



# WSTĘP

„Musisz obejrzeć *Squid Game*.”

Pewnego dnia zdajesz sobie sprawę, że jesteś bombardowany tym zdaniem ze wszystkich stron.

Być może nawet słyszałeś je już wcześniej, ale nie zwróciłeś na to uwagi.

A teraz mówią ci to wszyscy twoi znajomi.

Co chwilę trafiasz na ten tytuł w internecie. W filmikach, recenzjach, analizach. Twoi ulubieni vlogerzy i youtuberzy nie przestają mówić o serialu, pojawiają się parodie...

Stwierdzasz też, że telewizja i prasa wciąż poruszają ten temat, chociaż nie zawsze wiedzą, o czym mówią. (Czy naprawdę trzeba poświęcać cały program na dyskusję o źle zrobionym amerykańskim dubbingu?).

Dowiadujesz się, że *Squid Game* jest serialem co prawda brutalnym, ale jednocześnie dowcipnym; że jest to dzieło wyjątkowe i pełne niespodzianek, a przy tym łatwe w odbiorze; że błyskawicznie uzależnia, na szczęście jednak składa się z niewielu odcinków, które możesz obejrzeć w kilka wieczorów; że posiada otwarte zakończenie, a mimo to masz wrażenie, że obejrzałeś zamkniętą całość.

Serial musi być jednak przede wszystkim znakomitą rozrywką, skoro cieszy się największą oglądalnością w historii Netflixa. Dla jasności warto wspomnieć, że ponad połowa subskrybentów platformy na świecie już obejrzała *Squid Game*.

Serial stał się niestety popularny również wśród milionów dzieci na świecie, a należy mocno podkreślić, że jeśli istnieje serial absolutnie i pod każdym względem nieodpowiedni dla małych dzieci, to jest to właśnie *Squid Game*.

W końcu, co naturalne, ulegasz pokusie.

Choćby tylko po to, żeby wyrobić sobie własne zdanie.

Już pierwszy odcinek intryguje i wciąga. I nie możesz odejść od ekranu aż do oszałamiającego zakończenia. A ono oczywiście rozbudza w tobie apetyt na następny odcinek.

Drugi nie jest może aż tak widowiskowy, ale za to kompletnie cię zaskakuje.

Jeszcze nie spotkałeś się z taką serialową sytuacją, żeby w jednym odcinku wszystko się rozsypało, a potem wróciło do punktu wyjścia. I oczywiście chcesz zobaczyć następny.

I tak dalej, i tak dalej. A co dzieje się, kiedy docierasz do dziewiątego, finałowego odcinka? Rzucasz się do netu, by sprawdzić, czy planowany jest kolejny sezon.

Kładziesz się spać, nie przestając myśleć o serialu. Następnego dnia zaczepiasz kolegów w pracy, przyjaciół, znajomych, właściwie każdego, kogo spotkasz, i mówisz: „Musisz obejrzeć *Squid Game*”.

Tak to już jest w przypadku prawdziwego hitu. Możesz przeprowadzić gruntowną analizę serialu, ale sekret jego sukcesu, jak stwierdził jeden z krytyków, jest bardzo prosty: *Squid Game* w żadnym momencie nie próbuje udawać najlepszego w dziejach ani najbardziej oryginalnego czy widowiskowego.

Jednak daje się zauważyć, że twórcom serialu naprawdę zależało na tym, żeby wciągnąć widza w niego jak w żaden inny wcześniej, zaangażować go w nadzwyczajną historię, która przydarza się zwykłym ludziom, takim jak my; sprawić, by człowiek nie mógł skończyć odcinka bez przemożnej chęci obejrzenia kolejnego. Natychmiast.

To oczywiście nie pierwszy taki przypadek. Na przykład hiszpański *Dom z papieru* również osiągnął oszałamiający i zaskakujący sukces globalny, choć nie o takim zasięgu, jak *Squid Game*.

W rzeczywistości pełnej seriali tworzonych od początku z zamiarem zdeklasowania konkurencji, w świecie sukcesów spreparowanych w laboratorium, niezwykle odświeżające są takie spektakularne zwycięstwa, których fenomenowi nikt – wliczając ich twórców – do końca nie rozumie.

Ten nieoficjalny przewodnik jest dla tych widzów, którzy czują niedosyt i nie przyjmują do wiadomości, że pierwszy sezon *Squid Game* już się zakończył. Dla wszystkich, którzy mają świadomość, jak wiele jeszcze zostało do wyjaśnienia, ile wątków umknęło im przy pierwszym oglądaniu.

Książka zawiera szereg ciekawostek, na które być może nie zwróciło się uwagi, a także szczegółów, pozwalających spojrzeć na serial z całkiem nowej perspektywy.

Tu znajdziesz wszystko, począwszy od biografii ważnych postaci, występujących w serialu, po szczegółową analizę każdej z rozgrywek, w których uczestniczą bohaterowie (z możliwością bezpiecznego odtworzenia ich w domu, a nawet z poradami, jak wyjść zwycięsko z każdej z nich!); od quizu, który sprawdzi twoją wiedzę o serialu (nie przejmuj się, jeśli nie wygrasz – nikt nie zginie!), po sporą liczbę anegdot o serialu, o jego twórcach oraz o występujących w nim aktorach.

Mamy nadzieję, że książka przypadnie ci do gustu. A tak czy owak, skoro trzymasz ją w dłoniach, jednego możesz być pewien: *Squid Game* jeszcze się nie skończył.

Gra wciąż się toczy.

Powodzenia, czytelniku numer 7 653.



# PRZEWODNIK PO ODCINKACH

*Squid Game* to serial skomplikowany.

Chociaż składa się jedynie z dziewięciu odcinków, występuje w nim bardzo wiele postaci, a całość wręcz pęka od zagadkowych wątków, ciągłych odniesień do przeszłości, *flashbacków*, kluczowych dla zrozumienia przeplatających się ze sobą historii.

Dlatego też stworzyliśmy ten przewodnik; omówimy w nim każdy aspekt serialu.

Wiedzę tę przekazujemy w punktach, żeby łatwiej ci było znaleźć potrzebne informacje, śledzić losy bohaterów, wyjaśnić nękające cię wątpliwości lub przypomnieć sobie jakiś szczegół, który wyleciał ci z pamięci.

## ODCINEK 1.01

### *Światło czerwone, światło zielone*

- Seong Gi-hun, główny bohater, wspomina zabawę z dzieciństwa, w którą bawił się z kolegami – grę w kalmara – oraz jej podstawowe zasady.

**W wielu dziecięcych grach o przegranych mówi się, że został „zabity”, „nie żyje”. Ciekawe, jak zareagowałoby dziecko, gdyby ktoś powiedział mu wtedy, że kiedy dorośnie, weźmie udział w grach, w których przegrany umiera naprawdę.**

- Jesteśmy w czasach obecnych: matka Seong Gi-huna, z którą Seong mieszka od czasu swojego rozvodu, przypomina mu o wypadających tego dnia urodzinach córki, Ga-yeong. Daje mu pieniądze, żeby zabrał małą na obiad do jakiegoś taniego lokalu. W domu się nie przelewa; Seong Gi-hun podejmuje różne dorywcze prace, ale to nie wystarcza.
- Kiedy matka nie widzi, Seong Gi-hun zabiera jej kartę płatniczą (nie pierwszy raz). Spotyka się z kolegą i razem próbują podjąć pieniądze z bankomatu, żeby obstawić zakład u bukmachera, a za wygraną kupić dla Ga-yeong ładny prezent.
- Przyjaciele obstawiają na wyścigach konnych. Po początkowej przegranej Seong Gi-hunowi dopisuje szczęście i wygrywa większą sumę pieniędzy.

**W scenach u bukmachera widzimy na ekranie ścigające się konie, a każdy oznakowany jest numerem. Ich zmaganiom kibicują widzowie, którzy na nie postawili. Jest to wyraźny zwiastun przyszłych wydarzeń: już wkrótce to Seong będzie niczym więcej niż rywalizującym z innymi numerem w grze, ku uciesze obstawiających zakłady VIP-ów.**

- Niedługo po tym, jak odbiera wygraną, Seong zostaje okradziony przez kieszonkowca, ale nawet nie zdaje sobie z tego sprawy. Kieszonkowcem jest młoda kobieta, Kang Sae-Byeok, również przyszła uczestniczka gier na wyspie.

- Radość Seonga nie trwa długo: zaraz po wyjściu od bukmachera wpada na bandę mafiosów, którym jest winny pieniądze. Po krótkim pościgu zostaje przez nich złapany i zmuszony do podpisania własną krwią zobowiązania, że jeśli w ciągu miesiąca nie odda długu, przekaże bandytom swoje organy do nielegalnych przeszczepów.

**Ponownie mamy do czynienia z zapowiedzią nieodległej przyszłości.  
Na wyspie graczom, którzy „odpadną” z rozgrywek, wycinane są  
narządy i sprzedawane na czarnym rynku.**

- Znowu bez pieniędzy (z wyjątkiem napiwku, który dał kasjerce u bukmachera po wygranej, a po który następnie wraca i prosi o zwrot), Seong Gi-hun nie porzuca zamiaru zdobycia ładnego prezentu dla córki. Kolejny raz oddaje się hazardowi. W salonie gier ryzykuje resztę pieniędzy, próbując wygrać zabawkę w automacie. O ile uda mu się wyciągnąć którąś z nich szponiastym uchwytem, zabawka będzie jego. Jakiś dzieciak, widząc jego nieudolne wysiłki, lituje się nad nim i pomaga mu wydostać nagrodę z maszyny.

**Dzieciak daje Seongowi radę, przydatną w kontekście  
przyszłych rozgrywek: żeby wygrać, trzeba myśleć.  
Jeśli grasz bezmyślnie, przegrywasz.**

- Seong je posiłek z córką. Wręcza jej prezent. Okazują się, że to pistolet-zapalniczka. Podarunek jest absurdalny, ale Ga-yeong nie ma ojcu za złe. Widać, że bardzo go kocha. Rozmawiają o przyszłych urodzinach dziewczynki, Seong snuje plany. Można założyć, że córka chce mu coś powiedzieć, ale rezygnuje z tego (później dowiadujemy się, że wkrótce wyjeżdża do Stanów Zjednoczonych i wie, że następnym razem nie spędzą razem).