

QUINOX TIMES

SŁOWIAŃSKIE KLIMATY

Kiedy popkultura była folklorem

ROZMOWA Z KAMIŁĄ SZCZUBEŁEK

Magia wykleta, w wywiad zakleto

BESTIARIUSZ SŁOWIAŃSKI

Potworne abecadło

THE BATMAN

Mroczny rycerz powstaje, znowu

BLACK BOOK

Wciel się w słowiańską wiedźmę

Spis treści

ET NEWS

ET News.....	4
--------------	---

RECENZJE – FILMY

The Batman.....	8
-----------------	---

RECENZJE – GRY

HALO 2 Aniversary.....	12
Lost Ark.....	15
Kuźnia Retro – Touché.....	18
Pokémon Legends – Arceus.....	20

RECENZJE – FANFIKI

The tower of the fallen star.....	25
-----------------------------------	----

FELIETONY

Odcinkowe błędne koło.....	27
----------------------------	----

TEMAT NUMERU

Krakowskie potwory.....	30
Pojedynek wiedźminów.....	34
Black Book.....	38
Eventide.....	40
Bestiariusz słowiański.....	42
Demony Welesa.....	44
Wywiad z Kamilą Szczubetek.....	50
Pierogi galicyjskie.....	56
Przegląd muzyczno-folkowy.....	58

Naczelną czasopisma: Lailyren

Szef działu korekty: Solaris

Szef działu redakcyjnego: Ghatarr

Redaktorzy: Gray Picture, Malvagio, Hefajstos, Black Scroll, Samael & Mimika

Korekta: Magda B, Midday Shine

Opracowanie graficzno-techniczne: M.C., SoulsTornado, Magfen

Archiwum: Catkitty

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

Dzień dobry, Drodzy Czytelnicy!

Ostatni miesiąc nie należał do najprzyjemniejszych – liczymy jednak, że lektura naszego czasopisma przyniesie Wam chociaż trochę radości podczas tego ciężkiego okresu. W tym miesiącu głównym tematem numeru są klimaty nawiązujące do korzeni naszego narodu – słowiańszczyzna króluje na naszych łamach, zarówno jeśli chodzi o literaturę, muzykę, gry, a nawet filmy.

Gwiazdą numeru jest Kamila Szczubełek – autorka, która rok temu debiutowała książką „Droga do Wyraju” i z którą przeprowadziliśmy długi wywiad. Chętnych zapraszamy do zapoznania się z recenzją obu wydanych do tej pory tomów jej serii. Jeśli ktoś woli nieco inny rodzaj rozrywki, to może zahaczyć o tekst dotyczący „Krakowskich Potworów” – nowiutkiego serialu Netflix’a – albo o „Eventide”, czyli serii gier przygodowych od Artifex Mundi. Oczywiście nie wszystko jest poświęcone dziejom i wierzeniom naszych przodków – na łamach obecnego numeru można też wpaść na recenzję najnowszych „Pokemonów” czy „Batmana”.

Zapraszamy do lektury!

~Ghatorr

**Linktree – linki
do socjali**



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

Autorka grafiki okładki: Doringota

Tytuł pracy: „Południca”

SERIALE I FILMY

15.04



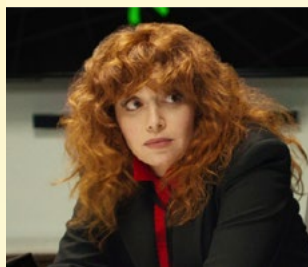
Nietuzinkowe połączenie akcji i sci-fi od A24, „Wszystko wszędzie naraz” z legendą kina Michelle Yeoh trafi do polskich kin.

18.04



„Better Call Saul” powraca z szóstym sezonem, i to z dwoma odcinkami naraz.

20.04



Tęskniłście za Nadią i Alanem? Mamy dobrą wiadomość, gdyż powracają z drugim sezonem na Netflix.

22.04



Premiera „Wikinga” Roberta Eggersa, opowiadającego o zemście księcia Wikingów w X-wiecznej Islandii.

22.04



Jedna z najbarwniejszych gwiazd kina, Nicolas Cage w łamiącej czwartą ścianę komedii „Nieznosny ciężar wielkiego talentu”.

22.04



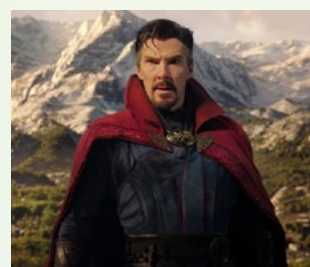
Niebieski Jeź powraca po przerwie (na chilli dogi, zapewne) w sequele hitu z 2020 roku.

29.04



Premiera „X”, horroru, który podbija serca (i wywraca żołądki) widzów i krytyków.

06.05



„Doctor Strange: W Multiwersum Obłądu”, czyli wyczekiwane widowisko od Marvela wreszcie na ekranach kin.

GRY

05.04



„LEGO Star Wars: The Skywalker Saga”, czyli szósta odsłona klockowych Gwiezdnych Wojen ukazała się na pecety, PS4/PS5, XOne i Series X/S oraz Switcha.

14.04



Marzyliście o prowadzeniu kociej kawiarni? W takim razie „Cat Cafe Manager” jest dla Was, a zagrać możecie na PC i Switchu.

LITERATURA I KOMIKSY

13.04



„Widma nad Innsmouth. Antologia” to siedemnaście opowiadań inspirowanych klasycznym arcydziełem H.P. Lovecrafta.

27.04



Jeżeli lubicie mocne dreszczowce, koniecznie sięgnijcie po „Jestem Otchłania” autorstwa Donato Carrisi. Jedna zła decyzja uruchamia efekt domino.

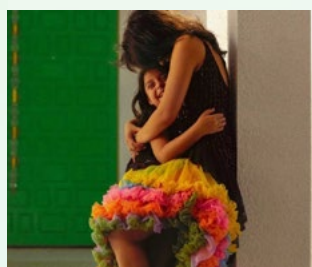
MUZYKA

01.04



To nie żart, RHCP naprawdę wydało nowy album zatytułowany „Unlimited Love”, zawierający aż siedemnaście utworów.

08.04



Na sklepowe półki trafił trzeci studyjny album Camili Cabello, „Familia” – a na nim aż dwanaście utworów, z gościnnym udziałem m.in. Eda Sheerana i Marii Beccery.

24.04



Kwiat Jabłoni wystąpi w warszawskim Klubie Stodoła w ramach trasy promującej nowy album „Mogło być nic”.

30.04



Fani brytyjskiego rocka będą mieli okazję wybrać się do stolicy, gdyż w Klubie Stodoła zagra zespół Franz Ferdinand.

ANIME I MANGA

26.03



Trailer drugiej partii odcinków szóstej części „JoJo’s Bizarre Adventure” – „Stone Ocean”. Emisja przewidywana jest na jesień tego roku.

08.04



„Kaguya-sama: Love is War” rusza z trzecim sezonem. Jak potoczy się miłosna wojna między Miyuki a Kaguyą? Dowiemy się niebawem.

10.04



„Kingdom”, czyli historia młodego i ambitnego Li Xina i jego drogi do władzy powraca z czwartym sezonem.

12.04



Piąty tom „Tokyo Ravens”, czyli thrillera o podróży w czasie. Z czym tym razem musi zmierzyć się Takemichi?

25.04



Premiera „Boskich Łusek”, które opowiadają o młodym pisarzu Chiharu, zmagającym się z twórczą niemocą. Przypadkowe spotkanie zmieni jednak jego nudne życie.

LAILYREN

ZAPRASZAM DO PRZEJRZENIA
MOJEJ UROCZEJ OFERTY!

[HTTPS://KO-FI.COM/LAILYREN/SHOP](https://ko-fi.com/lailyren/shop)



- NAKLEJKI
- MAGNESY
- PRZYPINKI 56 MM
- ZAKŁADKI
- PLAKATY
- RYSUNKI NA ZAMÓWIENIE
- ZESTAWY SPEJALNE

I
LOVE
BURGERS



JOIN MY
DISCORD SERVER



LAILYREN.ART

LAILYREN

[LAILYREN.ART/DISCORD](https://ko-fi.com/lailyren/discord)





**TO ELEMEN TARNE,
DROGI GORDONIE!**

THE
BATMAN



CZŁOWIEK-NIETOPERZ od kilku lat miał nad wyraz ciężkie czasy jako postać filmowa. Trylogia Nolana wypromowała go znowu na wyżyny jako postać, natomiast ostatnie filmy DC, mimo iż w wykonaniu Afflecka były przyjemne, nie dawały mu miejsca na zagranie solo. Czy najnowszy Człowiek-Gacek, grany przez Pattinsona, daje sobie radę? Przekonajmy się.

~M.C. & Hefajstos

Something in the way

M.C.: Nowy Batman był w planach już od 2013, kiedy Affleck przejął postać. Zgodził się być reżyserem, producentem, współscenarzystą, aktorem, baletnicą, cateringiem, etc. Ogólnie cały projekt miał być jego. Z czasem jednak miał coraz większe zastrzeżenia i ostatecznie odszedł. Na jego miejsce szefa projektu wszedł Reeves, który postanowił wprowadzić kilka znaczących zmian.

Po pierwsze, i najważniejsze, nowy film z Gackiem miał być odcięty od DCEU. Przy tym, jak samo DC naciskało na tworzenie EU i dopiero teraz powoli daje swoim postaciom przestrzeń, w której mogą oddechować, a także pokazać się w nowej formie, była to nietuzinkowa decyzja. Zmieniono całą fabułę, skupiając się na Batmanie jako detektywie, biorąc główną inspirację z dzieł Hitchcocka, a także filmów nowej ery Hollywood oraz z komiksów „Year One”, „The Long Halloween” i „Ego”. W skrócie, miało być mrocznie, bez większej akcji, a z naciskiem na bardziej przyziemną i brutalną historię, gdzie Batman będzie skupiał się bardziej na rozwiązywaniu zagadki niż łapaniu superprzestępcy, a także bardziej realistycznie, swoiście uziemiając Gacka.

W końcu, w 2019 Pattinson został nowym Gackiem, a także pojawili się kolejni aktorzy. Catwoman, The Riddler, Pingwin, wszyscy zostali wytypowani. Nie pozostało nic innego, jak tylko rozpocząć produkcję. Początkowe zdjęcia zaczęły się już w styczniu 2020, aż w końcu otrzymaliśmy w tym roku film.

I mimo kilku niedopatrzeń, musimy przyznać, że całkiem fajny. Ale porozmawiajmy najpierw o fabule.

All eyes on me

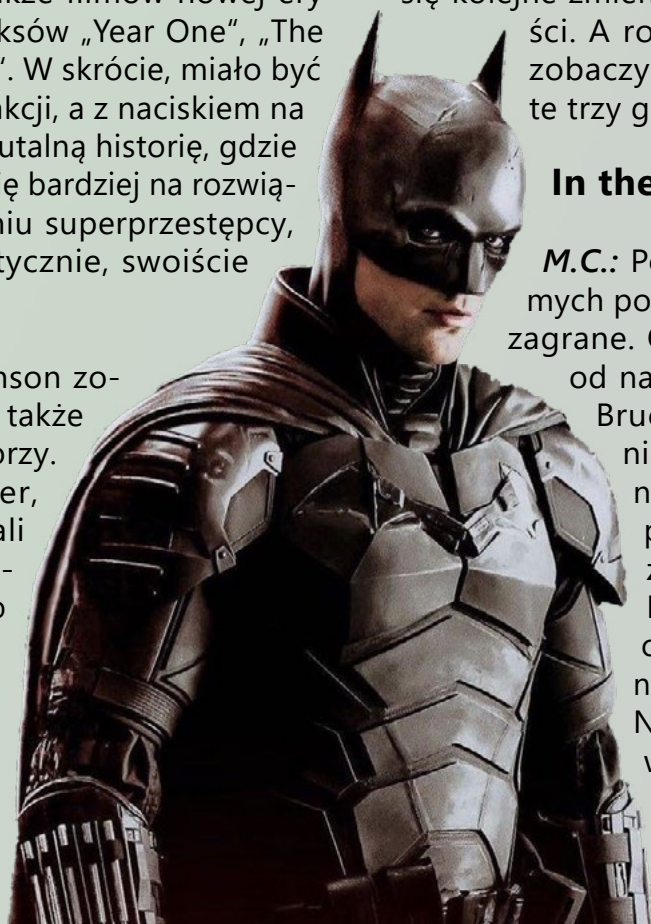
M.C.: Naszego bohatera poznajemy, gdy już drugi rok oczyszcza ulice skąpanego w gotyckiej estetyce Gotham. Budząc strach w sercach przestępców zarówno otaczającym go mitem, jak i surową siłą odzianych w rękawice pięści, prowadzi swoją własną krucjatę. To dobry punkt startowy, bo unikamy kolejnego origin story Człowieka-Nietoperza, a nieznaną postaci (i jej uniwersum) mają ułatwiony start.

Hefajstos: Wszystko zmienia się, gdy przy jednej z ofiar brutalnego morderstwa (nomen-omen, burmistrza miasta) policja znajduje kartkę zaadresowaną do Batmana. Nadawcą jest Riddler (w zupełnie innej stylistyce niż odziany w zielony spandex i znaki zapytania jegomość z filmu Schumachera), a jego przesłanie jest proste – oczyszczę Gotham. To prowadzi naszego Mściciela do klubu Oswalda Cobblepota, zwanego Pingwinem oraz pracującej dla niego pięknej Seliny Kyle (późniejszej Catwoman).

Z każdą kolejną rozwiązaną zagadką nasz bohater przybliża się do odpowiedzi na pytanie „dlaczego?”. I z każdą kolejną zagadką pojawiają się kolejne zmienne, nieścisłości, niepewności. A rozwiązanie? To już musicie zobaczyć sami (i warto wysiedzieć te trzy godziny).

In the house in a heartbeat

M.C.: Porozmawiajmy sobie o samych postaciach, a także jak zostały zagrane. Oczywiście musimy zacząć od naszego głównego bohatera. Bruce jest zmęczony, zgorzkniały, a tak naprawdę nawet nie istnieje. Nie obchodzi go pieniądze, jak i też firma pozostawiona mu przez ojca. Nie ma dla niego znaczenia, czy będzie ona dalej kontynuowana, czy też czy upadnie. Najważniejsze dla niego jest wypalenie wszelkiego zła i degeneracji z jego miasta,



i dokona tego wszelkimi dostępnymi sposobami, oczywiście tylko poza morderstwem. Nie obchodzi go też dbanie o samego siebie, jedzenie jest tylko wymagane, by móc kontynuować swoją działalność, higiena pojawia się tylko dlatego, że Alfred zwraca mu na to uwagę. Można by powiedzieć, że Bruce przechodzi przez swoistą depresję czy też dysocjację. Tak naprawdę Bruce nie istnieje, jest tylko Batman, a to Bruce jest maską, jaką nasza postać zakłada, gdy musi udać się gdzieś, o ironio, incognito.



H.: Alfred zresztą – tak jak na ogół bywa – działa tu jako autorytet, opiekun i przewodnik młodego Wayne'a. Będąc bliższym swojej młodszej, wojskowej postaci stara się naprowadzić Bruce'a na odpowiednią drogę (i utrzymać go przy życiu, zarówno fizycznym, jak i socjalnym). Brakuje mu nieco czysto angielskiej manieri (jak u większości inkarnacji tej postaci), ale też nie jest chodzącą encyklopedią truizmów i oczywistości, jak Alfred ze Snyderverse (yup, wciąż uważam, że to koszmarnie uniwersum – deal with it!).

M.C.: No ale kim jest Batman bez przeciwników? Ot, gościem latającym w lateksowym stroju, który bije ulicznych przestępców i tyle. Tym, co nadaje Gackowi jego gackowatość, są właśnie przeciwnicy, z którymi musi się zmierzyć. Rola nemezis przypadła tu dość nietypowo – bo jednak nie komuś, kogo byśmy brali za głównego złola – Riddlerowi. I jak muszę przyznać, że pomysły jest oryginalny, to nie mogę powiedzieć, że trafiony. Z niezrozumiałego geniusza, który uwielbiał zagadki, machinacje, mydlenie oczu, ale koniec końców nie był takim potworem jak większość przeciwników Batmana, zrobiono z niego terrorystę, alt-right psychopatę, który postanawia wziąć sprawy w swoje ręce. Kręci dziwne filmiki dla swojej grupy znajomych, morduje w brutalny sposób, jasne, używa zaga-

dek, szyfrów i anagramów, ale jest to bardziej dodatek niż jego persona. I niby z jednej strony stał się bardziej realistyczną postacią, z drugiej mam wrażenie, iż obdarło go z tego, co czyniło go wyjątkowym. Przeciętny Staś mógłby wziąć młotek, rozbić komuś głowę, zostawić zagadkę dla pięciolatek na ziemi, nie jest to coś, czym Riddler mógłby się pokazywać. W dodatku jego pułapki bardziej przypominają Jigsawa w działaniu. Nie mogę powiedzieć, żeby mi się spodobał. Zagrany natomiast był bardzo fajnie.

H.: Oczywiście Batman nie działa w pojedynkę. Jego głównym kompanem jest (jeszcze nie komisarz) Jim Gordon. Wcielający się w niego Jeffrey Wright odwalił kawał solidnej roboty, unikając pójścia na łatwiznę i użycia postaci Feliksa Leitera z serii o Bondzie. Oprócz tego nawiązuje współpracę z Catwoman (choć jeszcze nie w pełni działającą pod tym pseudonimem). Ich relacja – początkowo budowana na konieczności zaufania sobie – przeradza się miriadę uczuć i powiązań. Odgrywająca tę rolę Zoe Kravitz to zdecydowanie strzał w 10, zostawiając w tyle nawet Earthę Kitt i Anne Hathaway.

M.C.: Ostatnią postacią, o której powinniśmy sobie wspomnieć, jest oczywiście Cobl... Cobbe... Codel... Kobold... chrzanić to, Pingwin. Pingwin, jak cała reszta postaci, nie jest tutaj jeszcze super rozwiniętym przestępcą, którego znamy z komiksów. Ale czego mu nie można odmówić, też nie jest nikim. Prowadzi własny klub, zajmuje się handlem narkotyków i nie daje się złamać Gackowi, gdy ten odwiedza go po raz pierwszy. Ma swoje zasady, wręcz „honour among thieves” jako główną postawę. Czekam na to, by zobaczyć, jak będą go dalej rozwijać. No i został zagrany świetnie, chociaż brakuje mi małych pingwinów, które by koło niego biegały, no i słynnej parasolki.



Running up that hill

M.C.: Batman jako detektyw. Jest to coś, czego brakowało mi przez wiele filmów. Zarówno ostatnie produkcje DC, trylogia Nolana czy nawet starsze tytuły patrzyły na Gacka bardziej jako superbohatera z elementami detektywa niż detektywa z elementami superbohatera. Tutaj ta relacja została zmieniona. Batman przede wszystkim próbuje rozwiązać sprawę. Szuka dowodów, kontaktuje się z policją, przychodzi i bada miejsca zbrodni, zbiera wywiady. Oczywiście wykorzystuje niesamowitą technologię, jak kamery w soczewkach, ale dalej głównym motywem jest rozwiązanie zagadki, nie wham, bam, shazam, thank you ma'am. Spodobało mi się, jak zostało to poprowadzone, że Batman nie dostaje wszystkich odpowiedzi na srebrnej tacy, tylko musi się męczyć, by zrozumieć, kto, co, jak i dlaczego, przy okazji odkrywając konspirację zakorzenioną w największych strukturach Gotham.



H.: Pod kątem wizualnym film wygląda fenomenalnie. Zwłaszcza Gotham robi wrażenie, utrzymując stonowaną stylistykę pomiędzy przerysowaniem gotyku z filmów Burtona a nużącą nowoczesnością Chicago z trylogii Nolana. Matt Reeves i Greig Fraser wiedzą, co i jak pokazać, by przykuć widzów do ekranu.

Kostiumy i charakteryzacje to również element, w którym osiągnięto sukces. Największe wrażenie robi charakteryzacja Colina Farrella jako Pingwina (chapeau bas!). Zbroja Batmana łączy funkcjonalność i komiksowość – nie jest to chodzący czołg Bale'a, ale też nie gumowa nakładka z filmów ubiegłego wieku.

Muzycznie całość wpasowuje się w tonację, w jakiej utrzymany jest film. Rockowo-grunge'owe kawałki przeplatają się z klubową elektroniką, a motyw przewodni pozostaje w głowach.

Ashes, the rain, and I

M.C.: Jak podsumowuję Batmana? Będąc szczerym, trochę mieszanie. Z jednej strony bardzo spodobały mi się niektóre zmiany, z drugiej niektóre absolutnie mnie odrzucają. Batman mimo wielu popraw i tak większość czasu spędza jako brooding anti-hero, stojąc i patrząc się pod dziwnym kątem na rozmówców. Wiem, że jest to swoiste wprowadzenie do nowego Gacka, ale na razie nie jestem jakoś super zachwycony. Co nie zmienia mojej opinii, że film jak najbardziej warto zobaczyć. Jest pełno elementów, dla których warto go po prostu obejrzeć, i mimo mojego narzekania, serio jest spoko.

H.: Dla mnie to dobry film o Batmanie, świetny początek nowej serii oraz niezwykle wizualne widowisko. Końcowy akt zbyt mocno trąci Nolanem, ale rozumiem, że w jakiejś postaci musiał się pojawić. Niemniej jednak, warto poświęcić mu czas – a jeśli macie okazję, idźcie do IMAX. W tej technologii robi kolosalne wrażenie.





DWA RAZY
WIĘCEJ
TESTOSTERONU

HALO 2

ANNIVERSARY

PORZĄDNY sequel to nie taka prosta sprawa, chociaż większość serii growych, które przychodzą mi na myśl, wyszła lepiej niż pierwowzór. Nie inaczej było z „Halo 2” w wersji anniversary, które miałem okazję jakiś czas temu ogrywać. Łączy ono zalety „Halo Combat Evolved” z mniejszą liczbą wad pierwszej części, jak przystało na dobrą kontynuację. Zatem łapmy za broń plazmową i skoczmy do instalacji numer 5, kolejnego halo, żeby zobaczyć, jak potoczyły się dalsze losy Master Chiefa.

~Scroll

Nie tylko Master Chief

Największą kontrowersją, przynajmniej w dniu premiery, było wprowadzenie dodatkowego bohatera do historii – Arbitra, który jest przedstawicielem Przymierza, głównego przeciwnika w serii. Obecnie w społeczności panuje przekonanie, że był to dobry ruch, i takie też jest moje zdanie. Co prawda względem rozgrywki nie zmieniał wiele, ale jeśli chodzi o fabułę – owszem. Sprawiał, że gracz nie traktował już Przymierza jak zwykłych „złych obcych”, którzy są w grze jedynie po to, by ich zabijać, ale dodał im głębi, pozwalając zrozumieć ich motywację, poznać kulturę i zobaczyć ich jako istoty, które choć wrogo nam nastawione, są – z braku lepszego słowa – ludzkie. Spora część Przymierza dalej była antagonistą tej części, jednak teraz zmagali się z nimi nie tylko ludzie z Master Chiefem na czele, ale także Arbiter, co pozwalało zawrzeć kruchy sojusz dla dobra Galaktyki. Jedynym przytykiem jest to, że wersja anniversary retroaktywnie próbuje połączyć „Halo 2” z „Halo 5 Guardians”, ale o tym w innym materiale.

Wisząc na krawędzi klifu

Wracając do fabuły – jest dobra, gramy na przemian Master Chiefem i Arbitrem, lecz nie co jedną, a dwie misje. Jest więc miejsce na zanurzenie się w postać, odgrywanie tego, co się dzieje, i podążanie za rozwojem wydarzeń; nie utrudnia to jednak zapamiętania, co w międzyczasie robiła druga strona. Historia jest dobrze napisana, ładnie się ciągnie, ale w najbardziej klimatycznym momencie... po prostu się urywa. Twórcy nie planowali tego od początku; sami mówili, że zdecydowali się na

to z powodu kurczącego się czasu i ciasnego okna wydawniczego. Nie jest to złe rozwiązanie, ale przez to gra cierpi na tzw. „syndrom drugiej części trylogii”. Wiele trzyczęściowych sag ma ten problem – pierwsza część jest początkowo traktowana jako samodzielny produkt, gdyż producenci nie wiedzą, czy się sprzeda. „Halo” zresztą również było tak zaprojektowane. Następnie po sukcesie pierwowzoru zostaje podjęta decyzja o zamienieniu historii w trylogię, przez co druga część nierzadko zostaje zepchnięta jako wstęp do wielkiego finału w ostatniej (czasem ten wyraz należałoby wziąć w cudzysłów, ponieważ chciwość sprawia, że powstaje część czwarta, a po niej kolejne; patrzę na was, „Piraci z Karaibów”) odsłonie serii. Sprawia to, iż środkowa, druga gra (czy też film lub książka) nie istnieje jako samoistne dzieło, nie kończy swoich najważniejszych wątków, gdyż te mają być rozwiązane w finale trylogii. Nie musi Wam to przeszkadzać, ale najlepsze dzieła często bronią się tym, że unikają tego syndromu.

Sama fabuła zaczyna się prawie dokładnie tam, gdzie skończyła się część pierwsza. Master Chief powraca na Ziemię – ostatnie miejsce zamieszkanego przez ludzkość. W trakcie ceremonii wojkowej jednak nasza rodzima planeta zostaje zaatakowana przez flotę Przymierza. Obrona domu całej ludzkości szybko zamienia się w desperacki pościg Master Chiefa za napastnikami oraz odkryciem kolejnego pierścienia Halo, a z nim po raz kolejny zagrożenie ze strony Przymierza, które błędnie sądzi, że aktywacja instalacji poprowadzi ich do religijnego zbawienia. Nie wiedzą, że uruchomienie Halo zniszczy wszelkie rozumne istoty w Galaktyce, łącznie z nimi samymi, a nasz protagonista musi ich powstrzymać, nim to się stanie. W tym samym czasie jeden z dowódców Przymierza zostaje ukarany i skazany na potępienie za wydarzenia pierwszej części. Okazuje się, że był on odpowiedzialny za bezpieczeństwo instalacji czwartej (pierwszego „Halo” w serii), a my jako gracze sprawiliśmy, iż swojego obowiązku nie dopełnił. Szybko staje się on Arbitrem – ważną postacią w czasach kryzysu Przymierza. Rola ta jest dla niego szansą na jakiegokolwiek istnienie w swoim społeczeństwie oraz na naprawienie swoich błędów. Jest jednak w tym wszystkim oczywisty haczyk – każdy Arbiter przed nim kończył żywot w sposób tragiczny, wypełniając

swoje obowiązki nawet za cenę własnego życia. Arbiter godzi się na to, i ostatecznie drogi jego i Master Chiefa przecinają się, doprowadzając ich zawiązania kruchego sojuszu, by ochronić Galaktykę przed zgubnymi skutkami Halo.

Nolife z dwoma SMG

Podstawy gameplayu praktycznie się nie zmieniły, nie licząc wprowadzenia o wiele większego dynamizmu. Dalej strzelamy do wrogów, nosimy dwie bronie na raz, rzucamy granatami i przestrzelujemy się przez sterty wrogów dzielących nas od celu. Są dwie większe zmiany: dobra i zła. Zaczynając od dobrej – teraz można trzymać w dłoniach nie jedną, a dwie bronie na raz. Wygląda to niesamowicie i sprawia, że gracz czuje się dużo silniejszy. Nie zawsze jest to dobra opcja i często są z nią dobre problemy, jak np. brak możliwości rzucania granatów, jednak poczucie potęgi, jakie otrzymujemy, jest niesamowite. Niestety druga zmiana sprawia, że gra nie do końca pozwala na agresywne granie, do jakiego by zachęcało posiadanie dwóch luf wycelowanych w jednego wroga – brak mechaniki zdrowia. W „Halo Combat Evolved” Master Chief posiadał regenerujące się tarcze oraz zdrowie, które traciło się od strzałów po utracie tarcz, a które zawsze mógł leczyć apteczkami. W „Halo 2” nie ma zdrowia, tylko sama tarcza, co oznacza, że po jej utracie trzeba się chować, aby mogła się zregenerować. W przeciwnym razie trzeba będzie powtarzać fragment poziomu od ostatniego punktu kontrolnego. Mocno nieprzemysłane ze strony twórców, gdyż każda z tych mechanik

definiuje inny styl gry – jedna ostrożny, druga agresywny. Tutaj też twórcy tłumaczą się brakiem czasu. Czy jest to dobre wyjaśnienie, czy leniwa wymówka pozostawiam Wam, drodzy Czytelnicy, do oceny. Jednak patrząc na to, jak dobrze wykonane są inne składowe „Halo 2”, wydaje się to faktycznie spowodowane brakiem czasu, a nie lenistwem.

Mała kobietka

Miłym dodatkiem do całości jest relacja Cortany, sztucznej inteligencji przedstawianej jako niebieska kobieta, i Master Chiefa. AI jest wygadana, ma własną bogatą osobowość, przez co ładnie kontrastuje z mrukliwym tajemniczym Spartaninem. W większości gier ta relacja jest odwrócona, ale tutaj postawienie tego na głowie oraz dobre rozpisanie dialogów między tą dwójką pozwala graczowi zaznać nieco humoru w poważnej i mrocznej historii. Nie jest to poziom filmów Marvela, gdzie nawet w sytuacjach poważnych napięcie (niepotrzebnie) rozładowuje się humorem. Kiedy jest na to czas, jest humor – krótki, przyjemny i konsekwentny w charakterystyce postaci. Przyznam, że grając w grę i musząc zostawić ją samą w pewnych kluczowych momentach fabuły, czułem troskę o tę nie dość że fikcyjną, to sztuczną inteligencję, a tę samą troskę czuć było w samej postaci Master Chiefa. Na sam koniec gry dostajemy także przerywnik, w którym widzimy Cortanę w niebezpieczeństwie. I przyznam, że bardziej niż los samego Spartanina, właśnie to zachęciło mnie do sięgnięcia od razu po kolejną część.





GRY MMO są dość specyficznym gatunkiem gier wideo. Z jednej strony jest to jedna z mniejszych niszy w tej branży, z drugiej nakład pracy i budżetu, jakiego potrzeba, by wypuścić porządny produkt, jest kolosalny w porównaniu z innymi gałęziami tego przemysłu. Takie nietypowe połączenie sprawia, że wiele z nich jest bardzo do siebie podobnych, prawdopodobnie nawet bardziej niż w przypadku innych gatunków – namierzanie Tabem, ruch WSAD, kamera TPP zza pleców postaci, a przede wszystkim: powtarzalny endgame, do którego prowadzi żmudny, nierzadko grinderski system awansowania postaci. Jednak raz na jakiś czas zdarza się coś takiego jak „Lost Ark”.

~Scroll

Diablo MMO

„Lost Ark”, pomimo bycia MMO, nie wygląda na takowe, gdyż patrzymy na świat z perspektywy izometrycznej. W dużym skrócie: mocno przypomina to, co znamy z hack’n’slashy, czy jak jest to ujmowane w materiałach promocyjnych, action RPG, takich jak seria „Diablo”, „Path of Exile” czy „Titan Quest”. Sama rozgrywka też jest podobna do tego typu gier – walka jest bardzo dynamiczna, pełna umiejętności i wielu wrogów na raz na ekranie. Taki typ rozgrywki ma oczywiście wady – na przykład wiele lokacji po prostu nie mieści się w pełni na ekranie gracza, ze względu na sposób umiejscowienia kamery, i pomimo krótkich

cutsceinek prezentujących wielkie i wspaniałe krajobrazy, nie ma możliwości zatrzymania się i podziwiania ich w dowolnej chwili. Oczywiście twórcy często dwoją się i troją, by pewne momenty pokazać w lepszym ujęciu, np. oddalając kamerę lub zmieniając jej kąt, by lepiej oddać niektóre mechaniki czy wizualia, i nierzadko się im to w pewien sposób udaje. Takie nieco luźniejsze podejście pozwala, w przeciwieństwie do innych gier MMO, lepiej zobrazować bardziej epickie momenty rozgrywki bez odbierania graczowi możliwości interakcji ze światem.

Zaginiona Arka

Fabuła jest stosunkowo prosta, a przez wielu graczy wręcz zaniechywana – nie jest to „Final Fantasy XIV”, by historia opowiedana przez grę była istotna. „Lost Ark” dzieje się w fikcyjnym świecie zwanym Arkesią, a my podróżujemy z krainy do krainy, poszukując części tytułowej Arki. Obecnie w grze jest tylko sześć z siedmiu części, jednak w przyszłości najprawdopodobniej poznamy dalsze losy tej prostej, łatwej do śledzenia historii. Jak wspomniałem wyżej, nie tym jednak stoi gra, a paradoksalnie, gracz znacznie lepiej wczuwa się w pomniejszych pobocznych wydarzeniach niż w główny wątek fabularny. Bardzo podoba mi się też niewielka liczba zadań pobocznych oraz to, iż podążają one tym samym tropem, co główny wątek, dlatego opłaca się je robić razem, ponieważ zajmuje to niewiele więcej czasu. Jest to



jednak zajęcie kompletnie opcjonalne. Nagrody są zupełnie różne, a tylko zadania fabularne dają doświadczenie do awansowania postaci. Wątki poboczne dają jedynie możliwości rozwoju tzw. roстера, czyli ogólnej puli dla wszystkich postaci danego gracza na konkretnym serwerze. Podobnie wierzchowce czy pety są przypisane całościowo do roстера, a nie do konkretnego bohatera, co pozwala na mniej powtarzalności w graniu altami.

Poziomo, nie pionowo

W terminologii MMO wyróżniamy dwa typy rozwoju: wertykalny (pionowy) i horyzontalny (poziomy). Ten pierwszy skupia się na zwiększaniu mocy postaci, coraz lepszym sprzęcie i coraz większych liczbach od zdolności naszych postaci, czyli po prostu typowy progres w grach wideo. Drugi typ skupia się na zmianie stylu gry, bez wpływania na to, jak mocno „bijemy”. Zazwyczaj łączy się to z dodatkowymi aktywnościami, które raczej mają na celu urozmaicenie rozgrywki, bez powiązania z potrzebą stawania się coraz potężniejszym. Mam na myśli na przykład wszelkiego rodzaju kolekcje czy zdobywanie nowych możliwości wizualnych. Dla kogoś nieobeznanego z tym gatunkiem może to wydawać się dziwne, ale wielu graczy MMO lubi raz na jakiś czas oderwać się od grindu coraz lepszemu ekwipunku i zająć się czymś przyjemnym, co niekoniecznie związane jest z wertykalnym rozwojem. Wydaje mi się, że od jakiegoś czasu lepiej rozumieją to twórcy popu-

larnych azjatyckich MMO, natomiast nieoficjalny król gatunku, „World of Warcraft”, przez brak takich aktywności zalicza raz za razem exodus swoich graczy do „Lost Arka”, „Final Fantasy XIV” czy innych gier, które uwzględniają to, że granie w sieci nie skupia się wyłącznie na żmudnym i powolnym podnoszeniu liczb, by po miesiącu zadawać te kilka procent obrażeń więcej. Ludzie kochający swoje gry i oddający im swój czas, zazwyczaj w setkach albo i tysiącach godzin, chcą wracać do gry, ale niekoniecznie zawsze wysilać się w endgame’owym grindzie. Dlatego tak popularne jest kolekcjonowanie wierzchowców, zwierzaków (petów), czy znajdziek, których w „Lost Arku” nie brakuje. Można pobawić się w PvP, które jest zachwalane przez graczy za bardzo dobry balans, eventy takie jak wyścigi po torze à la Mario Kart, czy robienie na 100% kolejnych kontynentów, by otrzymać nagrody wizualne do własnej twierdzy. Nie ma nic gorszego niż chcieć pograć w grę, którą lubisz, ale wiedzieć, że tak naprawdę nie masz ochoty na żadną z dostępnych opcji, i „Lost Ark” to świetnie rozumie, rozkładając przed graczem wachlarz możliwości zarówno wertykalnego, jak i horyzontalnego rozwoju.

Koreański grind

Azjatyckie, a szczególnie koreańskie MMORPG słyną z tego, że ich nieodłączną częścią jest grind, czyli często żmudne robienie w kółko tych samych czynności, by móc rozwijać swoją postać i pozo-

stać istotnym w najważniejszej części każdego MMO – endgame. Prawda jest taka, że w zasadzie każda tego typu gra się na tym opiera, nieważne, z której strony globu pochodzi dana produkcja. Te wschodnie jednak mają to do siebie, że często ów grind jest dużo żmudniejszy i dokonanie znaczącego progresu zajmuje po prostu więcej czasu. Choć Amazon Games, wydawca „Lost Arka” w naszym, zachodnim świecie, nie jest za bardzo lubiany czy pozytywnie kojarzony (głównie ze względu na fatalny start i obecny stan ich autorskiego MMO – „New World”), widać, że gracze europejscy i amerykańscy są traktowani bardziej pobłażliwie ze względu na grind i marcowe poprawki, i zwiększone możliwości zdobywania materiałów do progresu (tzw. honingu) zostały ciepło przyjęte przez społeczność.

Endgame Plus

Wiele gier MMO ma „jeden” endgame, skupiony wokół obecnego dodatku. Sprawa jest zazwyczaj prosta – dobijasz maksymalny poziom, po czym zaczynasz brać udział w prawdziwym crème de la crème gier sieciowych – endgamie. Zazwyczaj są to instancje małe i duże (częściej znane jako dungeony i raidy), w których bierze się udział i grinduje coraz lepszy ekwipunek. Większość gier skupia się wokół tego, chociaż sporo z nich ma także dodatkowe aktywności do zaoferowania, jak np. rozgrywki PvP. Endgame z poprzednich wersji gier nie jest istotny, gdyż siłę postaci szybciej rozwija się przez zdobywanie poziomów w obecnym dodatku niż przez żmudne powtarzanie instancji, choć od pewnego czasu MMO starają się nie skupiać na porzucaniu starej zawartości – a przynajmniej te, które przeżywają swój rozkwit. Podobnie jest i tutaj, gdyż endgame zaczyna się nie po fabule, a w jej trakcie. Zachodnia wersja gry dostała więcej niż startową wersję koreańskiej wersji, a sam moment postępu został niejako przyspieszony, aby nasza wersja mogła szybciej dogonić tę główną, z Korei. Dlatego w pewnym momencie fabuła zwalnia, a przed graczem otwierają się możliwości robienia endgame’u tieru 1. Po jakimś czasie zdobywa on więcej mocy i ma możliwość kontynuowania fabuły i jednoczesnego rozwoju swojej postaci, a grind staje się coraz cięższy i większy, aż nagle nadchodzi tier 2 i zabawa zaczyna się od początku. Obecnie w grze są dostępne wyłącznie 3 tiery, ale prawdopodobnie w przyszłości będzie tego więcej, szczególnie że zainteresowanie grą, zarówno

w Korei jak i na Zachodzie, jest dużo większe, niż przewidywali twórcy.

Ja, bot

Każda gra MMO, w tym i „Lost Ark”, zмага się z plagą botów, które twórcy starają się zwalczać. Nie tak dawno miała akcja wielkiego banu botów, przez co drastycznie spadła liczba aktywnych graczy, choć wyniki wciąż oscylują w wartościach powyżej 500 000, co dla nowego MMO po miesiącu jest fantastycznym wynikiem. Obecnie boty spotyka się rzadko, przynajmniej na serwerze, na którym gram. Jest to niestety plaga tego typu gier i jest nie do wyeliminowania całkowicie, jak przestępczość w prawdziwym świecie, ale skuteczne akcje i czujność twórców pozwalają zminimalizować obecność takich wandalii porządnej rozrywki.

Wizje przyszłości

Póki co, „Lost Ark” ma się dobrze, naprawdę bardzo dobrze. Z miejsca stał się moim ulubionym MMO i choć ma dopiero miesiąc, podejrzewam (i mam nadzieję), że to dopiero początek wspaniałej rozrywki na wiele miesięcy, a najlepiej lat. Tymczasem, jeśli zdecydujecie się pograć, zapraszam na europejskie serwery. Bądźcie mili, gdyż większość społeczności wydaje się wspierająca i pozytywnie nastawiona do nowych graczy i miejmy nadzieję, że tak pozostanie. Tymczasem wsiadam na statek i płynę dalej ku przygodzie – ponieważ pomimo miesiąca intensywnego grania, zostało mi jeszcze wiele do odkrycia.



Kuznia Retro



Przygody Piątego Muszkietera Pamiętaj o płaszczu i szpadzie!

KWIECIEŃ 1998 roku. Mały Hefcio, jeszcze z jednocyfrową ilością wiosen na karku dostaje swoją pierwszą grę komputerową na urodziny. Niemal ćwierć wieku później, dorosły już Hefajstos odpala ją ponownie, by poczuć czar nostalgii (i ukończyć kolejny tytuł z kupki wstydu).

~Hefajstos

Nie ukrywam, że szczególnym miłośnikiem gier przygodowych nie jestem. Choć sama idea mi odpowiada, a kilka tytułów ukończyłem i wspominam ciepło, to jednak zawsze pociągały mnie inne gatunki. Niemniej jednak od czasu do czasu odpalam któryś z wiekowych już point and clicków, by zrelaksować się przy absurdzie łamigłówkowym (i odhaczyć kolejną grę z listy). Dużo miłsze są mi jednak motywy komediowe rodem ze skeczów Monty Pythona oraz muszkieterowie (głównie za sprawą trylogii Aleksandra Dumasa). Ba! Nawet w przedszkolu na balu przebierańców byłem tym jednym za wszystkich.

En garde! Touché! De'tale!

„Touché: The Adventures of the Fifth Musketeer” (jak brzmi tytuł oryginalny) to gra z roku 1995, stworzona przez amerykańskie studio Clipper Software i wydana przez Centre Gold na MS-DOS oraz Windows 95 (na CD!).

Nad grą pracowała zaledwie garstka ludzi, co robi wrażenie widząc efekt końcowy. Zaprogramował ją Graham Lilley (z pomocą Bena Daglisha) – w więk-

szości w przydomowym biurze w Birmingham. Lilley jest również głównym projektantem tytułu, wraz z Paulem Cockburnem (tak, tym od DnD). Za grafikę odpowiedzialny był tylko jeden człowiek – Teoman Irmak (grafik i animator sporej ilości tytułów, w tym LEGO Chess), który pracował niemal nieprzerwanie przez półtora roku. Historię w większości napisali Ben Daglish i Sarah Bradnock używając pseudonimu ‘Susan de Nimes’ (od Sue-de-nym, czytane jak pseudonym – sprytnie, prawda?).

Graj, jak na sztandarowy przykład gatunku gier przygodowych point and click (tj. wskaż i kliknij) dzieli ekran rozgrywki na dwie części. Ten główny, większy to świat po którym porusza się nasz bohater. Poniżej na pasku znajduje się nasz ekwipunek, żywność oraz gotówka w postaci franków francuskich. Geoffroi pójdzie tam gdzie mu wskażemy, a korzystając z menu akcji może spojrzeć, zbadać, porozmawiać lub dokonać interakcji. Prosto i klasycznie, ale nie ma też co wymyślać koła na nowo. Nieco bardziej zręcznościowym elementem są pojedynki na miecze, chleb powszedni muszkieterów.

Samotny bohater przybywa do miasta...

Francja, 1562 rok. Pewnej nocy w mieście Rouen dochodzi do morderstwa. Ofiarą jest William de Peuple, Hrabia Itee. W tym samym czasie do miasta przybywa Geoffroi Le Brun, młodzik świeżo przyjęty w szeregi muszkieterów Jego Królewskiej Mości. Próbując pomóc umierającemu człowiekowi wplątuje się w nie-

zwykłą intrygę. Wraz z nowo poznanym żebrakiem Henrim (odpowiednio zachęconym do bycia jego służącym), wyrusza w podróż po szesnastowiecznej Francji by odnaleźć morderców, odzyskać skradziony testament i oddać go prawowitemu spadkobiercy.

Razem z naszym dzielnym muszkietierem zwiedzimy takie miejsca jak Saint-Quentin, Le Mans, Amiens, Hawr, a nawet stolicę kraju – Paryż. Geoffroi weźmie udział w pojedynkach na szpady, bitwach i akrobacyjnych sztuczkach, rozwiązując przy tym sprytnie pomyślane (i nieraz abstrakcyjnie zabawne) zagadki. Zakończenie zaś to klasyka gier tego typu, z serią Monkey Island na czele.

...w świecie, który tętni życiem

„Touché” działa na silniku o tej samej nazwie (jakże przewrotnie!), zapewniając płynną rozgrywkę. Bogata w detale grafika SVGA, piękne, przywodzące na myśl gry o piracie Threepwoodzie tła oraz urocze postacie cieszą oko. Lokacje nie zięją pustką, zaś z każdym człowiekiem można nieco porozmawiać. Chylę czoła przed grafikiem-animatorem, który w pojedynkę wykonał kawał solidnej roboty.

Również muzyka przegrywająca w tle trzyma wysoki poziom. Każdy z utworów Bena Daglisha wpasowuje się w klimat gry, utrzymując spójny motyw komediowo-awanturniczy (wiecie, ten specyficzny klimat gier i seriali lat dziewięćdziesiątych gdzie wszystko jest przedstawione z przymrużeniem oka). Na uwagę zasługuje również pełne udźwiękowanie postaci, które utrzymuje równie wysoki poziom co reszta oprawy audiowizualnej (pomimo nieznanых w zasadzie nazwisk w obsadzie).

Rozwodnione wino przyszło nam pić

Nie ma co ukrywać – rozrywka, choć przyjemna jest tylko rozwodnionym wspomnieniem gier przygodowych od LucasArts. Interfejs, akcje które nasz bohater może wykonać, styl graficzny i humor to wszystko co już widzieliśmy w lepszych produkcjach. Nie oznacza to jednak, że „Touché” jest grą złą, o nie! Po prostu brakuje jej co nieco do poziomu, który pozwoliłby zapisać się na stałe w historii branży (wszak są bohaterowie, których kojarzy – a kto pamięta o muszkietierze Geoffroi?). To też niejako jej przekleństwo, bo wchodząc w cudzy buty nie ma jak zaistnieć na własnych zasadach.

Zwłaszcza humor – choć trzymający porządku poziom – potrafi kuleć (poza Henrim, to nasz skarb i go kochamy). Może gdyby całość rozkładała popularne klisze historii z gatunku płaszczka i szpady w bardziej montypythonowskim stylu wyszłoby to lepiej?

Dumas byłby dumny

Nie mniej jednak „Touché” to tytuł, obok którego fani przygodówek nie powinni przejść obojętnie. Choć można ją ukończyć w 3-4 godziny, to będzie to czas spożytkowany przyjemnie. Ci z Was, którzy z gatunkowymi perłami LucasArts nie mieli do czynienia, mogą potraktować tytuł od Clipper Software jako przystawkę przed daniem głównym. Miłośnicy dzielnych muszkietierów (którym na kolejną inkarnację przyjdzie jeszcze trochę poczekać) również poczują się jak w domu. Jedynym problemem może być jej zdobycie – GoG póki co nie posiada jej w swoich zbiorach (choć fani czekają). Pozostaje mieć nadzieję, że tytuł wreszcie trafi na wirtualne półki. Ave!





The Pokémon Company Nintendo

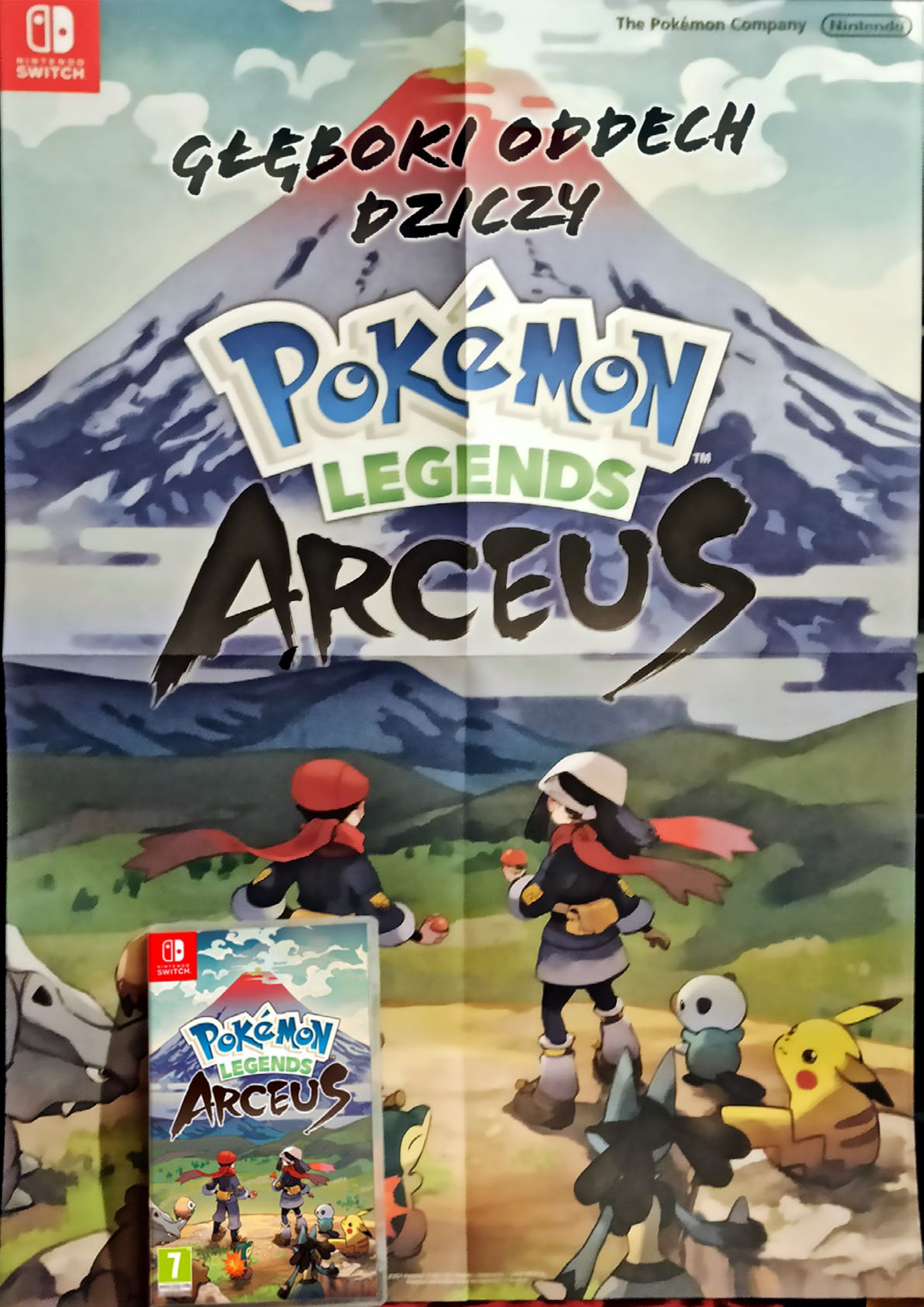
GLEBOKI ODDECH DZICZY

POKÉMON LEGENDS

ARCEUS



7



Budzisz się otoczony pustką i ciemnością. Nie wiesz, gdzie jesteś i masz jedynie mgliste pojęcie KIM jesteś. Czy umarłeś? A może właśnie rodzisz się do nowego życia? Wtem ciemność ustępuje światłu, a do twych uszu dobiega dostojny, pełen potęgi głos: przemawia do ciebie sam Arceus, Stwórca. Może rzeczywiście nie żyjesz? Pomaga Ci on ustalić swoją tożsamość, po czym powierza ci misję niezwyklej wagi w regionie Hisui. A gdy budzisz się w tym nowym, nieznanym, lecz znajomym świecie, w twych myślach wciąż jeszcze kołoczą ostatnie słowa bóstwa. „Odszukaj wszystkie Pokemony, a spotkasz mnie ponownie”.

HEJ wszystkim! Choć pewnie ciężko będzie Wam w to uwierzyć, powyższy wstęp jest autentycznym prologiem do „Pokemon Legends: Arceus”, stworzonego przez Game Freak i wydanego pod koniec stycznia tego roku na konsolę Nintendo Switch spin-offu, nomen omen, legendarnej serii gier o kieszonkowych stworkach. Właśnie tak, moi drodzy, w zasadzie mamy tu do czynienia z tytułem traktującym o poszukiwaniach boga – a to wszystko w quasi-otwartym świecie przypominającym mocno inną legendę, tym razem Zeldy. Czy ten swoisty mariaż dwóch sztandarowych marek Wielkiego N się udał? Przekonajmy się i Arceus vult!

~Malvagio

Ad maiorem Arceus gloriam

Postawię sprawę jasno już od samego początku – „Legends” całkowicie zmieniają formułę znaną z poprzednich części serii. Nie uświadczymy tu żadnych stadionów i zdobywania odznak, żadnej Ligi i marszu ku czempionstwu, ani nawet złych organizacji z mniej lub bardziej kretyńskimi planami względem świata. Niewiele napotkamy tu również walk z innymi trenerami, a większość z nich posiadać będzie jedynie jednego lub dwa stworki. Ba, możemy zapomnieć nawet o odwiedzaniu

wielu miast, w Hisui znajduje się bowiem tylko jedno, Jubilife Village (więc w zasadzie raczej wioska), stanowiące naszą główną bazę wypadową w dzicz. A wypadać w nią będziemy często i gęsto, jak przystało na świeżo upieczonego członka korpusu badawczego Ekspedycji Galakty („uzbrojonego” na dobry początek w jednego ze starterów: Rowleta, Oshawotta lub Cyndaquila), gra stawia bowiem głównie nacisk na eksplorację dziewiczych terenów oraz, oczywiście, łapanie dzikich stworków w celu uzupełniania pierwszego w historii – tytuł zobowiązuje, gra jest prequelem całej serii i jest umiejscowiona w realiach przypominających XIX-wieczną Japonię – Pokedexu. I nawet ten element uległ drastycznej zmianie; do tej pory wystarczyło schwytać jedynie jeden egzemplarz danego Pokemona, by otrzymać poświadczenie mu wpis.

„Legends” są pod tym względem bardziej czasochłonne: nie tylko należy łapać więcej stworków jednego gatunku, ale też dokonywać ich obserwacji, przykładowo karmiąc je czy będąc świadkiem wykonywania przez nie konkretnych ataków. Sprawia to, że po raz pierwszy naprawdę ma się poczucie prowadzenia działalności badawczej, która we wcześniejszych tytułach pozostawała tylko pustym i właściwie bezsensownym frazesem. Można powiedzieć, że aspekt trenerski ustąpił nieco miejsca naukowemu, co zmieniło specyfikę rozgrywki. Ważnym elementem stało się skradanie, jako że musimy dostosowywać się do konkretnych Poke-gatunków; niektóre zareagują na nas przyjaźnie, inne natychmiast rzucą się do ucieczki, gdy tylko nas zobaczą, znajdą się też agresywne, przed którymi to my będziemy musieli brać nogi za pas (albo postać do walki kogoś z naszej drużyny).

Taka różnorodność samoistnie zachęca do uzupełniania naszej encyklopedii, ale to nie wszystko – za naszą pracę otrzymujemy bowiem wynagrodzenie oraz możliwość awansu w szeregach Ekspedycji. To pozwala nam uzyskać dostęp do lepszych przedmiotów oraz umożliwia zapanowanie nad silniejszymi Pokemonami. System został więc naprawdę dobrze przemyślany, a jego elementy komplementują się wzajemnie.





Bitewne rewolucje Magdy Gessler

Zmianom uległ też system walki – niektóre jego aspekty zostały uproszczone, zniknęły na przykład specjalne umiejętności Pokémonów obecne w serii od trzeciej generacji, stworki utraciły też zdolność trzymania i używania przedmiotów podczas starć. Wszystkie znaki na niebie i ziemi wskazują jednak, iż jest to zmiana zastosowana jedynie na potrzeby tej konkretnej gry i w kolejnych tytułach spodziewać należy się raczej powrotu tych mechanik. Wielką niewiadomą pozostaje jednak największa nowinka w postaci systemu stylu oraz powiązanej z nimi inicjatywy – Pokémony nie będą już grzecznie atakować się na przemian, odpowiednio szybszy stworek będzie mógł wykonać nawet kilka ruchów pod rząd! Po zdobyciu odpowiedniego poziomu może też osiągnąć mistrzostwo w danym ataku, co umożliwi nam jego modyfikowanie i wybór między stylem Silnym lub Szybkim. Ten pierwszy zwiększy jego moc i/lub wydłuży działanie, ale równocześnie oddali w czasie nasz następny ruch, narażając na bolesny kontratak. Ten drugi odpowiednio zmniejszy siłę oraz skróci pozytywne efekty, pozwoli jednak na wcześniejszy kolejny ruch. Oczywiście w dalszym ciągu możemy zdecydować się po prostu na zwykły atak. System nie jest przesadnie skomplikowany, otwiera jednak wiele możliwości taktycznych i ciekawie byłoby zobaczyć go w starciu multiplayer („Legendsy” są stricte solowym doświadczeniem).

Wspomniana już quasi-otwartość świata wynika z innego, niż w przypadku „Breath of the Wild”, podejścia – obszar gry podzielony jest na kilka całkiem sporych biomów, do których wyruszać możemy jedynie z naszej bazy w Jubilife; nie mo-

zemy przemieszczać się między nimi bezpośrednio. To dosyć poważne ograniczenie, mnożące ekrany ładowania, ale, na szczęście, nie zajmują one wiele czasu. Odwiedzane tereny są też wystarczająco różnorodne, by utrzymać zainteresowanie eksploracją – poczynając od klasycznych pól, poprzez mokradła, morskie wybrzeże i góry, na lodowej tundrze kończąc; dostęp do kolejnych będziemy otrzymywać jednak nie od razu, a wraz z rozwojem fabuły. Pod kątem narracyjnym jest to sensowne rozwiązanie – w tej odsłonie serii Pokémony są traktowane odrobinę bardziej realistycznie, jako naprawdę niebezpieczne istoty (na początku gry dosłownie pada stwierdzenie, że bez wsparcia Ekspedycji niechybnie zginiemy!), a żadna wyprawa naukowa nie wyruszy na bardziej niebezpieczne tereny bez odpowiedniego przygotowania i poznania w pierwszej kolejności miejsc przystępniejszych, prawda?

Świata nie będziemy musieli przemierzać wyłącznie na naszych nogach, w miarę rozwoju fabuły zaprzyjaźnimy się z kilkoma Pokémonami, które stawiają się później na nasze wezwanie; w ten sposób otworzą się przed nami wcześniej niedostępne ścieżki. I tak Wyrdeer pomoże nam przemieszczać się znacznie szybciej, Ursaluna wyczuje dla nas ukryte przedmioty, Basculegion pozwoli pokonywać wodę, Sneasler wspinać się po górskich zboczach, a Braviary... cóż, poniesie na lotni mechanicznie bardzo zbliżonej do tej, którą posługiwał się Link w „Breath of the Wild”. Nie da się nie zauważyć przy tej okazji, że nasze podstawowe zdolności manewrowania w bezpośrednim porównaniu obu tytułów wydają się znacząco ograniczone, ale myślę, że twórcom przyświecał tutaj konkretny zamysł – czempion Zeldy stawiał na samodzielne przetrwanie w dziczy, w Pokémonach ważny jest element kiełkującej coraz mocniej współpracy pomiędzy ludźmi a stworkami.

Nie znaczy to oczywiście, że „Legendsy” pozbawione są elementów survivalu, w grze zawarty jest bowiem system craftingu, który pozwala naszej postaci przedłużać pobyt w terenie przed powrotem do Jubilife czy zakładanych podczas eksploracji obozów polowych. Umiejętnie wyszukując niezbędne przedmioty jesteśmy w stanie obywać się niemal zupełnie bez zaglądania do sklepu – możemy sami tworzyć Pokeballe czy przedmioty lecznicze oraz użytkowe, a nawet takie, które możemy jedynie sprzedać później z zyskiem. Niestety, nie możemy na tym polu

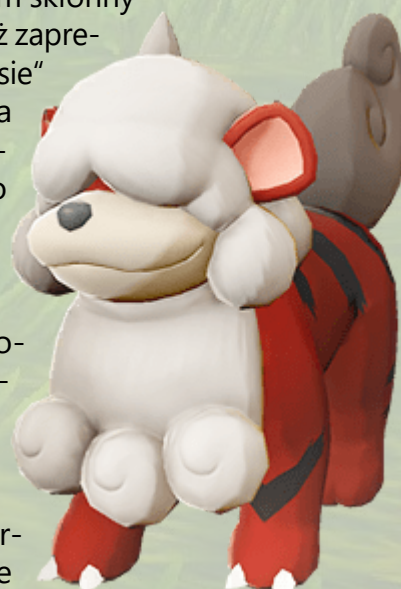
eksperymentować – do craftingu niezbędna jest znajomość odpowiednich receptur, te zaś możemy uzyskiwać w ramach nagrody za misje poboczne (a tych jest naprawdę sporo) i awanse w szeregach Ekspedycji, niektóre też można po prostu kupić w odpowiednim sklepie w Jubilife. Tworzone przedmioty są naprawdę przydatne, a sam system stworzenia zrealizowany sprawnie – w ostatecznym rozrachunku wypada chyba jednak gorzej od tego z przygód Linka, które pozwalają na odrobinę twórczego szaleństwa.

Rozdziobią nas Honchkrowy i Starapory

Ale nie samą Zeldą żyje człowiek i nadszedł czas, by z premedytacją użyć wyświechtanego frazesu – „Legends: Arceus” to Dark Souls serii Pokemon. Wiem, brzmi to komicznie (no i nie traktuję tego zupełnie serio), ale znajdzie się tutaj sporo elementów utożsamianych z grami FromSoftware. Mamy więc przewroty do unikania nadchodzących ataków (dzikie Pokemony mogą atakować bezpośrednio naszą postać!), walki z bossami, krytyczne „ciosy” z zaskoczenia, FESZYN czy wreszcie – co jest czynnikiem bezsprzecznie rozstrzygającym – nasza postać nie potrafi pływać i w kontakcie z wodą powyżej kolan natychmiastowo tonie bez wsparcia Basculegiona. Co prawda nie „umiera”, a jedynie wraca na ląd z ułamkiem zdrowia, ale to się wciąż liczy! Ekhem... Ale skupmy się w tym miejscu na soulsowej esencji, czyli bossach – tę rolę pełnią owładnięte szaleńcami tzw. Szlachetne (Noble) Pokemony. Nie tylko nie możemy ich w żaden sposób złapać, walka z nimi wzbogacona jest do tego o elementy zręcznościowe! Musimy nie tylko zasypywać je uspokajającymi pociskami, ale też aktywnie unikać ich ataków. Dopiero po odpowiednim osłabieniu bossa będziemy mogli wysłać do boju nasze stworki do klasycznego starcia, które będzie miało na celu ogłuszenie go, co przez chwilę zwiększy skuteczność naszych pocisków. Oczywiście, im bliżej będzie do końca walki, tym agresywniejszy stawać się będzie nasz oponent, ale nie ma co liczyć na drugie fazy. System jest więc w gruncie rzeczy bardzo prosty w założeniach, ale zaskakująco przyjemny – starcia trzymają w napięciu od początku do końca i nie są prostymi kopiuj-wklejkami, każdy „szlachcic” wymaga innego podejścia. Czuć w tym wszystkim włożone serce, przedziwny mariaż Pokemonów z elementami soulslike’owymi należy więc uznać za udany.

Skoro wspomniałem już wcześniej o elementach modowych, do dyspozycji gracza oddano pokaźny wybór fryzur i strojów (potęgowany jeszcze przez różne warianty kolorystyczne, czy wzory), z których większość będzie odblokowywała się w trakcie rozgrywki. Powiedziałbym jednak, że twórcy nieco przesadzili z podstawową stylizacją, otrzymywaną po skończeniu podstawowego samouczka – jest po prostu ZBYT DOBRA, zwłaszcza w przypadku grania dziewczyną. Czasami naprawdę nie chce się jej nijak modyfikować! Ale, jako że powyższy „problem” ciężko traktować poważnie, przejdźmy do prawdziwej łyżki dziegciu w beczce miodu. Pokemony nie dorównują niestety ostatniej Zeldzie pod kątem warstwy wizualnej – zwłaszcza podczas gry na większym ekranie, gdzie niedostatki graficzne stają się boleśnie wręcz widoczne. Podczas gry w trybie przenośnym nie jest to tak rażące, a gra wygląda nawet całkiem ładnie (zwłaszcza w zestawieniu z tym, jak prezentowała się na pierwszych zwiastunach) – „Breath of the Wild” wciąż jednak stanowi pod tym kątem zupełnie inną ligę.

Kolejnym słabszym elementem jest poziom trudności – zwłaszcza podczas eksploracji. Przez kilkadziesiąt godzin rozgrywki moja postać straciła przytomność jedynie raz i to wyłącznie z powodu chwilowej utraty jakichkolwiek oznak zdrowego rozsądku w moim wykonaniu. Walki, jak na standardy serii, bywają całkiem trudne, ale w żadnej z nielicznych walk z trenerami nie straciłem całego składu, zaś podczas starć z bossami przegrałem jedynie raz czy dwa – choć nie wykluczam, iż tutaj do słowa doszedł mój trening wyniesiony z wszelkich soulslike’ów. Miłośnicy naprawdę ciężkich wyzwań powinni skierować swój wzrok raczej ku innemu tytułom. Za drobną, choć naprawdę specyficzną wadę, jestem skłonny również uznać fakt, iż zaprezentowana w „Arceusie” formuła nie sprzyja rozgrywaniu nuzlocke’ów; specjalnego wyzwania opracowanego przez fanów serii, którego podstawowym założeniem jest możliwość przyłączenia jedynie pierwszego napotkanego na danym obszarze stworzaka oraz traktowanie



tych, które padły w walce za uśmiercone. W grze, która jak żadna jej poprzedniczka koncentruje się właśnie na mechanice łapania i rozwijania w ten sposób Pokedexu, tryb taki nie bardzo ma rację bytu (choć wiem, że i tak podejmowane były próby stosowania się do jego reguł). Z obowiązku muszę również wspomnieć, że gra – jak przystało na tytuł Nintendo – nie posiada polskiej wersji językowej. Chyba nigdy nie dożyjemy czasów, w których Japończycy zaczną traktować nas jako poważny rynek, w który warto zainwestować nieco więcej, ech.

Drobne poprawki, wielkie przyjemności

Wszystkie te mankamenty bledną jednak zupełnie, gdy zestawisz je z największym atutem „Legend” – przyjemności samej rozgrywki, wyciągniętej w końcu przez Game Freak w kierunku graczy ręki w geście przyjaźni. Gra zawiera OGROM drobnych usprawnień, które eliminują bolączki trawiące serię od samych początków jej istnienia. Przejścia pomiędzy eksploracją a starciami nigdy jeszcze nie były tak płynne – dzięki Pokémony możemy łapać po prostu rzucając w nie Pokeballami, bez konieczności rozpoczynania wcześniej walki. Te zaś możemy zakończyć po prostu oddalając się odpowiednio daleko! Całkowicie zrezygnowano z walk losowych, mało tego – w „Legendach” przewrotnie to my atakujemy Pokémony z zaskoczenia! Nie musimy już przełączać się między kolejnymi okienkami, by rzucać Pokeballe czy zmieniać aktywnego stworka, wszystko dzieje się w obrębie jednego ekranu, wystarczy jedynie wcisnąć odpowiedni przycisk, by przełączać się między listami. Inny pozwoli nam natychmiast wezwać jednego

z naszych Poke-wierzchowców, pomiędzy którymi również możemy przełączać się w sposób płynny! Nie musimy przeklikiwać się przez komunikaty, że oto właśnie podnieśliśmy jagódkę! Możemy nawet „w locie” zmieniać ruchy znane przez nasze stworki, bo choć wciąż w trakcie walk mogą korzystać jedynie z czterech, nie zapominają na zawsze tych, które zdołały już poznać (poprzednio wymagało to odwiedzin u konkretnego NPCa, co oczywiście było niezwykle czasochłonne). Wszystkie rzeczy, które mogłyby nas wybijać z rytmu i umniejszać radość eksplorowania świata zostały usunięte lub przynajmniej zminimalizowane – i myślę, że pomimo wszystkich innych zmian, to właśnie te usprawnienia stanowią najgłębszy z oddechów, który seria zaczerpnęła.

Podsumowując, „Pokemon Legends: Arceus” stanowi naprawdę wyśmienite odświeżenie dość skostniałej serii. W żadnym razie nie jest to tytuł pozbawiony wad, ale wyeliminował wreszcie wiele bolączek, które dręczyły Pokémony już od lat. Rozgrywka stała się po prostu przyjemniejsza. Wygładzona. Dopieszczona. Nareszcie, chciałoby się rzec. Niedawna zapowiedź dziewiątej generacji, która na pierwszy rzut oka zdaje się czerpać pełnymi garściami z wypracowanej przez spin-off formuły, zwiastuje być może nadejście zupełnie nowej ery dla stworków i ich fanów – a przynajmniej na to właśnie sam liczę. W mojej opinii Poke-poszukiwania boga zasługują na co najmniej 8/10, może nawet z plusem – i nie jest to nota „tylko dla miłośników serii”. Gorąco polecam, zarówno starym wyjadaczom, jak i tym, którzy dopiero chcą zacząć przygodę z Pokémonami.

Adios!





DZIEŁA Roberta Howarda, opowiadające o przygodach Conana, po jego śmierci zostały klasyką gatunku. Postać potężnego Cimmeryjczyka przeżywającego niesamowite przygody w starożytnym, magicznym świecie stały się znane na całym świecie, a sława spowodowała pojawienie się naśladowców – inne dzieła w tym samym uniwersum, komiksy, gry... A nawet opowiadania fanowskie, z których niektóre są bardzo specyficzne. W końcu kto by się spodziewał połączenia Conana z „My Little Pony“?

~Ghatorr

Pół-barbarzyńca, pół-pe-gaz, pół-jednorożec

Raleigh, autor „Tower of the fallen star”, nie jest nowicjuszem w światku kucykowych opowiadań fanowskich. Jego główne dzieło, obecnie już trylogia, to opowieści o wojennych losach księcia Blueblooda, który z serialowego fircyka zastępującego się kłaczą przed nadlatującym ciastem, został (wbrew swojej woli) BOHATEREM EQUESTRII – co nawiązuje do warhammerowego Ciaphasa Caina (niestety, książki o nim nie były wydane w Polsce). Najwyraźniej było mu mało jednego brutalnego uniwersum, gdyż postanowił wziąć na warsztat Conana Barbarzyńcę.

Dwie wieże – Raleigha i Howarda

Nawet gdybym nie znał tego autora i jego kunsztu pisarskiego, moją uwagę przykułby sam wybór

głównej bohaterki – opowiadanie skupia się bowiem na znanej z serialu księżniczce Celestii wspominającej czas odległej, acz burzliwej młodości. Tak, ta sama spokojna i dostojna władczyni, która w „My Little Pony: Przyjaźń to magia” jest mądrą nauczycielką głównej bohaterki, w tym opowiadaniu została brutalnym barbarzyńcą niezdolnym do używania magii, ani do latania. Urodziła się w Cimmarei, czci Croma, który jest tak niekompatybilny z magią przyjaźni, jak tylko się da i dopiero niedawno trafiła we względnie cywilizowane (czyli takie z poborcami podatków, handlem niewolnikami, szalonymi magami etc.) tereny. Gdy Celestia cieszy się przyjemniejszą stroną miast, przypadkiem dowiaduje się o możliwości nauczenia się jak używać jej – do tej pory bezużytecznego – rogu. Jako że zdecydowanie nie zna znaczenia słowa „umiar” postanawia spróbować załatwić sobie naukę u wezyra miasta, najpotężniejszego maga w okolicy, który zdobył (tytułową) gwiazdę z nieba dającą mu olbrzymią wiedzę i moc, lecz nie uchodzi jednak za zbyt gościnnego – większość istot, która przekracza progi jego siedziby, już nigdy nie wraca. Oczywiście Celestii to nie odstrasza, a na wypadek gdyby nie chciał jej pomóc zawsze pozostaje opcja awaryjna – czyli kradzież jego skarbu.

Fanfik mocno nawiązuje do opowiadania Roberta Howarda o tytule „Wieża Słonia”, lecz nie jest to banalna kalka, w której postaci zostały przerobione na grupkę czworonogów, a raczej jego swobodna interpretacja. Ludzie, którzy znają oryginał łatwo

złapią kilka smaczków, lecz całość jest na tyle odmienna, by mogli raz czy dwa się przyjemnie zaskoczyć. Najważniejsze jest to, że Raleighowi wspaniale udało się oddać klimat tego dzieła – jego styl pisania bardzo dobrze imituje prozę Howarda i nie łagodzi niepotrzebnie swojego tekstu, w efekcie tworząc cudownie barbarzyński tekst. Choć mogłoby się wydawać, że urocze i słodkie kucyki pasują do przygód Conana jak pięść do nosa, to autorowi udało się połączyć to w spójną całość – elementy serialowe zostały umiejętnie dopasowane do tego brutalnego świata. Kilka elementów komediowych uprzyjemnia czytanie, nie psując przy tym pozytywnego wrażenia. Co najwyżej dziwnie się czułem czytając o łożkowych podbojach Celestii – ale, całe szczęście, Raleigh nie posunął się tu za daleko, przez co wszystkie sprośne elementy ograniczają się albo do zaznaczenia, że coś miało miejsce, albo nieprzyzwoitych sugestii.

Najtwardsza klacz na dzikim... zachodzie? Wschodzie?

Tak jak w oryginale, towarzyszy nam zaledwie kilka postaci – z czego wspomnienie o większości z nich zaspoilerowałoby ważne elementy dalszych rozdziałów (ale zapewniam, że wszystkie są ciekawe), więc wspomnę tylko o tej najważniejszej, towarzyszącej nam od pierwszego do ostatniego słowa tekstu. Celestia została napisana na tyle umiejętnie, że jednocześnie jest skrajnie odmienna od swojej serialowej wersji – gwałtowna, niedoświadczona, a do tego rozwiązująca problemy głównie przy użyciu siły (mądrze zaaplikowanej – to nie jest tępa mięśniaczka) – ale równocześnie widać cechy, które będzie wykazywać również po setkach lat od

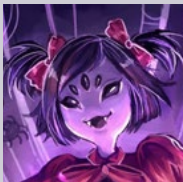
akcji opowiadania. W historii jej życia znajdujemy kilka nawiązań do życiorysu najślawniejszego Cymeryjczyka na świecie – różni się od niego jednak znacząco, co widać np. po jej głównym celu (Conan w „Wieży Słonia” nie był zainteresowany nauką magii). Urocze jest jej nieogarnięcie w sprawach cywilizacji – jak choćby determinacja w dotarciu do najstraszliwszego czarownika w okolicy, by poprosić go o kilka lekcji, czy przypadkowe wzięcie bandytów za poborców podatków (w końcu miastowi to by pobierali pieniądze za wszystko, nie?).

Czy opowiadanie ma wady? Powiedziałbym że jedną, ale zdecydowaną – jest za krótkie. O ile „Wieża Słonia” również nie grzeszyła objętością, to w tamtym wypadku była to zaledwie jedna z wielu przygód Conana, krótki wypad po skarby, nic nadmiernie ambitnego, podczas gdy po „The Tower of the Fallen Star” ciągle miałem ochotę na więcej. Jak wyglądała przemiana barbarzyńcolestii w księżniczkę? Jak potoczyły się dalej losy postaci drugoplanowych? Mam nadzieję, że Raleigh kiedyś wróci do tego tematu, bo na razie tylko uchylił drzwi do czegoś, co może być ciekawym uniwersum – po czym zamknął je czytelnikom prosto przed nosem.

Biorąc pod uwagę, że jedyny powód do narzekania to „chcę więcej”, mój ostateczny werdykt jest oczywisty – serdecznie polecam to opowiadanie każdemu, kogo nie odstrasza wizja kucyków-barbarzyńców (tak w sumie to jak trzymają miecze?) i ma wolną godzinkę na sześciorozdziałowy (razem z prologiem) tekst, który czyta się szybko i z wyraźną przyjemnością.

>> Tutaj znajdziecie omawiany fanfik <<





Hefajstos – Mający trzy dekady na karku cynik. Kinowy fanatyk, miłośnik lukrecji, drugi redakcyjny mistrz sucharów. Zbieracz konsol, które na ogół same zbierają kurz. W wolnej chwili spamuje na socialach.

Odcinkowe błędne koło Czyli dlaczego warto dawkować seriale

Ach, seriale. Czy to miniseria, standardowej długości serial, czy długaśne anime – zawsze miło spędzić czas. Czasami jednak jest to czas mocno skondensowany. A kto z Was nie bingował nigdy jakiegokolwiek serii, niech pierwszy rzuci emotką kamienia. Nikt? Tak też myślałem.

Kurz nie zdążył porządnie opaść po ostatnim odcinku „Peacemakera”, a wrzawa rozgorzała ponownie wraz z (a to ci niespodzianka) zapowiedzią sezonu drugiego. Przy okazji przeklikiwania się przez posty i nitki na socialach zaobserwowałem ciekawą rzecz związaną pośrednio z tworem Gunna. Mianowicie, nieustający hype.

Widzicie, w czasach mojej młodości, gdy seriale oglądało się na kamiennych telewizorach (takich jakie mieli Flintstonowie), trzeba było czekać cały tydzień na kolejny odcinek oglądanego show. A jeśli wypadały święta, to nawet dłużej. Mało tego, trzeba było pilnować godziny (albo zmieścić się w nieprzyjaznych uczącym się i pracującym ramach czasowych dla pasma powtórkowego), przetrzymywać reklamy oraz lektora. A potem przyszedł Netflix (znaczy, wcześniej wydania DVD – ale to grubo po emisji telewizyjnej).

Netflix w swej dobroci postanowił podarować nam widzom prezent. Nowy serial? Proszę, od razu osiem odcinków. Kolejny sezon topowej serii? Łapcie wszystkie dwanaście niemal pełnogodzinnych epizodów. Pogoda zapowiada się deszczowo, więc co innego chcecie robić? A, i wrzuciliśmy ten jeden klasyczny serial z waszej listy. Tak, wszystkie 150 odcinków. Enjoy!

I oglądaliśmy, oj, jak oglądaliśmy. Dniówka lub dwie i serial z głowy, a nieraz zaczęło się kolejny. I kolejny. I jeszcze jeden. W tej całej łakomej

konsumpcji zatraciła się ważna dla widzów rzecz. Oczekiwanie. A wraz z nim snucie i domysły. Na cóż komu rozważania, co się może wydarzyć, skoro możemy to sprawdzić od razu (pomińmy internetową dostępność spoilerów)?

Widać to było niezwykle dobitnie przy okazji premiery drugiego sezonu „Wiedźmina”. Ludzie czekali, ludzie rzucili się w dniu premiery do oglądania, ludzie rozmawiali na socialach. Tylko że to wszystko trwało dość krótko (co po części spowodowane było nadchodzącymi świętami, ale jednak jak na serial takiego kalibru – krótko).

I wtedy przyszło HBO Max (znaczy, w Polsce jeszcze nie – ale na świecie już tak). I dało wspomnianego na początku „Peacemakera”. Co prawda trzy odcinki (z planowanych ośmiu), ale na kolejne przyszło widzom czekać. I ludzie czekali! A w międzyczasie rozmawiali, postowali, rozmyślali i spekulowali. Hype osiągnął niebotyczne rozmiary, a ostatni odcinek (wyemitowany 17 lutego) pobił rekordy oglądalności na platformie.

To pokazuje, jak potężne narzędzie znajduje się w rękach właścicieli serwisów streamingowych. Odpowiednio dawkując topowe show, są w stanie podbijać zainteresowanie własną platformą. Oczywiście HBO podążyła tą ścieżką niemal od początku, ale to coś, co Netflix z pewnością zaczyna rozważać.

Jest jeszcze jeden plus takiego rozwiązania – łatwiej znaleźć godzinkę w tygodniu na obejrzenie serialu niż poświęcić część (lub całość) dnia. A w przypadku słabszych seriali, łatwiej je przełknąć. Czas pokaże, co będzie dalej i czy hype będzie trwał po premierze kolejnego sezonu serialu Gunna. Ave!



„P
L
doko
i t

z
Nac
res
łot
kol
uro
nał

„Stara

Słowiańskie klimaty

Poranek wiosenny świtał nad czarną
masów ławą otaczającą widnokrąg
pola. W powietrzu czuć było woń liści
traw młodych, zlanych rosą świeżo
w ciągu kilku takich poranków
nabrzmiałych pączków rozwitych.
Długostrumieniami wezbranymi jeszcze
szatką wiosennej powodzi złociły się
tętnicie jak bogate szycie na zielonym
obiercu. Wschód słońca poprzedzała
czysta cisza – tylko ptastwo zaczy-
nało budzić się w gałęziach i niespokoj-
nie zrywało się z noclegów...”

„Baśń: powieść z IX wieku” – Józef Ignacy Kraszewski

LOCHY I SMOGI

KRAKOWSKIE

POTWORY

BRAKUJE w rodzimym kinie twórczości opartej głównie na mitologii słowiańskiej (i Słowianach ogólnie). Była „Stara Baśń” Jerzego Hoffmana, jest „Wiedźmin” (nasz swojski i ten hollywoodzki), a teraz na scenę wkraczają „Krakowskie Potwory”.

~Hefajstos

W ramach standardowego produkowania treści na rynku lokalne postanowiono sięgnąć po nasze rodzime wierzenia z czasów przed zmianą wiary pod koniec IX wieku. Klasyczna formuła serialu supernatural, w połączeniu ze słowiańskimi klimatami i krakowskimi widokówkami zapowiadały przynajmniej smaczny deser dla kinomanów. Niestety, wyszedł zakalec.



Uwaga! Artykuł zawiera szczegóły dotyczące fabuły i zakończenia serii! Jeśli jeszcze nie widzieliście serialu, a chcecie go obejrzeć, to zakończcie lekturę w tym miejscu.

Fakty i mity

Wyprodukowany przez Netflix serial, którego głównymi twórczyniami są Kasia Adamik (współreżyserowała „Pokot” z Agnieszką Holland i pracowała przy serialu „1983”) oraz Olga Chajdas (głównie prace serialowe, w tym wspomniane „1983”) składa się z ośmiu odcinków po ok. pięćdziesiąt minut. Fabuła kręci się wokół Aleksandry „Alex” Walas (debiutująca w głównej roli Barbara Liberek), studentki pierwszego roku medycyny na krakowskim Uniwersytecie Jagiellońskim. Będąc świadkiem dziwnych wydarzeń i posiadając szczególną moc (w osobie Aitwar, kapłańskiego bodyguarda), trafia do grupy profesora Jana Zawadzkiego (jak zawsze świetny Andrzej Chyra). Grupa ta to zbiór szczególnie uzdolnionych indywiduali, które wnoszą nieco kolorytu do smutnego życia naszej bohaterki.

I tak Lucky (Stanisław Linowski) widzi martwych ludzi, Antoni (Mateusz Górski) jest nadludzko silny, Birdy (Stanisław Cywka) przez dotyk poznaje historię rzeczy i ludzi, a Gigi (Daniel Namiołko)... nie mam zielonego pojęcia co jest jego mocą. Z żeńskiej części grupy mamy wróżkę/kapłankę Ilianę (ezoterycznie szurnięta Anna Paliga)

oraz czytające w myślach bliźniaczki Hanię i Basię (siostry Maja i Kaja Chan). Razem jeżdżą po dawnej stolicy polskich monarchów i próbują zapobiec nieszczęściu.

Nieszczęściem tym jest Hvor zwany Chworzem, pradawne bóstwo pod postacią chłopca (zaskakująco dobry Eryk Pratsko), które mając do pomocy pewnego majstra z budowy (Wojciech Brzeziński) próbuje zabić naszą bohaterkę i pogрузić świat (znaczy okręg trzech sta... znaczy się, Kraków) w mroku i chaosie. Do tego wszystkiego nasza bohaterka musi zmierzyć się z przeszłością pod postacią zmarłej matki (jak zawsze świetna Małgorzata Gorol). Klasyczna więc to fabuła, widzieliśmy już taką wiele razy w wielu tego typu twórcach.



Mętna woda, mętne wierzenia

Największym wyzwaniem dla showrunnerek była nasza rodzima mitologia, która niestety nie jest tak dobrze zachowana jak wierzenia i legendy Greków czy Egipcjan. Nic to jednak, gdy ma się wyobraźnię (i wolną ręką pod kątem scenariuszowym, oraz pewny poziom ignorancji na okolicznych znawców). Efekt jest zatem dość nierówny – z jednej strony przeniesienie klasycznych stworów i demonów w czasy aktualne wypada dobrze, z drugiej jednak gros (nie dosłownie) elementów zwyczajnie do siebie nie pasuje.

Sporo krytyki spadło na wszelkiego rodzaju tałatajstwo, z którym mierzą się nasi studenci. I w dużej mierze niesłusznie, bo wypadają całkiem dobrze. Marchołty, czyli nasze swojskie zombiaki to po prostu ożywione trupy – robią to co tyg... trupki lubią najbardziej. Zapadliski, czyli demony uciech cielesnych (w jedną z nich wciela się znana ze „Sweat” Magdalena Koleśnik) wykonują na krakowskich dachach parkour, w przerwie między ściąganiem Alex i fizycznym zamęczaniem studentów. Spas Zimowy, znany szerzej jako Dziadek Mróz to półolbrzym o lodowym sercu i apetycie na ludzkie

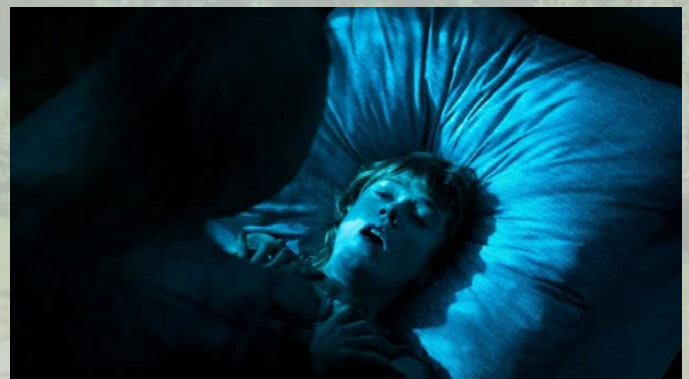
mięso. Jego wygląd i zachowanie wpasowują się w brutalne czasy pogańskich wierzeń. Jedyne do prawdziwej-finałowej postaci Chworzego nie jestem przekonany – wygląda jak barachło z tanich horrorów z kosza na przecenione DVD.

Pog(r)anie na scenie

Całość aktorsko wypada całkiem nieźle, choć znów niezwykle nierówno. Główna bohaterka nie ma w sobie za grosz dobrych cech, będąc tym samym osobą irytującą i antypatyczną. Miota się zarówno po ekranie, jak i Krakowie, to wybuchając złością, to znowu pograżając się w apatii. Będąc świadkiem mitologicznych i nadprzyrodzonych zdarzeń zachowuje nielogiczny wręcz sceptycyzm, mając gdzieś wiedzę i doświadczenie innych osób. Pisana jest jako typowa Mary Sue, która musi być bohaterką o niezwykłej mocy, bo tak nakazuje obyczaj (i imperatyw narracyjny).

Dużo lepiej wypada reszta ekipy studentów z kółka profesora – aktorzy wczuwają się w swoje postacie i naprawdę da się ich lubić. Niestety, dostają mało czasu ekranowego dla siebie, przez co stanowią tylko tło dla naszej marysujki. Ku mej rozpaczy, bo chętnie zobaczyłbym więcej interakcji między (i z) nimi.

Chyra jako enigmatyczny profesor utrzymuje typowy dla siebie wysoki poziom, ale obok Aleksandry to najgorsza postać w serialu. Jest fatalnie napisany, a przez to że prawie nic o nim nie wiemy, jego wątek niewiele nas obchodzi. Za to zaskakująco dobrze wypada duet antagonistów Pratsko-Brzeziński. Ten pierwszy świetnie wpasowuje się w rolę chłopca opętanego przez pradawne bóstwo, ten drugi jest czymś w rodzaju Renfielda zmuszonego do posługi. Równie wspaniale wypada Małgorzata Gorol jako matka głównej bohaterki, zaś modelka Małgorzata Bela wykorzystuje swoje doświadczenie z wybiegu, by oddać ezoteryczny i boski charakter swojej postaci.



Piękna twarz w dębie ciosana

Co tu dużo mówić – serial wygląda cudnie. Kadry i ujęcia to dość wysoki poziom, który łączy krakowskie plenery z urbanistyczną brzydotą brutalizmu. Całość jest jednak skąpana w tej okropnej hollywoodzko-horrorowej kolorystyce (w rodzimym kinie najbliższej temu do „Hieny” Johnsona i „Pory Mroku” Kuczeriszka). Jest ciemno i zimno, światła złowieszczo mrugają, akademik czeka tylko na swojego seryjnego mordercę w masce. Dużo lepiej sprawuje się muzyka, łącząc nieco folku z wielkomięskimi rytмами i polską alternatywą. Zabrakło niestety miejsca dla większej ilości swojskich rytmów lub chociaż aranżacji znanych utworów (aż mi się przypomniał cover „Jaskółki” z „Jagi” od Allegro).

Niestety, montaż wyraźnie kuleje – momentami jest to wręcz boleśnie widoczne. Zabrakło kogoś z doświadczeniem, by pokazać nuworyszom co należy, a czego powinno się wystrzegać. Ta niespójność potrafi irytować, choć jest to pewna odmiana od statycznych ujęć polskich oper mydlanych.



Co Tryglawy, to nie jedna

Jak więc wypadają „Krakowskie Potwory” jako całość? Ano nijak. Z jednej strony to ciekawe podejście do klasycznego motywu supernatural, z interesującymi postaciami i dość odważnym spojrzenie na naszą mitologię. Z drugiej jednak scenariusz działa jak kotwica, która topi ciężką pracę obsady i twórców w zimnych wodach Wisły. Paniom Lankosz (pracowała przy ekranizacji „Ciemno, prawie noc”), Grzegorzewskiej (segment w „Erotica 2022”) oraz Sieńskiej (nic przed tym serialem) wyraźnie brakuje doświadczenia. Dobre chęci to za mało, a gdy całość trąci nędznymi powieściami z pogranicza young adult fantasy i kryminału trudno poświęcić temu swój czas.

Można było pokusić się o dokooptowanie Błażeja Dzikowskiego do zespołu, wszak chłop wykonał porządną robotę przy okazji krótkometrażówek dla Allegro.

Najgorzej jednak wypada cały ten poważny ton. Bądźmy szczerzy, seriale tego typu nigdy nie powinny traktować się na serio – „Supernatural”, „Torchwood” czy nawet „Wynonna Earp” mają w sobie ten przygodowo-komediowy ton. Pozwala to na chwilę oddechu, ale również na lepsze rozłożenie i ukazanie poważniejszych wątków. Nie pomaga również sceptycyzm tematyczny – źle to wygląda, gdy bohater widzący zmarłych mówi przy wróżce i telepatkach, że coś jest niemożliwe.

Gdyby więc nieco spowolnić wątek główny, dorzucić jakąś pozytywną cechę głównej bohaterce (podarowanie hotdoga dziecku się nie liczy), dać więcej miejsca reszcie ekipy i rozwinąć wątki słowiańskiej mitologii – byłby hit.

Quo vadis, supernatural

Czy warto więc poświęcić czas „Krakowskim Potworom”? Jeżeli szukacie czegoś do kotleta, jako tło do sprzątanania albo widzieliście już wszystko co na streamingach warto zobaczyć – jasne. W przeciwnym wypadku, lepiej wybrać coś innego. Szczególnie zawiedzeni będą miłośnicy dawnej kultury pogańskiej naszych przodków, zwłaszcza przy wszystkich zmianach i uproszczeniach. Ave!

Ocena: 5-/10

Plusy:

- + Wykorzystanie rodzimej mitologii
- + Obsada w większości wypada dobrze
- + Ładnie wygląda, dobrze dobrana muzyka

Minusy:

- Antypatyczna główna bohaterka
- Zbyt poważne podejście
- Nieciekawe główne monstrum
- Momentami scenarzystki jadą po kliszach



POJEDYNEK WIEDZMINÓW

CHYBA już każdy na świecie słyszał o grze „Wiedźmin 3: Dziki Gon”, która szybko została legendą w rodzimej krainie Polsce. Premiera samej gry wyniosła CD Project Red do światowej czołówki twórców gier, a na dodatki fabularne czekano już na całym świecie. Czy jednak dodatki do „Wiedźmina 3” są godne uwagi? A jeśli tak, to który jest lepszy? Do gry wyszły dwa dodatki: „Serca z Kamienia” oraz „Krew i Wino”. A skoro tak, to i recenzentów nie mogło być mniej. Oto, co o każdym z dodatków sądzą:

~Niesamowita Mimik & miły Samael.

Serca z Kamienia mają pełno zalet...

Pierwszy dodatek do „Wiedźmina” opowiada historię Olgierda von Everec, redańskiego szlachcica, który przewodzi zbójczej bandzie. By spłacić dług u ratującego nas z ofirskiej niewoli Gauntera o’Dima, musimy spełnić 3 życzenia Olgierda, jakkolwiek ciężkie by one nie były.

I jest to pierwsza z licznych zalet tego dodatku. Misje dawane nam przez Olgierda są po prostu ciekawe i mocno umiejscowione w świecie. Mimo że wydają się niemożliwe, zawsze znajduje się trik na ich wykonanie. Dzięki temu gracz jest po prostu zaciękawiony fabułą i powolnym odkrywaniem tajemnic, które kryją się w tej linii fabularnej. Kim jest tajemniczy pan Lusterko, co Olgierd zrobił swojej żonie i przede wszystkim – jak wiele ich to kosztowało.

Klimat mrocznej baśni, tak dobrze znany, wypływa tutaj z prawie każdego kąta. Widać, że twórcy starali się sięgnąć do wielu polskich dzieł, na czele z legendą o Panu Twardowskim oraz dziełami Sienkiewicza. Czuć, że ten świat jest brutalny, niewiele przebacza i każdy będzie musiał ubrudzić sobie czymś ręce. Również chłopskie wesele pozostawia w serduszkach ciepły ślad i wspomnienie dawno zapomnianej lektury „Wesela”.

Główne postacie – Olgierd von Everec oraz Gaunter o’Dim – zarysowane są bardzo mocno i odkrywają w kolejnych momentach swoje tajemnice. Decyzje podejmowane przez Olgierda w przeszłości są dobrze umotywowane i mimo nieprawości tej postaci, trudno powiedzieć, jak sami zachowalibyśmy się na jego miejscu. Z pewnością nie można powiedzieć, że jest to jednoznacznie negatywna postać. W przeciwieństwie do niego, Gaunter sieje strach w sercach przy najkrótszym spotkaniu, doprowadzając do mocnego zachodzenia się w głowę, co może się stać, kiedy pojawia się na weselu zwykłych postaci pobocznych.

Bardzo przyjemne są również inne detale, które pojawiają się w tym dodatku. Możliwość wykupienia okularów Magistra czy romans z Shani (#teamShaniForever) ubogacają rozgrywkę, puszczając oczko do fanów pierwszej części przygód Geralta. Podobnych smaczków można znaleźć zdecydowanie więcej, ale nie czuć, by jakkolwiek z nich został wprowadzony na siłę, byle tylko połechtąć fanów.

...ale i trochę wad

„Serca z Kamienia” mają świetną fabułę, ale niestety wiele z jej wątków mogłoby wybrzmieć lepiej. Idealnym przykładem tego jest tragiczny wątek żony – Iris – który zachwyca oprawą wizualną, ale niestety ciężko wczuć się w opowiadaną historię i przeżywać emocje wraz z bohaterką. Warto dodać również słówko o bardzo upierdliwej walce, która rozgrywa się w tym wątku. Odbywa się ona między Geraltem a upiorem, który zdaje się być nieśmiertelny. Cała zabawa polega na atakowaniu specjalnego przedmiotu, a nie upiora, co ciężko na początku zauważyć i sama czynność jest strasznie męcząca.

Dodatek ten starał się wprowadzić wątki poboczne i cały nowy sektor rozwoju, ale rzeczy te mogłyby być o wiele ciekawsze. Główną gałęzią rozwoju ma być tu zaklinanie mieczy i wiele związanych z nim questów, które po prostu są nieciekawe i niespecjalnie zmieniają rozgrywkę czy statystyki.

Każda historia ma swój początek i koniec, a niestety „Serca z Kamienia” mogłyby robić obie te rzeczy lepiej. Początek nie splata się z kolejnymi wydarzeniami, zdaje się być osobną, niepowiązaną historią, której nie będzie nam dane poznać do końca. Sam klimat początku także odbiega od całej reszty gry. Reasumując, nie pasuje on do tego dodatku i nie zachęca do dalszego grania.

Koniec również ma swoją wadę: pomimo cudownego klimatu zapomniano o satysfakcji gracza. Walka z głównym antagonistą nie zaspokaja oczekiwań gracza. Po pierwsze nie wymaga od niego interakcji, lecz składa się głównie z biegania w odpowiednie miejsca. Po drugie, rozwiązanie ostatecznej zagadki, mimo że proste, nie jest intuicyjne.

Z Krwią i Winem jest jak z dobrą lampką wina...

Dodatek ten zachwyca od pierwszych chwil zupełnie nową mapą, pełną znaczników do eksploracji, czekających na odkrycie. Nowa mapa to księstwo Toussaint, słynące z wina, błędnych rycerzy i zabaw. Widać to w kolorystyce miejsc, które będziemy odwiedzać, a są to głównie zamki i winnice. Do tej urokliwej krainy przybywamy z misją rozwiązania zagadki tajemniczej bestii mordującej podwładnych księżnej Anny Henrietty – władczyni Toussaint. Sprawa ta szybko zamienia się naprawdę niebez-

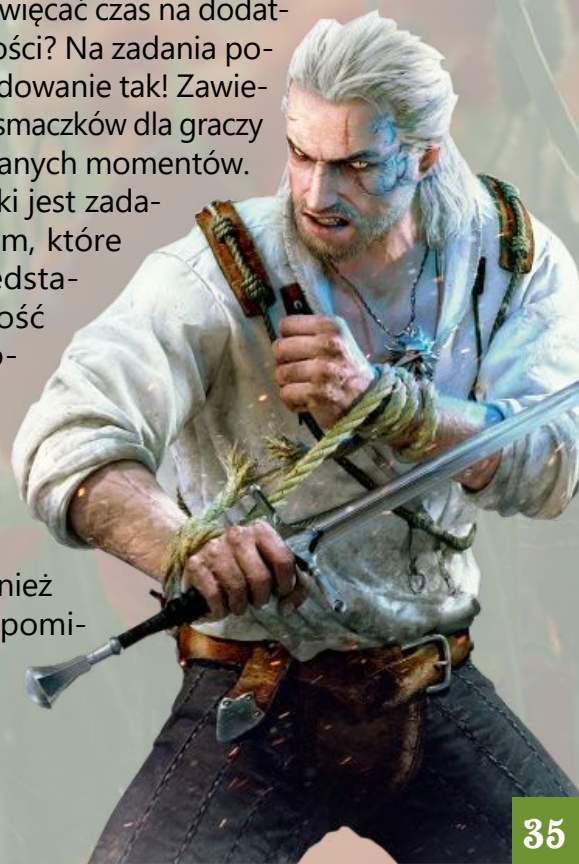
pieczną misję ratowania całego księstwa przed hordami wampirów.

Pojawia się Regis – postać znana z książek, co jest bardzo miłym dodatkiem do fabuły. Wszystkim znany, przez wszystkich kochany. Dobrze napisaną postacią jest również Anna Henrietta. Szybko dołącza ona do przygód, stwierdzając, że jako królowej „nikt nie może jej tego zabronić!”. W cieniu kaptura przesłuchuje wraz z Geraltem podejrzanych czy szuka zaginionego wina.

Cały dodatek utrzymany jest w klimatach bajek i baśni. Jest pełen jaskrawych barw i zadań przy których można się uśmiechnąć, nie należy ich brać na poważnie. Czy kiedyś musieliście rozwiązać problem małżeństwa, które kłóci się po śmierci, bo zostali ułożeni w tej samej krypcie? W pewnym momencie wręcz wpadamy do krainy stworzonej przez księżę baśni. Zasluguje ona na szczególną uwagę, bo pojawiają się w niej postaci i historie, które dobrze znamy z opowieści na dobranoc. Bajki opowiedziane są tam na nowo, z nutką żartów lub mrocznego wątku. Nie obyło się nawet bez nawiązania do baśni „Muzykanci z Bremy” i słynnej instalacji na jej podstawie – „Piramidy zwierząt” Katarzyny Kozyry.

Jak było wspomniane na początku, w Toussaint czeka nas wiele nowych wyzwań, takich jak turniej rycerski, ratowanie błędnych rycerzy z opałów czy czyszczenie posterunków Hanzy.

Czy warto poświęcać czas na dodatkowe aktywności? Na zadania poboczne zdecydowanie tak! Zawierają one dużo smaczków dla graczy i niespodziewanych momentów. Turniej rycerski jest zadaniem głównym, które idealnie przedstawia mentalność rycerzy z Toussaint i dobrze wpisuje się w klimat dodatku. Posterunki tzw. Hanzy to również nowość: przypominają obozy bandytów,



ale są o wiele większe, w ciekawych lokacjach i posiadają bossa na koniec. Jest to przyjemne nowe doświadczenie.

... ale oczy mi krew zalewa.

Z powyższego opisu moglibyście wyciągnąć myśl, że dopiero w „Krw i Winie” przygody Wiedźmina rozrastają się do niesamowicie epickich rozmiarów. I byłaby to całkowita racja, ale zarazem jedna z większych wad tego dodatku. Przeciwnicy, którzy na początku tej przygody jawią się jako niemożliwi do pokonania, będą padać pod ciosami naszego miecza w późniejszym czasie. Biedny wiedźmin, który musi zdobywać kolejne zlecenia na szlaku, żeby mieć co zjeść kolejnego dnia, nagle staje się właścicielem winnicy, i łoży kolejne tysiące na jej rozbudowę. Twórcy poszli tutaj zdecydowanie w przesadę, pozbawiając nas klimatu pojedynczego bohatera przeciw całemu światu, gdzie każdy wybór jest zły.

W przesadę wzbogacona jest również mapa, mająca kolejne miliony znaczników. Nie oszukujmy się, to głównie bandyci lub inne potwory do pokonania. Na szczególną uwagę zasługuje tutaj naprawa pomnika Proroka Lebiody, która po każdym z 5 spotkań z nim związanych, teleportuje nas w miejsce budowy pomnika, co bywa irytujące.

Potrafi to jeszcze bardziej wydłużyć naszą wędrówkę, w całkowicie nieprzemysłany sposób.

Warto wspomnieć jeszcze o postaciach. Zaczniemy oczywiście od największego zaskoczenia, czyli Regisa, postaci znanej z książek, która jakimś cudem zmarła i ożyła na potrzeby gry. Dla fanów książek Sapkowskiego może być to zbyt duża ingerencja w uniwersum, a nawet wada, szczególnie że dałoby się wprowadzić w jego miejsce zupełnie inną postać.



Dwie główne złe postacie wypadają również strasznie blado. U jednej z nich motywacja całkowicie leży, nie pozwalając w siebie uwierzyć nawet na moment. Druga z nich jest tak zła, że nie ma to sensu, i po ujawnieniu pewnych faktów, okazuje się, że jednak bez problemu może ona przejść na stronę dobra. Co więcej, z postacią tą można wejść w bardzo naciągany romans, ponieważ jak w każdym szanującym się tytule, jakiś musiał być. Pod względem wiarygodności w tym dodatku najlepiej wypada pucybut, który doskonale zna się na świecie biznesu.

Kończąc historię

Reasumując, dodatki wypadają równie dobrze jak gra podstawowa, a momentami nawet lepiej, np. pod względem wyborów dotyczących głównego wątku czy klimatu. Gdyby padło pytanie, który z dodatków jest lepszy, trudno byłoby wybrać jeden, gdyż mocno się od siebie różnią. „Serca z Kamienia” faktycznie są dodatkiem do podstawowej gry, natomiast „Krew i Wino” ma ambicje, by być osobną, małą grą. Jeżeli macie ochotę na mroczną i interesującą fabułę, powinniście sięgnąć po „Serca z Kamienia”. A jeśli Wasze myśli skierują się bardziej ku większej ilości dobrej zabawy, którą przeżyliście z podstawową wersją gry, „Krew i Wino” będzie wtedy wyśmienitym wyborem. Zachęcamy również, by sięgnąć po obydwa i samemu przekonać się, który z nich pasuje Wam bardziej.

Bronies Corner 2.0.



Role Play



Kanaty
Tematyczne



Kanaty Głosowe



Kącik Lektorski



<https://discord.gg/v5EycmA>





BLAŃ ROK

ŻYWIOT SŁOWIAŃSKIEJ WIEDZMY

CZASEM chciałoby się odpocząć od ciągłego ratowania planety lub galaktyki, kazać Międzygalaktycznym Najeźdźcom spadać na drzewo, a inwazję demonów poprosić, by wpadła dopiero w przyszły piątek. Zaoszczędzony w ten sposób czas można przeznaczyć na coś bardziej osobistego – na przykład na załatwienie dobrych zbiorów czy pomoc przy weselu.

~Ghatorr

Czarna magia w służbie miłości

Czasem lubię sobie pobuszować po mniej odwiedzanych zakątkach Steama czy innego sklepu Epic Games w poszukiwaniu tytułów, które nie straszą obietnicami godnymi polityków czy budżetami niewielkich państw. W taki oto sposób, poszukując niecodziennych doznań, wpadłem przypadkiem na „Black Book” – bardzo słowiańską grę karcianą z elementami RPG.

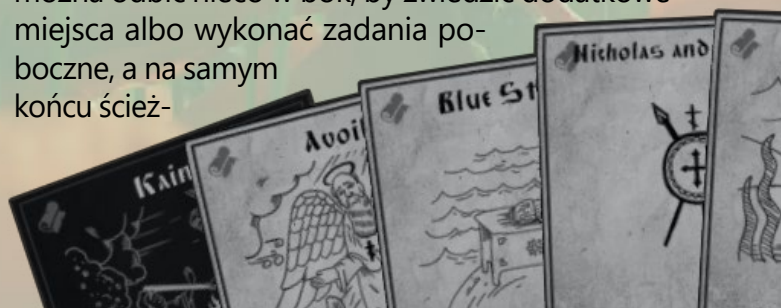
Główna bohaterka opowieści snutej przez studio Morteskha nigdy nie miała wielkich planów czy wiszącej nad sobą mrocznej przepowiedni – Wasylisa to względnie zwykła, młoda dziewczyna przeżywająca spokojnie swoje dni w zapadłej wsi niedaleko Uralu. Na tle okolicznych mieszkańców wyróżnia ją tylko jedno – jej przybrany dziadek jest bowiem czarownikiem, zadaje się z demonami, zna wiedzę tajemną i tego typu sprawy. Nasza protagonistka wzbraniała się jednak przed tego typu magicznymi sprawkami. Dopiero nagle samobójstwo jej narze-

zonego sprawia, że z desperacji zgadza się zostać wiedźmą. Zaczyna się wyścig z czasem – w ciągu czterdziestu dni (kiedy to dusza zmarłego jeszcze nie do końca przeszła na tamten świat) musi złamać pieczęcie tytułowej Czarnej Księgi i sprowadzić ukochanego z powrotem na ten świat.

Cel jest bardzo osobisty, a droga do niego zadziwiająco swojska. Choć badanie tajemnic złowrogiego artefaktu wymaga pomocy demonów, to po drodze Wasylisa musi się zmagać – przynajmniej na początku – z całkiem przyziemnymi problemami. Sąsiadom się psują sieci, pogoda nie dopisuje, ktoś rozrabia w łaźni... Oczywiście pewnym problemem jest to, że za większość tych rzeczy odpowiadają złośliwe duszki, diabliki czy wręcz biesy.

Modlitwą i klątwą, czyli bijemy czarty

Pętla rozgrywki jest nieskomplikowana – nasza protagonistka wyrusza w teren, podróżując z lokacji do lokacji, podejmując od czasu do czasu mniej lub bardziej ważne decyzje, dyskutując z poznanymi istotami oraz tocząc magiczne pojedynki z istotami nadnaturalnymi. Odwiedzonych lokacji nie da się więcej odwiedzić (z drobnymi wyjątkami). Czasem można odbić nieco w bok, by zwiedzić dodatkowe miejsca albo wykonać zadania poboczne, a na samym końcu ścież-





ki z reguły walczymy z silniejszym przeciwnikiem. Gdy już zakończymy wyprawę, bohaterka wraca do bezpiecznego miejsca (z reguły swojego domku), gdzie przyjmuje petentów, może podyskutować ze swoimi towarzyszami czy przygotować czary.

Początkowo rozgrywka wydaje się nieskomplikowana, ale to tylko pozory. Każda z zaprezentowanych mechanik nabiera głębi, wymuszając na graczu coraz bardziej przemyślane działania. Dotyczy to przede wszystkim walki – ta toczy się w turach i w każdej Wasylisa może rzucić kilka czarów zanim odda inicjatywę przeciwnikom. Starcia toczone przy użyciu zaklęć, które dzielą się na białe (z reguły obronne, nawiązujące nazwami do prawosławnego folkloru) oraz czarne (ofensywne i bardziej demoniczne). Na wstępie mamy ograniczony arsenał, ale szybko dochodzą dodatkowe efekty, takie jak np. klątwy, które lepiej działają, gdy są rzucane w towarzystwie innych kart tego samego koloru albo wręcz TYLKO razem z takimi czy modlitwy, które pozostają aktywne dłużej niż jedną turę. Potem bohaterka uczy się błogosławieństw i klątw, które poprawiają siłę innych umiejętności, następnie poznaje inne zaklęcia, które z kolei wzmacniają wspomniane wzmocnienia – magiczny wyścig zbrojeń toczy się przez całą grę, wymuszając na graczu elastyczność. Możemy również korzystać z przedmiotów, ziół, a demony na służbie bohaterki mogą ją osłabiać, jeśli nie załatwimy im roboty... Jest co robić. Aż do końca walki wzbudzają ogromną satysfakcję – szczególnie, gdy po odpowiednim wzmocnieniu wyciera się podłogę stworami, które wcześniej sprawiały nam kłopoty.

Autorzy zadbali o kilka dodatkowych elementów, by się nam za bardzo nie nudziło – możemy zagrać w karty, zawalczyć w specjalnych pojedynkach, w których otrzymujemy z góry przygotowaną talię

zaklęć, czasem też ułożymy proste łamigłówki (choć tych akurat bez żalu bym się pozbył z gry). Ba, zdarzy się nam nawet przeprowadzić śledztwo!

Duch dawnych czasów

Chyba najlepszym elementem gry jest jednak jej niesamowity klimat oraz przywiązanie do lokalnego folkloru – Wasylisa żyje w okolicach Permu, na pograniczu Azji i Europy, gdzie wierzenia pogańskie mieszają się z chrześcijańskimi, dawni bogowie zostali sprowadzeni do roli lokalnych demonów, a prastare rytuały i ofiary ciągle są odprawiane, choć w odmiennej formie. Autorzy udostępnili graczom sporą encyklopedię, która w trakcie gry zapełnia się legendami i wiadomościami na temat stylu życia ludzi żyjących w tamtym okresie. Co najciekawsze, nie jest to element kosmetyczny – czasem trzeba się wykazać wiedzą, a wtedy warto mieć notatki pod ręką.

Nieco gorzej jest z grafiką – modele są bardzo uproszczone i nie zawsze dobrze się to prezentuje. Lepiej wyglądają obrazki postaci, które pojawiają się przy rozmowach. Z kolei udźwiękowanie gry – pierwsza klasa. Muzyka świetnie oddaje klimat (motyw muzyczny z domku autentycznie mnie relaksował po cięższych wyprawach), pieśni ludowe wpadają w ucho i zachęcają do eksploracji, a dubbing perfekcyjnie pasuje do postaci. Demony, nasz dziadek, sama Wasylisa – wszyscy aktorzy spisali się na medal.

Niektóre elementy „Black Book” wymagają doszlifowania, szczególnie ta grafika – strasznie żałuję, że cała gra nie jest po prostu rysowana – a walki w dłuższych dawkach potrafią nużyć. Nie są to jednak wady, które przysłoniłyby jej zalety. Polecam każdemu, kogo nie przeraża myśl o układaniu talii czarów czy bieganiu za sprawunkami dla chłopstwa. Swojskość „Black Book” to rarytas, który w grach pojawia się rzadko i warto tej grze dać szansę, choćby ze względu na nią.

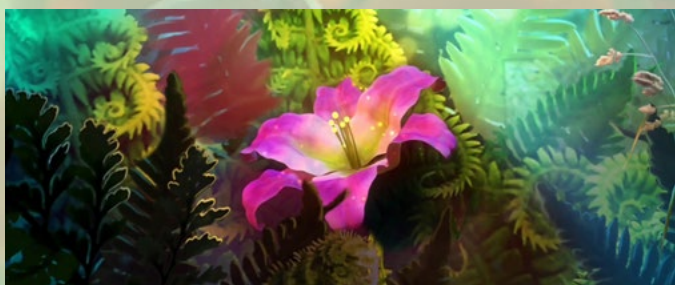




JEST pewne warszawskie studio, które specjalizuje się w grach typu HOPA, czyli Hidden Object Puzzle Adventure. Jeśli nie wiecie, co oznacza ta nazwa, to już wyjaśniam – jest to gra przygodowa, której mechanika opiera się na odnajdywaniu po planszach ukrytych przedmiotów. Ot, coś w rodzaju graficznej wykreślanki.

~Solaris

I właśnie studio The House of Fables wraz z katowickim Artifex Mundi – które zostało założone w 2006 roku w Zabrze, a które następnie rozrosło się do dużego, samodzielnego studia – wyprodukowało i wydało serię gier o nazwie „Eventide”. Składają się na nią trzy pozycje, a ich fabuła kręci się wokół słowiańskich mitów i folkloru. Skupimy się w tej części najpierw na fabule...



Chodź, opowiem Ci bajeczkę

Zacznijmy od pierwszej gry z serii, czyli „Eventide: Slavic Fable”. Jej fabuła kręci się wokół słowiańskich wierzeń o kwiecie paproci, którego jeśli

zerwie się w trakcie nocy Kupały, to jego właściciel nabywa niewiarygodnych mocy magicznych – staje się przenikliwy, rozumie mowę zwierząt, bez trudu odnajduje wszelkie skarby bez względu na to, jak dobrze są ukryte, zyskuje moc władzy nad duchami nieczystymi, może być niewidzialnym czy przybierać dowolną postać, a wszelkie kłódki i zamki kruszą się przy dotknięciu kwiatem paproci.

I tutaj pojawia się nasza główna bohaterka – znana botaniczka, która została wezwana do słowiańskiego parku tematycznego przez swoją babcię, która tymże parkiem zarządza. Okazuje się, że próbuje ona uratować szczególnie rzadką roślinę – okazuje się nią właśnie kwiat paproci. Niestety, już na samym początku bohaterka pada ofiarą oszustwa mitycznego diabła Boruty, który pragnie zagarnąć kwiat paproci tylko dla siebie. Mary rusza zatem w pościg za demonem, który porwał jej babcię, w trakcie drogi pomagając jej będą takie istoty, jak leszy czy bannik.

Druga część, „Eventide 2: The Sorcerers Mirror”, rzuca nas w zupełnie inne klimaty, a filmik początkowy ukazuje wspinaczkę po górach przetrwaną dziwną burzą oraz porwaniem bratanicy Mary, Jenny, przez mistrza Twardowskiego oraz Janosika. Tak, mamy tu miszmasz fabularny, ale bardzo zręcznie połączony w całość. Twardowski rozkręcił intratny biznes w zagubionej w głuszy wiosce o skądinąd ironicznej nazwie Księżyc – w zamian za przywoływanie do tytułowego lustra

dusz zmarłych bliskich wieśniaków, pobiera część ich energii życiowej. Jest to ewidentne nawiązanie do legendy o tym, jak dzięki pomocy diabła Twardowski został dworzaniem Zygmunta Augusta, a który dzięki swojemu magicznemu lustru przywołał ducha zmarłej młodo żony króla, Barbary Radziwiłłówny. Do czego jest mu potrzebna bratanica Mary?

„Eventide 3: Legacy of Legends” rozpoczyna się spotkaniem z bratem Mary, Johnem, który wraz z nią sadi w jego ogrodzie kwiat paproci. Sam John jest zupełnym przeciwieństwem Mary – to naukowiec, który ani trochę nie wierzy w mity i legendy – na jego nieszczęście okazują się one prawdą, a on sam zostaje porwany przez zmieje do Wyraju. Pomoc Mary w dostaniu się do Wyraju (bajecznej krainy, do której, według wierzeń Słowian, odlatują ptaki, a których bram strzeże Weles) zaoferuje Aitwar – połączenie smoka i ptaka strzegącego domostw. Okazuje się, że postęp technologiczny szkodzi mieszkańcom Wyraju, a sam król chmurników – ludu zsyłającego burze i grad – planuje ukarać ludzi. Naiwna Mary po raz kolejny daje się oszukać i zdobywa Pryzmat dla króla, a teraz czeka ją podróż, aby uratować świat zwracając się o pomoc do słowiańskich bóstw...



A niech to Perun trzaśnie! Czyli kilka słów o grafice i mechanikach

Dlaczego najpierw przytoczyłem fabuły wszystkich tytułów, a teraz chcę mówić o ich mechanikach? Ano dlatego, że są one powtarzalne, zaś same minigry identyczne. Czy jest to minus? Trochę tak, bo pozycje są przez to trochę monotonne i powtarzalne, jednak biorąc pod uwagę, że każdą z nich można skończyć w około 2-3 godziny – nie stanowi to aż takiego problemu. Samo szukanie ukrytych elementów nie sprawia zwykle wyzwania. Zwykle, bo czasami bardzo trudno dostrzec zlewające się elementy, choć na pomoc przychodzi

możliwość używania podpowiedzi, która wskazuje drogę lub element, a nawet pozwala na pominięcie minigry (oczywiście kosztem uzyskania jednego z osiągnięć na Steam). Niestety, osobiście uważam, że podsuwanie graczowi od razu odpowiedzi jest trochę pójściem na łatwiznę, można by dawać mu kilkustopniowe podpowiedzi, jak to zostało rozwiązane w Broken Swordach. Dodatkowo, niektóre plansze, choć ładne, to były trochę nieprzemysłane. Dokładniej mówiąc – plansze, gdyż były one ręcznie rysowane i zachwycają swoimi kolorami oraz szczegółowością. Niestety, widać tutaj poważny rozstrzał, gdyż filmiki w przerywnikach wyglądają przez to bardzo drewniano – zarówno The House of Fables, jak i Artifex Mundi specjalizują się w ładnych, ale statycznych grafikach, animacja już jednak trochę przerasta warszawskie oraz katowickie studio. Co do udźwiękowania, nie mam zbyt wiele do zarzucenia, muzyka jest nienachalna, choć już z samym udźwiękowieniem jako takim już problem mam – polska firma tworzy grę przepelnioną słowiańskimi nawiązaniem i nie dodaje do gry polskiego dubbingu, trochę nie rozumiem tego posunięcia...

Generalnie grę polecam, jeśli macie akurat wolny wieczór i lubicie wpatrywać się w ekran w poszukiwaniu ukrytych elementów, a także chcecie się rozerwać przy nieskomplikowanej, aczkolwiek sympatycznej fabule.

Ocena: 7/10

Plusy:

- + piękne, ręcznie rysowane plansze
- + całkiem niezłe skonstruowana, a zarazem prosta fabuła
- + słowiańskość wymieszana z mitami o Mistrzu Twardowskim czy Janosiku
- + gry z serii można wyrwać często za śmieszne pieniądze

Minusy:

- produkcja jest dość krótka
- drewniane animacje
- niektóre zagadki bywają irytujące
- system podpowiedzi mógłby subtelniej podawać graczowi rozwiązanie
- brak polskiego dubbingu w kontekście „słowiańskości” fabuły



Bestiariusz słowiański

W dawnych czasach, gdy nawet najbardziej wykształcone osoby na całej Ziemi miały kiepskie pojęcie o świecie, a brak skomplikowanych narzędzi naukowych i zaplecza teoretycznego miał jeszcze przez kilka dobrych stuleci utrudniać im poznanie zasad natury, ludzie i tak wiedzieli, kto stoi za wieloma dziwnymi zjawiskami. Okrutną melancholię wzbudzał pocałunek tęsknicy, za uszkodzenie sprzętu domowego odpowiadały złośliwe chichituny, nawet burzowe chmury tak naprawdę targają potężne duchy – w okolicy zawsze coś się działo.

~Ghatorr

Dawno, dawno temu...

„Bestiariusz słowiański – część pierwsza i druga” od pierwszego spojrzenia budzi respekt. Solidna cegła, z twardą oprawą i 440 kolorowymi stronami. Jak można się domyślić po nazwie, pierwotnie został on wydany w dwóch tomach. Autorzy, Paweł Zych i Witold Vargas mogą się pochwalić całkiem sporą listą wydanych dzieł – oprócz „Bestiariusza słowiańskiego” opracowali między innymi (razem lub osobno) „Bestiariusz japoński”, „Atlas Legend”, „Księgę smoków polskich” i inne tego typu tytuły, wprost wskazujące na ich etnograficzną specjalizację literacką.



Twarzą w twarz z rusalką

No dobrze, ale w takim razie jak prezentują się te stwory, które zawarto w książce? Każde z kilkuset stworzeń zostało zilustrowane i okraszone krótszym lub dłuższym opisem. Opis to z reguły proste wspomnienie o tym, skąd się takie licho brało, jak potrafiło człowiekowi pomóc albo zaszkodzić i jak się przed nim bronić. Za to ilustracje są głównym daniem,

wizualną ucztą, która świetnie pasuje stylem do tematyki – obrazki oddają charakter i naturę stworzeń. Nieważne, czy autorzy właśnie rysowali coś względnie niegroźnego, jak mlekowy żmij (czyli po prostu wąż, który lubił sobie po cichu pociągnąć z dzbanka z mlekiem) czy nieśpiech (demon zachęcający do lenistwa – jakby trzeba było zachęcać!), czy groźniejsze stwory – wychodzi im to świetnie.

Niektórym istotom towarzyszą krótkie historyjki, legendy czy też ciekawostki historyczne – między innymi przy opisie Pusteckiego, ducha nawiedzającego kopalnię na Śląsku Cieszyńskim, mamy przykładową historyjkę o jego spotkaniu przez jednego z tamtejszych górników. Paskudnikowi, stworowi dręczącemu bydło, towarzyszy cytat z „Chłopów” Reymonta, nocnicom ciekawostka o ćmach... Ogólnie, te drobne uwagi pomagają w zakotwiczeniu istot w kulturze naszego rejonu Europy i lepiej je zrozumieć.

Pomieszanie z poplątaniem

Trochę mnie zaskoczył sposób uporządkowania opisywanych istot – mianowicie po prostu ułożono je alfabetycznie. Ma to pewien sens, ale równocześnie wzbudza poczucie chaosu. Stwory przedchrześcijańskie mieszają się z istotami, które już solidnie naznaczyła nowa wiara, co kilka-kilkanaście stron wpada się na kolejną odmianę kobiecych demonów siedzących sobie w rzekach czy jeziorach i kuszących (mniej lub bardziej) niewinnych chłopów albo duchów opiekuńczych, istoty z konkretnych rejonów są porzucane po tekście – sposobów na pogrupowanie treści było co najmniej kilka, ale wybrano ten najbardziej chaotyczny. Trochę utrudnia to wyszukiwanie konkretnych wiadomości. Zaskoczyło mnie również podejście do bibliografii – jest całkiem rozbudowana, zawiera tytuły w trzech językach, ale niestety brakuje do niej odniesień w samym tekście. Gdyby ktoś chciał, dajmy na to, poszperać głębiej w poszukiwaniu informacji o bebokach, to musi się domyślać, do której książki powinien zajrzeć.

Na ostatniej stronie autorzy reklamują swoją stronę Legendarz.pl – co mnie mile zaskoczyło, bo nie dość, że obiecują rozwijanie etnograficznych zagadnień z „Bestiariusza słowiańskiego”, to na dodatek porządnie zaprojektowana strona z pewnością byłaby pozbawiona wspomnianych przeze mnie wcześniej wad (czyli problemu z pogrupo-

waniem – wiwat tagi! – i bibliografią). Niestety, zawiodłem się – energii starczyło na zaledwie kilka miesięcy prowadzenia bloga i kilkanaście tekstów, z których kilka jest po prostu drobnym rozwinięciem tematów z książki, a kategoryzacją ponownie wzgardzono.

Hasając z demonami

Wspomniane wady nieco potrafią popsuć przyjemność obcowania z „Bestiariuszem słowiańskim” – ale nie zmieniają faktu, że książka wciąż daje sporo radości. Wypadła na tyle dobrze, bym miał ochotę sięgnąć po pozostałe dzieła tych autorów. Obcowanie z istotami, w które wierzyli nasi przodkowie na przestrzeni wielu wieków – niektóre z opisywanych istot potrafią pochodzić jeszcze z czasów przedchrześcijańskich, a inne chłopci starali się udobruchać ofiarami (i to znacznymi – biedny koń posmarowany miodem) jeszcze w XIX wieku – rozwija świadomość własnych korzeni oraz wyobraźnię. Ba, niektóre z nich żyją do dziś – choć co najwyżej jako elementy naszej mowy. „Licho nie śpi”, łapiduchy, trusie – w ten czy inny sposób te stworzenia przemykają się czasem w rozmowach. W obecnych czasach, gdy na rynek książkowy coraz śmieiej wkraczają powieści nawiązujące do naszych ludowych wierzeń, a gry komputerowe o słowiańskiej tematyce z sukcesem oczarowują graczy na całym świecie, warto dopaść „Bestiariusz słowiański” – dla samorozwoju, dla zbudowania solidnych podstaw teoretycznych albo po prostu dla własnej przyjemności. Jak się ją znajdzie w przecenie – to choćby dla pięknych ilustracji warto wzbogacić o nią swoją kolekcję.



A vibrant, magical forest scene. In the center, a figure in a dark hooded cloak stands with their back to the viewer, holding a glowing orb of light. To the left, a white cat with green eyes peeks from behind a tree. To the right, a small goblin-like creature is visible. The forest is filled with tall, thin trees, glowing blue and red light trails, and floating spider-like creatures. The overall atmosphere is mystical and ethereal.

DEMONY WELESA

O bóstwach i demonach
przyzwanym w szamańskich płasach

OSTATNIMI czasy przeżywamy pewnego rodzaju renesans słowiańszczyzny w popkulturze, rozniecony przez sukces serii gier o Wiedźmi-
nie. Nie jest on jakoś szczególnie rozbuchany, nie ma mowy o podobnej manii jak ta, która miała miejsce z zombie po premierze „Żywych trupów” albo rozpowszechnieniu motywu grupowych walk na śmierć i życie z „Battle Royale”, ale od czasu do czasu na stronach o grach i książkach przemykają kolejne tytuły ze Swarogami, rusalkami czy żercami. Jedną z serii o tej tematyce, która nam wpadła w ręce ostatnimi czasy są „Demony Welesa”.

~Ghatorr & Magda B

Słowiański debiut

Seria „Demony Welesa” na chwilę obecną składa się z dwóch części: „Drogi do Wyraju” oraz „Magii wyklętej”, w przygotowaniu jest też trzecia część – „Syn ognia”. Stanowi to debiut książkowy Kamili Szczubielek, kobiety renesansu, która tłumaczy z francuskiego, pogrywa na saksofonie, nurza się w odmętach ludzkiej psychologii oraz dumnie tworzy światy, zaludnia je wszelkiej maści istotami i pcha je w stronę przygód. Warto wspomnieć, że autorka jest bardzo aktywna, zarówno w internecie jak i poza nim – zasypuje media społecznościowe nowinkami o swoich dziełach, chętnie się dzieli fanowską twórczością (jedna z postaci zasłużyła sobie już dwa razy na cosplay, a główny bohater pierwszego tomu doczekał się nawet figurki!) i uczęszcza na konwenty oraz targi fantastyki. Ogólnie, autorska autopromocja na szóstkę z plusem. Jak wypadła w takim razie jej twórczość pisarska?

To moja droga z Wyraju do Wyraju, przepaść, na łeb, na szyję skok!

Pierwsza część serii ma tego pecha, że przeczytała ją aż dwójka redaktorów Equinox Times, dzięki czemu mamy nad nią przewagę liczebną. Jak przedstawia się nasz oponent? Okładka mroczna, tajemnicza i przesiąknięta pradawną, nieokiełznaną mocą, jest nawet kotek z boku i słowiański symbol kołowrotu na drzewie. W centralnym punkcie postać o mocach magicznych. A wewnątrz?

Fabula zaczyna się dość niewinnie – głównym bohaterem, wążem Elganem (czyli w sumie porządnym, szeroko znanym wampirem, nawet ubiera czarny płaszcz i umie się zmieniać w nie-

tooperza) wysysającym krew z człowieka. Na całe szczęście dla biednej ofiary, jego napastnik jest bardzo kulturalny i nie zamierza go osuszyć do cna, na dodatek żona ofiary wali wąża rondelkiem w łeb. Sytuacja się szybko komplikuje – nasz protagonista jest (względnie) miłym i przyjaznym demonem, który chce ludziom pomagać, tego tutaj napadł, gdyż wziął go za złodzieja, a zamiast tego narobił sobie i jemu kłopotów. Gdy już zaczyna widzieć oczami wyobraźni, jak chłopcy wyrzucają go ze wsi z widłami i pochodniami w dłoniach, jedna z lepiej postawionych kobiet prosi go o pomoc. Jej mąż tajemniczo-magicznie zniknął, a na dodatek coś koszmarnie śmierdzi im w izbie – co okazuje się mieć nienaturalne źródło. Chwilę później Elgan opuszcza wioskę, dając czas wieśniakom na ochłonięcie i mając przed sobą dwie ważne misje. Po pierwsze – znaleźć zaginionego człowieka, a po drugie – pozbyć się niemiłosiernie cuchnącego demona o imieniu Smęt. Pierwszy problem jest względnie prosty – chłop przypadkiem oddał się Welesowi, czyli powinien tkwić w Wyraju – słowiańskich zaświatach. Drugi jest nieco bardziej skomplikowany, bo Weles, który powinien opiekować się demonami pokroju Smęta, wyjątkowo nie znosi brzydkich zapachów – jak pech, to pech. Już jego pierwsze kroki prowadzą ich do starego druga wąża, szamana Arsa, który doradza





mu, w jaki sposób rozwiązać kwestię śmierdzącego demona i wciska swoją córkę Doradę jako przewodniczkę. Wyprawa powiedzie ich przez całkiem spory kawał świata i przeciwstawi ich problemom, o jakich do tej pory nawet nie śnili. Fabuła prowadzona jest dość luźno – problemy i sytuacje, z którymi spotykają się bohaterowie często nie są powiązane z powodem wędrówki bohaterów, stanowią tylko szereg mniej lub bardziej przypadkowych spotkań i splotów wydarzeń. Protagonisci stanowią tu siłę reakcyjną, która wpada przypadkiem w nowe sytuacje, tylko w kilku miejscach aktywnie starali się coś znaleźć lub zrobić.

Postać nie śpi, aby postać mogła spać – to są zwyczajne dzieje

Przez cały pierwszy tom Elgan jest głównym bohaterem, głosem rozsądku i głównym źródłem ekspozycji. Jako wąpierz, księżę ciemności, jeden z ulubieńców boga magii i tajemnic Welesa, cieszy się pozycją i umiejętnościami, które ułatwiają mu podróż – ale równocześnie robią z niego cel dla nadambitnych ludzi oraz niektórych magicznych istot. Żeby nie było za miło, nie ma pojęcia o swojej przeszłości – jego wspomnienia urywają się w momencie, gdy budzi się jako wąpierz. Elgan jest dość mrukliwy, lubi ponarzekać, ale jak to w książkach bywa – ma złote serce, jak na księcia ciemności nie przystało. Po drodze czytelnicy poznają jeszcze kilka demonów, ludzi, nawet bogowie się przewijają – ogólnie postaci jest tu całkiem sporo, ale w większości pojawia-

ją się tylko przez scenę lub dwie. Mamy tu do czynienia wręcz z nadmiarem – czasem ciężko się zorientować, kogo warto zapamiętać, a kogo można wyprzeć z pamięci. Sytuacją ekstremalną jest dodanie postaci, która zostaje nazwana, ale jedyną rzeczą, którą robi, jest spanie – nawet nie poznaje bohaterów. Na szczęście postaci napisane są znośnie, te ważniejsze wykazują się na tyle charakterystycznymi cechami, by wyróżniały się na tle pozostałych i czyta się je z przyjemnością.

Warto wspomnieć dokładniej o Doradzie – córka szamana, która sama ma pewne zdolności magiczne, mówi o wiele szybciej niż myśli i cierpi na przerost ego. Początkowo wydawała się nam kandydatką na postać wyidealizowaną, ale całe szczęście autorka zdawała sobie sprawę z jej wad i zadbała o jej rozwój jako postaci, a z jej wybujałej dumy uczyniła pretekst do wpakowania kompanii w kilka problematycznych sytuacji. Ciekawą postacią jest Ars, który dobrze się sprawdza jako źródło wiedzy o świecie i pretekst do jednej lub dwóch sympatycznych sytuacji z Elganem, a jego szamańskie tańce zapadają w pamięć. Wyróżnia się jeszcze kilka bohaterów, które jednak pojawiają się już w drugiej połowie książki, a na sam koniec błyszczy pewien bóg, którego chętnie widywalibyśmy częściej. Nie do końca wykorzystano za to, naszym zdaniem, postać aspirującą do miana głównego antagonisty – jego spór z protagonistami jest w tej części słabo zarysowany i zdaje się wynikać z przypadku.

Mimo, że „Droga do Wyraju” jest debiutem autorki, styl w jakim pisała na to nie wskazuje – bardzo nam przypadł do gustu. Opisy są ładne i rozbudowane (przynajmniej, jeśli chodzi o ich jakość językową – o ich znaczeniu w kontekście tempa akcji i odbioru tekstu za chwilę) a dialogi pełne życia. Słownictwo dobrze pasuje do świata przedstawionego, a każda z ważniejszych postaci ma na tyle wyrazisty sposób wystawiania się, by ułatwiało to ich rozróżnianie.

Upiory ekspozycji, demony tempa

Podejście do światotworzenia jest w wypadku „Demonów Welesa” dość nietypowe – na pierwszych stronach książki mamy mapę (rozkład uparcie przypominający nam Tunezję, jak dobrze przyrównać), na niej kilka fikcyjnych królestw, systemy magii (jest ich bowiem kilka), ale równocześnie wszystkiemu towarzyszą bogowie i de-

Magia wyklęta – problematyczne, acz obiecujące dziecko

mony ze znanych nam mitologii. Autorka stanęła tu w rozkroku między opieraniem się o naszą historię a tworzeniem własnego świata fantasy. W pierwszym tomie świat nie jest za mocno zarysowany – można wręcz odnieść wrażenie, że w środku królestwa mamy jedno duże miasto, tu i ówdzie wioskę czy dwie – i tyle. Czasem to pusto wygląda, zwłaszcza jak na taką ilość prezentowanych postaci. Może to być spowodowane chyba najważniejszą wadą tej książki – problemem z ekspozycją i dodawaniem nowych elementów.

Przez cały pierwszy tom odnosiliśmy mocne wrażenie, że nowe elementy pojawiają się albo są tłumaczone dopiero wtedy, gdy bohaterowie ich potrzebują. Pojawia się coś nowego? Elgan ma nagłe olśnienie. Dochodzą nowe postacie? A nuż się okaże, że Dorada je kojarzy, po prostu nie wspominała o nich wcześniej. Demon się dziwnie zachowuje? Wąpierz na spokojnie tłumaczy, że to normalne i w takiej sytuacji trzeba zrobić to lub tamto. Wybija to z rytmu i utrudnia czytanie – czytelnik nie otrzymuje z wyprzedzeniem wystarczającej wiedzy, by spróbować się domyślić rozwiązań niektórych problemów albo przewidzieć przebieg fabuły, całe myślenie spada na barki postaci. Ot, czasem przydałoby się wspomnieć o kilku rzeczach, gdy jeszcze nie stanowią ważnego elementu fabuły, by pozbyć się wrażenia, że są dodawane dopiero wtedy, gdy trzeba usprawiedliwić jakiś nowy kierunek akcji. Czasem przybiera to komiczne rozmiary – dla przykładu, jeden z ważniejszych zwrotów akcji w pierwszym tomie opiera się o to, że postać, nie umie odróżnić kłosu zboża od drzewa. Ten konkretny zabieg wręcz wydał się nam kwintesencją problemów autorki z utrzymaniem napięcia w fabule – redukuje to integrację z czytelnikiem, podmienia na sam koniec detal, który mógł być wcześniej użyty do zwrócenia uwagi na ważne elementy w poprzednich scenach.

Utrzymywanie tempa również odbiega od ideału. Czasem scenę tu i ówdzie dałoby się wyciąć, inne z kolei wydłużyć – palmę pierwszeństwa, naszym zdaniem, ma w tej kwestii pięciodniowy przeskok czasowy zaraz na początku znajomości Elgana i Dorady. W miejscu, gdy przydałoby się zademonstrować chemię między bohaterami, przestano na suchym stwierdzeniu: „Pięć długich dni, wypełnionym kłótniami i skrzypiącym płaczem Smęta”.

O ile „Droga do Wyraju” musiała brać udział w nierównym starciu jednej książki z dwójką recenzentów, to „Magia wyklęta” już ma szansę na honorowy pojedynek jeden na jeden, twarzą w okładkę. Już od pierwszych stron widzimy, że stawka w książce jest większa niż poprzednio – nie mamy do czynienia z wąpierzem martwiącym się o byle chłopstwo, a z naradą możnych z całej krainy. Intrygi polityczne! Fanatyzm! Bogowie! Magia! Konflikt wiedźm i czarodziejów! Same dobro, które powinno się samo składać w fabułę. Muszę tu pochwalić autorkę – o ile w pierwszej części protagoniści głównie reagowali na wydarzenia, które ich dotyczyły po drodze, to tutaj już muszą podejmować aktywniejszą działalność. Powaga konfliktu wymusza na nich zdecydowane działania, a ich wątki się ładnie zająwiają.

Niestety, „Magia wyklęta” ma jednak poważne problemy – przede wszystkim, cierpi na poważny syndrom środka serii. Postacie są rozstawiane na planszy, przygotowywane do ostatecznego starcia, niektóre wątki się rozwijają w obiecujący sposób, napięcie jest powoli budowane, ale brakuje mu rozładowania. Fabuła wydaje się słabo powiązana z pierwszym tomem – główne elementy, które napędzały akcje w „Drodze do Wyraju” są



ledwo wspomiane, a całość opiera się o odpowiedź, która tam pojawiła się dopiero pod sam koniec. Trochę boli Elgan – albo raczej jego kiepskie wykorzystanie przez pierwszą połowę książki. Rozbudowane zostają za to motywy i plany antagonistów – choć to też pojawia się dość późno.

Wszystkie pionki są już na planszy – twój ruch

Sytuacja z problemami tempa i dawkowaniem informacji jest o tyle straszna, że w przeciwieństwie do pierwszego tomu, tutaj akcja jest nam serwowana z perspektyw kilku różnych protagonistów, co z jednej strony pozwala lepiej poznać bohaterów wprowadzonych w „Drodze do Wyraju”, ale z drugiej na dobre spowalnia tempo, powoduje nadnaturalnie szybki przyływ nowości. Kilukrotnie włosy mi same zaczynały siwieć od kolejnych elementów, które były wspomniane dopiero, gdy wkraczały na kartę powieści – a czasem mowa o wyjątkowo ważnych rzeczach, które bez problemu dałoby się wpleść uprzednio w dialogi, jak na przykład (bagatela) informacje o sąsiednich krajach, które znacząco odbiegają od tego, czego można się spodziewać po „słowiańskim fantasy”, albo wzmianki o postaciach trzecioplanowych. Te ostatnie zresztą mają sporo szczęścia, jeśli są wspomniane w tekście jeszcze przed swoją śmiercią. Raz czy dwa, jestem o tym przekonany, przejąłbym się o wiele bardziej losami niektórych osób, gdybym wiedział o ich istnieniu zanim dopadli ich jacyś fanatycy.

Autorka udowadnia, że jest w stanie porozmieszczać informacje tak, by czytelnik dał radę przewidzieć przyszłe wydarzenia i poczuł się choć

przez chwilę sprytny oraz obeznany ze światem książki. Na samym końcu pojawia się naprawdę niezły zwrot akcji, z którym wiąże wielkie nadzieje przy „Synu ognia” i który znacząco poprawił

moją opinię o tej książce – więc nie rozumiem, czemu pani Kamila nie robi tego częściej. By było milej, chwilę później pojawia się najciekawszy dylemat moralny w całej serii – choć to, że od jego początku do zakończenia jest tylko czternaście stron nieco marnuje jego potencjał, zasługiwał na to, by dłużej męczyć protagonistów. Ogólnie, ostatnie kilkadziesiąt stron „Magii wyklętej” wynagrodziło mi sporo wcześniejszych grzeszków tej książki.

W oczekiwaniu na trzecie dziecko

Mimo naszych narzekań, „Demony Welesa” czyta się nieźle. Autorka-debiutantka, mimo braku dorobku, podjęła ciekawy temat i napisała solidny, choć zmagający się

z problemami, kawałek fantastyki. Biorąc pod uwagę pewien postęp w kwestii ekspozycji oraz solidne przygotowanie postaci do zmierzania się z intrygami w nadciągającym trzecim tomie, jesteśmy całkiem optymistyczni. Na pewno, gdy „Syn ognia” zostanie opublikowany zmierzmy się z nim, by móc wydać wyrok na serię jako całość. Widać, że autorka wkłada w serię serce, jednocześnie czyniąc z napisanych przez siebie książek skarbnicę potencjału – świat ma swoje zawiłości, prawa i ogrom postaci, wszystko jest na swoim miejscu i tylko czeka na satysfakcjonujący finał. Gorąco liczymy na to, że wydobędzie z tego tyle, ile się da.





EQUESTRIA Puść Wodze Fantazji

WYRUSZ NA PRZYGODĘ W ŚWIECIE KUCYKÓW!



Licensed by:



Wywiad z Kamila Szczubetek



MIMO wiszących nad społeczeństwem od bardzo długiego czasu słów „no, Sapkowski to to nie jest” w ostatnich latach dorobiliśmy się wielu obiecujących pisarzy. Jedną z dobrze zapowiadających się debiutantek jest Kamila Szczubetek, autorka recenzowanej w tym numerze serii „Demony Welesa”, którą mamy przyjemność gościć na łamach ET.

~Ghatorr

Ghatorr: Hej, jeszcze raz dziękuję serdecznie, że zgodziłaś się udzielić nam wywiadu! Czy zechciałabyś na początek powiedzieć kilka słów o sobie naszym czytelnikom, którzy mogli o Tobie nie słyszeć?

Kamila Szczubetek: W skrócie: jestem człowiekiem od opowiadania historii. Pracuję jako narrative designer, więc moja praca etatowa polega na tworzeniu fabuły, świata i dialogów do gry komputerowej, a ta samozwańcza, czyli pisanie książek, również wymaga ode mnie wymyślenia historii. Wychodzi na to, że cały czas żyję w innym świecie, bo nawet w nocy sny przenoszą mnie do innych rzeczywistości.

G: Skąd pomysł na serię „Demony Welesa”? Jak zrodziła się ta seria?

K.S.: Byłam wtedy na wakacjach, siedziałam na plaży i jak przystało na człowieka XXI wieku, przeglądałam Internet. Przewijając ścianę mojego

Facebooka, natrafiłam na konkurs na powieść w klimatach słowiańskich i drgnęło mi serducho. Termin był dość krótki, więc stwierdziłam, że to coś dla mnie, bo niestety mam skłonności do prokrastynacji. Lubię tak zwane deadline’y – one mnie bardzo motywują i trzymają w ryzach.

W momencie gdy ogłoszono konkurs, pisałam powieść, która czerpie z mitologii greckiej i przyznam szczerze, że jak się przerzuciłam na te nasze rodzime wierzenia i zaczęłam zapoznawać się z literaturą źródłową, to byłam trochę załamana. Niestety zachowało się bardzo niewiele i więcej mamy hipotez niż faktów, ale mimo to zgłębianie dawnych wierzeń Słowian było niesamowicie ciekawe i, co najważniejsze, inspirujące.

G: Akcja w „Demonach Welesa” toczy się we własnym uniwersum, które pełnymi garściami czerpie jednak z mitologii i folkloru. Cemu właśnie takie wyjście, a nie – na przykład – nasz świat, tylko w bardziej fantastycznej wersji?

K.S.: Z bardzo prostego powodu. Piszę to, co sama chciałabym przeczytać, a ze wszystkich



podgatunków fantastyki najprzyjemniej czyta mi się powieści fantasy – osadzone w quasi-średnio-wiecznym świecie (lub wcześniejszej epoce). I tutaj zaznaczę, że nie jestem nawiedzoną historyczką, która z lupą sprawdza każdy aspekt stworzonego świata, tak żeby była to niemal powieść historyczna, bo moim zdaniem to nie o to chodzi w fantasy. Powiew życia ludzi średniowiecza ma tworzyć klimat, a jeśli autor doda tam element, który w naszej rzeczywistości powstał dopiero w XIX wieku, to jest to jego święte prawo i obowiązek, by tworzyć nowy, zupełnie odrębny świat.

Urban fantasy czytam najrzadziej, ale aktualnie piszę na zlecenie powieść właśnie w tym gatunku i muszę przyznać, że całkiem przyjemnie się tworzy w „naszych czasach”. Na pewno jest łatwiej pod wieloma względami. Nie muszę się wtedy bardzo zastanawiać, jak mniej więcej wyglądały wtedy pomieszczenia, stroje czy jedzenie. To oszczędza sporo czasu i energii.

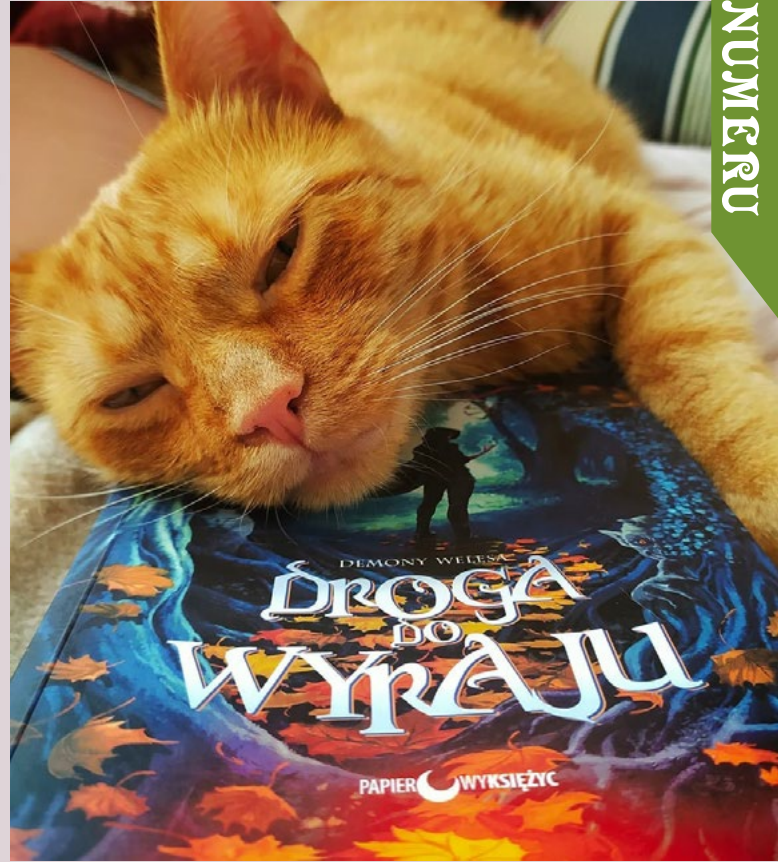
G: Skąd się wzięła nazwa „Villperuna”? Zdecydowanie wyróżnia się na tle osiedli, które otaczają stolicę.

K.S.: To połączenie dwóch słów: „vill” (fr. une ville – miasto) i „peruna” (od Perun – słowiańskiego boga niebios). Jest to związane z historią powstania tego miasta. Legenda głosi, że kiedyś Perun cisnął błyskawicą w ziemię i z tego miejsca trysnęła krystalicznie czysta woda, która użyźniła glebę i rozlała się po okolicach, tworząc idealne miejsce do życia. Villperuna jest zatem miastem Peruna, który stał się opiekunem całego królestwa.

G: Przez obie książki przewijają się multum postaci. Którzy bohaterowie pierwszo- i trzecioplanowi są Twoimi prywatnymi ulubieńcami?

K.S.: W pierwszej części bardzo lubiłam się z Doradą. Czytając, zawsze zwracam większą uwagę na postaci nieidealne, z bagażem wad i skomplikowanym charakterem. Okazuje się, że pisząc, też poświęcam im więcej uwagi, bo ta arogancka, lekkomyślna szamanka ma specjalne miejsce w moim sercu. W drugim tomie ukochałam sobie Zorzannę – dość oschłą, ale zdolną wiedźmę. Wychodzi na to, że lubię wredne postaci.

G: „Droga do Wyraju” to Twoja pierwsza wydana książka – ale czy istniały jakieś teksty pisane do szuflady, opowiadania fanowskie i tym podobne rzeczy, które przetarły jej szlak?



K.S.: Swoją przygodę z pisaniem zaczęłam od opowiadań. Niektóre nawet wysyłałam na konkursy, ale nie dopisało mi w nich szczęście. Miałam też kilka prób z powieściami, ale zazwyczaj porzucałam je po kilkudziesięciu stronach. Okazało się, że to planowanie mnie tak blokowało i po prostu w pewnym momencie zaczynałam się nudzić. Gdy odkryłam, że są pisarze tacy jak S. King, czy G. R. R. Martin, którzy piszą bez planu – ukończyłam swoją pierwszą książkę „Drogę do Wyraju”. Najwyraźniej zaliczam się do tych pisarzy, którzy potrzebują sami siebie zaskakiwać. To, że sama nie wiem, co się wydarzy, jest dla mnie ogromną motywacją do pisania, ponieważ jestem ciekawa, jak potoczą się losy bohaterów. Naturalnie na początku zawsze mam jakieś dwa, trzy punkty, do których to wszystko zmierza, ale bywa i tak, że bez skrępowania je modyfikuję.

G: Ciężko być w Polsce debiutantem?

K.S.: Myślę, że pod wieloma względami jest ciężko. Pierwszą przeszkodą jest to, że jest się kimś nowym, kompletnie nieznanym. Jedyne, na co możemy liczyć, to zaufanie czytelników i danie



nam szansę. Drugą przeszkodą jest polskie nazwisko. Niestety bardzo często spotykam się z opiniami, że polscy autorzy nie potrafią pisać. Szczerze? Nie rozumiem takiego podejścia. Przeczytałam w życiu wiele polskich powieści i nie zauważyłam, żebyśmy mieli jakiś wrodzony „polski gen złego pisania”. Może bierze się to z faktu, że zagraniczne powieści, które trafiają na nasz rynek, to książki już „wyselekcjonowane” – takie, które spodobały się wielu osobom, więc istnieje małe ryzyko, że u nas się nie przyjmą. Z polskimi powieściami jest trochę jak z poligonem doświadczalnym. To właśnie my je testujemy i dajemy wydawnictwu i autorowi informację zwrotną w postaci „tak, to jest właśnie to, co chcemy czytać” lub wręcz odwrotnie.

G: Jakie to uczucie zobaczyć swoją pierwszą książkę wydaną drukiem? Czy pierwsze wrażenie czytelników odpowiadało Twoim nadziejom?

K.S.: To bardzo dziwne uczucie. Z jednej strony radość i wdzięczność, że historia, która kiedyś żyła tylko w mojej głowie, dostała nowe życie, z drugiej zaś strony trochę smutek, że ona nie jest już moja. Gdy książka trafia na rynek, powieść zaczyna żyć swoim życiem, a właściwie żywotami, bo każdy odbiera ją na swój wyjątkowy sposób. Musiałam pogodzić się z tym, że od teraz każdy

może widzieć i czuć ten świat inaczej i ma do tego święte prawo (o czym staram się zawsze pamiętać, gdy czytam recenzje).

Reakcja czytelników przerosła moje najśmielsze oczekiwania. Miałam to szczęście, że trafiłam na wydawnictwo, które bardzo dobrze zaopiekowało się moją książką i zadbało o dobrą promocję. Dostałam więc potężną informację zwrotną od czytelników jeszcze przed samą premierą, ponieważ sporo egzemplarzy recenzentkich zostało wysłanych wcześniej. Większość czytelników jest zadowolona, a pierwszy nakład „Drogi do Wyraju” już się wyprzedał – to chyba najpiękniejszy scenariusz, jaki mógł się wydarzyć. Jestem bardzo wdzięczna wydawnictwu Papierowy Książyc i wszystkim czytelnikom, którzy mi zaufali i wyruszyli z wąpierzem do Wyraju.

G: Jak wygląda pisarski półświatek? Utrzymujesz kontakt z innymi autorami, macie jakieś tajne znaki i powitania?

K.S.: O tajnych znakach nic nie wiem. Może zbyt krótko w tym siedzę? Staram się ze wszystkimi żyć w zgodzie i w miarę możliwości się wspierać. Jak tylko mam czas, czytam powieści innych (szczególnie debiuty) i chętnie dzielę się wra-

zeniami na moich mediach społecznościowych. Mam swoją pisarską bratnią duszę, Agnieszkę Kulbat, z którą często dzielę dołę i niedolę żywotu pisarza – to bardzo pomaga, posiadanie takiej osoby, która jak nikt inny zrozumie marudzenie o blokadach pisarskich.

G: Po „Magii Wyklętej” dość ciężko mi określić, na ile jest rozpisana reszta opowieści. Do tego zawsze dochodzą takie opcje, jak zbiory opowiadań czy inne serie w tym samym świecie. Taki np. Michał Gołkowski niedawno miał grę i RPG w oparciu o swoje dzieła – jak wyglądają welesowe plany na przyszłość?

K.S.: Aktualnie nie planuję opowiadań w tym świecie ani żadnych „przed” i „po” całej trylogii. Będę przeszczęśliwa, jak po prostu uda mi się już zamknąć ten cykl, bo nie daje mi to spać po nocach. Teraz równoległe z trzecim tomem piszę jednotomową powieść urban fantasy, a po niej czeka na mnie już rozgrzebany projekt w klimatach steampunkowych, więc jest mała szansa, że szybko wrócę do uniwersum „Demonów Welesa”.

G: Czy masz może jakieś kreatywne plany wykraczające poza tematykę słowiańską?

K.S.: Jak już wcześniej wspomniałam, każdy mój kolejny projekt będzie inny. Pisanie powieści opartej na wierzeniach Słowian jest ciekawe i daje sporo możliwości, ale ja niestety szybko się nudzę, więc żeby nie przestać w ogóle pisać, muszę cały czas szukać czegoś nowego.

G: Co lubisz robić w wolnym czasie? Jakie książki, filmy czy też inne dzieła popkultury przyciągnęły ostatnio Twoją uwagę?

K.S.: W wolnym czasie ostatnio śpię. A tak bardziej optymistycznie, to zazwyczaj czytam, spaceruję lub spotykam się ze znajomymi, żeby naładować baterie. Z filmów niedawno zachwyciłam się najnowszym „Spider-Manem: Bez drogi do domu” – byłam pod ogromnym wrażeniem fabuły, która w dużej mierze opierała się na dylematach moralnych. A książkowo zachwycam się obecnie „Hyperionem” D. Simmonsa. Uwielbiam powieści, które skupiają się na zagadce i tajemnicy, a ta właśnie taka jest. To zbiór pozornie niezwiązanych ze sobą opowieści różnych osób, w których kryje się jakiś wspólny mianownik – klucz do zrozumienia ich misji.

G: Gdyby na podstawie „Drogi do Wyraju” miał powstać serial lub film, to jakich aktorów byś widziała w głównych rolach?

K.S.: Pozwolę sobie zaszaleć w wyobraźni i sięgnąć po amerykańskiego aktora, bo w głowie moim Elganem jest niezmiennie Adam Driver. Ma coś takiego w swoim wyglądzie, co pasuje do wąpierz – trochę mrocznego, ale zarazem w oczach widać pokłady dobroci. Do reszty postaci nie mam jakichś konkretnych twarzy w głowie. W sumie za każdym razem, gdy do nich siadam, wyglądają trochę inaczej.

G: Skąd zainteresowanie tematyką słowiańską? Jakie dzieła poleciałabyś zainteresowanym tym tematem?

K.S.: Zainteresowanie przyszło wraz z decyzją o pisaniu powieści inspirowanej tymi wierzeniami. Ja swoją przygodę zaczęłam od „Mitologii Słowian” Aleksandra Gieysztora – nie jest to może najłatwiejsza lektura, ale bardzo dobrze pokazuje aktualny stan wiedzy oraz metody, jakie są stosowane, by wydobyć te strzępki informacji o bogach



i demonach słowiańskich. Bardzo przyjemnie czytało mi się też książki Bohdana Baranowskiego i współczesnego badacza Andrzeja Szyjewskiego „Religia Słowian” – tę bym mogła polecić nawet na początek, bo jest bardzo ciekawa i napisana tak, że nie trzeba sobie włosów z głowy wrywać, żeby zrozumieć. Sporo inspiracji dostarczyły mi też książki Kazimierza Moszyńskiego z cyklu „Kultura ludowa Słowian” – to kopalnia wiedzy o tradycjach i wierzeniach, którą Moszyński zebrał w tych tomach dzięki rozmowom z mieszkańcami wsi, gdzie te tradycje (albo choćby pamięć po nich) jeszcze przetrwały.

G: Jak wygląda praca narrative designera? Bardzo się to różni od zawodu pisarza?

K.S.: Jedno i drugie polega na wymyślaniu, poprawianiu, dopieszczaniu – i to jest coś, co je łączy. Jednak tworzenie treści do gry to trochę inna bajka. W pracy nie mogę sobie pozwolić na brak planu i zamiast jednej historii, muszę wymyślać alternatywne rozwiązania, tak, by gracz mógł stworzyć swoją historię. Nad grą pracuje cały zespół, więc w przeciwieństwie do książki, gdzie to ja odpowiadam i decyduję, jak ma wszystko wyglądać, jako narrative designer muszę też dbać o spójną wizję i starać się trzymać ustalonego planu.

G: Nadeszła pora na tradycyjne pytanie przewijające się przez wszystkie wywiady Equinox Times – czy lubisz pizzę hawajską?

K.S.: Jak jestem bardzo głodna, to tak, ale moje serce bije dla carbonary.

G: Czy chciałabyś przekazać naszym czytelnikom coś od siebie?

K.S.: Jako że skupiamy się w tym wywiadzie na książkach, to wszystkim czytelnikom życzę samych porwujących historii, a piszącym – pokładów cierpliwości i kopalni pomysłów!

G: Jeszcze raz bardzo dziękuję za wywiad! Życzymy powodzenia w dalszej karierze pisarskiej!

K.S.: Dziękuję!



E for glorious EQUESTRIA



Największy w Polsce serwis
o tematyce My Little Pony

nowinki



fanarty



fanfiki



felietony



i wiele innych



<http://www.fge.com.pl/>

PIEROGI GALICYJSKIE KTÓRE AŻ ŻAŁ DŹGAĆ WIDELCEM



PRZYGODA przygodą, ale na pierogi zawsze jest czas i pora – przepis na pierogi ruskie to jest to, o co nikt nie prosił, ale czego każdy potrzebował. No przyznajcie, po takiej przygodzie w numerze, to najwyższa pora wybrać się w kulinarną podróż celem podbicia własnych kubków smakowych. Do kuchni, marsz!

~Magda B

Składniki na ciasto:

- ♥ pół kilo mąki pszennej
- ♥ szklanka gorącej wody
- ♥ 4-5 łyżek oleju
- ♥ szczypta soli

Składniki na farsz:

- ♥ 30 dag twarogu niezmielonego
- ♥ pół kilo ziemniaków
- ♥ 2 duże cebule
- ♥ 2-3 łyżki masła/margaryny
- ♥ sól, pieprz





Przed wyruszeniem w drogę, należy zebrać drużynę – przygotowujemy swoje składniki na farsz, ponieważ na nie najdłużej będziemy czekać. Ziemniaki obieramy i gotujemy w osolonej wodzie (łyżka soli wystarczy, potem mniej będzie potrzebne do doprawienia farszu), twaróg mielimy lub rozdrabniamy. Cebulkę obieramy, siekamy w drobną kostkę i podsmażamy na masełku (lub margarynie). Polecam smażyć się cebulę posypać trochę cukrem i solą, by ładnie się przyrumieniła. Ziemniaki tłuczemy (lub zimne mielimy jak twaróg) i wraz z cebulą pozostawiamy do wystygnięcia.

Napotykać obce jednostki, niechybnie dojdzie do konfrontacji – przygotowujemy ciasto na pierogi. Do miski wsypujemy mąkę (można przesiać, według uznania), dodajemy sól i olej. Jeżeli będziemy wyrabiać ciasto ręcznie, polecam wlać gorącą wodę i poczekać chwilę, by nie poparzyć sobie rąk. Korzystając z robota kuchennego i haków można wlać nawet dopiero co zagotowaną wodę. Ważne, by była ona powyżej określenia „ciepła”. Zagniatamy do całkowitego połączenia się składników, idzie to stosunkowo łatwo w obu przypadkach.



To tylko cisza przed burzą, ani chybi tam właśnie zmięrzają porywacze – przygotowujemy się do zagniatacia pierogów. Wyrobione ciasto odstawiamy na chwilę, przykrywając miskę wilgotną ścierką. W tym czasie mieszamy razem utłuczone ziemniaki, rozdrobniony twaróg i podsmażoną (od węgla do zarumienienia, jak kto woli) cebulę. Doprawiamy solą i pieprzem do smaku – powinno być wyraziste w smaku, odradzam doprawienia zbyt delikatnego, bo mogą wyjść mdłe.

Kawałki ciasta rozwałkujemy na podsypanej stolnicy lub oprószonym mąką blacie – ciasto jest miękkie, więc nawet butelką od wina idzie to zrobić. Za pomocą kieliszka do wina, szklanki lub innej obręczy o satysfakcjonującej wielkości wycinamy kółka. Grubość ciasta powinna pozwolić na swobodne naciągnięcie kółek i nierozzerwanie ich – lepiej nieco grubsze, niż żeby miały się uszkodzić. Na środek nakładamy przygotowany farsz, składamy na pół i palcami/widelcem dokładnie zagniatamy brzegi. I tak właśnie, mój synu, smakuje zwycięstwo – pierogi gotujemy w osolonej, wrzącej wodzie przez 5 minut od wypłynięcia. Smacznego!





W PYTAR SŁOWIAŃSKIEJ DUSZY

CZYLI KRÓTKI PRZEGLĄD MUZYCZNO-FOLKOWY



OD czasu premiery pierwszego growego „Wiedźmina” (a szczególnie boom od najpopularniejszego, trzeciego) mamy więcej okazji do obcowania ze słowiańskimi motywami. A jak inaczej nastroić się do odpowiednich wibracji aniżeli przez muzykę? Oto nasz mały zbiór słowiańskich zespołów folkowych.

~Hefajstos & Solaris



Arkona

Arkona to rosyjski zespół pagan metalowy, prawdziwa czołówka gatunku. Nazwa zespołu odnosi się do dawnego ośrodka kultu boga Świątowita, a w ich utworach nie brakuje nawiązań do słowiańskich kultów i obrzędów. Pozycja obowiązkowa!

Percival Schutzenbach

Polski zespół folk metalowy z Lublina, który wypłynął na szerokie wody dzięki ścieżce dźwiękowej do gry „Wiedźmin 3: Dziki Gon”; nazwa zespołu odnosi się zresztą do jednej z postaci z sagi Sapkowskiego. W swojej twórczości łączą słowiański folk metal z rockiem progresywnym.



Żywiolak



Pozostajemy w naszej polskiej muzycznej strefie, tym razem z zespołem łączącym tradycyjny folk z biometalem, hard-folkiem i ambientem. Jak sami twierdzą, grają polską muzykę neoludową, czerpiąc inspiracje z podań i obrzędów z czasów przed Chrystem Polski.

Swarga

Zespół z podmoskiewskiego miasta Żukowski, który pierwotnie miał grać doom metal. Nazwa odnosi się do mitycznej siedziby Swaroga – słowiańskiego boga słońca, ognia i kowalstwa, a w ich tekstach nie brakuje nawiązań do rodzimowierstwa słowiańskiego.



Czarny Bez



Tym razem zespół młody, bo powstały w 2019 roku w Skarżysku-Kamiennej. Tematyka też nieco odbiega od tej klasycznej, bowiem łączą oni neopogański folk z industrial metalem, tworząc tym samym własną alternatywną historię. Gorąco polecam, bo jest na czym zawiesić ucho.

Laboratorium Pieśni

Trójmiejski zespół pieśniarzy, który w wielogłosie wykonuje m.in. pieśni ukraińskie, polskie, gruzińskie i bałkańskie. Folkowy śpiew a capella rozbrzmiewa zarówno w lasach i na łąkach, jak i w halach, aulach i na festiwalach. Czegoż chcieć więcej?





Kalevala

Kalevala to rosyjski zespół folk metalowy, który zdobył popularność nie tylko w Rosji, ale i za granicą, organizując w ostatnich latach wiosenne tournée po Polsce, Niemczech, Czechach, Słowacji i Austrii, by zakończyć je na folkowym festiwalu na Węgrzech. Nazwa zespołu odnosi się do poematu o Kalewie, zaś tematyka ich utworów odwołuje się do szeroko pojętej słowiańskości, bóstw i obrzędów Słowian, tradycji oraz pieśni ludowych. Zdarzyło im się także wykorzystać poezję Anny Achmatowej.

Otava Yo

Kolejny rosyjski zespół wykonujący muzykę folk ze skrzypcami, guslami czy żalejkami. Mało znany w Polsce, lecz koncertujący w wielu krajach. Wśród nich są nie tylko państwa europejskiej, ale i Meksyk, Japonia, USA, Kanada, Iran czy Indie. Piosenki tej grupy w dużej mierze opierają się o ludowy folklor oraz czastuszki, czyli ludowe rymowanki będące rubaszne, wulgarne, a także często krytycznie odnoszące się do aktualnej sytuacji społeczno-politycznej.



Neuromonakh Feofan

Tym razem przenosimy się do nowoczesnych folkowych brzmień, łączących użycie bałabajki ze stylem drum'n'bass i rave. Charakterystyczne dla jego utworów jest okanie, a także wplatanie różnorodnych slawizmów i przestarzałe słowa z języka staroruskiego. Sama stylizacja Feofana zaś sprowadza się do łapci, owijaczy, kosoworotki, sara-fan, długiego płaszcza z kapturem oraz kostura. Krytycy muzyczni okrzyknęli go swego czasu muzycznym Władimirem Sorokinem.



Radogost

Wracamy do Polski, tym razem na Śląsk Cieszyński, skąd pochodzi zespół Radogost. Stylistycznie jest on bardzo podobny do wczesnej twórczości Arkony z growlowaniem, jednak nie zamyka się na nowe możliwości i ostatni album jest próbą pójścia w metafizykę przy pomocy tekstów zapomnianego poety międzywojnia – Tadeusza Micińskiego. Z każdym krokiem Radogost radzi sobie coraz lepiej, więc warto obserwować ich dalsze poczynania.



Runika

Runika to prawdziwi debiutanci – mają na swoim koncie zaledwie jeden wydany krążek, jednak nie są to totalne żółtodzioby – wokalistka i autorka tekstów, Adrianna 'Aminae' Janusz, występowała wcześniej w Leśnym Liżu. W swoich tekstach zespół odwołuje się stricte do polskiej mitologii słowiańskiej, zaś ostatni singiel zespołu poświęcono egzorcyście z Wojławic, czyli Jakubowi Wędrowyczowi.



Epizod

Przenosimy się na południe, tym razem do Bułgarii, skąd pochodzi zespół Epizod. Jest to jedna z najstarszych grup heavy metalowych w kraju kwitnącej papryki, która swoją przygodę z muzyką zaczęła w 1983 roku. W tematyce swoich tekstów odwołują się do bułgarskiej historii i historycznych postaci, używając przy tym między innymi prawosławnego chóru.

