10/2026 (95)

Equinox Times



Halloween
Noc duchów objawiła się w e-zinie

Baltimore
Ołów kontra kły

Puppergeist
Arfeusz i Pchełrydyka

Yunyun Syndrome!? Rhythm Psychosis
Serce bije w rytmie Denpa

Resident Evil
Koszmar flipperów

Street Fighter
Twórców z drobnymi na bruk

Batomon Showdown
Super Auto Pokemony

Spis treści

Recenzje – filmy i seriale

Street Fighter 4

Recenzje – gry

Cloud Empress 6
Batomon Showdown 8

Publicystyka

Model użytkowy konwencji w RPG 12

Temat numeru

Recenzje – filmy i seriale

Missing Halloween 18
Lalka (ale to horror) 21
Resident Evil 22
Miłość, śmierć i dojrzewanie w Camp Miasma 23
Cykl Corman-Poe 24

Recenzje – teatr

Czarownice 28

Recenzje – gry

Yunyun Syndrome!? Rhythm Psychosis 32
Puppergeist 34
Hokus Pokus Różowa Pantera 36

Recenzje – literatura

Baltimore 40

Publicystyka

Jak spooky, to nietoperz 42
Rzuć na Poczytalność! Groza mitów 44

Piaskownica

Potworna Szybka Piątka 48

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

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!

Wampiry, upiory, czarownice, potwory, kredyty na wysokie oprocentowanie – świat jest pełen strasznych rzeczy, ale na szczęście przynajmniej część z tej listy istnieje tylko dla naszej uciechy w popkulturze. Zapewniam przy tym, że żaden wampir mnie nie zmusił, bym otwarcie sugerował, że nie istnieją.

W obecnym numerze możecie sobie poczytać o kilku mniej lub bardziej upiornych stworach – trochę piwniczenia i AI w „Yunyun Syndrome!?", kontaktu z klasykami grozy od pana Edgara Allana Poe w „Gotyckich nie-adaptacjach", a nawet o nie-toperzach. Ba, przewija się nawet horrorowa „Lalka" (Wokulskiego nie stwierdzono) czy groza w wersji retro i dla dzieci w tekście o grze „Hokus Pokus Różowa Pantera".

Do tego jeszcze można śmiało rzucić okiem na kolejne teksty okołoRPGowe od Samaela i, gościnnie, Prehiego, popatrzeć, czy najnowsze podejście kina do „Street Fightera" jest cokolwiek warte, czy poznać ekologiczno-scifi RPG „Cloud Empress".

Miłej lektury!

~Ghatorr

Podziękowania dla Firefly
za udostępnienie grafiki użytej na okładce.

Źródło grafik dla stron: 32-33.

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



Nasza strona
>klik<

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



Continue?

FILMOWO-GROWY turniej oficjalnie rozpoczęty, albowiem naprzeciw powracającego z sequelem (w maju, ale jednak) „Mortal Kombat" staje ekranizacja kultowego „Street Fightera". Emocje sięgają zenitu, tłum wariuje, krwi i żartów jest pod dostatkiem. Szkoda tylko, że box office pozostaje przeciwnikiem nie do ruszenia.

~Hefajstos

Przenoszenie klasycznych mordoklepek na duże ekrany to proces trudny i często kończy się nokautem na próbujących. W najlepszym przypadku dostajemy festiwal fanserwisu, w którym fabuła schodzi na dalszy plan, pojedynki zaś są tylko krótkimi ujęciami. W najgorszym twórcy kompletnie rozmijają się z esencją zekranizowanego tytułu, zostawiając jedynie imiona postaci.

I Ken do that, bro!

Jest rok 1987. Pochodzący z Japonii Ryu (Andrew Koji) pokonuje Sagata, wygrywając tym samym Pierwszy Światowy Turniej Wojowników. Budzą się w nim jednak mroczne moce Hadou, co prowadzi do samowygnania i porzucenia przybranego brata, Kena Mastersa (Noah Centineo).



Sześć lat później M. Bison (David Dastmalchian), dyktator z kraju Shadaloo organizuje drugi turniej, chcąc wyciągnąć Ryu z ukrycia. Jego cel jest prosty: odebrać mroczne Hadou i tym samym stać się najpotężniejszym z ludzi (of course!). W tym celu wysyła jedną ze swoich służących, Chun-Li (Callina Liang), by ta dostarczyła zaproszenia kilku wojownikom. Dla wielu z nich będzie to okazja do rozliczenia się z przeszłością, dla innych okazja do wyrównania rachunków.

Z jednej strony „Uliczny Wojownik" w reżyserii Kitao Sakurai jest mocno osadzony w tym barwnym świecie. Absurdalne style, ciuchy i fryzury, specyficzne motywy którymi się kierują, powiedzonka – wszystko tu jest (gracze z pewnością ucieszą się słysząc „Hadouken!" albo „Tatsumaki Senpu-kyaku"). Z drugiej jednak scenariusz bardziej przypomina fanfic napalonego nastolatka.

Z Tobą będzie mi jak w Ryu...

Nie jest to przesada – humor jest tu bowiem dość marny i głupawy. Nic w tym złego oczywiście, jeżeli wiemy kiedy i jak go stosować. Nie pomaga również fakt dziwnego fetyszyzmu, od którego również można poczuć ciarki zażenowania. Jasne, ten gatunek lubuje się w skąpych ciuchach i corny one-linerach – nie zawsze jednak wpasowuje się to w ekranowe ramy.



Sama historia wypada tu równie kretyńsko, acz jej prostota może zostać uznana za zaletę. Wadą za to jest częste dla tego gatunku ucinanie pojedynków. Choreografia walk jest okropna, ujęcia nie oddają w pełni tego, co się dzieje, w dodatku często oglądamy dwie-trzy walki jednocześnie. A szkoda, bo stający w szranki wojownicy i wojowniczki mają co sobą zaprezentować!

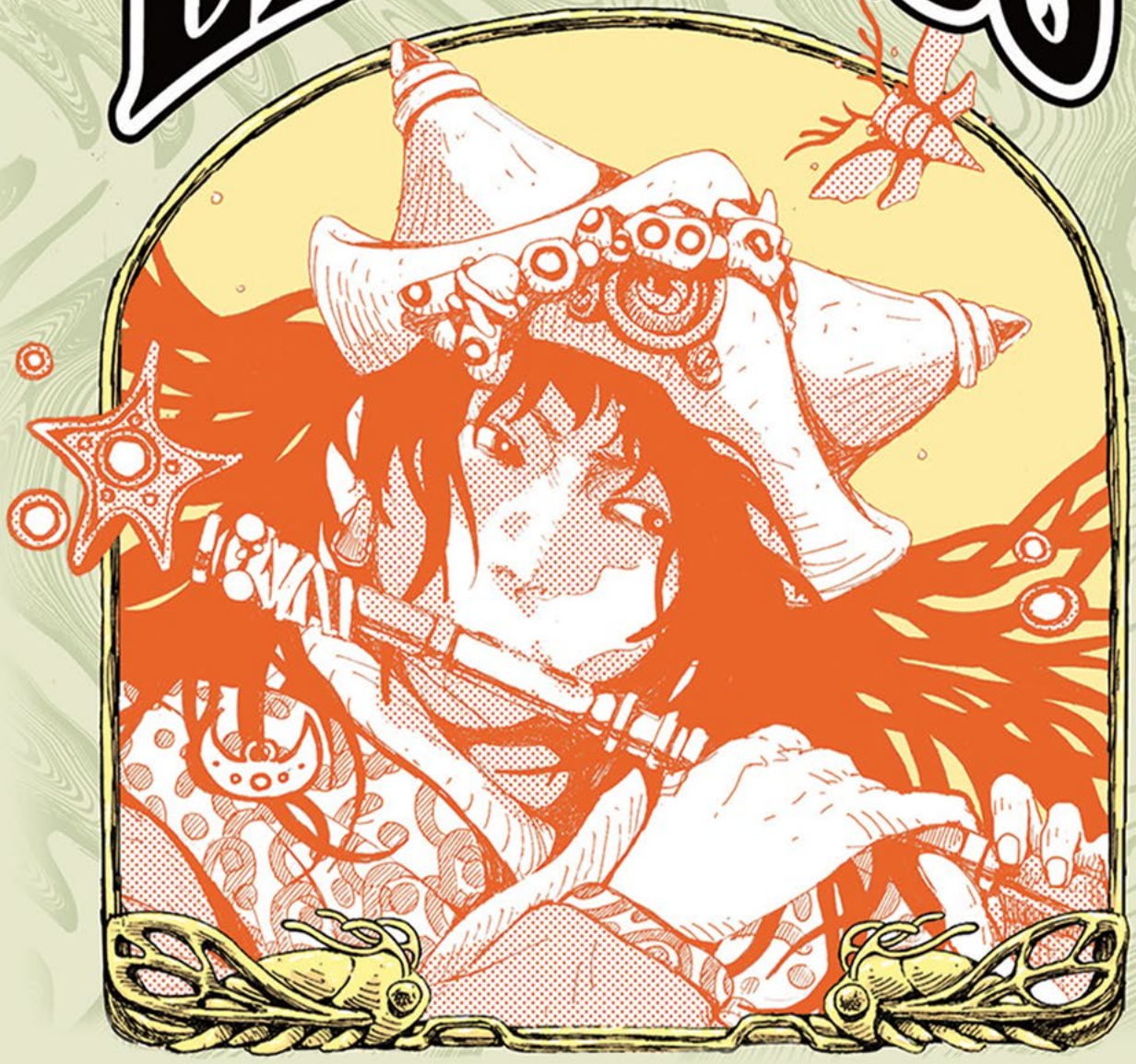
Pochwalić za to trzeba wizualia, bo (niemal) wszyscy wyglądają jakby żywcem wyciągnięto ich z gier (z odpowiednią obróbką, vide złolskie trio z „The Adventures of Rocky and Bullwinkle"). Moimi faworytami są tu absurdalnie plastyczny Dhalsim (Vidyut Jammwal) oraz mówiący wreszcie zrozumiale Guile (Cody Rhodes), ale każdy powinien znaleźć coś dla siebie.

But for me, it was Friday

W całym tym narzekaniu można odnieść wrażenie, że nowy „Street Fighter" jest filmem złym i niewartym uwagi. Jest to po części prawda, dużo jednak zależy od Waszego poczucia humoru oraz kinowo-komediowych potrzeb. Nie jest to najgorszy obraz z serii (tu prym wiedzie „Legenda Chun-Li" Andrzeja Bartkowiaka), ani nawet najgorsza ekranizacja tego gatunku („The King of Fighters" o którym lepiej nie wspominać). Jest jednak filmem dla wąskiej grupy odbiorców, do której zdecydowanie nie należę. Ale kto wie, może znajdzie się na tyle fanów, by sugerowana kontynuacja się pojawiła? Czas pokaże. ***Ave!***

ECOLOGICAL SCIENCE FANTASY RPG

CLOUD EMPRESS



TAM, GDZIE KRÓLUJĄ CYKADY

JEŚLI ktoś oglądał „Nausicaę z Doliny Wiatru", to na pewno świetnie zapamiętał takie rzeczy, jak olbrzymi, rozrastający się las, gigantyczne Ohmu górujące nad miniaturowymi i kruchymi ludźmi, czy apokaliptyczne obrazy, które doprowadziły do przeobrażenia całego świata. „Cloud Empress" pozwala zanurzyć się w podobnej atmosferze, z domieszką „Diuny"... i odrobinki „Full Metal Alchemista".

~Ghatorr



Zacznę tutaj od najważniejszej rzeczy – „Cloud Empress" jest ekologiczno-fantastycznym systemem opartym o zasady sławnego RPG sci-fi „Mothership" (aka najlepszym systemem do grania w „Obcego: Ósmego pasażera Nostromo" bez praw autorskich) i jest darmowy. Zarówno podręcznik podstawowy, jak i zestaw przygód i mapek „Land of Cicadas", można zgarnąć bez wydania choćby grosza na itch.io czy drivethrurpg.

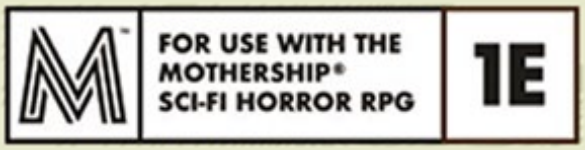
Mamy tu do czynienia z postapokaliptycznym światem, ale zamiast lejów po bombach i żelbetonowych ruin mamy balujący w latających miastach lud chmur oraz trudzący się na powierzchni lud farm, liczne osady, trochę magii... i bardzo dużo cykad – ale nie takich małych i trochę denerwujących, a takich większych od człowieka. Wszystko to tworzy obraz rodem z dzieł Hayao Mizayakiego.

Przy tworzeniu postaci trzeba wybrać jej pochodzenie, wiek (w trakcie gry niektóre efekty potrafią postarzać) i losujemy sobie statystyki. Proces jest szybki – ale sama gra też nie wybacza. Postacie są kruche, każde użycie magii pociąga za sobą konsekwencje (od niejedzenia warzyw przez kilka tygodni po utratę większości wspomnień), a jakby tego było mało, to dochodzi jeszcze mechanika stresu. Jest idealnie dopasowana do klimatu gry – dość powiedzieć, że samo wyciągnięcie broni już stresuje nasze postacie. Naturalnie, jeśli ktoś im grozi bronią, to jest to równie nieprzyjemne, podobnie jak zabicie kogoś. Walka jest ostatecznością i ma wysoką cenę zarówno dla ciała, jak i umysłu – a wzrost poziomu stresu może skończyć się atakiem paniki. Ogólnie, jeśli ktoś będzie próbował grać w „Cloud Empress" jak w bardziej stereotypowe systemy RPG, to błyskawicznie, w ten czy inny sposób, dorobi się honoru konieczności przechodzenia ponownie przez proces tworzenia postaci.

Poza podręcznikiem głównym za darmo dostępny jest też dodatek „Land of Cicadas" – oferuje spory kawałek świata, który właśnie przechodzi przez ciężkie chwile. Tytułowa cesarzowa chmur zaginęła, Lud Chmur oskarża o to Lud Farm i rozpoczyna inwazję, cykady wyroiło w olbrzymich ilościach (takich wystarczających do zagrożenia cywilizacji)... jest co robić. Zasady odnośnie do chodzenia po mapie są równie proste, jak reszta mechaniki, więc można się skupić na chłonięciu świata – resztek cywilizacji sprzed apokalipsy (wspomniałem o braku żelbetonowych ruin – ale trochę kłamałem), czczonych przez kultystów wielkich dziur w ziemi, wiosek starających się wytrzymać te trudne czasy, czy szlachciców Ludu Chmur przeżywających bolesne zderzenie z rzeczywistością życia i wojny na powierzchni.

Uwagę przykuwa też oprawa graficzna – mieszanina żółci i pomarańczu rzuca się w oczy, a styl obrazków przypomina mangi i anime z lat 80. i 90. Postarano się też przy samym składzie – wszystko jest elegancko porozmieszczane, proste do znalezienia i czytelne. Co ważne, podręcznik główny ma tylko nieco ponad 80 stron, podobnie jak „Land of Cicadas", więc przy odrobinie szczęścia i skupienia można je pochłonąć za jednym posiedzeniem.

Za taką cenę – żal nie brać i nie próbować. Nawet gdyby był płatny (choćby w polskim sklepie Przyczółek można kupić fizyczne wydanie, a nawet nieopisane w tym tekście dodatki „Land of the living" i „Land of the dead"), to dalej byłby warty uwagi.



BATOMON SHOWDOWN

AUTO ZWIERZAKI Z BAZARU

CIAO TUTTI! Kolejna część Pokemonów każe na siebie czekać bardzo długo i nie zobaczymy jej przed rokiem 2027. Na szczęście miłośnicy wystawiania do walk żywiołowych, tak dosłownie, jak w przenośni, stworków, nie zostali pozostawieni sami sobie. Przyjrzyjmy się zatem bliżej „Batomon Showdown", świeżutkiej (i malutkiej) grze indie i zobaczmy, jak skutecznie udaje się jej zaspokoić ten specyficzny głód.

~Malvagio

Na bezrybiu i rak ryba

W odróżnieniu od źródła swojej inspiracji, Batomony nie są grą jRPG, ani nie posiadają nawet żadnych elementów tego gatunku. Jest to prosty w założeniach autobattler, przypominający z wierzchu „Super Auto Pets", zastępujący zwyczajne zwierzaki fantastycznymi stworkami. Na start wybieramy jednego z trzech wylosowanych dla danego runu trenerów – każdy zapewnia specjalną zdolność, wokół której zapewne skupimy swój zespół, a potem... potem ruszamy, by zostać mistrzem Batomonów. Jak chyba w każdej grze tego typu, nasza rola ogranicza się do zbudowania odpowiednio silnego zespołu, składającego się z maksymalnie sześciu stworków, i posłania go w bój. Batomony tego samego gatunku mogą łączyć się, tworząc silniejsze wersje i „artefakty" (po angielsku „trinkets"), działające jak pasywne umiejętności.



Stworki, brońcie mnie!

W trakcie walk nie mamy już wpływu na wydarzenia, możemy jedynie obserwować, jak nasza drużyna sobie radzi. A im dalej w rozgrywkę, tym silniejsze możemy kupować stworki i przedmioty wzmacniające, ponieważ oczywiście musimy stale nad naszym zespołem pracować, stagnacja to prosta droga do klęski. I tak to się toczy aż do chwili, w której zwyciężymy (wygrywając dziesięć potyczek) albo zostaniemy wyeliminowani. Prosta, acz skuteczna, bardzo uzależniająca pętla gameplayowa.

Jako że jest to absolutna podstawa gatunku, której raczej nie sposób obejść, mogłoby się wydawać, że kto grał grał w jedną grę tego typu, ten grał we wszystkie. I właściwie do pewnego stopnia to prawda, diabeł tkwi jednak w szczegółach, o które ten szkielet jest rozbudowywany. Batomony mają tu, na szczęście, do zaoferowania coś ciekawego... choć nie zawsze własnego, ale nie uprzedzajmy faktów. Ostatecznie każdy autobattler to zakamuflowane za vibem tabelki i liczby – już całkowicie otwarcie robiące brrrr.



W odróżnieniu od wspomnianych „Super Auto Pets", w bitwie stworki nie eliminują się (choć niektóre mają zdolności to umożliwiające) aż do momentu, gdy wszystkie z jednej drużyny padną, ale atakują (i bronią) naszej puli HP (co przybliża grę z kolei do „Bazaaru"). Co jest nieco zabawne, bo punkty życia są od naszych stworków kompletnie niezależne, więc można sobie wyobrazić trenera, który przyjmuje na siebie ciosy od wrogiej drużyny. I modli się, żeby jego podopieczni się pospieszyli, bo kolejna kula ognia na twarz to będzie już zbyt wiele. Nie jest to może niedopatrzenie projektowe sensu stricte, nie wpływa bowiem na rozgrywkę, niemniej warto to odnotować jako ciekawostkę.

Wielkie N patrzy...

Jak można się domyślić po nazwie, Batomony czerpią z Pokemonów pełnymi garściami, choć głównie na płaszczyźnie estetycznej. Widać to zwłaszcza po modelach trenerów, niektórzy wyglądają jak żywcem wyjęci z którejś z odsłon swojego większego kuzyna. Prawdę powiedziawszy, bardzo przypomina to sytuację z mema o przepisaniu zadania tak, żeby się nauczycielka nie zorientowała. Pokemonowe sprite'y może nie zostały wprost splagiatowane, ale musiały służyć jako punkt wyjścia; porównajcie sobie na przykład batomonową Redhead z Flannery. Podobnie sytuacja ma się z samymi stworkami, ale tutaj nie jest to aż tak widoczne. Koniec końców graficznie gra prezentuje się bardzo ładnie i może cieszyć oczy fanów Pokemonów, lecz balansuje na niebezpiecznej granicy i twórca pewnie wolałby nie ściągać na siebie uwagi Wielkiego N.

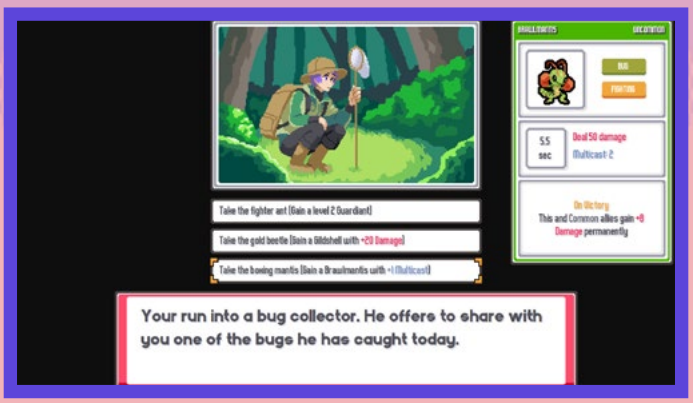
Oczywiście zapożyczone są również typy stworków, choć niektórych brakuje, pojawia się też jeden, Curio, którego próżno w Pokemonach szukać. Nie ma tu jednak podobnego systemu papier-kamień-nożyce, z którego kieszonkostworki słyną; do poszczególnych typów przypisane są odpowiednie mechaniki. Wodne potrafią leczyć, toksyczne, ogniste i elektryczne nakładają zadające obrażenia efekty, kamienne dają pancerz, który chroni HP i osłabia działanie obrażeń rozłożonych w czasie. Ale typ sam w sobie nie jest aż tak istotny, stanowi raczej przyczynek do interakcji.

A wszystkich sto pięćdziesiąt lub trochę mniej jest

A pole do nich jest naprawdę ogromne, zwłaszcza jak na grę w tak wczesnym stadium popremierowego rozwoju. Otrzymujemy prawie 150 stworków podzielone na dwa regiony, prawie 100 wpływających na nie „artefaktów", około 40 przedmiotów do kupowania pomiędzy potyczkami, a także ponad 20 trenerów. Twórca nie powiedział zresztą w tej materii ostatniego słowa, jako że w chwili pisania tego artykułu dodał do gry jeszcze jednego trenera, Przemytnika, szmuglującego stworki z jednego regionu do drugiego. A to oczywiście otwiera drogę do jeszcze bardziej szalonych kombinacji. Odkrywanie tych wszystkich zależności sprawia niemałą frajdę, zwłaszcza jeśli lubimy toczyć boje z elementami losowymi i nie przeszkadza nam, że niekiedy mogą uparcie odmawiać

tego Batomona, czy artefaktu, na które tak bardzo liczymy. Zmaganie się z RNG jest, było nie było, wpisane w DNA gatunku.

Na pochwałę zasługuje fakt, że – przynajmniej na chwilę pisania tego artykułu – twórca wytrwale przy nim dłubie, starając się odpowiednio balansować rozgrywkę. I wychodzi mu to całkiem nieźle, hotfixy i patche pojawiają się regularnie, a choć jest kilka naprawdę silnych buildów, słowem kluczowym jest tutaj „kilka". Nie ma sytuacji, w której jedna konkretna kompozycja stworków byłaby absolutnie niezatrzymywalna, a przynajmniej żadna taka nie została odkryta do tej pory. Warto pochwalić też przystępność; jednym kliknięciem możemy sprawdzić wszystkie niezbędne do opracowywania strategii informacje, co oczywiście bardzo się przydaje, zważywszy na ilość czynników, które powinniśmy brać pod uwagę. Cóż, przynajmniej w grach rankingowych, nic nie stoi na przeszkodzie, by podchodzić do sprawy też bardziej każualowo.



Wspinam się coraz wyżej i wyżej...

Wśród wad muszę wymienić na pewno żmudność w zdobywaniu kolejnych szczebli rankingowej drabinki. Żeby dostać się do tieru mistrzowskiego trzeba przebić się najpierw przez pięć niższych, z których każdy posiada aż osiem stopni, z których każdy wymaga do zaliczenia pięciu gwiazdek. Wygrany run zapewnia ich właśnie tyle, a żeby dostać choć jedną niezbędne jest wygranie przynajmniej sześciu potyczek w trakcie podejścia. Jeżeli wygramy mniej niż pięć, zaczniemy gwiazdki tracić, co może zaowocować spadkiem na niższe rangi (co akurat jest raczej standardem). Dużo cyferek, ale jak łatwo policzyć, nawet przy samych perfekcyjnych podejściach wspinanie się musi zająć dużo czasu. A nie jestem pewien, czy tak mała gra jest aby na pewno warta takiego zainwestowania.

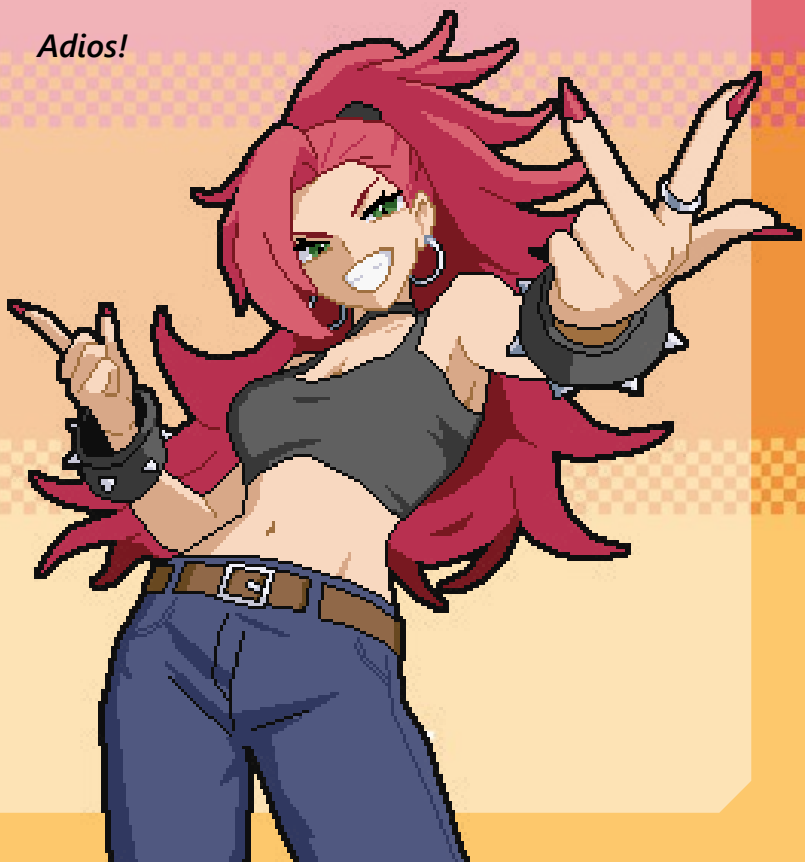
Inną problematyczną kwestią jest fakt, że Batomony nie robią w gruncie rzeczy niczego szczególnie nowatorskiego. Ani mechanicznie, ani wizualnie. To przyjemny tytuł, ale poza silnie nawiązującą do Pokemonów estetyką okraszającą miszmasz elementów mechaniki znanych już z innych tytułów, nie ma nic więcej do zaoferowania. Skutecznie zabija czas i może wypełnić lukę pomiędzy jakimiś dwoma bardziej rozbudowanymi tytułami, ale to tyle. Tylko i aż, chciałoby się rzec.

Nie ma bata

Reasumując, „Batomon Showdown" to całkiem przyjemny tytuł, sprawdzający się w roli zabijacza czasu. Lub też jego marnotrawcy, w zależności, jak na to patrzeć. Prosta gameplayowa pętla jest całkiem uzależniająca, ale pięcie się w górę drabinki bywa bardzo uciążliwe. Nie jest to tytuł nastawiony na zawojowanie świata i absolutnie mu tego nie wróżę, ale jeśli chcecie odpalić coś sobie na szybko i/lub na telefonie, ten rodzaj głodu Batomony są jak najbardziej w stanie nasycić. Nawet jeśli nie będzie to żadne gourmet, tylko fast food na zapchanie się (cenowo wypada zresztą podobnie). 6/10 wydaje się sprawiedliwą oceną.

A teraz musicie mi wybaczyć, ale tier mistrzowski jest już na wyciągnięcie ręki, a na dotarcie do tego miejsca poświęciłem tyle czasu, że zatrzymanie się teraz nie wchodzi w grę. Czy to efekt utopionych kosztów...?

Adios!





Firefly Forest

Świetlikowy Las

INSTAGRAM:
@swietlikowy_las





Model użytkowy konwencji w RPG

Jak o tym mówić?

Dzisiaj pomówimy o modelu opisywania konwencji w RPG. Domyślna definicja mówi, że konwencja to po prostu zbiór motywów charakterystycznych dla danego dzieła. Brzmi banalnie? Może trochę. Jednak w praktyce sprawdza się on zaskakująco dobrze, jeżeli chcemy przygotować się do sesji. Jeśli wskażemy najważniejsze motywy danego gatunku czy inspiracji, to już mamy solidny fundament do budowania przygód, scen i bohaterów. Chciałbym jednak zaproponować dzisiaj nieco inny podział, który pozwala spojrzeć na konwencję bardziej praktycznie i świadomie.

~modelujący Samael

Model

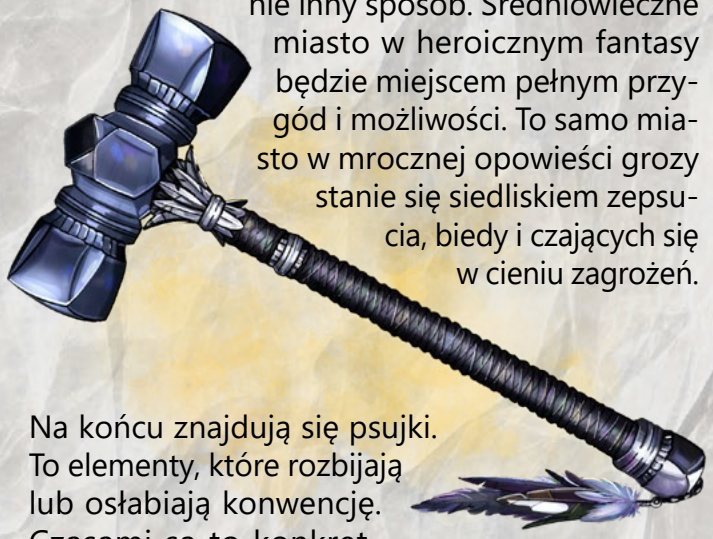
Kiedy przygotowywaliśmy pewnego razu prelekcję i warsztaty poświęcone konwencjom w RPG, szybko okazało się, że sama lista motywów nie zawsze wystarcza. Potrzebowaliśmy narzędzia, które pozwoliłoby nie tylko opisać konwencję, ale też przełożyć ją na język praktyki przy stole. W ten sposób powstał model składający się z pięciu elementów: działań postaci, działań innych osób, działań środowiskowych, zabarwienia oraz psujek.

Najłatwiej zacząć od działań postaci. To po prostu odpowiedź na pytanie: co bohaterowie w tej konwencji robią najczęściej? W horrorze będą badać tajemnice i uciekać przed zagrożeniem. W filmie akcji ścigać przeciwników, strzelać i ratować zakładników. Generalnie mówi o tym, jakie aktywności powinny stanowić trzon rozgrywki. Jeśli gracze przez większość sesji robią coś zupełnie innego niż bohaterowie typowi dla danej konwencji, prawdopodobnie zaczynamy oddalać się od zamierzonego klimatu.



Drugim elementem są działania innych osób, czyli wszystkich postaci pojawiających się wokół bohaterów. Mowa zarówno o sprzymierzeńcach, jak i przeciwnikach czy neutralnych uczestnikach świata. To one tworzą presję, dostarczają wsparcia, stawiają przeszkody albo popychają fabułę do przodu. Bardzo podobną funkcję pełni kolejny punkt, czyli działania środowiskowe, ale tutaj nie patrzymy na postacie, tylko na samą rzeczywistość. Chodzi o to, jakie procesy i zjawiska narzuca sama konwencja.

Czwartym elementem jest zabarwienie. To warstwa odpowiadająca za to, jak konwencja wpływa na odbiór settingu. Dwa światy mogą zawierać bardzo podobne elementy, ale eksponować je w zupełnie inny sposób. Średniowieczne miasto w heroicznym fantasy będzie miejscem pełnym przygód i możliwości. To samo miasto w mrocznej opowieści grozy stanie się siedliskiem zepsucia, biedy i czających się w cieniu zagrożeń.



Na końcu znajdują się psujki. To elementy, które rozbijają lub osłabiają konwencję. Czasami są to konkretne motywy, a czasami sposób prowadzenia gry. Trudno utrzymać atmosferę brutalnego horroru, jeśli każda scena kończy

się serią dowcipów. Podobnie opowieść o politycznych intrygach może stracić sens, gdy wszystkie problemy da się rozwiązać pojedynkiem na miecze. Psujki są ważne, ponieważ pokazują czego warto unikać, a czego nie.

Jak to działa, Bob?

Żeby zobaczyć, jak ten model działa w praktyce, warto rozłożyć na części pierwsze jakąś bardzo prostą i dobrze znaną konwencję. Weźmy klasyczne śledztwo. To wdzięczny przykład, bo większość osób wie, czego się po nim spodziewać, acz może uda mi się trochę Was zaskoczyć.

Zacznijmy od działań postaci. Tutaj lista jest wyjątkowo oczywista: zbieraj ślady, przepytuj świadków, łącz fakty. W gruncie rzeczy są to fundamenty niemal każdej historii detektywistycznej. Oczywiście można się spierać, czy rozmowa ze świadkiem nie jest po prostu kolejną metodą zdobywania śladów. Technicznie pewnie tak, ale podczas tworzenia modelu zostawiliśmy te elementy rozdzielone. Taki podział jest po prostu czytelniejszy i ułatwia analizę.



Warto też od razu rozwiać wątpliwości. Gdy mówimy, że działania postaci w śledztwie to zbieranie poszlak i przesłuchiwanie świadków, nie oznacza to, że bohaterowie nie mogą robić niczego innego. Mogą się ścigać z podejrzanymi, włamywać do zamkniętych pomieszczeń, prowadzić obserwację, a czasami nawet brać udział w strzelaninach. Model nie opisuje wszystkich możliwych działań, tylko wskazuje te, które stanowią rdzeń konwencji. Jeśli podczas sesji śledczej przez kilka godzin gracze robią różne rzeczy, ale ostatecznie wszystko sprowadza się do zdobywania informacji i składania układanki w całość, to nadal jesteśmy bardzo blisko klasycznego śledztwa. To te działania definiują gatunek, a cała reszta jest jedynie dodatkiem.

Działania innych osób

Przechodząc do działań innych osób, zaczynamy wkraczać na znacznie ciekawszy teren. Dla naszego przykładowego śledztwa można wskazać takie elementy: podrzuć fałszywy trop, wywrzyj presję, by zakończyć śledztwo, wskaż inne miejsce oraz odkryj mały sekret. Już na pierwszy rzut oka widać, że część tych działań wspiera bohaterów, a część rzuca im kłody pod nogi. I właśnie o to chodzi. Działania innych osób nie są opisem tego, co gracze mają zrobić, lecz jakie ruchy wykonują postacie znajdujące się wokół nich.

Dobrym przykładem jest wywieranie presji na zakończenie śledztwa. To jeden z najbardziej klasycznych motywów gatunku. W niemal każdej historii detektywistycznej pojawia się ktoś, komu bardzo zależy, żeby dochodzenie zamknąć. Czasem będzie to wpływowa osoba, której nie odpowiada dalsze drążenie sprawy. Przełożony potrzebujący wyników przed końcem miesiąca. Burmistrz, który potrzebuje sukcesu tuż przed wyborami. Innym razem źródło presji jest znacznie bardziej niewinne. Mieszkańcy są przekonani, że sprawca jest oczywisty i dalsze śledztwo to strata czasu. Albo pomocnik bohaterów uważa, że wszystkie elementy układanki są już na stole i można ogłaszać rozwiązanie zagadki. Pod jednym krótkim stwierdzeniem kryje się cały wachlarz możliwości.



Podobnie wygląda kwestia fałszywego tropu. Umieściłem go właśnie w tej kategorii całkowicie świadomie. Nie pasuje on do działań postaci, ponieważ gracze z reguły nie podejmują decyzji: „teraz znajdźmy błędne rozwiązanie zagadki". Jednocześnie nie jestem fanem wrzucania fałszywych tropów przez mistrza gry bez żadnego uzasadnienia, wyłącznie po to, by wydłużyć śledztwo, stąd jego brak w działaniach środowiskowych. Gdy błędny ślad pojawia się znikąd, często sprawia wrażenie arbitralnego i frustrującego.

Znacznie ciekawiej jest potraktować go jako świadome działanie konkretnej postaci. Ktoś zaciera ślady. Ktoś kłamie podczas przesłuchania. Ktoś podrzuca dowody wskazujące niewłaściwą osobę. W takiej sytuacji fałszywy trop przestaje być przeszkodą postawioną przez prowadzącego, a staje się częścią świata przedstawionego. Ma swoje źródło, swoją logikę i swoje konsekwencje. Zamiast ślepej uliczki dostajemy więc kolejny element zagadki, a to jest zazwyczaj znacznie ciekawsze rozwiązanie.

Działania świata i środowiska



Trzeci element modelu to działania świata lub środowiska. Dla śledztwa jako konwencji wskazałbym przede wszystkim dwa kluczowe motywy: upływ czasu oraz niedostępność jakiegoś miejsca lub zasobu. Te elementy są po prostu naturalną konsekwencją tego, że świat nie stoi w miejscu i reaguje na wydarzenia.

Te dwie rzeczy wynikają z mojego podstawowego założenia dotyczącego śledztw: zagadka powinna zostać rozwiązana. Niekoniecznie przez graczy. Głównym pytaniem stawianym w tej konwencji jest to, czy zdołacie to zrobić przed określonym czasem i ile będziecie w stanie za to zapłacić.

Pierwszym z takich narzędzi jest odebranie dostępu do określonego miejsca lub zasobu. To jeden z najbardziej klasycznych motywów śledczych, choć często nie zwracamy na niego uwagi. Rodzina ofiary może przestać ufać śledczym i zamknąć przed nimi drzwi domu. Stara stodoła, którą bohaterowie właśnie opuścili, może zawalić się pod własnym ciężarem, grzebiąc część sekretów pod stertą desek. Policjant prowadzący sprawę może zostać zawieszony, tracąc dostęp do akt, policyjnych baz danych i służbowych kontaktów. W każdym z tych przypadków historia nadal idzie naprzód, ale zmieniają się dostępne ścieżki działania. Gracze muszą szukać nowych rozwiązań, zamiast po prostu wracać do tych samych tropów.



Moim ulubionym narzędziem pozostaje jednak upływ czasu. Jeśli nie chcemy ryzykować, że śledztwo rozpadnie się przez brak informacji, to właśnie czas powinien być główną walutą i główną stawką rozgrywki. Pytanie nie brzmi wtedy: „czy odkryjecie prawdę?", ale raczej: „czy odkryjecie ją wystarczająco szybko?". Czy uda się schwytać sprawcę, zanim ucieknie za granicę? Czy bohaterowie zatrzymają zamachowca przed godziną detonacji bomby? Czy rozpracują seryjnego mordercę, zanim pojawi się kolejna ofiara?

To podejście ma tę ogromną zaletę, że nie wymaga odbierania graczom informacji. Mogą zdobywać kolejne wskazówki i stopniowo zbliżać się do rozwiązania, ale każdy poświęcony na to dzień, każda źle obrana ścieżka i każda pomyłka mają swoją cenę. Świat porusza się naprzód niezależnie od bohaterów. Co ciekawe, nie jest to cecha uniwersalna. W innych konwencjach, na przykład w heroic fantasy, presja czasu często odgrywa znacznie mniejszą rolę.

Zabarwienie i psujki

W przypadku śledztwa jako zabarwienie wskazałbym przede wszystkim dbałość o szczegóły, przekonanie, że każdy coś ukrywa, oraz obecność elementów, które na pierwszy rzut oka do siebie nie pasują. Niezależnie od settingu, sposób opisywania świata w danej konwencji będzie podobny. Na sesji śledczej mistrz gry zwraca uwagę na detale. Opisuje drobiazgi w ubiorze podejrzanego, niepokojące gesty świadka, nietypowy zapach w pomieszczeniu czy dziwnie ustawiony przedmiot na biurku, dlatego że sama konwencja uczy graczy patrzenia na świat przez lupę.



Co ważne, zabarwienie jest w dużej mierze niezależne od miejsca akcji. Te same techniki sprawdzą się zarówno na mokradłach Ubersreiku, w klaustrofobicznych korytarzach statku kosmicznego rodem z „Aliena", jak i na ulicach współczesnego Los Angeles. Zmieniają się dekoracje, ale nie sposób patrzenia na świat.

Na koniec zostają psujki, czyli rzeczy, które osłabiają lub wręcz rozbijają konwencję. W przypadku śledztw lista jest dość oczywista: losowe walki, mistrz gry ukrywający niezbędne wskazówki, porażka pojedynczego rzutu blokująca dalszą grę, brak rozwiązania tajemnicy czy brak konsekwencji porażek i opóźnień.

Weźmy pod lupę przykład losowych walk. Nie chodzi o to, że śledztwa nie powinny zawierać scen akcji. Wręcz przeciwnie. Problem pojawia się wtedy, gdy walka istnieje wyłącznie dlatego, że dawno żadnej nie było. W dobrze prowadzonym śledztwie starcie powinno wynikać z konwencji. Ktoś próbuje uciszyć bohaterów. Ktoś chce ich zastraszyć. Ktoś chroni ważny sekret. Ewentualnie sama walka jest źródłem nowych informacji i wskazówek. Wtedy stanowi naturalną część historii.

Ale po co to, Bob?

W tym momencie można zadać całkiem zasadne pytanie: po co w ogóle tworzyć kolejny model opisywania konwencji? Przecież mamy już całkiem dobre narzędzia. Mamy klasyczne podejście oparte na zbiorze motywów, mamy też inne modele, o których wspominałem wcześniej w tej serii. Czy naprawdę potrzebujemy następnego?

Moim zdaniem tak, ale tylko dlatego, że ten model próbuje rozwiązać nieco inny problem. Jego głównym zadaniem jest pomaganie ludziom podczas grania. Taki, który można wyciągnąć w trakcie rozgrywki i zadać sobie pytanie: „co powinno wydarzyć się teraz, żeby nadal wspierać konwencję?". Nieprzypadkowo widać tutaj inspirację grami z rodziny PbtA. W gruncie rzeczy trzy pierwsze kategorie tworzą coś bardzo podobnego do zestawu ruchów dostępnych dla mistrza gry i graczy. Działania postaci podpowiadają, co powinni robić bohaterowie. Działania innych osób wskazują, jakie reakcje mogą generować NPC-e. Działania środowiska odpowiadają za presję i rozwój sytuacji.



Zabarwienie przypomina, jak opisywać sceny, a psujki pokazują, czego lepiej unikać.



To prowadzi do największej zalety modelu. Kiedy zabraknie Ci pomysłu na kolejną scenę, nie musisz wymyślać wszystkiego od zera. Wystarczy spojrzeć na pierwsze trzy kategorie. Co robią bohaterowie w tej konwencji? Co robią inne osoby? Jak może zareagować świat? Najczęściej już po kilku sekundach pojawia się kilka sensownych pomysłów. Podobnie jest z opisami. Jeśli nie wiesz, na czym skupić narrację, wystarczy zerknąć na zabarwienie. Jakie elementy świata powinny zostać uwypuklone? Jakie szczegóły są istotne? W którą stronę powinien iść klimat sceny?

Oczywiście nie zamierzam twierdzić, że jest to model idealny. Pewnie dałoby się wskazać konwencje, dla których działa gorzej, albo sytuacje, w których inne podejścia będą wygodniejsze. Ale modele dzielą się na te użyteczne i te złe. A ten pod względem użyteczności sprawdził mi się już wielokrotnie, szczególnie podczas analizowania mniej oczywistych konwencji. Sam proces rozbijania gatunku na działania postaci, działania świata, zabarwienie i psujki często prowadzi do interesujących wniosków.

Jest jeszcze jeden ciekawy efekt uboczny. Choć to temat na osobny artykuł, model bardzo łatwo przekłada się na mechaniki ruchów z gier PbtA. Dzięki temu stosunkowo niewielkim wysiłkiem da się stworzyć prosty, autorski system mocno osadzony w konkretnej konwencji. Fajne, nie?

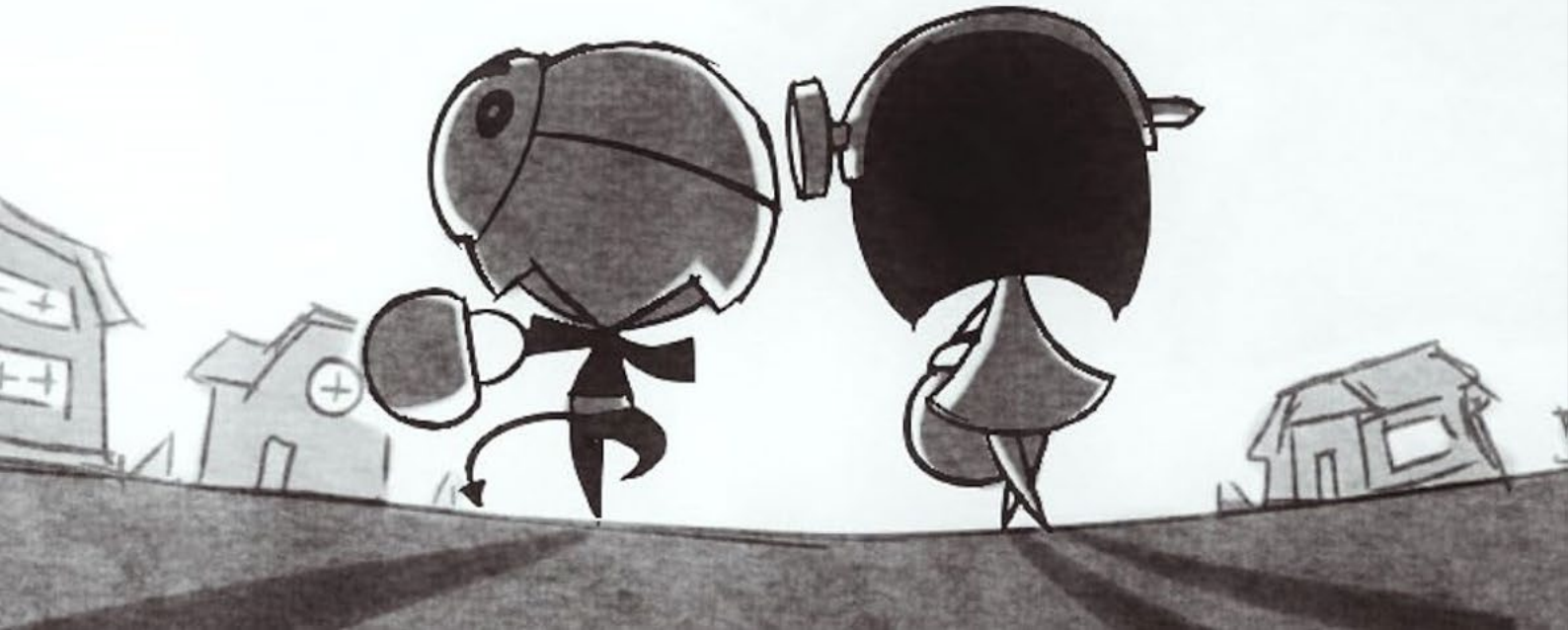
I chyba właśnie dlatego lubię ten model najbardziej. Nie dlatego, że sam go zrobiłem, choć może trochę. Lubię go dlatego, że po jego użyciu łatwiej jest faktycznie zagrać w daną konwencję. Mam nadzieję, że i Wam również się przyda, i do zobaczenia w kolejnym odcinku konwencyjnych felietonów.


HALLO


WEEN

Missing Halloween

Down memory lane



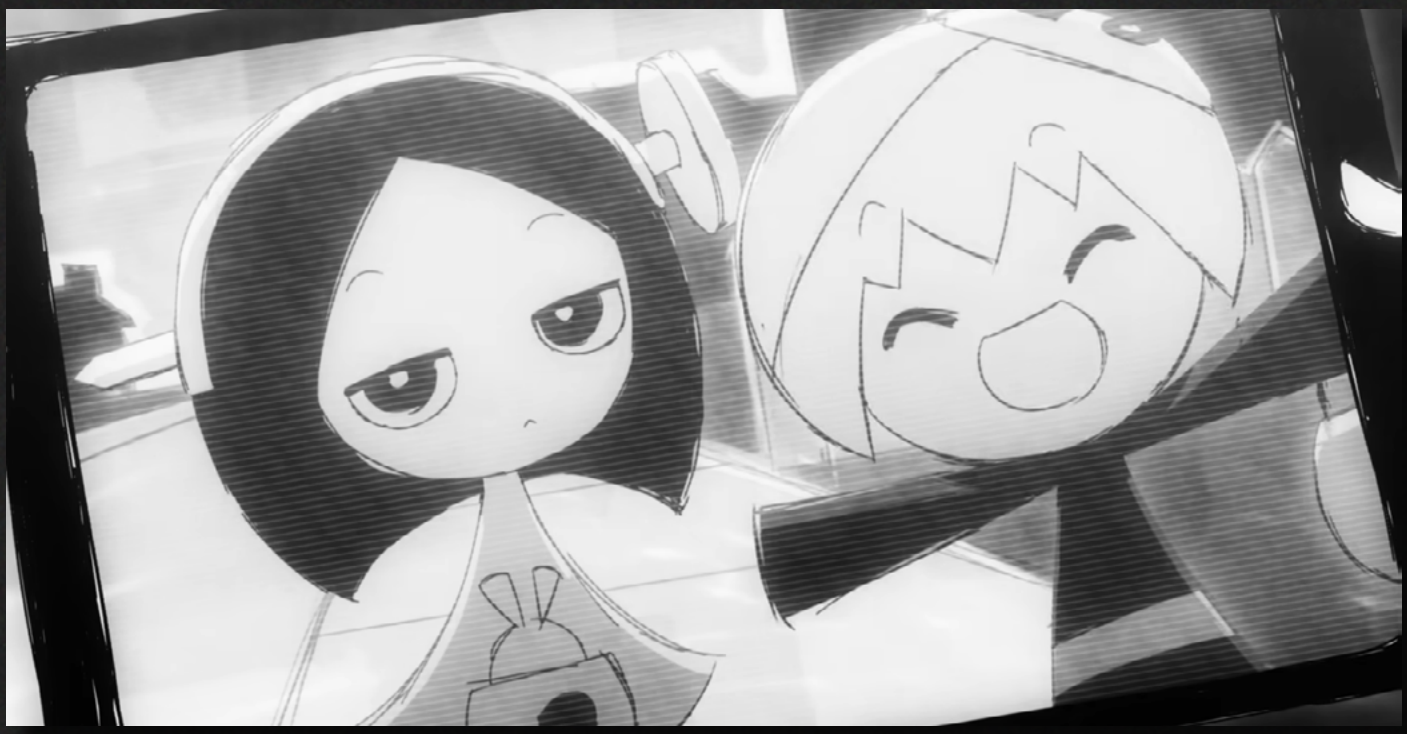
Czy też uznajecie Halloween za niezwykle nostalgiczne święto? Przebieranki, klasyczne horrory, muzyka sprzed lat, którą wyciąga się tylko raz w roku na halloweenową imprezę… Klimat, którego nie da się podrobić. Wykorzystam tę okazję, by zabrać Was w sentymentalną podróż do 2015 roku. Poznamy w niej pewnego chłopca i jego przyjaciółkę, którzy wybrali się na poszukiwanie halloweenowych słodyczy.

~Jelonek

Kiedy influencerzy dopiero raczkowali, a AI dla zwykłego Kowalskiego wydawało się równie odległe, co kompleks mieszkaniowy na księżycu, wielu artystów tworzyło animacje, na które dzisiaj spoglądamy z ogromną nostalgią. „Welcome to Hell", „Being Pretty", „Butter Lover", fandomowe produkcje, takie jak „Snowdrop" z uniwersum „My Little Pony" czy liczne animacje inspirowane „Five Nights at Freddy's", „Undertale", „Warrior Cats" i innymi fandomami, spotykały się z przytłaczająco pozytywnym odbiorem. Mimo, że dzisiaj jednoosobowe projekty również powstają, lata 2010-2017 są przez wielu uznawane za animacyjną złotą erę YouTube'a. A z racji tematyki tego numeru, pochylimy się konkretnie nad „Missing Halloween" – cofniemy się więc o 11 lat, aby oddać ukłon jednej z najbardziej ikonicznych produkcji tego okresu.

Mike Inel, twórca „Missing Halloween", którego na YouTube subskrybuje dwa i pół miliona osób, pochodzi z Filipin. Jest samoukiem, zajmuje się animacjami, pracuje przy grach, ma także odrobinę kontrowersyjną karierę związaną z twórczością nsfw… Ale pamiętajmy, artysta też musi mieć, co do gara włożyć! To wyjątkowo prywatna osoba, więc trudno jest się dokopać do jakichkolwiek szczegółów z jego życia. Swojej twarzy nigdy nie opublikował, chociaż w internecie można znaleźć słabej jakości zdjęcia z fanami na konwentach. Pierwszą opublikowaną przez niego produkcją było już 17-letnie „Draw with me", emocjonalna animacja o parze rozdzielonej przez szkło. W międzyczasie pracował nad animacjami inspirowanymi „Gravity Falls" czy „The Amazing World of Gumball", a pięć lat po jego debiucie na platformie powstało dziesięciominutowe „Missing Halloween".

Mam nadzieję, że wszyscy Czytelnicy przynajmniej kojarzą to arcydzieło roku 2015. Jednak dla tych, których to ominęło, a z jakiegoś powodu nie chcą się z nim teraz zapoznać, streszczę to, co najważniejsze. Krótki opis pod filmem zdradza tylko tyle: „an animation about two kids trick-or-treating". I rzeczywiście, w animacji obserwujemy, jak chłopiec wraz ze swoją przyjaciółką chodzą po domach i zbierają cukierki. Dziewczynka jest jednak ignorowana i – chociaż dzielą się ze sobą zdobyczami – wyraźnie smutna. Chociaż wyjaśnienie było dość oczywiste, to i tak pamiętam moje zaskoczenie, kiedy rodzice chłopca oraz doktor ujawniają mu, że dziewczynka nie jest prawdziwa. Nie ma jej na zdjęciach. Nie dostała cukierków, bo nikt poza nim jej nie widział. Dziewczynka ucieka w stronę niebezpiecznego lasu, pełnego pułapek na niedźwiedzie, a chłopiec biegnie za nią – tylko po to, by znaleźć jej ciało. Cukierki z wróżbą, które wspólnie otwierają, mówią: „you found me!", „I found you!".



Warto zaznaczyć, że jest to animacja w większości niema i czarno-biała. Towarzyszy nam jedynie muzyka, a głosy pojawiające się pod koniec to tak zwany „simlish", czyli dźwięki, które nie tworzą żadnych konkretnych wyrazów. Dość prosta animacja jest także pokryta efektem szumu, stylizowana na starszą niż jest – wszystko to razem tworzy niepokojącą, ale spokojną atmosferę. Mimo upływu lat, pod tą produkcją wciąż pojawiają się nowe komentarze, a rok temu otrzymaliśmy nawet króciutki, półtoraminutowy sequel. Dziesięć lat później dziewczynka wciąż wygląda tak samo, ale nasz główny bohater dorósł. Mimo tego rok w rok wybiera się z nią na zbieranie cukierków. Teraz jest już szczęśliwa. Ma to prawdopodobnie związek z przeświadczeniem, że osoby, których ciała nigdy nie są znalezione, nie będą spokojne w zaświatach. Teraz jest już wolna. Z kolei chłopak spotyka dziewczynę w swoim wieku, której koszyczek z charakterystycznym wzorem dopełnia ten należący do zmarłej dziewczynki – najprawdopodobniej jej siostry.

„Missing Halloween" wyróżnia się niezwykle barwnymi postaciami pobocznymi, które wydają się być bardziej dopracowane, niż sami główni bohaterowie. Nie jest to przypadek – w trakcie produkcji Mike Inel zorganizował konkurs, w którym obserwatorzy mogli zgłaszać własne postacie mające pojawić się w animacji. Jest to z pewnością wspaniały ukłon w stronę osób śledzących jego twórczość. Nie potrafię sobie nawet wyobrazić, jak wielkim flexem byłoby dziś powiedzenie, że moje OC miało swoje cameo w tak ikonicznej produkcji. W pewnym momencie pojawia się także nawiązanie do pierwszego dzieła



Mike'a Inela, wspomnianego wcześniej „Draw with Me" – dziewczynka zza szklanej ściany widoczna jest w notesie policjantki jako jedno z zaginionych dzieci. Dzieła Mike'a Inela często charakteryzują się wieloma szczegółami, które można początkowo przeoczyć, więc warto obserwować uważnie.

Jak już ustaliliśmy, w Halloween jest multum miejsca na nostalgię. Wielu z Was spędzi ten czas oglądając swoje ulubione, klasyczne horrory (w moim przypadku będzie to „Krzyk"), przebierając się za wampiry i wilkołaki, a w tle poleci „Spooky Scary Skeletons" Andrew Golda. Mam nadzieję, że między wykrawaniem dyń i częstowaniem dzieci cukierkami znajdziecie też moment, żeby wrócić do „Missing Halloween". A jeśli któryś z Waszych najmłodszych gości będzie się upierał, żeby dać słodycze też jego niewidzialnej przyjaciółce… Może lepiej to zróbcie. Najwyżej sam sobie pozbiera z podłogi.





DOLLY

To ona bawi się Tobą...

Od czasu, gdy w 1974 roku do kin trafiła „Teksańska masakra piłą mechaniczną" Tobe Hoopera, nic w gatunku horrorów nie było takie samo. I nie ma co się dziwić, wszak tytuł ten utorował drogę slasherom, na stałe zapisując się w umysłach fanów krwawej jatki. Normalnym jest więc, że doczekał się wielu naśladowców.

~Hefajstos

Nie dziwi również trwający obecnie mały renesans niecyfrowej taktyki produkowania filmów. Jednym ze świeższych (datowo, nie jakościowo) przedstawicieli tego trendu jest „Lalka" („Dolly") w reżyserii Roda Blackhursta – horror nakręcony analogowo.

Zabawa w dom w środku lasu

Chase (Seann William Scott) zostawia córkę u cioci Sadie i wraz z ukochaną Macy (Fabianne Therese) wyrusza na wycieczkę do lasu. Tam też planuje się zaręczyć, licząc na romantyczny setting lasów. Dziwna kolekcja lalek na odludziu Wschodniego Tennessee skutecznie psuje nastrój, zaś odziana w porcelanową głowę lalki kobieta skutecznie psuje ciała. Chase zostaje wyłączony z gry, a Macy staje się nowym dzieckiem i zarazem zabawką psychopatki. Kobieta musi teraz wydostać się ze śmiertelnej pułapki, jaką jest rudera w środku lasu, by uratować życie i zjednoczyć się z ukochanym.

Cóż dużo mówić – jest źle. Poza niezłym pomysłem (czy wręcz zalążkiem) i faktem kręcenia na taśmie filmowej 16 mm nie ma tu nic, co by mogło przyciągnąć widzów na dłużej. Twórcom szybko kończą się pomysły i wyraźnie liczą, że cały ten bajzel utrzyma się sam. Niestety, poza małą ilością dość obrazowego gore i niemej antagonistki, niewiele jest tu rzeczy wynagradzających i tak dość krótki, bo trwający zaledwie osiemdziesiąt minut, seans.



Czas spać

Fani kina grozy, zwłaszcza slasherów, z pewnością seans mają za sobą. Jeśli nie, to cóż – są lepsze opcje (zarówno z klasycznych tytułów, jak i z ostatnich lat). Reszta może niech wybierze „Lalkę" polską, na bazie powieści Prusa. A z horrorów raczej coś znanego i lubianego – przynajmniej emocje utrzymają poziom. ***Ave!***

RESIDENT EVIL

USŁUGA KURIERSKA NA PIĘĆ GWIAZDEK



Zapewne każdy z nas miał kiedyś zły dzień. Taki naprawdę paskudny, gdzie złe wiadomości prześcigają się, by nam pogorszyć humor. Z parszywą pogodą, zepsutą kanapką i rozładowanym telefonem. Cóż, zawsze może być gorzej…

~Hefajstos

Podobnie rzecz wygląda z serią „Resident Evil", która od 2002 roku bezskutecznie próbuje osiągnąć sukces i pozyskać sobie nowych fanów. Laurkowa seria Andersona dla żony to ciekawe studium równi pochyłej, reboot sprzed pięciu lat pachniał parodią, zaś na serial Netfliksa i wszelkie animacje najlepiej – tak jak lubi to Umbrella – zrzucić bombę. Zapnijcie jednak pasy, bo nadchodzi świeża partia filmowego wirusa.

Od A do R(accoon City)

Bryan (Austin Abrams) pracuje jako kurier medyczny. Przytłoczony problemami, w środku zimy podejmuje się ostatniego zlecenia dnia – przewozu tajemniczego ładunku do szpitala w Raccoon City. Rutynowa robota szybko okazuje się być znacznie trudniejsza, gdy przypadkowo potrącona kobieta inicjuje śmiertelnie groźną reakcję domino. Pozostawiony na pastwę losu Bryan postanawia szukać pomocy w przydrożnej farmie. To jednak początek jego problemów.

Zach Cregger („Barbarzyńcy", „Zniknięcia") zna się dobrze na dwóch rzeczach: horrorze i ekranizowanej serii. Zamiast uciekać się do scen akcji i nadprzyrodzonych mocy bohaterów, stawia na klimat oraz miks grozy z czarna komedią. Dzięki temu seans jest doświadczeniem świeżym i przyjemnym, pozbawionym wad swoich poprzedniczek. Wszystko to podane z solidną porcją nienachalnego fanserwisu, obrazowo i z sercem.

It escaped!

Spora w tym zasługa obsady, zwłaszcza głównego (ale nie tytułowego, Netflix!) bohatera. Bryan jest typowym gościem, któremu przydarzają się coraz dziwniejsze i straszniejsze rzeczy. Często najpierw działa, a dopiero potem myśli, nie wyczarowuje jednak rozwiązań z kapelusza. Tym samym cała ta przygoda jest bardziej ludzka i pozwala nam wejść w jego buty (Jordany!).

Cóż więc mogę powiedzieć: lećcie do kina! Wszak mamy październik, a lepszej gatunkowej uczty w kinach nie dostaniecie. Uważajcie tylko na kaszlących ludzi i samotne pieski – nigdy nie wiadomo, do czego doprowadzi przypadkowe spotkanie. ***Ave!***





Horrory stoją franczyzami, wiadomo to nie od dziś. Prym tu wiodą zwłaszcza slashery, wymyślając wciąż nowe pomysły na to, jak chodzący szybciej niż biegną jego ofiary antagonista powraca do życia i rzezi. Nie od dziś też kino próbuje jakoś te motywy skomentować.

~Hefajstos

I tak jak z samymi seriami, tak i z tym bywa różnie. Wzloty i upadki to norma w tej branży, mało kiedy jednak zdarza się, by na ekranach objawił się film analizujący nie tylko gatunek, ale i samego siebie. Mniej roboty dla mnie?

Trzecia część ósmej odsłony

Kris (Hannah Einbinder) jest młodą reżyserką, filmowym maniakiem i zarazem fanką kultowej serii horrorów o wdzięcznej nazwie „Camp Miasma". Przygotowując nowoczesny remake, który ożywi franczyzę, udaje się na odludzie, by spotkać się z pierwszą final girl „Miasmy", Billy (Gillian Anderson). To spotkanie przyniesie jej życiu szereg zmian i pozwoli otworzyć się na nowe niezwykłe doznania – zwłaszcza, że jej idolka mieszka w miejscu narodzin serii.

Jak wspomniałem na początku, film ma tendencję do autoanalizy. Nie są to słowa rzucone na wiatr, bowiem odpowiedzialna za reżyserię Jane Schoenbrun wyraźnie próbuje wyjść poza sztywne ramy horrorów (oraz kina ogółem), bawiąc się koncepcją. Do pewnego stopnia jest to interesujące, szybko jednak wąż zaczyna pożerać własny ogon – obraz przestaje interesować się widzem, zaczyna transcendencję kompletnie porzucając jakąkolwiek linię fabularną. Ironicznie jednak jest to element historii, którą opowiada. Bo czemu i nie?



Odblaski oświecenia ekranozy

W całym tym szaleństwie ciężko jednoznacznie ocenić „Miłość, śmierć i dojrzewanie w Camp Miasma". Z jednej strony to jeden z najoryginalniejszych i najciekawszych obrazów ostatnich lat, bawiący się zarówno gatunkiem, jak i kinem oraz wszystkimi powiązanymi z nim naukami dookoła. Z drugiej jednak – jeżeli nie są to Wasze klimaty, nie siedzicie w kinoesejach (tych pisanych lub tych popularniejszych, w formie wideo) i nie spędzacie godzin na dysputach słuszności oraz przewinień klasyków, to szybko odbijecie się od tytułu. Sami jednak musicie stwierdzić, czy Wam taki mix odpowiada – zupełnie jak popcorn wymieszany z czekoladą. ***Ave!***



Gotyckie nie-adaptacje

Czyli słów kilka o cyklu Corman-Poe

Kto z nas nie zna twórczości Edgara Allana Poego? Jeśli Twoją odpowiedzią jest jednak szczere „nie", to najwyższy czas ją nadrobić – jaka w końcu lepsza na to pora, niż jesień u progu Halloween?

~Firefly

Ten (znany przede wszystkim z opowiadań) amerykański pisarz jest uważany za jednego z najważniejszych, jeśli nie najważniejszego, twórcę nurtu gotyckiego i wczesnego horroru w literaturze, a jego dzieła nieprzerwanie pobudzają wyobraźnie odbiorców na przestrzeni prawie dwóch wieków. Nic więc dziwnego, że na przestrzeni lat 1960-1964 jeden z jego rodaków zdecydował się wykorzystać tą mroczną twórczość jako inspirację do cyklu nie-do-końca adaptacji (ale o tym za chwilę) filmowych.



Roger Corman, Vincent Price, czyli horror i amerykańskie kino klasy B

„Film klasy B" to używane do dzisiaj pojęcie – pierwotnie określało ono niskobudżetowe produkcje, które nie miały ambicji filmu tzw. „artystycznego" – ich zadaniem było wypełnienie czasu w kinie podczas double feature (popularnego ówcześnie sposobu wyświetlania filmów w kinach amerykańskich, gdzie publiczność oglądała dwa filmy jeden po drugim).

U progu lat 60. Roger Corman zdobył już pewną renomę w Hollywood, jako reżyser znany z szokujących, niskobudżetowych ale jakościowych filmów, których potrafił wyprodukować bardzo wiele w krótkim czasie. Ta renoma sprawiła że zainteresowała się nim wytwórnia American International Pictures. Dzięki ich wsparciu reżyser mógł sobie pozwolić na nieco większą swobodę twórczą niż dotychczas, jak również miał dostęp do różnych eksperymentalnych technik, które z entuzjazmem wykorzystywał w każdej kolejnej części cyklu.

Szczęśliwa okazała się również decyzja, aby główną rolę w planowanym filmie powierzyć Vincentowi Price'owi, którego kariera już wtedy zaczynała być szeroko kojarzona z horrorem, a jego arystokratyczne i przesadzone manieryzmy czyniły z niego idealnego kandydata do roli Ushera i licznych późniejszych protagonistów cyklu.

Mówiąc o ośmiu filmach wychodzących między rokiem 1960 a 1964, zwykle określa się je wspólną nazwą cyklu Corman-Poe, ponieważ tak naprawdę osoby reżysera i pisarza są jedynymi rzeczami, które łączą te produkcje (a nawet to jest lekko naciągane, ale o tym później).

1. Zagłada domu Usherów (House of Usher) – 1960

Kiedy powstawał ten film, nikt jeszcze nie myślał o tym, że stanie się on początkiem cyklu. Oryginalnie wytwórnia AIP zainteresowana była typowym dla tych czasów zestawem dwóch czarno-białych filmów kręconych przez 10 dni każdy. Corman przedstawił jednak swój własny koncept adaptacji „Upadku domu Usherów" realizowanej w pełnym kolorze przez 15 dni.

Jednym z powodów, dla których zdecydował się na adaptację opowiadania Poego było to, że tekst już wtedy znajdował się w domenie publicznej i dzięki temu prawa do niego nie kosztowały AIP ani centa, co było dla wytwórni przekonującym argumentem. Dyrektorzy nie byli pewni, jak wypadnie on na tle typowych horrorów o potworach, przeznaczonych dla nastolatków i młodych dorosłych, jednak na pytanie: „gdzie jest potwór?", Corman miał odpowiedzieć: „to dom jest Potworem" – już to wskazywało nowy kierunek, na który zdecydował się reżyser. Jego najnowsze dzieło okazało się psychologiczną opowieścią o rodzinnych dramatach, szaleństwie i zagładzie, okraszoną fantastycznymi, gotyckimi obrazami.



Fabuła filmu jest chyba najbliższa adaptacji w całym cyklu – historia opowiada o gościu przyjeżdżającym do tajemniczego domu, aby odwiedzić swojego chorego przyjaciela Rodericka Ushera (w tej roli Vincent Price) i jego siostrę. Zagrany przez Price'a tytułowy bohater utwierdził miejsce aktora w panteonie ikon horroru dzięki charakterystycznym manieryzmom i mistrzowskiemu odegraniu psychologicznie skomplikowanej postaci.

Wyjątkowy sukces „Upadku" sprawił, że wytwórnia bardzo szybko ponownie zwróciła się do Cormana z prośbą o stworzenie podobnego obrazu.

2. Studnia i wahadło (The Pit and The Pendulum) – 1961

Cormana, który od dzieciństwa był wielkim fanem twórczości Poego, nie trzeba było długo przekonywać i już niebawem w kinach pojawił się drugi obraz z cyklu. Tym razem jednak można zauważyć znaczne odejście od wcześniejszej, przynajmniej względnej, wierności z materiałem źródłowym.



Oprócz tytułowych narzędzi grozy i flashbacków do inkwizytorskiej przeszłości przodka głównego bohatera, film nie ma nic wspólnego z opowiadaniem Poego. Mimo zupełnie nowej, wymyślonej na potrzeby produkcji fabuły, film zachowuje niesamowity, gotycki nastrój, który zapewnił sukces „Upadkowi". Również, nawet bardziej niż swój poprzednik, eksploruje on charakterystyczne dla Poego tematy przedwczesnego pogrzebu, śmierci ukochanej kobiety oraz duchowego cierpienia prowadzącego do szaleństwa.

Wszystkie te składniki tworzą razem film, który ostatecznie okazał się najbardziej dochodowym z całego cyklu, jak również zacementował jego kontynuację.

3. Opowieści niesamowite (Tales of Terror) – 1962

Jedyna w cyklu antologia. W tej produkcji Corman, który nie lubił zamykać się w powtarzalnych schematach, zdecydował się na eksperymentowanie z formą i stworzył trzy krótkie winietki inspirowane najpopularniejszymi dziełami Poego. Co ciekawe, tutaj też zaczął on kombinować elementy z kilku różnych dzieł – na przykład „Czarny kot" jest kombinacją opowiadania o tym samym tytule oraz, nie mniej znanego, opowiadania „Serce oskarżycielem".



Również sam klimat z czystego i wyniosłego gotyckiego klimatu wprowadza bardziej cyniczne podejście do gatunku, a w niektórych miejscach pojawiają się nawet momenty humorystyczne (jak chociażby zawody degustatorskie w segmencie „Antałek Amontillado"). Chyba jedynie „Przypadek pana Valdemara" nastrojowo trzyma się poprzednich części cyklu, choć dodaje element szoku i gore, wprowadzony za pomocą eksperymentalnych efektów specjalnych – jak na tamte czasy, trzeba przyznać, bardzo dobrych.

Na ekranie w towarzystwie Price'a pojawili się również Peter Lorre i Basil Rathbone – aktorzy o swojej własnej renomie w świecie horroru.

4. Przedwczesny pogrzeb (Premature Burial) – 1962

Motyw przedwczesnego pogrzebu często powtarza się w filmach cyklu, ponieważ jest to równie częsty motyw w twórczości Poego. Jest to jedyny film w cyklu, w którym nie gra Vincent Price, choć rola protagonisty jest niewątpliwie napisana dla niego, co widać wyraźnie obserwując występ Raya Millarda, który się w nią wcielił.

Uznawany przez krytyków za najsłabszy w cyklu zawdzięcza tę ocene pewnemu zmęczeniu tematem – tak jak w poprzednich częściach, tutaj również pojawia się motyw przedwczesnego pochówku, jednak pokazany w sposób zbyt dosłowny staje się mniej szokujący.

5. Kruk (The Raven) – 1963

Eksperymenty Cormana objęły również zabawę z gatunkiem – „Kruk" jest bowiem czarną komedią, w której wystąpiły aż trzy pokolenia mistrzów horroru, od Borisa Karloffa, przez (ponownie współpracujących na ekranie) Lorre'a i Price's, po młodziutkiego Jacka Nicolsona.

Tytuł, wzięty z najsłynniejszego wiersza Poego, jest tutaj jedyną rzeczą zaczerpniętą z jego twórczości. Film opowiada o czarnoksiężniku zamienionym w kruka, który, chcąc zdjąć zaklęcie, decyduje się odwiedzić swojego przyjaciela. To komiczna przygoda wypełniona obsadą barwnych i dziwacznych postaci. Choć wizualnie wciąż opiera się na gotyckich dekoracjach i kostiumach, jego nastrój jest o wiele lżejszy, a aktorzy pokazują publiczności pełną rangę swojego talentu.



6. Nawiedzony pałac (The Haunted Palace) – 1963

Zagorzali fani twórczości Poego zapewne rozpoznają ten tytuł, ale oprócz niego produkcja nie ma zbyt wiele wspólnego z wierszem, z którego pochodzi – fabuła oparta jest nie na żadnym dziele Poego, ale na opowiadaniu H. P. Lovecrafta zatytułowanego „Przypadek Charlesa Dextera Warda".

Stało się tak ze względu na wspomniane wcześniej zamiłowanie Cormana do eksperymentów. Tytuł został więc dodany, aby (przynajmniej zewnętrznie) zachować ciągłość cyklu, ale fabuła skręca bardziej w stronę „dziwnej fikcji" typowej dla Lovecrafta, niż typowego gotyckiego horroru. Co oczywiście nie przeszkadza twórcom we wprowadzeniu pewnych sprawdzonych motywów, jak pełne grozy stare domostwo, które staje się katalizatorem tragedii.

Powtarza się również zabieg wykorzystany wcześniej w „Studni i wahadle" gdzie Price odgrywa podwójną rolę – protagonisty, z którym publiczność miała sympatyzować i jego złowieszczego przodka.

7. Maska czerwonego moru (The Masque of the Red Death) – 1964

Była przez Cormana uważana za najbardziej ambitny film z całego cyklu. Pierwotnie miał być zrealizowany zaraz po sukcesie „Upadku" jednak reżyser martwił się, że jego produkcja byłaby porównywany z klasykiem Bergmana „Siódma pieczęć" ze względu na jej przedstawienie Śmierci (które, nawiasem mówiąc, również czerpało inspirację z Poego).



Ostatecznie film powstał dopiero cztery lata później, ale dzięki temu był on niezwykle dopracowany, a renoma reżysera pozwoliła na wykorzystanie znacznie większego budżetu, co widać chociażby w monumentalnych planach filmowych. Fabularnie scenariusz jest kombinacją tytułowego utworu oraz opowiadania „Hop-Frog"

8. Grobowiec Ligei (Tomb of Ligeia) – 1964

Podobnie jak poprzednik, film ten nagrany był w Anglii, jednak tutaj – oprócz zachwycających bogactwem gotyckich planów – kręcony był również w plenerze, co było swego rodzaju nowością w tamtych czasach.



Fabularnie „Grobowiec Ligei" nawiązuje do motywów, które zapewniły sukces pierwszym materiałom z cyklu – luźno inspirowany opowiadaniem „Ligeja" opowiada o arystokracie, który opłakuje swoją zmarłą żonę. Jest to ostatni z filmów zaliczanych do cyklu i choć nie przyniósł twórcom tak wielkiego sukcesu, jak poprzednie, był przez reżysera uważany za jeden z lepszych.

„Cykl Poego" Rogera Cormana z samego materiału źródłowego czerpał sporadycznie i z dużą dozą twórczej wolności, ale mimo niskobudżetowego charakteru produkcji, różnych ograniczeń na planie, filmy te nie bez powodu posiadają kultowy status wśród miłośników starego kina (nie tylko klasy B). Są nastrojowe, dobrze zagrane, wykorzystują bliskie Poemu motywy śmierci i szaleństwa, dzięki czemu bardzo dobrze oddają tajemniczą, gotycką atmosferę dzieł amerykańskiego pisarza.

MUSICAL

CZAROWNICE

Co zdarzyło się w Salem?



W 1692 roku w niewielkim Salem rozpoczęły się słynne procesy osób oskarżonych o czary, a ponad trzy stulecia później sprawa trafiła na deski Teatru Variete w Krakowie. Czarownice w reżyserii Jakuba Szydłowskiego to spektakl inspirowany tamtymi wydarzeniami, przyglądający się społeczności, w której podejrzenia szybko zastępują dowody. Co istotne, jest to pierwszy autorski musical w historii teatru, dlatego udaliśmy się do Salem z inspekcją, by sprawdzić czy wszystko, co dzieje się w tym miasteczku, pozostaje w granicach prawa oraz rozsądku.

~czarująca Mimik i urzeczony Samael

Fabuła pod lupą

Od razu stwierdzam, że tutejszy porządek i świątobliwość mieszkańców jest jedynie starannie pobieloną fasadą. Życie miasteczka skupia się wokół purytańskiej kongregacji, której członkowie sprawiają wrażenie ludzi bogobojnych, zdyscyplinowanych i niewzruszenie pewnych własnych zasad. Wystarczy jednak zajrzeć za drzwi ich domów. Posłuchać rozmów prowadzonych półgłosem w nocy. Przyjrzeć się spojrzeniom wymienianym podczas nabożeństw. To miasteczko pełne jest uraz, wzajemnej nieufności i sprzecznych celów.

Twórcy rozpoczynają spektakl z rozmachem, przedstawiając ponad osiem odrębnych wątków związanych z najważniejszymi mieszkańcami Salem. Jest to zabieg wymagający od widza uwagi, ale pozwalający szybko zrozumieć zależności rządzące lokalną społecznością. Należałoby odnotować między innymi planowaną ucieczkę dwóch dziewczyn, sprowadzenie przez pastora nowej niewolnicy czy konflikt między rodzinami Proctorów i Putnamów. Każda z tych historii mogłaby początkowo uchodzić za prywatną sprawę zainteresowanych. Po dokładniejszych oględzinach staje się jednak jasne, że w tak małym miasteczku nic nie pozostaje prywatne, a najmniejsza iskra może zostać uznana za dowód winy albo początek pożaru. I cóż, tak właśnie się dzieje.

Muzyka przed sądem

Należy zaznaczyć, że na polskie sceny w ostatnich latach przybywa coraz więcej popularnych musicali zagranicznych, zwykle poprzedzonych renomą zdobytą już w innych krajach. Tym bardziej cieszy fakt, że rodzimi twórcy nie ograniczają się do sprowadzania gotowych widowisk, lecz podejmują próby stworzenia własnego repertuaru. „Czarownice" są właśnie takim przedsięwzięciem: ambitnym, oryginalnym i zasługującym na uwagę, choć w zakresie warstwy muzycznej kontrola wykazała kilka uchybień wymagających dalszej pracy.

Najpoważniejsze zastrzeżenie dotyczy początkowych piosenek, z których próbowano wycisnąć zdecydowanie zbyt wiele. Teksty są wypełnione treścią niemal do ostatniej nuty, jak gdyby autorzy obawiali się pozostawić choćby chwilę na oddech albo niedopowiedzenie. Utwory służą przede wszystkim przekazywaniu kolejnych informacji, których jest po prostu zbyt wiele. Brakuje im też wyrazistego charakteru oraz chwytliwości. Spełniają swoją funkcję w ramach przedstawienia, ale trudno wyobrazić sobie, by widz po opuszczeniu teatru zapragnął słuchać ich niezależnie od spektaklu.

Na korzyść oskarżonych przemawia jednak to, że im dalej rozwija się akcja, tym lepsze stają się również piosenki. Muzyka stopniowo nabiera emocji, jakby twórcy z każdą kolejną sceną coraz bardziej ufali melodii. Osobne i bezwarunkowe uniewinnienie należy się utworom chóralnym. Są znakomite od początku do końca: przejmujące i doskonale dopasowane do atmosfery.



Przesłuchania mieszkańców

Po zakończeniu kontroli warstwy muzycznej należy przejść do pozostałych elementów przedstawienia, a tutaj wyrok staje się zdecydowanie bardziej przychylny. Gra aktorska jest przekonująca i angażująca, dzięki czemu kolejne sceny ogląda się z dużą przyjemnością. Szczególnie dobrze zarysowano cele oraz ambicje bohaterów. Każdy mieszkaniec Salem zdaje się czegoś pragnąć, czegoś się obawiać albo coś ukrywać. W pewnym momencie widz zaczyna więc zadawać sobie pytanie, czy w tym miasteczku mieszka choć jedna osoba, którą bez dłuższego dochodzenia można uznać za naprawdę dobrą.

Początkowo scenariusz może sprawiać wrażenie przeładowanego. Liczba postaci, konfliktów i równolegle rozwijanych historii grozi organizacyjnym chaosem, lecz sytuacja zostaje szybko opanowana. Spektakl sprawnie kieruje widza na właściwe tory, a kolejne wątki zaczynają układać się w czytelną i rozbudowaną całość. Scenariusz odwołuje się przy tym do różnych teorii dotyczących tego, co mogło naprawdę wydarzyć się w Salem, lecz nie zamienia przedstawienia w historyczny wykład. Zamiast tego wykorzystuje te przypuszczenia do budowania motywacji postaci oraz napięcia między mieszkańcami.

Na szczególne uznanie zasługuje również sposób przekazywania informacji. Twórcy nie objaśniają widzowi każdego podejrzenia i każdej zależności, lecz pozostawiają wiele wskazówek w gestach, spojrzeniach i grze ruchem. Są one podane nie wprost, ale na tyle jasno, że można samodzielnie dojść do właściwych wniosków.

Oględziny sceny zbrodni

Po przeprowadzeniu oględzin sceny należy stwierdzić, że przestrzeń została wykorzystana pomysłowo i skutecznie. Szczególną uwagę zwraca znajdujące się w rogu sceny drzewo, wyznaczające metaforyczny teren poza granicami miasteczka. Choć miejsce to wydaje się niepozorne, właśnie tam dochodzi do wielu zdarzeń, które warto obserwować. Dobrze sprawdzają się także projekcje, przedstawiające między innymi wnętrze młyna. Kostiumy pasują do bohaterów, choć same w sobie nie robią szczególnego wrażenia. Dopiero ich zmiana pod koniec spektaklu przynosi wyraźny efekt, podkreślając przemianę postaci i sytuacji w Salem.

Choreografia stanowi jeden z najmocniejszych punktów przedstawienia. Scena rozgrywająca się tuż przed przerwą pozostaje w pamięci jeszcze długo po opuszczeniu teatru, ponieważ ruch aktorów doskonale oddaje charakter ukazanego wydarzenia. Nie jest jedynie dodatkiem do muzyki, lecz opowiada historię i pozwala odczuć narastające napięcie. Cała scena działa wówczas jak jeden organizm, nad którym pozornie nikt już nie sprawuje kontroli.

Na pochwałę zasługuje także sposób, w jaki ruch aktorów współgra z przestrzenią oraz światłem. Ustawienie bohaterów często zdradza relacje, konflikty i zmieniający się układ sił. Światło pomaga wydzielać kolejne miejsca akcji i kieruje uwagę widza dokładnie tam, gdzie powinno. W tej części inspekcji wszystko znajduje się więc na właściwym miejscu, a choreografia może zostać uznana za jedną z najwyraźniejszych zalet spektaklu.

Opinia sędziego

Po zakończeniu dochodzenia mogę stwierdzić, że choć początek spektaklu bywa konfundujący, z czasem wszystkie elementy trafiają na właściwe miejsce. Gdy widz rozezna się już w licznych postaciach i konfliktach, przedstawienie wyraźnie nabiera tempa. Od tego momentu Salem coraz skuteczniej wciąga w swoje spory, tajemnice i zbiorowe szaleństwo.

W raporcie końcowym muszę ponownie wyróżnić piosenki chóralne wykonywane w kongregacji. Są potężne i przejmujące, a ich brzmienie należy do największych atutów całej produkcji. Równie wysoko oceniam scenę rytuału tuż przed przerwą. To fragment zbudowany z taką siłą, że pozostaje żywy w pamięci jeszcze długo po opuszczeniu widowni.

Ostateczny werdykt jest zatem przychylny, choć nie bezwarunkowy. „Czarownice" to bardzo dobry spektakl, ale niekoniecznie wybitny musical. Jako opowieść sceniczna działa znakomicie dzięki aktorstwu, choreografii i umiejętnie budowanemu napięciu. Jako musical nie zawsze dorównuje własnym ambicjom, szczególnie w pierwszej części. Mimo tych zastrzeżeń opuszczam Salem zadowolony, a niektóre obrazy oraz dźwięki zabiorę ze sobą na długo.

Przemowa końcowa

Mimo kilku zastrzeżeń „Czarownice" są spektaklem, na który naprawdę warto się wybrać. Historia z czasem mocno wciąga, a piosenki chóralne i scena rytuału sprawiają, że sam zastanawiam się, czy nie zobaczyć przedstawienia po raz drugi. Dodatkową zachętą są czwartkowe promocje, dzięki którym ponowna wizyta w Salem może być łatwiejsza do usprawiedliwienia przed domowym urzędem do spraw finansów.



LAILYREN

ILUSTRACJA

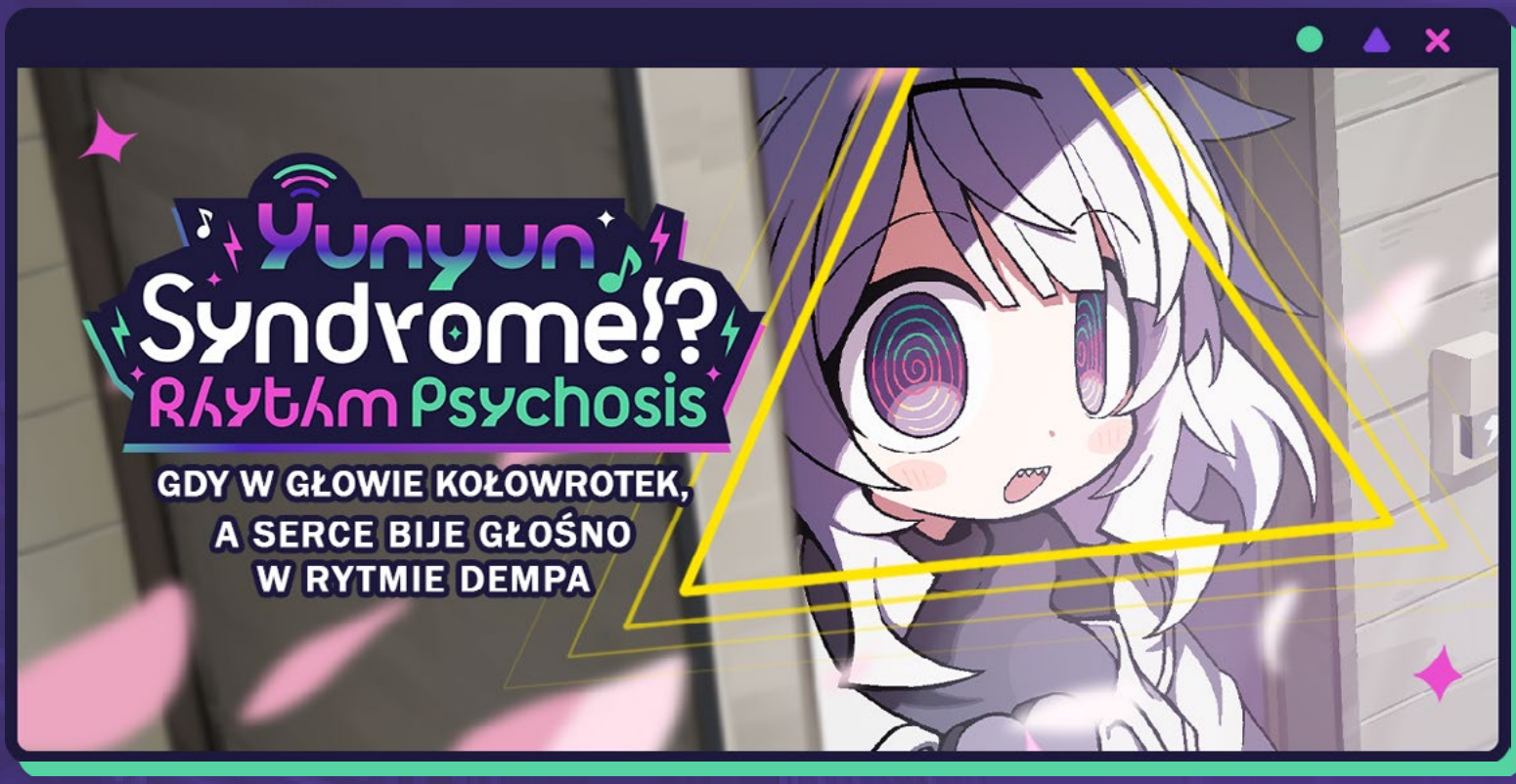
DESIGN POSTACI

PROJEKTY MERCHU

DESKTOP PUBLISHING



HTTPS://LAILYREN.ART



Kiedy znajomi pokazali mi trailer tej nieco przesłodzonej, niepokojąco wyglądającej gry, nie miałam pojęcia, czego się spodziewać. Jej opis na Steamie też niewiele pomógł, a mam wrażenie, że mógł odstraszyć sporo osób, zwłaszcza tych niezaznajomionych z kulturą otaku... ale jednocześnie poczułam się na tyle zaintrygowana, że postanowiłam sprawdzić ten przedziwnie brzmiący tytuł i postaram się podzielić moimi przemyśleniami na ten temat, yun!

~Lailyren

Zacznę tę recenzję od przytoczenia definicji terminu „denpa", która jest bardzo istotna dla omawianej przeze mnie gry. Denpa (電波), także denpa-kei (電波系) lub denpa-san (電波さん), to japońskie określenie dla jednostek w społeczeństwie, które są odłączone lub oddzielone od otaczających ich ludzi. Mogą żywić dzikie fantazje lub inne silne przekonania, a ich mowa lub działania mogą wydawać się dziwne lub niespójne dla obserwatorów z zewnątrz. Określenie to zaadaptował również gatunek muzyki, który celowo używa fałszowanego wokalu, pozbawionego sensu tekstu i przerysowanej melodii, by podkreślić dziwaczność i oderwanie od panujących norm, które łączono z kulturą otaku. Więcej na ten temat możecie przeczytać na stronie: https://denpa.omaera.org/culture.html



Historia pewnej dziewczyny

Fabuła „Yunyun Syndrome!? Rhythm Psychosis", wydanego przez japońskie Alliance Arts we współpracy z WHO YOU, jest w teorii bardzo prosta. Skupia się na życiu młodej dziewczyny, przedstawionej jako Q-chan, dłuższy czas po tym, jak stała się hikikomori. Termin ten odnosi się do osób, które świadomie uciekają od społeczeństwa, często zamykając się w swoim pokoju, by ukryć się przed negatywnymi wydarzeniami lub skojarzeniami związanymi ze światem na zewnątrz. W przypadku Q-chan ukojenie daje jej wszystko, co w jakiś sposób powiązane jest z jej ulubioną postacią z gry, Yunyun. Po jednej z kłótni z matką, Q-chan nabiera umiejętności widzenia i komunikowania się z manifestacją Yunyun. Nowa towarzyszka postanawia uratować młodą dziewczynę poprzez zachęcanie jej do słownego przelewania swoich uczuć na temat swojej ulubionej postaci 2D, pisząc posty w internecie w trakcie słuchania muzyki dempa. Posty te wywołują w internecie wiele teorii spiskowych, które poznajemy w trakcie rozwoju wydarzeń gry.

W tym miejscu warto dodać ostrzeżenie: w grze poruszane są trudne tematy, takie jak przemoc psychiczna i fizyczna, rozpad rodziny, śmierć bliskich i wiele innych traum, które mogą być zbyt ciężkie dla osób, które obecnie zmagają się z trudniejszymi chwilami w swoim życiu. „Yunyun Syndrome!? Rhythm Psychosis" pozwala zagłębić się nieco w umysł osoby cierpiącej do tego stopnia, że wycofała się z życia uważanego przez większość społeczeństwa za normalne. Gra nie próbuje upiększać rozterek z tym związanych, ale jednocześnie pokazuje ostatni podryg próby uratowania siebie przed konsekwencjami zgotowanymi przez nieprzychylny los.

Rytmiczna psychoza

Sama mechanika gry, w kontrze do poruszanej w niej tematyki, jest bardzo prosta. Głównie skupia się na części rytmicznej, gdzie z każdą rozegraną piosenką, w zależności od ostatecznej oceny podejścia, gracz zbiera karty podbijające wartość trzech statystyk: yunyun, dokidoki i charyzmy. Każda z nich pozwala na wykorzystanie różnych pomniejszych trików, ułatwiających pozostałą część rozgrywki, jaką jest zbieranie teorii spiskowych, by odblokowywać różne zakończenia i lepiej poznawać podejście dwóch głównych bohaterek do świata.



Każda piosenka denpa ma 4 stopnie trudności i wraz ze spędzonym czasem w grze odblokowuje się więcej utworów. Dzięki temu jest w czym wybierać, nawet bez uwzględnienia zawartości DLC. Nie musicie być bardzo zaawansowani w tego typu gry, by być w stanie odblokowywać ważne dla fabuły wydarzenia, grając wyłącznie na najprostszym poziomie. Od drugiego zaczynają się już większe wyzwania, aczkolwiek wybory graficzne zastosowane w tym trybie gry ułatwiają rozeznanie się w spadających kafelkach, które przydzielone są do czterech poszczególnych klawiszy na klawiaturze. Środkowe mają inny kolor od zewnętrznych, przez co całość jest bardziej czytelna i łatwiej rozróżnić, który przycisk należy nacisnąć w ferworze utworu.



Część VN gry przedstawiona jest w formie pulpitu, na którym otwiera się okna, w zależności od tego, czym w danym momencie gracz chce się zająć. Sama Q-chan przedstawiona jest właśnie w takim okienku. Do dyspozycji są czat z mamusią, socjale, gdzie zapisywane są wszystkie odkryte teorie spiskowe, pamiętnik, w którym z czasem odkrywane są kolejne wydarzenia z życia protagonistki i eksploracja, umożliwiająca zwiedzanie jej pokoju i kuchni, m.in. w celu zdobycia nowych utworów do części rytmicznej lub energetyków również wpływających na ten tryb.

Poczujcie siłę dokidoki, yun!

Stylistyka gry jest chaotyczna, niepokojąca, pełna kolorów (z przewagą fioletu), ale jednocześnie odrobinę urocza, głównie przez przedstawienie postaci w formie chibi – z dużymi głowami i mniej szczegółowymi kończynami. Na ekranie bardzo dużo się dzieje, przez co część wizualiów i treści może umknąć graczowi, zwłaszcza gdy ten skupiony jest na klikaniu szybko spadających kafelków w rytm bardzo dynamicznej muzyki. Stąd warte przemyślenia jest granie w obecności dodatkowych obserwatorów, którym siłą rzeczy łatwiej będzie dostrzec więcej szczegółów oferowanych przez ten tytuł w trakcie rozgrywki. Bardzo kreatywne teorie spiskowe mogą zaś wywołać interesujące dyskusje w większym gronie i nieco pomóc przejść przez cięższe tematy omawiane w fabule.

Mi osobiście gra bardzo przypadła do gustu, mechanika jest przyjemna, a historia odkrywana w trakcie pozostawia wiele przemyśleń, zwłaszcza tych dotyczących własnej samooceny. Nie jest to lekki tytuł, a grafika może odrzucić osoby preferujące mniej kreskówkowe klimaty, ale moim zdaniem jest wart zapoznania. Zwłaszcza że jest w nim co odkrywać. Może horror nie jest tu na poziomie „Doki Doki Literature Club", ale część wydarzeń zdecydowanie łapie za serce. Jest tu też mnóstwo easter eggów, niektóre naprawdę zaskakujące lub wręcz nostalgiczne. Jedyne, co mi pozostaje, to polecić Wam, by posłuchać Yunyun, poczuć kołowrotek w głowie i odpłynąć w świat piosenek denpa, ***yun!*** Tylko nie traćcie przy tym głowy!

Puppergeist



KROJENIE CEBULI
DO RYTMU SZCZEKANIA

KIEDY czarodziejka Claire traci swojego ukochanego pieska, nie traci ona czasu i niczym Orfeusz rzuca się w otchłanie zaświatów. Psich zaświatów oczywiście. I tak, naturalnie, że bram strzeże Cerber. Czas porzucać mu patyk.

~Tanatos



Wszystkie psy idą do nieba

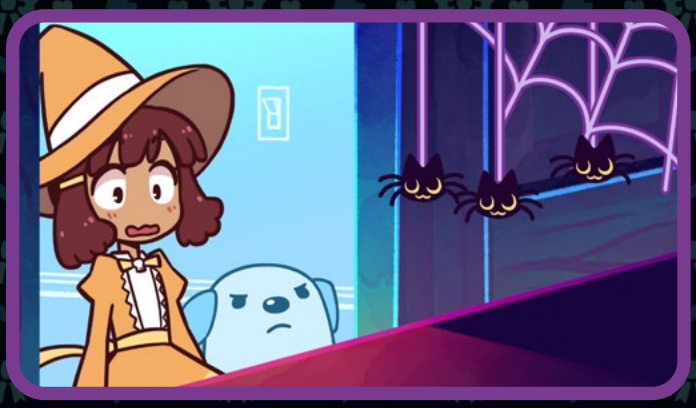
„Puppergeist" jest grą rytmiczną mocno inspirowaną serią gier rytmicznych „Rhythm Heaven"/"Rhythm Paradise", z tym, że jest dużo krótsza i posiada fabułę spajającą wszystkie rytmiczne minigierki ze sobą. Inspiracja jest widoczna jak na dłoni. Kilka minigierek jest prawie reskinami tych z RH/RP (np. „Hairy Vegetables" czy „Sneaky Spirits"). Ale nie to czyni „Puppergeist" unikatowym. Sprawia to bowiem stadko uroczych piesków, które będą siekać cebulkę podczas rozgrywki, albowiem jest to gierka niezwykle urocza i wzruszająca. A dlaczego? Cóż, jakby nie patrzeć, pieski jakoś tam do tych zaświatów trafiły, a podczas szukania naszego ukochanego pieseczka trafimy na kilka z nich i pomożemy im, czy to rzucając patykiem, pozbywając się pająków i myszy, czy wreszcie wysłuchując tego, jakie nieszczęście je trafiło, że się tu znalazły. A trzeba przyznać, że słuchanie historii tych czworonożnych przyjaciół, jednocześnie wystukując rytm do często rozrzewniającego utworu, potrafi nieco zamazać



wizję poprzez zbytnie nawilżenie gałek ocznych. Dobrze, że jest to gra rytmiczna i trzeba skupiać się głównie na dźwiękach.

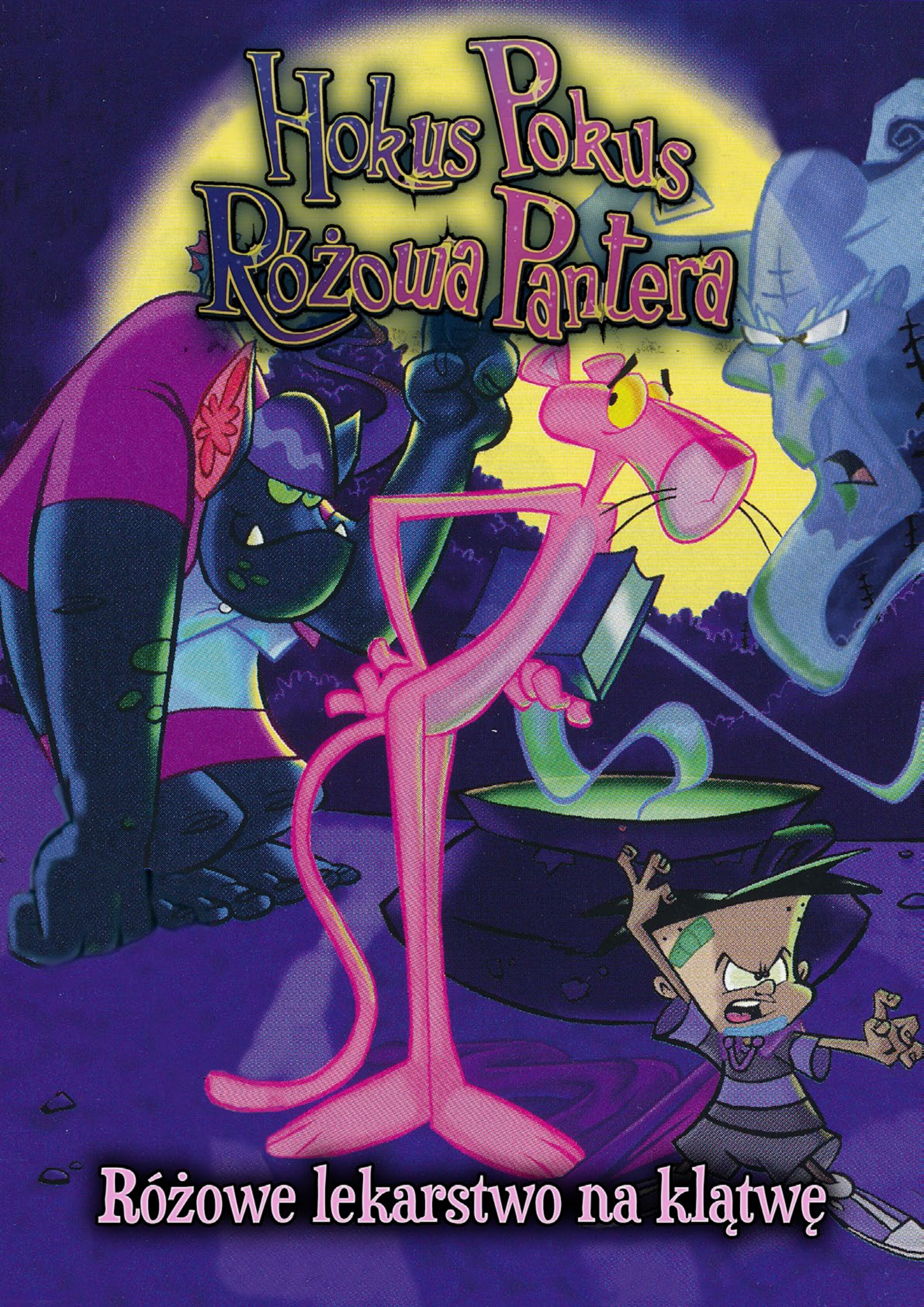
Urocze futerko i mierne szczekanie

Skoro już o dźwiękach mowa, czas na warstwę audiowizualną. Zacznijmy od warstwy audio. W końcu to gra rytmiczna – wypadałoby, aby dźwięki były solidne. No i... solidne są. Aż tyle i tylko tyle. Muzyka spełnia swoją funkcję, jest na tyle przyjemna i wyraźnie rytmiczna, że łatwo za owym rytmem podążać, ale jednocześnie praktycznie wcale nie zapada w pamięć – ze wszystkich utworów żaden mi nie chodził po głowie po wyłączeniu gry (co miało miejsce z niejedną z minigierek z „Rhythm Heaven"), a co więcej nawet po ponownym uruchomieniu gry musiałem sobie przypomnieć, jak konkretnie utwór leciał. No jak na grę rytmiczną zdecydowanie mogło być lepiej. Pod względem wizualnym natomiast jest ładnie, kolorowo i uroczo, co pomaga w prowadzeniu narracji o uroczych pieskach w zaświatach bez popadania w depresję.



Chibi stylistyka postaci, które nie są psami, a tych jest zaledwie dwójka, wliczając naszą Claire, spełnia swoją robotę i pasuje do reszty. Jedyne zastrzeżenie to miejscami dość umowne animacje, które średnio sygnalizują, co trzeba zrobić, ale to jest faktyczny problem chyba w co najwyżej dwóch-trzech minigierkach.

Jaki jest więc końcowy werdykt? Cóż, mimo wszystkich swoich zalet, gierka ma zaledwie jedenaście minigierek i da się ją na spokojnie przejść w półtorej godziny z przerwą na ocieranie łez i herbatkę. Z drugiej strony nie jest bardzo droga, a za to bardzo przyjemna i wzruszająca, więc... tak, szczerze polecam tę grę. Miłego szukania swojego psiaka w zaświatach!


Hokus Pokus
Różowa Pantera
Różowe lekarstwo na klątwę

WITAJCIE w kolejnym odcinku z cyklu: Tanatos opowiada o swoich grach z dzieciństwa! Tym razem mam dla Was opowieść o Różowej Panterze, młodocianym czarodzieju i o tym, jak stworzyć z małej dziewczynki okropnego ogra, a z niego Nieśmiertelną Magiczną Księżniczkę Syrenkę Ninja, która lewicuje, tfu, lewituje pod sufitem. Zapraszam na opowieść o jednej z moich pierwszych gier na PC – Hokus Pokus Różowa Pantera!

~Tanatos



Jak to się stało, że amatorowi czar rzucić się dało?

A wszystko zaczyna się od tego, że nasz różowy przyjaciel, zmęczony przygodami czy może po prostu zmuszony przez rynek pracy do jej zmiany na mniej prestiżową, tu cytując grę, „pojawia się, gdy przyszła pora, w postaci zwykłego akwizytora". I jako ów akwizytor właśnie próbuje on opchnąć bogatym ludziom Księgę Wiedzy. Czyli, trochę antyklimatycznie, ilustrowany atlas dla dzieci. Niestety, nie udaje mu się to, bo zanim to się dzieje, jego książka zostaje rozsiana na cztery strony świata. Dosłownie. To, oraz to o czym pisałem we wstępie, a konkretniej córka japońskich gości, zostaje zamieniona przez młodocianego czarodzieja Nathana, syna właścicieli willi. Jako, że Różowy napatoczył się na młodego psującego magią, Nathan postanowił go zaszantażować i użyć Księgi Wiedzy jako dodatkowy powód dla którego Pantera ma mu pomóc. Niechętnie, nie mając za bardzo wyboru, Różowa Pantera wkracza do akcji!

Dookoła świata czarną dziurą Transfusiem

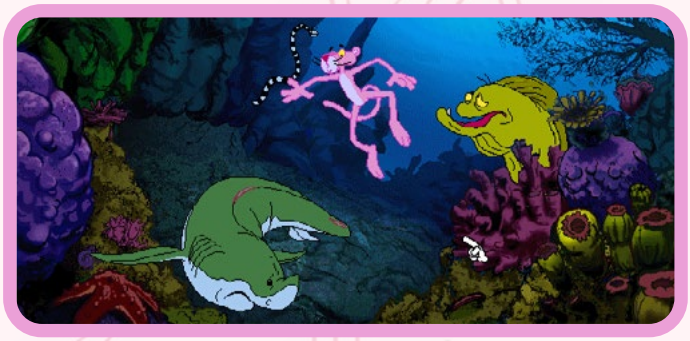
Próbując się z tych kłopotów wykaraskać, Różowy wpada w „odwiedziny" do lokalnego czarnoksiężnika, aby „pożyczyć" od niego księgę czarów i odczarowań. Problem w tym, że ów czarnoksiężnik, Wiaderny, postanowił wcześniej wrócić do domu, przez co nasz bohater wpadł do czarnej dziury. Czarnej dziury, która jest zwierzakiem Wiadernego i zwie się Transfuś. Nasz przeuroczy Transfuś pomaga nam w tarapatach, a jako że jest zdolną bestią, pozwala nam się teleportować po świecie. Lokacji, które zwiedzimy, poza początkową willą, jest pięć, podzielonych na trzy swoiste akty: Syberia i Morze Martwe, Indonezja i Kenia oraz Grecja. Podczas każdego z aktów będziemy poszukiwać składników do zaklęć Nathana. Jako że gra jest przygodówką point-and-click, nasz różowy przyjaciel jest kleptomanem i wpycha do swoich kieszeni cokolwiek nie jest przybite do ziemi. Nieważne, czy jest to kanapka z podwawelską, czy mamut.

Czarujący Czarek jako Pomysłowa Pantera

I tak, dobrze przeczytaliście, podwawelska. Gra już na swoją premierę szczyciła się pełną polską wersją językową i, szczerze mówiąc, jest to naprawdę kawał dobrej roboty. Szczególnie porównując do oryginalnego dubbingu, gdzie Różowy brzmi zaskakująco sztywno, jakby wzięli stażystę do czytania dialogów, i nadąsanie, rzucając cytatami na prawo i lewo, jakby próbował zaznaczyć, jaki to on nie jest oczytany. W polskiej wersji wciąż rzuca tymi cytatami, ale lądują one zdecydowanie luźniej, gdy cała reszta dialogów jest bardziej potoczna. A skoro o tym mowa, zaczynając od samego tłumaczenia, czy raczej pełnoprawnej lokalizacji, bo nie jest to sztywne tłumaczenie jeden do jednego ani nic z tych rzeczy, o nie. Tłumacze nie tylko wtrącili trochę swojskich żartów, to jeszcze postaci mówią dość luźnym, potocznym językiem, czasem wręcz slangiem. Co do humoru, to jest on na tyle wyważony, że rozbawi on zarówno młodszych graczy, jak i dorosłych. No ale cały ten translatorski wysiłek byłby na nic, gdyby nie świetna gra aktorska aktorów głosowych, w tym Cezarego Pazury jako naszego różowego futrzastego protagonistę. Co jak co, ale pasuje on idealnie do przerysowanej, kreskówkowej postaci z tendencjami do okazjonalnego sarkazmu i burzenia czwartej ściany. Poza przesympatycznym Pazurą, w grze występuje gościnnie również parę innych znanych nazwisk, konkretnie Majka Jeżowska i Natalia Kukulska, które użyczyły swoich głosów do piosenek pojawiających się w każdej z lokacji (moja



ulubiona jest o szczurach, które opowiadają, jakie to one są pożyteczne i że to one są tak naprawdę najlepszymi przyjaciółmi człowieka, aczkolwiek te śpiewa już ktoś inny).



Stara, ale jara

Gra została oryginalnie wydana w 1998 oraz w roku 2000 w Polsce, więc naturalnie młoda to ona nie jest, co ma sens, mówimy o mojej grze z dzieciństwa. Mimo to dzięki swojej kreskówkowości wciąż wygląda przyjemnie dla oka. Postaci są zabawnie zaprojektowane, świetnie animowane, no i, jak już mówiłem, mają cudne dialogi, szczególnie jak na grę point-and-click dla dzieci z tamtego okresu, to myślę, że naprawdę solidnie. Tła, narysowane bardziej szczegółowo, również są ładne, a szczególnie że lokacje są naprawdę zróżnicowane i kolorowe, nie ma możliwości, że nam się okolica znudzi.

Co do kwestii dźwiękowej, to poza wspomnianymi wcześniej dialogami oraz piosenkami muzyka oraz ambient każdej z lokacji są na zaskakująco dobrym poziomie, skomponowane przez Jareda Fabera, co wam pewnie niewiele mówi, ale gość na przestrzeni lat skomponował muzykę do kilku filmów i seriali oraz współpracował z kilkoma muzykami. A utwory? Cóż, niektóre brzmią urzekająco wręcz, mógłbym powiedzieć. Zaczynamy od jazzu i bossa novy w domu bogaczy, żeby chwilę później usłyszeć rocka w podziemnej kryjówce szczurów aż po… surf-rockową interpretację „Złotej Jerozolimy" nad Morzem Martwym (fakt, że to interpretacja tej piosenki i o jej istnieniu dowiedziałem się z sekcji komentarzy nad ścieżką dźwiękową do gry. Swoją drogą zachęcam do sprawdzenia tła historycznego oryginału, poszukajcie „Yerushalayim Shel Zahav", bardzo randomowa ciekawostka.). Jeśli chodzi o dźwięki, to o ile w większości brzmią one jak stockowe dźwięki z tamtej epoki, pasują one idealnie do tego, co się dzieje, i nie odstają od siebie – są dość spójne i niezgorszej jakości, pasującej do oprawy graficznej i kreskówkowości całości.



Bawiąc uczy, ucząc bawi

Wierzcie lub nie, ale poza tym że jest to gra głównie dla dzieci, to jeszcze jest ona grą edukacyjną! Podczas całego tego podróżowania po świecie spotkamy całą rzeszę postaci które będą miały nam coś ciekawego i edukacyjnego do powiedzenia. Szczególnie zwierzaki. I dzięki potocznemu językowi i luźnej gadce aktorów głosowych, nie są to (poza kilkoma wyjątkami) wyłącznie suche fakty czytane jak z kartki na prezentacji w szkole podstawowej. Poza tym Księga Wiedzy, którą Różowy chciał opchnąć rodzicom Nathana, jest w każdym momencie dostępna zarówno w jego ekwipunku, jak i w menu gry. Księga Wiedzy to ponad 300-stronicowa ilustrowana encyklopedia opowiadająca o regionach, które przyjdzie nam odwiedzić. Oczywiście, jako że gra ta została wydana ponad ćwierć wieku temu, wszelkie informacje mogą być nieco przestarzałe, ale wciąż mogą stanowić jakąś bazę edukacyjną, szczególnie dla głodnych wiedzy milusińskich.



Piorąc Panterę z kurzu

Kolejnym problemem wynikającym z wieku gry jest jej zgodność z teraźniejszymi systemami operacyjnymi. A przynajmniej z jej instalacją, bo u mnie gra odpaliła się zaskakująco bezproblemowo. Owszem, w rozdzielczości 800x600, ale nie było to żadnym problemem kiedy grafika w grze została do tego wręcz stworzona. Jedynym problemem może być znalezienie jej, ale na szczęście pełna polska wersja została zarchiwizowana na Internet Archive. A, gra posiada jeszcze szafę grającą, dzięki której możemy odtworzyć w każdym momencie nasze ulubione piosenki z gry, co jest fajnym dodatkiem. Ogólnie rzecz ujmując, grę szczerze polecam, mimo upływu lat, humor wciąż rozbraja, a gra urzeka całością. Miłego odczarowywania małych dziewczynek!

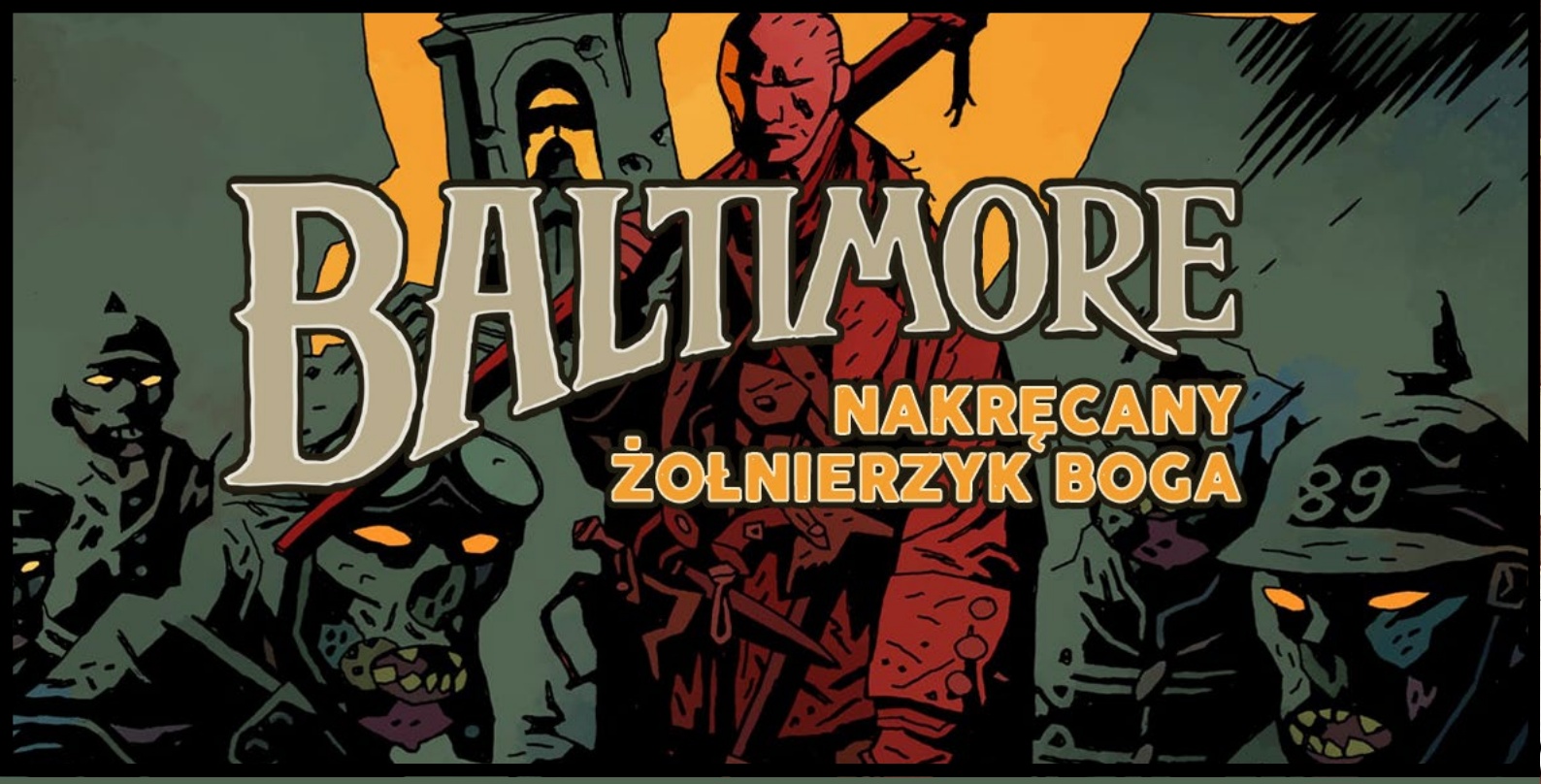
SOŚ MICHALIK

ILUSTRACJA,
ANIMACJA,
POSTACI,
KOLOROWY HORROR

SOCJALE:

- INSTA
- KOFI
- ARTSTATION
- FACEBOOK
- TIKTOK
- REDBUBBLE





BALTIMORE

NAKRĘCANY ŻOŁNIERZYK BOGA

I wojna światowa kończy się wielkim remisem. Żołnierze na wszystkich liniach frontu porzucają swoje pozycje i wracają do domów. Początek utopii i powszechnego braterstwa ludzi? Niestety nie... ale za to początek upadku człowieka ze szczytu łańcucha pokarmowego.

~Ghatorr

W latach 1914-1918 narodziło się wiele rzeczy złych i straszliwych, mających prześladować ludzkość przez długie lata i prowadzić do przepełniania cmentarzy oraz prowizorycznych grobów. W „Baltimore", komiksie Mike'a Mignoli i Christophera Goldena (jeśli komuś w głowie zapaliła się lampka „Hellboy", to ma pełną rację) świat poszedł o krok dalej – olbrzymie liczby trupów doprowadziły do pojawienia się wampirów...



Tytułowy Baltimore to brytyjski arystokrata, którego przygoda na froncie zachodnim skończyła się nieudaną szarżą na niemieckie pozycje, w wyniku czego stracił nogę. Gdy dogorywał, był świadkiem, jak nietoperzowate stwory pożerają rannych i zmarłych – a nawet sam się musiał przed takim monstrum bronić. Niestety, potwór, którego ciął przez pysk okazał się być potężnym wampirem, który potraktował atak personalnie, w wyniku czego Baltimore traci rodziców, rodzeństwo, przeobrażoną przez potwora żonę i chęć do życia... ale zyskuje cel – zemstę.

„Baltimore" to brutalny i ponury komiks. Cała Europa cierpi pod naporem powiązanej z wampirami plagi, zmarli powstają z grobów, by atakować żywych, inne potwory też wyłażą z kryjówek... i niektórymi z nich są inni ludzie. Niektórzy próbują po prostu przeżyć za wszelką cenę, inni szukają wytchnienia w religii lub nauce, a jeszcze ktoś na tej sytuacji w ten czy inny sposób korzysta. Sam lord Baltimore jest (całe szczęście) całkiem moralny oraz empatyczny – i to pomimo całego stosu traum, który nosi na barkach. Traci ducha, traci wiarę, wyklina Boga i świat – lecz prze do przodu.

Kreska też jest wspaniała. Klimat komiksu naturalnie prowadzi do pewnego ograniczenia palety kolorów (wszystko jest szare, bure i ponure albo zalane krwią), ale każdy ważny, paskudny detal jest pieczołowicie narysowany. Istna turpistyczna uczta dla oka. W Polsce „Baltimore" wydano w dwóch sporych tomach zbiorowych i każdego fana nadnaturalnego horroru z całego serca zachęcam do lektury.

CZY

ARCHITEKTURA TO POPKULTURA?







SPRAWDŹ NA

OKOMISKOKO.COM

Z KODEM

EQUINOX10

OKO•MI•SKOKO

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

*10% RABATU NA ZAKUP PLAKATÓW W SKLEPIE OKOMISKOKO.COM

OKO.MI.SKOKO

JAK SPOOKY, TO NIETOPERZ

CZYLI WYKORZYSTUJĘ OKAZJĘ, ŻEBY POGADAĆ O ZWIERZĄTKACH



Z okazji najbardziej spooky z miesięcy postanowiłam przygotować zestawienie paru ciekawostek na temat zwierzęcia, które jest prawdziwą ikoną Halloween. Nawet teraz piję herbatę z kubka ozdobionego jego podobiznami! Chodzi oczywiście o nie kogo innego, jak o nietoperza! Choć zwierzęta te posiadają niestety nie za dobrą opinię, to mam nadzieję, że ta lista interesujących faktów będzie mogła odmienić opinię ich antyfanów (oraz że miłośnicy nietoperzy dowiedzą się o nich czegoś nowego)!

~Gray Picture

Wampir, wąpierz, krwiopijca

Wypada zacząć od tego, że pomimo mocnego kulturowego połączenia pomiędzy wampirami a nietoperzami, w zasadzie bardzo niewiele z tych latających ssaków pije krew. Większość żywi się owadami, owocami, a niektóre nawet nektarem. Dosłownie ze trzy gatunki, z ponad 1500 opisanych, jest krwiopijcami. A do tego żaden z nich nie występuje w Europie czy Azji. Co więcej, mimo że mitów o wampirach można szukać w ludzkiej pamięci już od czasów średniowiecza (jak na przykład nasz słowiański żądny krwi upiór, czyli wąpierz), to nietoperze wampiry zostały poznane przez Europejczyków dopiero po „odkryciu" Ameryk. Więc w zasadzie to wampiry nietoperze zostały nazwane po tych z legend.



A pozostając w temacie nietoperzy wampirów, to moją ulubioną ciekawostką o nich jest to, że dzielą się posiłkiem. Bo nie wiem, czy wiecie, ale krew to generalnie bardzo kiepski wybór na posiłek, jest wyjątkowo mało kaloryczna. A do lotu potrzeba bardzo dużo energii, więc wygłodniały nietoperzyk może nie mieć już szansy polecieć na kolejną wyprawę po jedzenie. Dlatego po powrocie do kolonii najedzone wampirki dzielą się posiłkiem z mniej szczęśliwymi kolegami. Co więcej, taka dobroć nie ogranicza się tylko do spokrewnionych ze sobą osobników. Widziałam badanie, z którego wynikało, że w 2/3 przypadków obdarowywany nietoperz nie był spokrewniony z dobroczynnym. To dobre ziomki są.

Latać każdy może, trochę lepiej, czasem trochę gorzej... Ale, niestety, ja mam talent!

Jednak wbrew tym słowom Osła ze „Shreka", nie każdy latać może. Co prawda mamy wśród ssaków gatunki, które próbują udawać, że posiadają tę umiejętność, jak na przykład latające wiewiórki, ale zdolnością do aktywnego lotu wśród tej grupy zwierząt mogą pochwalić się jedynie nietoperze. Bo jedno to kontrolowanie spadać, a serio latać, to już zupełnie co innego.

W orientacji w przestrzeni w czasie lotu nietoperzom pomaga oczywiście echolokacja. Ale echolokacja to nie jest taka prosta sprawa (a przynajmniej tak słyszałam, bo nie mam osobistego doświadczenia), zwłaszcza jeżeli sam nadawca sygału echolokacyjnego jest w locie, więc musi umieć dostosować częstotliwość swojego piszczenia do prędkości lotu (ponieważ efekt Dopplera czy coś, niestety jestem biolożką, nie fizyczką, więc wiem tylko, że robi to na przykład karetka: jak jedzie w Twoją stronę, to robi wyższe ioio, a jak się oddała, to niższe). A mówię o tym, żeby móc wspomnieć o najśmieszniejszym badaniu na świecie, w którym naukowcy przyklejali nietoperze do huśtawki i mierzyli częstotliwość ich wokalizacji. I okazało się, że jak huśtawka leciała do przodu, to umiały dostosować ich częstotliwość. A kiedy huśtawka bujała się do tyłu, to już nie, ponieważ nietoperze nie potrafią latać do tyłu, więc musiały bardzo nie wiedzieć, co się dzieje. Niestety, chyba nie opublikowano zdjęć nietoperzy na huśtawce z tego eksperymentu.

Rzuć na Poczytalność!

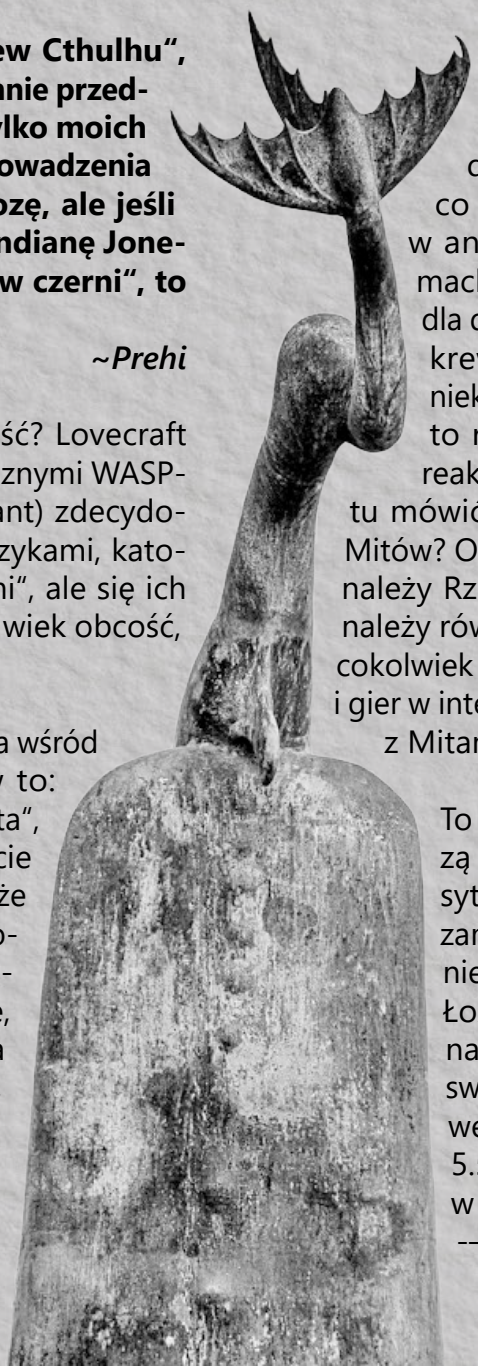
Jaka jest natura grozy Cthulhu? Próba zrozumienia Necronomiconu.

Od kiedy gram i prowadzę „Zew Cthulhu", natura tzw. Grozy Mitów jest dla mnie przedmiotem rozmyślań. Zresztą nie tylko moich – szeroki nurt różnych wariacji prowadzenia sesji „Zewu" różnie traktuje Grozę, ale jeśli tylko nie idzie się w skrajnego „Indianę Jonesa" skrzyżowanego z „Facetami w czerni", to trzeba o Grozę zahaczyć.

~Prehi

Bo czym jest Groza Mitów? Obcość? Lovecraft i autorzy jego czasów, będąc klasycznymi WASP-ami (White Anglo Saxon Protestant) zdecydowanie gardzili Murzynami, Irlandczykami, katolikami, Polakami i ich „zabobonami", ale się ich nie bali. Grozą nie jest więc jakakolwiek obcość, to za płytkie.

Według innych przekonań, zwłaszcza wśród części środowiska, Groza Mitów to: dziwne stwory, „nieopisana brzydota", jak to ujmował Lovecraft, a wreszcie MACKI, MACKI, MACKI. I choć fakt, że są widoki, które instynktownie powodują, że człowiek się cofnie, to u niektórych budzą one większe emocje, u niektórych mniejsze. Obserwacja reakcji mojej żony na widok małego, ośmionogiego stworzonka pracowicie przędącego nici i pożytecznie łapiącego muchy, tak inna niż moja na widok tego samego stworzonka, świadczy o tym, że strach przed pająkami i mniej znanymi (popularnie) stworzeniami nie jest dla ludzi uniwersalny. Zresztą, co Japończycy robią z mackami w anime 18+, to też świadczy, że macki dodaje się do Cthulhu raczej dla dreszczyku emocji i by niektórym krew szybciej krążyła w żyłach... niekoniecznie z grozy. Skoro wygląd to raczej strach, względnie „lęk", reakcja odruchowa, to czy możemy tu mówić o jakiejś uniwersalnej Grozie Mitów? Owszem, z pewnością czasem się należy Rzut Na Poczytalność, ale on się należy również każdemu, kto adminował cokolwiek w internecie, a większość forów i gier w internecie raczej nie jest powiązana z Mitami Cthulhu! Niejeden raz.



To może coś do czynienia z Grozą ma nie tyle wygląd, ile dziwne sytuacje? Cóż, z pewnością widok zamordowanego, sytuacje na wojnie, zetknięcie się z tłumaczeniami Łozińskiego, silne wyrzuty adrenaliny i tym podobne zostawiają swój odcisk na psychice. I choć nawet podręcznik do „Zewu" edycja 5.5 podaje je w tabelce i ujmuje, w jakim stopniu przeorać banię -– mnie jako MG zawsze bawiło,

że jest określony rzut na „zobaczenie śladu krwi w wodzie", ale moich graczy jakoś nie – to chyba nie jest to do końca to, o co chodzi z Grozą Mitów. Co prawda uwierzenia, że wszyscy mordercy, staliniści, dentyści, czy człowiek będący inspiracją do najnowszych iteracji eposu o Królu Gesarze* są członkami jednej agendy powiązanej z Grozą Mitów i Złem, byłoby całkiem spoczko i krzepiące duszę, ale chyba tak dobrze nie ma. Więc groza sytuacyjna to najwyżej **przedsmak** Grozy Mitów.

**Drobne wyjaśnienie: w najnowszej iteracji wciąż śpiewanego ponadtysiącletniego „Eposu o Królu Gesarze", Gesar na dalekim zachodzie pokonał demona o wdzięcznym imieniu Hitler. To jest żyjąca poezja! I jaka inspiracja pod sesje „Zewu Cthulhu"...*

Przyznam, że będąc człowiekiem może czasami przeintelektualizowującym, a z drugiej strony namiętnie uwielbiającym prowadzenie erpeżków, nie mogłem przejść obojętnie obok natury Grozy Mitów. W końcu „Zew Cthulhu" i jego warianty (jako taki traktuję np. „The Void") są dla niektórych synonimem erpeżków grozy, zresztą mimo usilnych prób, dla mnie też. Ale zastosowanie trików i mechanizmów z niego zawsze może być pomocne, prawda?

Moim zdaniem tym, co łączy wspomniane wyżej stracho-odrazo-lęki, jest brak zrozumienia. Nierozumiana obcość budzi lęk i agresję. Nierozumiany wygląd zewnętrzny (pająki, macki), też budzi lęk. Śmierć i powiązana z nią utrata krwi, sytuacje oddziałujące fizycznie – oczywiście, że są niezrozumiałe dla człowieka; większość ludzi na poziomie instynktów nie zgadza się, czemu ma umrzeć i że czemuś to służy, a przekonaniu nas, że po złożeniu w trumnie jest coś więcej niż ziemia i robaki, służy cała gama religii, przekonań i prób auto-wyjaśnienia, które sobie ludzkość wypracowała/odkryła pod natchnieniem Niebios [skreśl niepotrzebne] przez dziesiątki tysięcy lat.

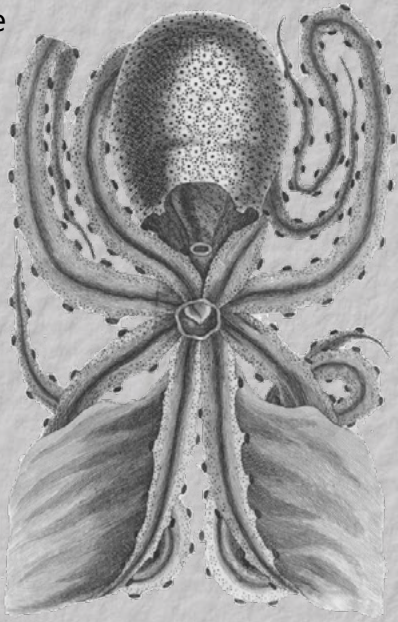


Ale zaraz, zaraz, zakrzyknie jakiś mądrala, powergamer czy inna zakała stołu erpegowego i nałogowy chipsożerca – przecież w „Zewie" nasze postacie wiedzą coraz więcej o Mitach, a w miarę postępu wiedzy ich możliwości odzyskiwania Poczytalności **spadają, zamiast rosnąć** – czy to nie przeczy Twojej tezie? Kury szczać prowadzać, a nie odkrywcze myśli wymyślać!

Po pierwsze, chipsożerco, żryj humus – będziesz zdrowszy. Po drugie, o to właśnie chodzi: wiedza nie oznacza zrozumienia. Fakty są takie, że ludzie w większości wiedzą, że Ziemia jest okrągła, ale nie potrafią tego udowodnić; wiedzą, że telefon działa „bezprzewodowo", ale za nic nie potrafią powiedzieć, na czym to polega; czy wreszcie wiedzą, że Słowacki wielkim poetą był, ale absolutnie tego nie rozumieją. Innymi słowy, wiedzą, używają tej wiedzy, potrafią ją wymienić, za ciemnogród i absolutną głupotę uważają tych, co uważają inaczej, ale w konfrontacji z kimś, kto uważa inaczej, ma argumenty i potrafi ich zmusić do ich wysłuchania, tracą komfort wiedzy i muszą przyznać, że wiedzą tak, bo tak wiedziały autorytety: nauczyciel, książka albo co najgorsze, Wikipedia [Brr]. Tak samo Badacze w „Zewie" mają wiedzę o Mroku Mitów: wiedzą, jak coś działa, wiedzą, jak coś wygląda. Ale nie rozumieją.

A po trzecie, skoro już to wiesz, Rzuć na Poczytalność. Z Mistrzem Gry się kłócisz? To nie w proch, lecz w gówno się obrócisz!

Poza tym, wiedza w naszym świecie zazwyczaj nie jest ze sobą sprzeczna. I nie mówię tutaj o tym, że to, jak uczy się fizyki w podstawówce, z fizyką licealną ma mało wspólnego, z fizyką przy inżynierii mniej, a z fizyką kwantową, czyli tzw. prawdziwym światem, prawie nic. To są kroczki w wiedzy do poznania dalszej wiedzy; człowiek też najpierw się uczy raczkować, potem chodzić i biegać – wiedzy o raczkowaniu raczej nie wykorzystuje potem, ale była niezbędna jako element rozwojowy, tak samo jak fizyka z podstawówki.



Tymczasem wiedza Mitów jest w pełni, hmm, dojrzała. Tutaj poznajesz zasady rządzące światem, istoty z tym światem powiązane i w miarę postępu wiedzy, jeśli coś rozumiesz, to rozumiesz własne niezrozumienie. Eee, autor popił whiskey i ten tego bredzi? No właśnie nie: Mrok Mitów Cthulhu i całe jego szaleństwo opiera się na tym, że nie ma zasad. Tak, podręcznik daje zasady, i to nawet do opisu 'Zazotha, ale w praktyce stosowanie zasad w „Zewie Cthulhu" (i pochodnych) to bardziej wskazówka dla MG i drogowskaz niż ścisłe reguły; całe Mity to jedno wielkie wyrzucenie zasad do kosza. Geometria? Wszędzie, jak mowa o Ryleth i Cthulhu, to mowa o geometrii nieeuklidesowej, czyli coś, czego „realistycznie" nie ma. Latające stworzenia z Mitów zazwyczaj nie mają odpowiednich do rozmiarów skrzydeł i latają **pomimo** grawitacji. Mi-Go latają przez próżnię i są myślącymi grzybami zbudowanymi z materii, której nie można zrobić zdjęcia normalnymi sposobami. 'Zazoth jest najpotężniejszą istotą Wszechświata i jednocześnie najgłupszą. Nyarlathotep często realizuje plany wzajemnie sprzeczne (Tzeench z Warmłotka to jego podróbka, ale ewidentnie to też od niego przejął)...

...przy tym wszystkim takie drobiazgi jak istnienie pozaludzkich inteligencji, pradawnych ras, tego, że Ziemia jest wręcz pełna pozaludzkich inteligencji jak dobry sernik rodzynków, czy wreszcie naruszenie zasady przyczynowości (magia) – są naprawdę nieistotne. Czy więc odpowiedzią na to, czym jest Groza Mitów, jest „wzajemnie sprzecznymi zasadami"? Nie. Z bardzo prostej przyczyny: Mity Cthulhu dlatego doprowadzają do szaleństwa, że są wzajemnie sprzeczne i nielogiczne do tego stopnia, że nawet kiedy próbujesz je ująć w ramkę „nielogiczne i nieracjonalne", to takie nie są. Po prostu, jak to powiedział król Dezmod, rozum nie jest w stanie tego objąć.

Prawdą jest więc, że Mrok Mitów jest nieogarniony i tylko najgłupsi są w stanie znieść prawdę o tym świecie, bo po prostu jej nie zrozumieją. Dobrze jest być prolem z 1984, a nie rozumieć.

Rozumienie jest straszne. Racjonalność jest okrutna. Wódka mi się skończyła. Koniec.

Przedstawione w artykule poglądy są wyłącznie poglądami autora, wyrażają jego przemyślenia i nie należy ich traktować jako prawd uniwersalnych. Nieostrożne stosowanie może szkodzić zdrowiu i życiu psychicznemu Twojemu i członków Twojej drużyny. Przy tworzeniu artykułu nie ucierpiał żaden pająk, kot ani kraken. Rzuć na Poczytalność.



REKRUTACJA OTWARTA

ZAPRASZAMY DO KONTAKTU

redakcja@equinoxtimes.pl





Potworna szybka piątka

Powoli zbliżamy się do tegorocznego Halloween, wypełnionego upiorami i słodyczami święta. Przy tej okazji ludzie chętniej sięgają po kino grozy, chcąc poczuć gęsią skórkę i włosy stające dęba. I w całym tym bogactwie gatunkowym ciężko przejść obojętnie obok klasycznych Potworów wytwórni Universal.

~Hefajstos

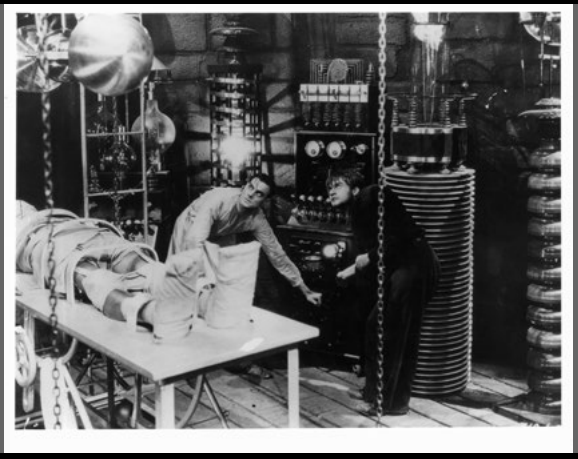


5. Dracula (1931, Tod Browning i Karl Freund)

Renfield odwiedza hrabiego Draculę (fenomenalny Bela Lugosi) z dokumentami dotyczącymi wynajmu opactwa Carfax. Wyruszają razem w podróż, w czasie której Renfield popada w obłęd stając się marionetką wampira.

4. Frankenstein (1931, James Whale)

Szalenie ambitny naukowiec Henry Frankenstein (Colin Clive) powołuje do życia monstrum stworzone z ludzkich szczątek (ikoniczna rola Borisa Karloffa). Nie wie jednak, że istota ma w sobie mózg przestępcy, co doprowadza do ciągu tragedii.





3. Mumia / The Mummy (1932, Karl Freund)

1921 rok, Egipt. Wyprawa archeologiczna pod przewodnictwem Sir Josepha Whemple (Arthur Byron) odnajduje starożytną mumię kapłana Imhotepa (Boris Karloff). Odczytane na głos zwoje Thoth ożywiają tytułowe monstrum, które postanawia odzyskać dawną ukochaną.

2. Niewidzialny człowiek / The Invisible Man (1933, James Whale)

Doktor Jack Gryffin (Claude Rains) dokonuje przełomu, odkrywając miksturę czyniącą go niewidzialnym. Przekonany o swojej wielkości stopniowo traci zmysły, terroryzując lokalną społeczność, i marząc o władzy nad światem.





1. Wilkołak / The Wolf Man (1941, George Waggner)

Po śmierci brata, Larry Talbot (Lon Chaney Jr.) opuszcza Stany Zjednoczone by powrócić do rodzinnej Szkocji. Odwiedzając obóz Cyganów zostaje zaatakowany przez Bela, który zaraża go likantropią. Odtąd z każdą pełnią księżyca Larry zmienia się w wilkołaka, co ściąga na niego gniew mieszkańców wioski.

BONUS: Sequele i spin-offy

„Co dalej?", zapytacie. Universal Monsters wciąż skrywa wiele interesujących pozycji z czołowymi gwiazdami kina gatunkowego tamtego okresu. Ze swojej strony zdecydowanie polecam „Upiora w Operze" (1925 i 1943) oraz „Narzeczoną Frankensteina" (1935). Na deser zaś, coś z Abbottem i Costello – bo czemu i nie?




EQUINOX
TIMES