  
ANIMACJA,  
POSTACI,  
KOLOROWY HORROR

SOCZALE:

📷 INSTA

💖 KOFI

📺 ARTSTATION

📘 FACEBOOK

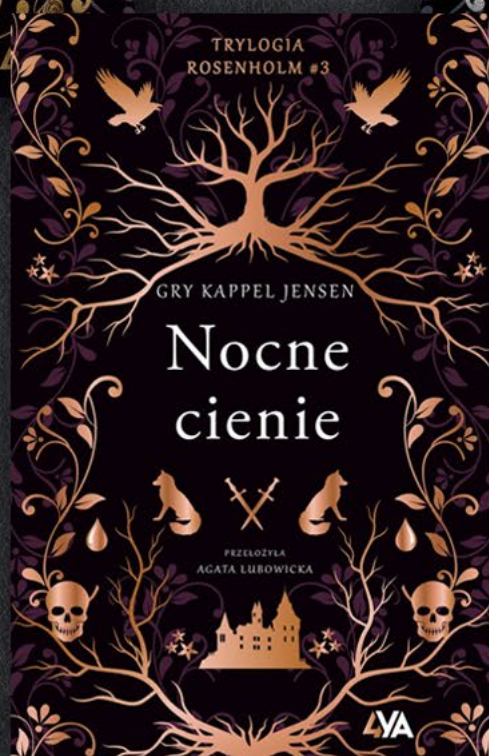
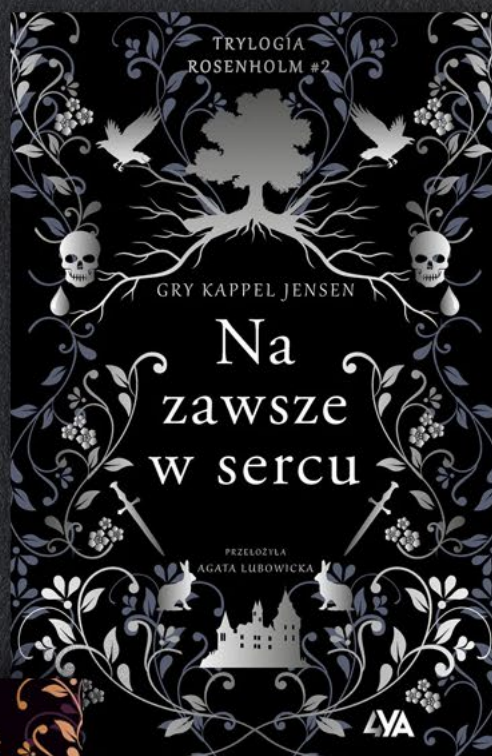
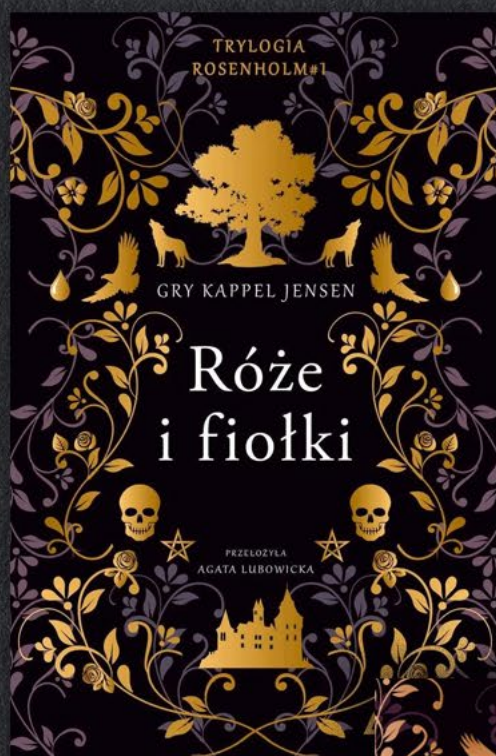
🎵 TIKTOK

🔴 REDBUBBLE

M.M.



# TRYLOGIA ROSENHOLM



8:00: Fizyka, 8:50: Ofiary ze świni

**ŁATWO podążać za popularnym trendem. Trochę ciężko zrobić to porządnie – choć, jak pokazuje natłok dzieł o zombie, morderczych igrzyskach, szkołach magii i tak dalej. Nie zawsze jest to potrzebne, jeśli czytelnicy są głodni wrażeń. Jeszcze ciężiej być oryginalnym i faktycznie się wyróżnić.**  
~Ghatorr

Trylogia Rosenholm to duńska seria książek z akcją osadzoną w magicznej szkole, o której się dowiedziałem na pewnej interesującej prelekcji na Bazyliisku. „Róże i fiołki”, „Na zawsze w sercu” i „Nocne cienie” opowiadają o losach grupki uczennic w duńskiej szkole dla magów – i jeśli brzmi to podobnie do „Harry’ego Pottera”, to... tu podobieństwa się kończą.

Przede wszystkim, mamy tutaj aż cztery główne bohaterki. Czasami zdarza mi się narzekać na książki przepakowane nadmiarem perspektyw, ale tutaj wyszło to całkiem zgrabnie – każda z postaci ma swoje własne, ważne wątki, wyróżniającą się osobowość (szczególnie Malou – dawno nie widziałem tak wrednej postaci w pierwszoplanowej roli), i różne nastawienie do czarodziejskiego świata. Co ważne, uczą się też różnych szkół magii.

Rodzaje magii to chyba najważniejszy wyróżnik tej serii. Wszelkie inne elementy – nastoletnie postaci u progu dorosłości, ich mniej lub bardziej poważne problemy związane z dorastaniem czy rodziną, wątki romantyczne, wątek kryminalny (o fabule za chwilę) – są częste w innych dziełach. Magia mocno powiązana z wierzeniami wikingów już jest za to unikalna. Nie jest wytłumaczona na taką skalę jak u Brandona Sandersona – ale jest na tyle klarowna, by dopełniała fabułę i nie sprawiała wrażenia, że istnieje by wypełniać dziury fabularne i bezsensownie pchać akcję do przodu. Co ciekawe, magia oraz powiązany z nią świat potrafią być wyjątkowo brutalne, zupełnie jak świat nordyckich pogan – alkohol, seks, przemoc i krew (lub ich mieszanka) odgrywają rolę w czarach i rytuałach... co prawda

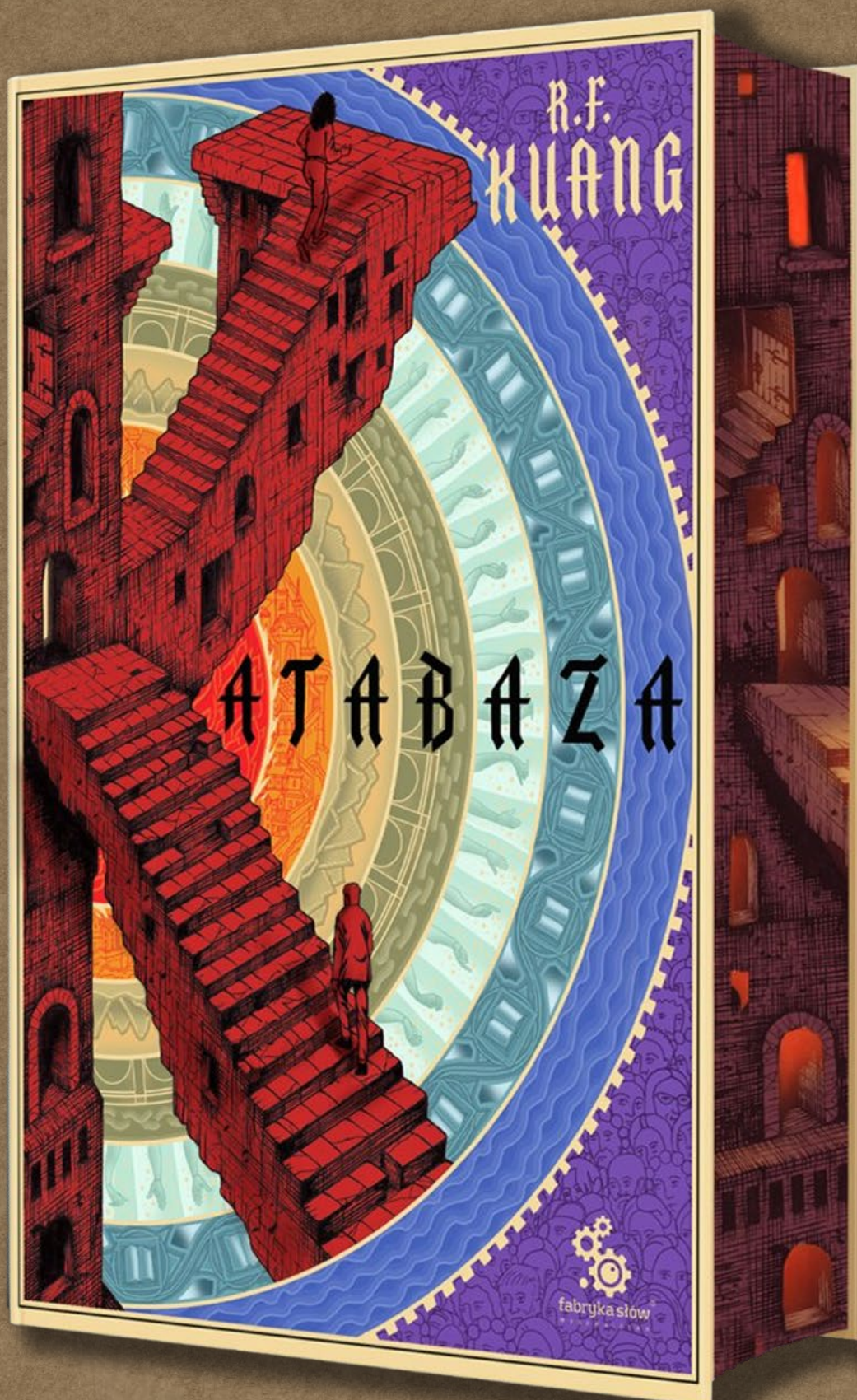
niektórych rzeczy zakazano, ale czasem prawo się nagina. Albo łamie.

Tu wypada przejść do fabuły – w tej bowiem główną rolę odgrywają wątki kryminalne. Początkowo pierwsza część skupia się na przedstawieniu różnych gałęzi magii i powiązanych z nimi problemów, dość szybko jednak jedno nieprzemyślane spotkanie i czarodziejska samowolka stawiają główne bohaterki na tropie zbrodni sprzed lat... i przy okazji ustawiają im poważny limit czasowy. Jak się okazuje, nieplanowane kontakty z duchami potrafią mieć olbrzymie konsekwencje, zwłaszcza jeśli przy okazji złoży im się trudne do wypełnienia obietnice. W ramach wymuszonego śledztwa postaci muszą korzystać ze środków zarówno magicznych, jak i niemagicznych, knuć za plecami nauczycieli by nie wpakować się w kłopoty... Ogólnie jest interesująco, mrocznie i poważnie – nie nadmiernie (czwórka nastoletnich postaci czasem musi się wyszaleć), ale na tyle, by nie dało się zapomnieć o stawce.

Co mnie mile zaskoczyło, każdy kolejny tom trylogii okazywał się lepszy od poprzedniego. „Na zawsze w sercu” nie jest zapychaczem, mającym tylko przytrzymać część wątków, dorobić kilka nowych i pozostawić czytelnika w stanie napięcia przed kulminacyjną trzecią częścią (na ciebie patrzę, trylogio „Scholomance”) – to solidna książka sama w sobie, o tyle lepsza od pierwszej części że od samego początku ma szybką akcję, wysokie stawki i szereg dodatkowych tajemnic i problemów. Z kolei „Nocne cienie” to porządne, mroczne zakończenie, w którym nic nie jest pewne – nawet życie głównych bohaterek.

Rosenholm to nie seria dla każdego – na pewno czytelnik musi być na tyle dojrzały, by krwawe rytuały i przestępstwa go nie odstraszyły, ale też musi na tyle lubić motywy utożsamiane z książkami Young Adult, by nie odbić się od wątków obyczajowo-romantycznych. Na pewno osobiście nie żałuję, że zapoznałem się z tą serią.





Przepłyni z mną Acheron

**REBECĘ F. Kuang można kojarzyć z jej innych, całkiem znanych powieści, takich jak „Wojny Makowe” czy „Babel”. Jednak twórczość tej autorki, nie tylko wśród naszego redakcyjnego grona, ale także pośród szerszego grona czytelników, potrafi zbierać mocno mieszane uczucia. Jako że z jesienią związany jest powrót do szkół i na uczelnie (sesja jest bliżej niż myślicie), tak nasz najnowszy numer poświęcony jest tej tematyce. A konkretnie to magicznym szkołom, ponieważ kto nie chciałby odrobiny magii w swoim życiu! Z tej okazji postanowiłam sięgnąć po jedną z powieści Rebekki F. Kuang, której akcja związana jest z magicznym uniwersytetem, czyli „Katabazę”.**

*~Gray Picture*



Powieść zatytułowana jest „Katabaza” – słowo to oznacza literacki opis zejścia do świata umarłych. Wiecie, Orfeusz wyruszający odzyskać Eurydykę, Dante opisujący podróż po zaświatach w „Boskiej Komedii”, czy wiele, wiele innych, bo w zasadzie, jeśli kultura ma odpowiednik piekła, to ktoś tam musi poleźć. Do zaświatów udaje się w „Katabazie” Alice Law. Główna bohaterka książki jest doktorantką na wydziale Magii Analitycznej Cambridge, a raczej na jego umagicznionej wersji. Jej celem jest przywrócenie do świata żywych swojego promotora, profesora Jamesa Grimesa, uznawanego za jednego z największych magów swoich czasów. Obronienie rozprawy doktorskiej pod jego opieką miało zapewnić dziewczynie przysłowiowy złoty bilet w świecie naukowym, zagwarantować świetny start dalszej kariery i posadę na jakim tylko zapragnie uniwersytecie. Jednak po nieszczęśliwym wypadku, w wyniku którego wnętrzności profesora stały się jego zewnętrżościami, Alice została z niczym. Nie pozostało jej więc niż innego, niż podróż do piekła. W tej wyprawie towarzyszem bohaterki został Peter Murdoch, który jest drugim

doktorantem niedawno zmarłego profesora, ale jednocześnie pupilkiem całego wydziału i największym rywalem Alice.

„Katabaza” to dość długa książka, ma około 610 stron. Muszę się przyznać, że pierwsza połowa całkiem mi się podobała. Powieść zaczyna się opisem przechodzenia bohaterów przez kolejne kręgi piekielne, które (tu bardzo mały spoiler) okazują się być bardzo podobne do Cambridge ze świata żywych. Np. w pierwszym kręgu dusze znajdują się w uniwersyteckiej bibliotece i muszą napisać esej o tym, czym jest dobro. Niestety, dalej w głąb piekła i powieści mam wrażenie, że fabuła zaczyna się trochę gubić, jak gdyby autorce zabrakło pomysłów, na to, jaki twist dać dalszym kręgom. Bo jak się można domyślić, w tej historii bohaterowie często nawiązują do różnych (mniej lub bardziej) znanych dzieł literatury, w których występuje motyw zejścia w zaświaty. Więc każdy opisywany przez autorkę piekielny krajobraz musi być zestawiony ze znanym już wcześniej. Może to stanowić wadę lub zaletę, na szczęście ja tam lubię udawać (pseudo)intelektualiskę, więc mi pasuje. Podobało mi się też, że Alice jest doktorantką i się wspina, bo to mniej-więcej moje dwa główne życiowe zajęcia, czuję się mocno reprezentowana.

Czy mogę polecić „Katabazę”? Mimo niedociągnięć, trochę kwestionowanego toku fabuły i mocno przewidywalnego zakończenia, to nie bawiłam się źle czytając tę książkę. Główni bohaterowie nie są irytujący, poboczni za to są zdecydowanie bardziej interesujący lub zabawiani. Przewija się milutki kotek, a to zawsze na plus. Opisy piekła, mimo niedociągnięć, są całkiem ciekawe. Podsumowując – nie jest to lektura, która zmieniła moje życie, jednak jest dobra na jesienny wieczór, gdy chce się poczuć nastrój dark academia.



# Magicznoszkolna Szybka Ósemka



**W**e wrześniu rzadko się marzy o powrocie do szkoły. Gdyby jednak zamiast fizyki czy innego „Pana Tadeusza” uczyło się tam, jak wyczarować szczekające taborety, to pewnie nastawienie uczniów byłoby drastycznie inne. No cóż, rzeczywistość niczego takiego nie umożliwi, ale kilka RPGów już tak.

~Ghatorr



## 8. Cantrip

Niewielki system RPG oparty o „Belonging outside Belonging” – zasady bez mistrza gry, za to z tokenami przyznawanymi za wpadki i pakowanie się w kłopoty i wydawane na załatwianie rzeczy po naszej myśli. Gracze wcielają się nie tylko w uczniów magicznej szkoły, ale też nauczycieli, innych studentów... a nawet wolę magii. Wymaga to trochę wczucia (halo, kelner, w moim RPGu nie ma rzucania kośćmi!), ale podręcznik sporo pomaga.

## 7. Wands & Wizards

Czyli adaptacja „Harry’ego Pottera” do zasad „Dungeons & Dragons” – jak to projekt fanowski, za darmo. Zamiast gatunku wybiera się jeden z domów Hogwartu (można też grać studentem z wymiany, z Beauxbatons lub Durmstrangu), klasy postaci to styl rzucania czarów, a fabularne tła połączono z wybieraniem różdżki. Sporo przedmiotów, dodatków, ogólnie kawał dobrej roboty.





## 6. Lofi Bards (to study and relax to)

Prosty system o nauce w całkiem nowoczesnej szkole magii – dość powiedzieć, że naszym najważniejszym przedmiotem jest magiczny Walkman, w którym można odtwarzać zaczarowane kasety. Zasady są dość proste... ale chyba nawet zbyt proste – mam wrażenie, że mistrz gry musi się wyteńczyć przy opisywaniu i rozsądzaniu rzutów. Prawie połowa podręcznika to opisy magicznych przedmiotów. Niestety, brakuje obrazków, a skład tekstu nie pobudza wyobraźni.

## 5. Strixhaven

Kolejne połączenie magicznej szkoły z „Dungeons & Dragons”, tym razem w wydaniu znanym z jednego ze światów „Magic: The Gathering”. Połowa podręcznika to opis magicznej szkoły, druga połowa to czteroletnia przygoda, ale obie części są zbyt krótkie. Do tego przygoda to niezbyt pasjonujący zbiór walk ze słabym złoczyńcą. Jest kolorowo i radośnie, ale wymaga dobrego mistrza gry, by ożywić ten świat. Do tego ledwo tknięto zasady D&D – a te średnio się nadają do magicznej szkoły.



## 4. Knights of the Round: Academy

Chyba najdziwniejszy i najbardziej rozbudowany z opisywanych tu systemów – szkoła na obcej planecie, inspirowana legendami arturiańskimi, w której uczniowie uczą się walki mechami bojowymi. Roboty, szkolne dramy, klasyczne motywy fantasy w otocze sci-fi, Merlin, rozwijanie postaci w oparciu o ich ważne wspomnienia – a, i jeszcze posmak anime.

## 3. Fledge Witch

Kolejny mały system RPG, tym razem skupiony nie na całej magicznej szkole, a na pojedynczej wiedźmie z kilkoma uczniami. Mistrz gry wciela się w szanowną panią nauczycielkę, gracie w podopiecznych. Bardzo urocze (przepiękna szata graficzna!), bardzo proste, do tego zawiera trochę opisu świata i przykładowe przygody, aż się chce przytulić podręcznik





## 2. Dzieciaki na miotłach

Prosty system, ze sporym naciskiem na grupowe tworzenie świata – zgodnie z zasadami na początku gracze i mistrz gry tworzą własną, unikatową szkołę magii. Poza tym jest to kolejny system Harry Potterowy, po prostu bez licencji – mamy tu nawet mechanikę pod miotły. Powiedziałbym, że ze wszystkich rzeczy tu opisanych to tutaj jest największy nacisk położony na same lekcje – ba, można zrobić swój plan lekcji.

## 1. Pathfinder Strength of Thousands & Rival Academies

Trochę oszukańczo, dwie rzeczy w jednym wpisie – „Strength of Thousands” to magiczna przygoda skupiona wokół quasi-afrykańskiej szkoły, a „Rival Academies” to dodatek opisujący wszystkie magiczne uczelnie świata Pathfinder. Nauka ma tu swój urok – szczególnie że (w przeciwieństwie do „Strixhaven”) zasady bardziej pasują do edukacji, a kilka dodatkowych reguł i ścieżek rozwoju urozmaica zabawę.



## BONUS: Academia Arcana RPG

System, który w momencie, gdy piszę te słowa, dopiero zbiera fundusze na BackerIt – ale ma oferować możliwość grania uczniami i ich chowańcami na magicznym uniwersytecie, udostępniać generator postaci oraz przygód, zawierać mechanikę zarówno do nauki, jak i do imprezowania... Zapowiada się nieźle.

# 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

**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 namiętność i kochliwość nie mają tej siły, co Jagny z kart powieści. Rzućmy to tym samym na resztę bohaterów, spłaszczają też wydziewkę 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

