

QUINOX TIMES

PORA OBGADAĆ GADY POPKULTURY

Temat aktualnego numeru

JURASSIC PARK: DOMINIUM

**Niektóre rzeczy powinny
pozostać wymarłe**

HEARTSTOPPER

**Czy to jest przyjaźń?
Czy to jest kochanie?**

ANGELS WITH SCALY WINGS

Hiss me Darling

KEYWE

Kiwi kiwi kiwi



Spis treści

RECENZJE – SERIALE I FILMY

Serial Halo	4
Heartstopper.....	8

RECENZJE – GRY

Kuźnia Retro – Tomb Raider I.....	11
A Way Out.....	15
KeyWe.....	18
Population: One.....	20

RECENZJE – FANFIKI

Niebo bez ciebie.....	22
-----------------------	----

TEMAT NUMERU

Jurrasic Park.....	28
Jurrasic World: Dominion.....	30
Dinozaury z doliny Gwangi.....	32
Drifting Dragons.....	36
Prehistoryczna Planeta.....	38
Angels with Scaly Wings.....	40
Draconis Memoria.....	44
Smoki, wszędzie smoki.....	46
Ulubione dinozaury redakcji.....	48

Naczelną czasopisma: Lailyren

Szef działu korekty: Solaris

Szef działu redakcyjnego: Ghattorr

Redaktorzy: Gray Picture, Malvagio, Hefajstos, Scroll, Samael & Mimik, Cold

Korekta: Magda B, Midday Shine

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

Archiwum: Catkitty

Gościnnie: Sebastian Andrzej Orszulak, Enter, Rarity

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.

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

Dzień dobry, Drodzy Czytelnicy!

Szybkimi krokami nadciąga lato, a z nim: wakacje dla rzeszy uczniów i studentów, alergię dla pechowców oraz hordy komarów. Miliony lat temu takie komary popijały sobie koktajle z dinozaurów i utykały w żywicy, umożliwiając tym samym naukowcom ich odzyskanie i odtworzenie, podobnie jak tyranozaury, diplodoki oraz inne takie. Kto nie wierzy, niech zobaczy „Park Jurajski” albo chociaż zagłębi się w ten numer, bo mamy tu całe zatrzęsienie potężnych gadów – zarówno historycznych, jak i mitycznych czy fantastycznych.

Ci, których zainteresował powyższy wstęp, zapewne chętnie spojrzą na recenzję nowiutkiego filmu „Jurassic World: Dominion” albo nostalgiczne spojrzenie na pierwszą część tego cyklu. Jeśli kogoś nudzą zwykłe dinozaury i preferuje smoki, to może zerknąć na tekst o cyklu fantasy „Draconis Memoria”. Fani świata bez gadziej dominacji też mają tu czego szukać – na nich czekają artykuły o „Heartstopperze”, serialu „Halo” czy uroczej grze o ptakach kiwi.

Zapraszamy do lektury!

~Ghatorr

Linktree – linki
do socjali



117

MASTER CHIEF

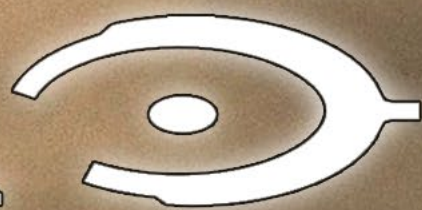
Z KRWI I KOŚCI,

ALE

BEZ DUSZY

S E R I A L

HALO



PRYZNAM, że dobrym pomysłem ze strony Paramount było stwierdzenie, że serial „Halo” rozgrywa się w równoległym wszechświecie do tego stworzonego przez gry. Pozwala to na swobodniejsze manewry dla scenarzystów, którzy nie potrzebują posiadać w małym palcu wszystkich informacji nabudowanych przez gry i książki przez ostatnie dwadzieścia lat istnienia marki. Wystarczyło wziąć rdzeń serii, główne założenia świata oraz postaci i zaimplementować je we własnym dziele. Niestety, nawet tego nie udało się zrobić.

~Scroll

Coś tu jest nie Halo

Zacznijmy od tego, że cała seria została postawiona na głowie. Oto Master Chief, protagonista większości gier z serii „Halo”, który w zasadzie nigdy nie był widziany przez gracza bez hełmu, ściąga go już w pierwszym odcinku. Większość tej space opery, oparta na wyniszczającej wojnie z Przymierzem, w serialu głównie skupia się na konflikcie z Insurekcyjnistami. Covenant, nienawidzący ludzkości i dążący do jej zniszczenia, w wersji aktorskiej adoptuje ludzkie dziecko, Riz. Wepchnięty na siłę romans (jeśli w ogóle można to tak nazwać), niekonsekwencja postaci zupełnie nowych, jak i tych zaadaptowanych z gier...

Naprawdę sporo nie wyszło firmie Paramount w próbie odtworzenia kultowej serii na ekranach telewizorów. Wszystko tłumaczone chęcią trafienia do szerszego grona odbiorców. Problem polega na tym, że „Halo” prawdopodobnie nie trafia do nikogo, gdyż nawet nie jest dobrym serialem sci-fi jako takim, a zniechęcenie do siebie fanów serii nie robi dobrej reklamy dla potencjalnego widza. Nie siedzę bardzo w fandomie „Halo”, ale udało mi się dowiedzieć, że ludzie dawali temu serialowi spory kredyt zaufania. Nikt nie spodziewał się nadzwyczaj wiernej adaptacji, a jedynie dobrego oddania charakteru Master Chiefa, bardziej epickiej wersji „Mandalorianina”, który w zasadzie był dobrym punktem wyjścia do stworzenia dobrej serii.

Zaczęło się nie tak źle

Nie będę omawiać każdego epizodu, gdyż ten serial po prostu na to nie zasługuje, dlatego głównie skupię się na pierwszym odcinku oraz pobieżnie przejdę przez resztę materiału. „Halo TV Series” zostało zapowiedziane w 2013 r., kiedy z serią

jeszcze miałem niewiele wspólnego, ale moje zainteresowanie z nią zbiegło się z informacjami, że premiera jest tuż-tuż. Dziewięć lat produkcji i oto nadeszła aktorska reprezentacja uniwersum. Nie siedziałem na tyle głęboko w serii, by docenić każdy smaczek, ale byłem pewny, że pierwszy odcinek mnie zaciekawi, w końcu zapowiedzi wyglądały naprawdę dobrze. Wszystko zaczyna się nawet od ciekawej strony – poznajemy Insurekcyjnistów, czyli po prostu ludzi nie chcących żyć w wielkim złym imperium ludzkości, ale dość prędko zostają oni zaatakowani przez obcych.

Należy zaznaczyć, że podobnie jak w pierwotnym, growym kanonie, nie jest to pierwsze spotkanie ludzkości z Covenantem, ale wiele ludzkich kolonii uważa oficjalny przekaz o kosmitach za propagandę. W trakcie masakry, gdyż nie można tego nawet nazwać walką, pojawiają się Spartanie prowadzeni przez Master Chiefa i kopia tyłki brute’om. Scena walki na pewno nie jest najlepszą, jaką widziałem na ekranie, ale jest ekscytująca i dobrze przy niej się bawiłem. Jest kilka nawiązań do gier, jest krwawo, jest dynamicznie. Sceny batalistyczne to jeden z niewielu aspektów, który serial robi dobrze, co nie powinno dziwić, patrząc na materiał źródłowy. Niestety, o ile dobrze liczę, jest ich bodajże tylko trzy na dziewięć odcinków, a to zdecydowanie za mało.

Równia pochyła

Po pokonaniu przeciwników okazuje się, że przeżyła tylko jedna insurekcyjnistka – Kwan Ha, która stanie się z jakiegoś powodu katalizatorem dla przemiany Master Chiefa. Po drodze mamy jeszcze klasyczny schemat tajemniczego obcego artefaktu, który po dotknięciu zalewa Spartanina wspomnieniami z jego przeszłości. Postanawia on wziąć zarówno obiekt, jak i ostatnią niedobitkę na Reach, główną planetę ludzkości, nie licząc naszej kochanej Ziemi. Chcę zaznaczyć, że do





tego momentu odcinek nie wydaje się zły. Nie jestem zachwycony, ale czuję w sobie odrobinę zaciekawienia i widzę potencjał na dobrą historię.

Pierwszy odcinek zawsze jest bardzo ważny dla serialu: nadaje mu ton, a jego odbiór często pozwala odbiorcy zdecydować, czy chce zobaczyć całość, czy zarzuci oglądanie na rzecz innych rozrywek, które będą synonimem lepiej spędzonego czasu. Wszystko zaczyna się jednak zaraz sypać podczas scen na statku, który wraca do bazy. Interakcje Kwan Ha z Master Chiefem oraz Mirandą Keyes, a także przeplatane z nimi sceny w kwaterze UNSC, czyli siedzibie „dużego złego imperium ludzi”. Zaczniemy od tego, że Admirał Margaret Parangosky, grana przez Shabanę Azmi, jest typowym złym generałem, jakiego widzieliście w każdym filmie. Ma gdzieś opinię podopiecznych, podejmuje okrutne i boleśnie oczywiste decyzje, a i tak w jakiś sposób wychodzi na to, że podwładni nią pomiatają. Niekompetentna i po prostu zła postać, która popełnia błędne decyzje, by inni mogli jej to wytknąć. Jej rozkazem jest zabicie Kwan Ha przez Master Chiefa po jednej nieudanej rozmowie z Mirandą Keyes.

Nie ma komu kibicować

O czym była ta rozmowa? Otóż postać grana przez Olivię Gray kontaktuje się z insurekcjonistką na statku Spartanina w celach propagandowych. UNSC chce, by Kwan Ha opowiedziała o tym, co widziała, żeby inne kolonie przestały się buntować.

Jej szczerą relacją pomogłaby zjednoczyć ludzkość, aby zajęła się wojną z Covenantem, potężnym imperium różnych obcych, których celem w tym konflikcie jest dosłowne wybitcie ludzkości. Kwan Ha widziała, jak te obce istoty zabijają jej ojca i wszystkich, których znała; widziała też, że Spartanie im pomagają, a nawet krzyczała do swoich pobratymców, że Spartanie przybyli jej pomóc. Mimo to stwierdza, że nie pomoże UNSC, a nawet, że jeśli zapewnią jej platformę do wypowiedzi, będzie kłamać, byle tylko nie udzielić pomocy rządowi ludzkości.

Rozumiecie to? Bo ja nie bardzo. Niełatwo jest stworzyć postać, która ma wewnętrzny konflikt, ale w tym przypadku postać Kwan Ha zachowuje się nieracjonalnie. I zanim ktoś powie, że tacy są ludzie: to prawda, ale w przedstawianiu postaci w fikcji trzeba to zrobić umiejętnie, żeby dla widowni miało to sens. Jeśli nie ma, jak w tym przypadku, nieistotne jest, że prawdziwie osoby się tak zachowują, bo z punktu przedstawienia, jakim jest serial, nie ma najmniejszych podstaw, bym w to jako widz uwierzył. A jaka jest reakcja UNSC? Jedna rozmowa i porażka, ergo, każmy Master Chiefowi ją zabić. Żadnych planów na zapewnienie jej bezpieczeństwa, opieki psychologa, dobrego żywienia i zakwaterowania, by zachęcić ją do zmiany zdania. Nie, gada głupoty, zastrzelić ją. Zostałem postawiony w sytuacji, gdzie nie mam jak kibicować żadnej ze stron – jedna zachowuje się skrajnie irracjonalnie i po prostu głupio, podobnie jak druga, tylko że dodajmy okrucieństwo.

Mandalorianin kopie Spartanina

Master Chief jej nie zabija, a przyznam, że w pewnym sensie nieco żałuję. Fakt, że taka myśl pojawiła mi się w głowie, mnie przeraża. Byłoby to niezgodne z charakterem postaci, ale to, co robi w serialu – czyli natychmiastowy bunt przeciwko rozkazom – też nie ma sensu. Ciężko jest uwierzyć w te programy trenujące beznamiętnych żołnierzy, wykonujących każdy rozkaz z filmów sci-fi, kiedy główny żołnierz nie jest nawet pokazany jako wykonujący trudne rozkazy, a po prostu natychmiastowo się buntuje na samym początku widowiska. Tak, piję do Fina z „Przebudzenia Mocy”, ale tam przynajmniej był to jakiś losowy szturmowiec, którego historię zaczynamy poznawać. Tutaj jest to flagowy Spartanin, znany z innych mediów, głównie gier, jako niesamowicie kompetentny opanowany i wierny służbie żołnierz. A w serialu bunt i ściąganie hełmu, by zyskać zaufanie Kwan Ha.

To była kropla, która przegięła pałą goryczy, cytując pewnego znanego króla. Żyjemy w czasach, które pokazują, iż dobry serial nie potrzebuje ciągle pokazywać twarzy aktora, aby ludzie sympatyzowali z postacią, kibicowali jej, a nawet rozumieli, przez co przechodzi. Niektórzy porównują to do sytuacji Carla Urbana z filmu „Dredd” z 2012 roku, kiedy to przez cały film nie mamy ani jednej sceny jego postaci bez hełmu. Ale ja uważam, że serial „Mandalorian” jest dużo lepszym przykładem, gdyż w przypadku zarówno Din Djarina, jak i Master Chiefa, bohater ma zasłoniętą całą twarz. Nie widać ekspresji, ust ani oczu. A jednak Mando potrafił przekazać emocje ruchami aktora. Nieraz ściąga hełm, ale dzięki odpowiedniemu dobraniu ujęć bardzo długo nie mamy jako widz okazji zobaczyć jego twarzy. Kiedy wreszcie dostajemy ten krótki moment, wydaje się on zasłużony. Tutaj nie jest to nawet na koniec pierwszego odcinka.

(Po)twarz

Pablo Schreiber, pokazując swoją twarz, jakby przeklął ten serial. Od tej chwili, aż do końcowych momentów ostatniego, dziewiątego odcinka, praktycznie nie widzimy go w hełmie, a jeśli już, często są one przeplatane scenami dosłownie skopiowanymi z „Iron Mana”, w których widzimy Tony’ego Starka w czerni, reprezentując jego mimikę w hełmie. O ile w przypadku postaci Marvela ma to sens, jako że Iron Man jest Tony’em Starkiem, który zawsze był charyzmatyczną i bogatą w osobowość

postacią, Master Chief, a od teraz po prostu John – bo ciężko doszukiwać się tutaj protagonistów gier „Halo” – nigdy nią nie był. Mrukliwy, czasem z odrobiną poczucia humoru, który przejawiał się w krótkich, ale chwytliwych tekstach albo komedii opartej na czynach.

W serialu nigdzie nie ma tego opanowanego, ale jednocześnie momentami ludzkiego superżołnierza; zamiast tego mamy mentalnie niestabilnego rozmocjowanego nastolatka. A do tego scena seksu z niedoszłym wrogiem w ostatnim odcinku... Fakt, Master Chief miał relację (którą można na upartego nazwać „romantyczną”) z Cortaną w grach, ale była to platoniczna miłość w najlepszym wypadku, a i tak bliżej było to do więzi dwójki towarzyszy, którym na sobie zależy. Ponownie odzywa się chęć porównania do „Mandalorianina”, który nie ma obiektu romantycznego i serial wciąż daje radę być kompletnym produktem. Taka scena nie pasuje do tego serialu, a na pewno nie dla tej postaci.

Podsumowanie

Serial nie broni się jako produkt, nawet gdyby nie był sygnowany marką „Halo”, chociaż może byłoby dla niego lepiej, gdyby po prostu działał się w oddzielnym uniwersum, a nie próbował żerować na znanym uniwersum, kompletnie ignorując jego założenia. Z samym serialem jest dużo więcej problemów, a i tak czuję, że dostał ode mnie za dużo miejsca i gdybyśmy byli wydawani na papierze, nazwałbym tę recenzję marnowaniem papieru. Jeśli jesteście fanami „Halo” – nie oglądajcie, nie psujcie sobie frajdy z uniwersum, lepiej ponownie zagrać w którąś z gier. To samo mam do powiedzenia tym, którzy nie znają tego uniwersum. Ten serial to po prostu strata Waszego czasu.





OGLĄDALIŚCIE kiedyś serial, który zadziałał na Was niczym połączenie ciepłego kocyka i kałka z małymi kotkami? Uroczy, miły i puchaty, idealny na poprawę humoru, otulenie się nim i spędzenie wieczoru w wierze, że może świat nie jest takim złym miejscem? Jeśli na któreś z powyższych pytań odpowiedzieliście przecząco, to z wielką przyjemnością przedstawiam Wam jedną z nowszych produkcji Netflix: serial „Heartstopper”.

~Rarity

Jest to adaptacja komiksu internetowego autorstwa Alice Oseman o tym samym tytule. Opowiada o brytyjskim nastolatku, Charliem, i jego przyjaciółach, a główną osią fabularną jest jego rozwijające się zauroczenie w koleżkę z ławki, popularnym (aczkolwiek wbrew stereotypom absolutnie nie wrednym) rugbiście Nicku, który zdaniem całego otoczenia jest w 100% hetero. Wśród znajomych głównego bohatera znajdziemy natomiast parę lesbijek oraz transdziewczynę, która dopiero co zmieniła szkołę z męskiej na żeńską, a także zakochanego w niej chłopaka i ostatniego z przyjaciół, który jak na razie wydaje się kochać głównie książki.

Brak dramatów i toksyczności

Jeśli myślicie jednak, że przy takich postaciach musi to być serial skupiający się na kłopotach ze szkolnymi prześladowcami, brakiem akceptacji ze strony rodziny i innych cierpieniach młode-

go geja, to bardzo się mylicie. Owszem, mamy jednego paskudnego homofoba, a czasem ktoś na kogoś krzywo spojrzy, ale nie to jest w fabule najważniejsze. A co jest? Uniwersalne, niezależne od orientacji doświadczenia wieku dorastania: pierwsze zauroczenia, nowe relacje, wyznania, nie brakuje w niej niepewności i typowej nastoletniej niezręczności. Zdecydowanie nie jest to jeden z tych seriali o „nastolatkach”, w których wszyscy mają dostęp do narkotyków, biorą udział w orgiach i noszą wyłącznie ciuchy od projektantów, a ich kłopoty to dosłownie sprawy życia i śmierci. Nie ma tu zbędnej dramy – jest za to wspólna wizyta w kinie, urodziny świętowane w salonie gier, spacer z psem i godzina policyjna o 22. Bohaterowie zachowują się i wyglądają jak prawdziwi nastolatki (dwóch głównych aktorów ma zresztą po 18 lat), a spora część rozmów odbywa się przez wiadomości prywatne na Instagramie, co umożliwia widzom śledzenie ich kolejnych pisanych i kasowanych wersji.

Bardzo doceniam brak klasycznych (i zarazem toksycznych) komedioworomantycznych tropów – nie ma tu żadnych sztucznie nadmuchanych konfliktów i nieporozumień na pół sezonu spowodowanych tym, że ktoś coś podsłuchał i źle zrozumiał, ale przecież nie spyta, o co właściwie chodziło, tylko będzie żywił urazę. Wręcz przeciwnie – główni bohaterowie rozmawiają o swoich uczuciach, są w stanie je zwerbalizować oraz wysłuchać drugą stronę i wykazać się zrozumieniem, co jest osią-

gnięciem, o którym mogą tylko pomarzyć znacznie starsze (a więc teoretycznie dojrzalsze) postaci z innych produkcji.

Być może „Heartstopper” opisywany przeze mnie jako serial bez dram i problemów brzmi nieco nudno, jednak zapewniam, że absolutnie tak nie jest. Przecież dylemat lubi/nie lubi, kocha/nie kocha zawsze dostarcza napięcia, a nawet domyślając się wyniku tych rozważań, z zaangażowaniem obserwujemy zachowania i kibicujemy decyzjom bohaterów. Poza tym twórcy nie przesadzili z formatem, dając nam osiem półgodzinnych odcinków, co przy rozłożeniu czasu antenowego na kilka postaci zapewnia akurat tyle rozrywki, ile potrzeba.

Uroczość i puchatość

Jak wspomniałam we wstępie, „Heartstopper” to serial absolutnie uroczy i podnoszący na duchu. Złożyło się na to kilka czynników: po pierwsze, bohaterowie są wyjątkowo sympatyczni, a osobowość jednego z nich jest przez niektórych fanów porównywana wręcz do charakteru golden retrievera. Relacje między przyjaciółmi są pełne autentycznego przywiązania i troski, choć nie brakuje oczywiście elementów rywalizacji czy okazjonalnego przekomarzania się. Urzekło mnie też, że obie główne postaci mają pełne wsparcie rodziców i rodzeństwa – mogą im się wygadać (nawet jeśli ich argumentacja na pierwszy rzut oka nie ma zbyt wiele sensu) lub nawet wypłakać, jeśli tego właśnie potrzebują. Poza tym rolę w kilku odcinkach gra także piesek (jeśli to Was nie przekona, to nie wiem, co mogłoby pomóc). Warto też wspomnieć, że niektóre sceny serialu zostały okraszone drobnymi uroczymi elementami animowanymi w stylu gwiazdek i serduszek, które nie tylko pomagają widzom lepiej zrozumieć, co dzieje się właśnie w głowie bohatera, ale także przypominają o komiksowym rodowodzie opowiadanej historii.

Obsada i trochę faktów

Trudno omawiać serial, nie wspominając o jego obsadzie. A ta jest bardzo dobra, choć w większości (jak na razie) mało znana. Kit Connor (Nick) grał między innymi młodego Eltona Johna w „Rocketmanie”, natomiast Joe Locke (Charlie) zaliczył w „Heartstopper” swój aktorski debiut. Obaj aktorzy spisali się świetnie, tworząc postaci

autentycznych, nieco niezręcznych i niepewnych nastolatków. Nie mogę też w najmniejszym stopniu narzekać na grę pozostałych młodych aktorów. Bardzo mnie cieszy, że postać transdziejczyny, Elle, faktycznie gra transpłciowa aktorka, Yasmin Finney. Natomiast jedynym znanym mi wcześniej nazwiskiem z obsady jest Olivia Colman, grająca matkę Nicka. Nie jest to duża rola, ale zawsze miło jest zobaczyć ją na ekranie. Co ciekawe, jej obecność na planie była trzymana w tajemnicy, choć można by się spodziewać, że zdobywczyni Oscara zostanie dość intensywnie wykorzystana do marketingu.

Po (zdecydowanie zbyt szybkim) obejrzeniu serialu z ciekawości zajrzałam też do komiksów: obecnie autorka pracuje nad siódmym tomem, natomiast pierwszy sezon telewizyjnej produkcji powstał na podstawie pierwszych trzech. Jeśli chodzi o wierność oryginałowi, to muszę powiedzieć, że jest duża – niektóre sceny i dialogi zostały przeniesione do serialu właściwie 1:1. Zmianą jest natomiast poświęcenie większej uwagi przyjacielom Charliego, co moim zdaniem wyszło zdecydowanie na plus i pozwoliło wykazać się także innym młodym aktorom.

Gdy kończę pisać tę recenzję, serial ma na Rotten Tomatoes rating 100%, a Netflix zapowiedział właśnie kolejne dwa sezony, co mnie niesamowicie cieszy, a Was powinno przekonać do oglądania ze spokojem wynikającym z wiedzy, że po zakończeniu pierwszego sezonu nie zostaniecie z sercem złamanym okrutną decyzją netflixowych władz.



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)



TOMB RAIDER I

ANGIELSKA DAMA NA TROPIE PRZYGODY



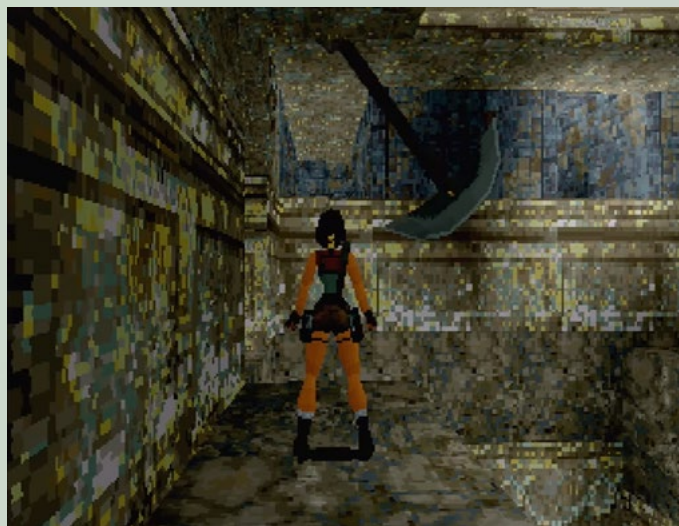
LADY Lara Croft, arystokratka i łowczyni skarbów, to niewątpliwie jedna z najbardziej znanych i lubianych ikon lat dziewięćdziesiątych. Jej przygody można było śledzić przez ostatnie dwadzieścia pięć lat w grach, filmach oraz na stronach komiksów. W dzisiejszym odcinku naszego growego cyklu (i w pewnym stopniu w duchu tego numeru) przyjrzymy się pierwszej odsłonie serii „Tomb Raider”.

~Hefajstos

Ach, „Tomb Raider”. Cóż to była za gra! Atmosfera rozległych korytarzy i świątynnych kompleksów wespół z niezwykłą muzyką autorstwa Nathana McCree wciąż przyprawia o gęsią skórę, mimo sporej ilości lat na karku. Choć seria była rebootowana już dwa razy (kolejno w 2006 i 2013 roku), to oryginał wciąż pozostaje w sercach wielu fanów (w tym i moim).

Rys historyczny

Wszystko zaczęło się w 1994 roku, gdy brytyjskie studio Core Design z Tobym Gardem na czele postanowiło stworzyć przygodową grę akcji w rozwijającej się technologii 3D. Ambitny plan, zważywszy na fakt, że dotychczas niewiele powstało takich gier – tym samym nie było też uniwersalnej i sprawdzonej formuły dla projektu tego typu. Deweloperów to jednak nie zraziło i dzięki podzieleniu świata gry na sześć scen udało im się zbudować środowisko, po



którym nasza heroina się porusza. Z uwagi na ograniczenia ówczesnych sprzętów, widoczny obszar gry jest niewielki, co potęguje wrażenie obcowania z zapomnianymi świątyniami i grobowcami.

Sama pani archeolog początkowo miała nazywać się Laura Cruz i być byłą wojskową, a jednocześnie drugą postacią do wyboru (obok męskiej, w typie Indiany Jonesa). Szybko jednak porzucono ten pomysł na rzecz łowczyni przygód ze szlacheckiego rodu (choć wydziedziczonej z uwagi na wykonywany zawód i niechęć do zaaranżowanego małżeństwa) – kobiety silnej, niezależnej i inteligentnej. Zrezygnowano też z opcji wyboru protagonistów, oddając całą scenę Larze.

Palcem po mapie

Wiemy już, jak nasza bohaterka i otaczający ją świat zostali powołani do życia, powiedzmy więc nieco o tym, co się w grze w ogóle dzieje. Otóż wszystko zaczyna się w momencie, gdy Jacqueline Natla, milionerka i właścicielka Natla Technologies, kontaktuje się z naszą heroiną w sprawie odnalezienia tajemniczego artefaktu Scion. Ten znajduje się gdzieś głęboko w grobowcu Qualopec w peruwiańskich górach, gdzie czeka zbierając kurz. Po odnalezieniu cennego przedmiotu i odkryciu części tajemnicy, Lara wyrusza (z małymi przystankami) do Grecji, a następnie Egiptu, by wreszcie trafić do zaginionej i mitycznej Atlantydy.

Dwie rzeczy, które działają na korzyść tytułu, to rozległe klimatyczne etapy oraz fakt, że nie dostajemy origin story. Lara jest doświadczoną poszukiwaczką z renomą, więc kolejne etapy nie stanowią dla niej większego wyzwania. Poszczególne lokacje są rewelacyjne (choć momentami potrafią doprowadzić do rozpaczy, gdy dziesiąty raz mijamy ten sam korytarz, bo nie widzimy ukrytego przejścia) i łatwo rozróżnić, w którym zakątku globu się znajdujemy.

Ludzki czołg kontra fauna

Z uwagi na sposób budowy etapów, naszą bohaterką sterujemy, używając tzw. „tank control”. Kroki w przód i w tył są wykonywane z minimalnym opóźnieniem, zaś „lewo” i „prawo” obracają naszą bohaterką. Rozglądanie się jest ograniczone do jej

ruchów głową, co zaskakująco działa na korzyść tytułu. Poza tym nasza heroina potrafi skakać, wspinać się, pływać i strzelać.

I to właśnie strzelanie jest jednym z trzech filarów rozgrywki (obok eksploracji i zagadek). Lara w głównej mierze walczy z dziką zwierzyną – wilki, niedźwiedzie, małpy i nietoperze to jej wraży chleb powszedni. Do dyspozycji mamy aż cztery bronie – klasyczne pistolety z nielimitowaną amunicją, rewolwery Magnum, strzelbę oraz karabinki.

Aby ułatwić nam wdrożenie się w ten typ rozgrywki twórcy zaimplementowali swoisty i opcjonalny tutorial. Posiadłość Croftów (zbudowana na podstawie prawdziwego biura Core Design) to plac zabaw wypełniony materacami, drabinkami i platformami gdzie możemy przyzwyczaić się do sterowania (które po odrobinie praktyki jest zaskakująco wygodne).

Kto ma uszy, ten słucha...

Wspominałem już o rewelacyjnym soundtracku, jaki posiada ten tytuł? Każdy z utworów prześlągnięty jest klimatem i idealnie wpasowuje się w grę, podkreślając na każdym kroku atmosferę obcowania z zaginionymi miejscami. Usłyszymy je jednak tylko w szczególnych sytuacjach; przez większość czasu towarzyszyć nam będą cisza i pogłos. Również dźwięki w grze dokładają do tego swoją cegiełkę – nawet dziś, po dobrych dwudziestu pięciu latach, moje serce zaczyna bić szybciej, gdy za plecami słyszę niedźwiedzia lub małpę.



Również voice acting wypada świetnie, choć dialogi są wypełnione „serem” typowym dla nurtu przygodowego lat osiemdziesiątych i dziewięćdziesiątych. Lara przemawia głosem Shelley Blond, nadając jej tym samym szyku z nutką femme fatale. Reszta obsady nie pozostaje w tyle, ale jak wspominałem – wypowiedane teksty nie są najwyższych lotów (choć oczywiście być nie powinny).

Takie same, a inne

„Tomb Raider” został wydany pierwotnie na konsolę Sega Saturn przez umowę na wyłączność między Eidos Interactive (wydawcą gry) a Segą. Sprawilo to twórcom nie lada problemy – nie tylko musieli zmieścić się w wyznaczonych ramach czasowych, ale również przystosować sterowanie pod specyfikę pada tej konsoli (oraz samego Saturna).

Kilka miesięcy później gra zadebiutowała na komputerach osobistych z MS-DOS i pierwszym PlayStation. Wersja na PC okazała się najlepszą i najpopularniejszą, na co składały się w głównej mierze dwa czynniki. Wyższa rozdzielczość, a tym samym grafika, to jedno. Możliwość zapisu postępu gry w dowolnym momencie to drugie. Widzicie, w wersjach konsolowych opcja zapisu była starszkołnym przywilejem – po mapie rozsiane były kryształki, w których można było jednorazowo zapisać grę. To zwiększało i tak już spory poziom trudności i wymagało planowania i ryzykowania (coś, co „Tomb Raider 3” podbił znacząco, gdy pozwolił na zbieranie kryształków zapisu i używanie ich w dowolnym momencie).

Nie można również nie wspomnieć wersji na Nokię N-Gage, która robiła wrażenie tym, jak bliska była pierwotnemu wydaniu. Lokacje, przedmioty, przeciwnicy – wszystko to zostało przeniesione w proporcjach 1:1. Niestety przez ograniczenia pojemnościowe przerywniki filmowe zostały zastąpione tekstem, zaś w grze brakuje muzyki (choć można się wspierać, że dodaje to tylko do atmosfery). Jest jeszcze jedna zmiana, która może irytować i wymaga od gracza pewnej wprawy – Lara biegnie przed siebie dopóki nie zatrzyma się na przeszkodzie lub nie zatrzymamy jej sami. Sprawia to, że musimy reagować nieco szybciej i inaczej przy skokach (zwłaszcza w sekwencjach gdzie musimy przeskakiwać między platformami „na czas”).

Edycja komputerowa doczekała się również dodatku, a w zasadzie reedycji. „Tomb Raider: Unfinished Business” (w Stanach znany jako „Tomb Raider: Gold”) wydany został w 1998 roku i dodaje dwa nowe rozdziały, których akcja ma miejsce już po zakończeniu głównego wątku. Pierwszy to powrót do Egiptu po kilku miesiącach, gdzie nasza bohaterka musi zbadać posąg bogini Bastet. Drugi ma miejsce zaraz po finale, a Lara koncentruje swoje siły na pokonaniu pozostałych przy życiu przedstawicieli Atlantydy.

Postówie

Trudno dziś w pełni ocenić, jak bardzo gra Core Design wpłynęła na branżę gier. Przetarcie szlaku innym deweloperom, stworzenie ikonicznej bohaterki i zbudowanie serii, która (z mniejszymi czy większymi przerwami) wciąż istnieje na rynku i w świadomości graczy, to niesamowite osiągnięcie. Pozostaje mieć nadzieję, że już niedługo dostaniemy kolejną pełnoprawną odsłonę. Ave!

Pierwszy głos Lary Croft





A WAY OUT

ZNAJDŹ DROGĘ UCIECZKI

WIELE osób usłyszało o studiu Hazelight Studios w 2021 po tym, jak ich gra „It Takes Two” wygrała nagrodę Gry Roku. Dopiero po tym wydarzeniu studio naprawdę zyskało sławę, a trzeba przyznać, że zasługiwali na otrzymanie tej nagrody. Studio to wydało 3 lata wcześniej inną kooperacyjną grę – „A way out”, która była jedną z pierwszych dużych gier przeznaczonych na rozgrywkę dwuosobową, bez możliwości grania samemu. Dodatkowo była głównie nastawiona na fabułę i filmowość. Historia opowiada o dwóch mężczyznach wspólnie mszczących się na osobie, która w przeszłości weszła każdemu z nich w drogę. Dlaczego ta gra nie uzyskała nagrody już wcześniej? Czy warto w nią zagrać? O tym już w dalszej części recenzji.

~Mocarna Mimik i Sprytny Samael

Kim i jak uciekamy?

W grze tej wcielamy się w jedną z dwóch dostępnych postaci. Pierwsza z nich to Vincent Moretti, 43-latek, który został skazany na 14 lat więzienia za oszustwa, defraudacje i morderstwo. Czekają go pierwsze dni w więziennej rzeczywistości. Jest to bardzo spokojna dusza, nie lubiąca sporów i preferuje rozwiązania przemyślane, w szczególności z wykorzystaniem rozmowy. Drugą postacią jest Leo Caruso, 36-letni mężczyzna skazany na 8 lat za kradzieże oraz napaść z bronią. Spędził on już

6 miesięcy ze swojego wyroku i bardzo tęskni za swoją żoną i synkiem. Jest to osoba bardzo porywcza, agresywna, preferująca rozwiązania siłowe i spontaniczne plany. Co ciekawe, Leo boi się wysokości.

Obydwóch z pozoru bardzo różnych mężczyzn łączy jeden cel – ucieczka z więzienia, by dopaść ich wspólnego wroga. Ponieważ zrobienie tego samemu jest bliskie niemożliwemu, postanawiają oni nawiązać współpracę. W końcu odwracanie uwagi strażników, przejechanie wózkiem do pralni czy ucieczka przed psami to rzeczy, które zdecydowanie lepiej robi się we dwójkę.

Główną osią fabularną gry jest złapanie i odpłacenie się złemu Harvey’owi za wszystkie krzywdy, które wyrządził bohaterom. Nie tylko będziemy musieli wykombinować cały plan ucieczki z więzienia, niczym w serialu „Prison





Break”, ale także adaptować się do niespodziewanych zwrotów akcji. Mimo iż tytułem tej gry jest „A way out”, to większość gry odbywa się poza tytułowym więzieniem. Będziemy musieli przechodzić do kolejnych lokacji, by znaleźć miejsce ukrywania się Harvey’a i jego popleczników, ale także, by znaleźć broń czy rozwiązać swoje problemy rodzinne.

Co to tak naprawdę jest?

Rzecz, która przykuwa uwagę to grafika tej gry, jest ona bardzo przyjemna dla oka. Nie kłuje w oczy, mimo iż jest realistyczna, a niestety – ten typ grafiki potrafi szybko się zestarzeć. Gra ma też wiele różnych lokacji oraz pomieszczeń i do żadnego z nich nie powracamy. Niesamowita jest również dbałość o detale, przejawiająca się na umieszczeniu w każdym pomieszczeniu przedmiotów, które normalnie możemy w nim znaleźć, np. kuchnia pełna przedmiotów kuchennych. Nie uświadczymy tu tak zwanego „recyklingu assetów”. Warto też wspomnieć, że w grę warto zagrać dwa razy, a przynajmniej w jej fragmenty, ponieważ za jednokrotnym zagranieniem możemy ominąć pewne lokacje ze względu na specyfikę mechaniki gry.

Gra ta głównie opiera się na cutscenkach i wypadają one obłądnie. Większość plansz to sceny akcji, które często sięgają po zabieg slow-motion. Można poczuć się niczym sam James Bond przechodząc kolejne odjazdowe sceny. Czuć, że dyrektorem kreatywnym jest reżyser filmowy, filmowość tej gry ukazuje się w każdej minucie rozgrywki. Nas szczególnie ujęła ucieczka Leo ze szpitala, która na spokojnie mogłaby ukazać się na ekranach kin w kolejnym „akcyjniaku”.

Czy jest z kim uciekać?

Warto również wspomnieć o tym, iż obydwaj protagoniści wypadają bardzo dobrze. Mają mocno zarysowane charaktery, które przejawiają się przez całą rozgrywkę. Po prostu można się spodziewać, jaki będzie plan Leo, jaki Vincenta i jak bardzo będą różne od siebie. Różnice widać nie tylko w sposobach mówienia, ale chociażby w wybieranych ubraniach czy dialogach z NPCami, które różnią się zupełnie w zależności od postaci. Z tego powodu warto zagadywać do wszystkich postaci niezależnych swoją postacią, a później zerkając na część ekranu u kolegi patrzeć, jak zmienił się dialog. NPCe same w sobie również są dobrze napisane i ciekawe, a także po prostu ludzkie.

Nie tylko teksty rzucane przez postaci budują ich charakter, robią to również aktorzy głosowi. Głosy postaci wypadają bardzo dobrze, akcenty i tembry głosów pasują idealnie do charakterów protagonistów. Czuć także, że aktorzy głosowi wiedzieli, w jakich scenach grają, co nieczęsto widać w grach komputerowych. Ogólne udźwiękowanie gry również jest na bardzo dobrym poziomie. Niestety, gra nie posiada polskiego dubbingu i możemy zadowolić się jedynie polskimi napisami.

Jak się w to gra?

„A way out” jest przedstawicielem tzw. symulatorów chodzenia, czyli gier opartych głównie o chodzenie, proste interakcje z przedmiotami i ewentualne quick time eventy – wymagające klikania odpowiednich przycisków w odpowiednim momencie. Pozwala to na spokojne chłonięcie świata, fabuły i co ważniejsze – relacje pomiędzy bohaterami. Brak mechanicznego natłoku został wypełniony wieloma dodatkowymi aktywnościami. Często można spotkać ciekawe komentarze dotyczące przedmiotów czy lokacji. W trakcie gry będziemy mogli również poćwiczyć na siłowni, porzucać podkowy do celu czy pograć wspólnie na instrumentach.

Ważną rzeczą w trakcie gry są podejmowane przez graczy wybory. W niektórych sytuacjach dostajemy możliwość zrobienia jakiejś rzeczy za pomocą sposobu lekkomyślnego i szybkiego lub przemyślanego i skomplikowanego. Mówiąc krótko, sposobem Leo lub Vincenta. Interesu-

jącym rozwiązaniem jest zmuszenie obydwu graczy do wybrania jednego rozwiązania, co prowokuje dyskusję, jak tym razem powinniśmy się zachować oraz co wyszło ostatecznie.

Twórcy gry urozmaicają rozgrywkę w międzyczasie, wykorzystując również mechaniki znane z innych gier. Mamy sekwencję bijatyki, podobną do Street Fightera, w której mierzymy się z ciągle dochodzącymi przedstawicielami prawa. Pod koniec rozgrywki, gra zmienia się w trzeciosobową strzelankę, pozwalając graczom na przetestowanie kilku różnych rodzajów broni. Zaraz po niej następuje wykorzystanie gier wyścigowych i pełna akcja sekwencji na motorach, by potem gładko przejść do finału.

„A way out” jest grą dosyć prostą, pozwalającą pograć praktycznie komukolwiek. Sekwencje można spokojnie powtarzać, na większość z nich możemy poświęcić tyle czasu, ile tylko chcemy. Możecie bez problemu zagrać, niezależnie od doświadczenia, z drugą połówką, kumplem czy nawet mamą.

To w końcu warto czy nie warto?

Odpowiadając na pytanie z początku – warto zagrać w „A way out”. Gra ma bardzo wiele zalet. Przede wszystkim fakt, iż jest na dwie osoby i nie jest sandboxem, co nieczęsto się zdarza. Dodatkowo, nie musimy się przejmować, z jak bardzo zaawansowanym graczem chcemy zagrać, nie będzie problemu, by przejść całą grę. Grafika, udźwiękowanie i filmowość gry zachwyca. Fabuła jest wciągająca i potrafi zaskoczyć, trudno się od niej oderwać. Miłe jest też to, że w grze pojawiają się wybory, które pozwalają przejść grę drugi raz bez znużenia. Możemy też znaleźć wiele znajdziek i easter egg’ów, których warto poszukać, bo są na-

prawdę ciekawe. Dużą zaletą jest również to, że można grać zarówno online, jak i na jednym komputerze, a nawet zmieniać to w trakcie gry (postaci również można zamieniać w trakcie).

Niestety, każdy medal posiada dwie strony. Gra studia Hazelight ma parę wad. Przede wszystkim największym minusem jest to, że gra ta to symulator chodzenia, nie ma za dużo różnych mechanik, samo chodzenie staje się szybko dość nużące. Problematiczna również jest ilość cutscenek, oczywiście są one ciekawe i dobrze wyreżyserowane, ale w grze gra się po to, by grać, a nie oglądać filmy, prawda? Przerwy filmowe są jeszcze bardziej problematyczne przy ponownym przechodzeniu gry, gdyż wiele scen się powtarza, a nie istnieje opcja ich pomijania.

Ostatnią małą wadą jest to, iż rozgrywka jest krótka. Chociaż lepiej, by zabawa była dobra, lecz krótka, niż gdyby sztucznie ją rozwlekać i tracić przyjemną rozgrywkę.

Reasumując – jest to tytuł, który bardzo gorąco polecamy, szczególnie, jeśli lubicie co-opowe gry. Jest to dość krótka gra i nie dająca graczowi dużej swobody rozgrywki. Natomiast jest to niesamowite doświadczenie prawie filmowe i odkrywanie samemu bardzo dobrej fabuły. Ciekawe jest również to, że można przejść tę grę dwa razy tak, by spróbować różnych podejść i grania drugą postacią. Niewiele jest nadal na rynku interesujących gier na dwie osoby, a „A way out” jest zdecydowanie jedną z nich. Hazelight Studios już drugi raz pokazało, że warto inwestować w kooperacyjne produkcje, że takie gry się sprzedają i ba, nawet mogą zostać grą roku. Oby tak dalej, im więcej dobrych gier na dwie osoby, tym lepiej.





CO jest lepsze od jednego ptaka kiwi? Oczywiście dwa ptaki kiwi. I stado kazuarów oraz ośmiornica. Wszystko to można znaleźć w „Keywe”, uroczej grze zręcznościowo-logicznej o kiwi pracujących na australijskiej poczcie. Numer o gadach i dinozaurach jest idealnym pretekstem, aby zrecenzować grę, która już od dłuższego czasu smutnie leży nietknięta na moim koncie na Steamie, a mianowicie – „Keywe”. Bo w końcu kiwi to ptaki, a ptaki to dinozaury, więc wszystko pasuje idealnie do numeru poświęconego dinozaurom.

~Gray Picture

„Keywe” to niezwykle urocza gra zręcznościowo-logiczna, domyślnie przeznaczona dla dwóch graczy, ale możliwa też do przejścia solo, jeżeli – tak, jak ja – nie ma się przyjaciół. Steruje się parą milusich malutkich ptaków kiwi, które zamiast wieść spokojne życie nie znające trudów pracy i kapitalizmu, postanawiają zatrudnić się na poczcie na australijskim odludziu. Jednak nie jest to najłatwiejsza profesja dla Jeffa i Debry – bo takie imiona noszą nasi bohaterowie – ponieważ zwierzęta te są bardzo malutkie, a poczta nie jest dostosowana do pracowników tego rozmiaru.

Jednym z powodów, dla których przez dłuższy czas nie mogłam się zabrać do ogrania „Keywe” było to, że gra ta domyślnie przeznaczona jest do grania we dwie osoby, więc nie byłam pewna, czy jest możliwe granie w nią samemu. Przecież często

tak bywa, że jak gra jest przewidziana na dwóch graczy, to samemu się nie da. Ale z przyjemnością mogę stwierdzić, że w „Keywe” jak najbardziej da się grać nie mając przyjaciół (których można namówić do wspólnej gry).

Kiwi przodownicy pracy

Ale na czym w ogóle polega „Keywe”? Jak już mówiłam, w tej grze steruje się dwójką malutkich ptaków kiwi, które pracują na poczcie. W każdym tygodniu pracy główni bohaterowie muszą zmierzyć się z kilkoma zadaniami – wypełnić swoje obowiązki w pracy. A są to bardzo utalentowane ptaki, które zatrudnione zostały w wielu działach na tym oddziale poczty. Tydzień pracy składa się z paru typów minigier związanych z działalnością poczty. Przykładowo jest to obsługa okienka pocztowego, gdzie Jeff i Debra muszą odpowiednio i szybko segregować nadawane i odbierane listy czy obsługa telegrafu, którego budowa nie jest dostosowana do wielkości ptasich protagonistów, w wyniku czego kiwi muszą biegać po całej planszy w poszukiwaniu odpowiednich przycisków (a następnie naciskać je poprzez uderzenie kuprem, mnie bawi). Choć każdy tydzień pracy składa się z tych samych, powtarzających się zadań (jak to bywa w pracy), to kolejne poziomy zawsze mają mały „twist”, czym się różnią od poprzednich. A to latem zalało pomieszczenie, więc Jeff i Debra pracują pływając, dla bezpieczeństwa w małych dmuchanych kołach. Innym razem jest sezon na

ważkopodobne owady, które lubią przeszkadzać, zabierając spod nosa sprzęt potrzebny do pracy. Takie niewielkie zmiany sprawiają, że mimo dość repetytywnej podstawy rozgrywki, gra się nie nudzi tak łatwo. Te małe zmiany często dopasowane są do pory roku, która akurat jest w grze, tak więc jesienią można się spodziewać zadań inspirowanych halloween, a zimą bardziej świątecznych.

Oprócz poziomów cotygodniowych, jest też cała zakładka zadań „po godzinach”. Zadania te to dodatkowe rzeczy do wykonania na pocztce, takie jak nakarmienie kazuarów, które roznoszą pocztę, łatanie dziur w zbiorniku ośmiornicy czy strzelanie folią bąbelkową. Nie wiem, co to ostanie ma wspólnego z pracą na pocztce, ale jest satysfakcjonujące. Nowe zadania z tej zakładki odblokowuje się wraz z postępem gry, gdy przechodzi się do kolejnych pór roku. Poziomy te nie zmieniają się, zawsze pozostają takie same, co może być trochę nużące, jednak nie są one wymagane do przejścia gry. Za ich wykonanie dostaje się znaczki pocztowe, a po zebraniu wystarczającej ilości znaczków za dany poziom można odblokować jakąś ozdobę do ubrania dla kiwi.

Najmodniejsze kiwi w dzielnicy

A jak już mowa o ubrankach dla kiwi, to w grze tej znajduje się całkiem sporo przebrań dla tych nietlonych ptaszek, które można kupić za znaczki pocztowe, zdobywane za przechodzenie po-

mów. Jeffa i Debrę można przystroić licznymi czapkami, okularami, założyć im plecaczki, wybrać im różne skiny (moje ulubione to tęczyowy skin oraz te inspirowane innymi ptakami, np. kakapo, czyli nietlącą papugą z Nowej Zelandii). Można też im założyć małe dinozaurze rączki, co jest niesamowicie urocze. Opcja customizacji jest bardzo przydatna, ponieważ domyślnie Jeff i Derba wydają mi się do siebie zbyt podobni, różnią się tylko odcieniem brązu. Lubię też mieć możliwość dostosowania granej postaci do pory roku, nie mogą przecież w zimę biegać bez czapki.

Jedynym, do czego mogłabym się przyczepić, ale to dlatego, że jestem marudą – ptaki kiwi nie są aż takie małe, jak przedstawiane są w „Keywe”. W rzeczywistości ich wielkość waha się od większego niż gołąb do mniejszego niż kurczak. Ale nie wymagam też od gier poprawności ornitologicznej.

„Keywe” zdecydowanie jest dość przyjemną grą. Zasady rozgrywki są proste, łatwe do nauczenia, ale dzięki ciągłym, niewielkim zmianom zawsze robi się coś nieco innego. Zdecydowanie najlepszą zaletą jest uroczość. Jest coś rozczulającego i zabawnego w tym, że małe kiwi muszą uderzać zadkami w przyciski, żeby je wcisnąć. Szkoda tylko, że „Keywe” nie ma polskiego tłumaczenia, a do gry zdecydowanie wymagana jest znajomość angielskiego. Gdyby nie to, gra ta zdecydowanie nadałaby się do wspólnej rozgrywki z młodszymi graczami.



POPULATION: ONE

CZYLI JAK VR PRZEKONAŁ DO BATTLE ROYALE

KONWENCJA battle royale jest już z nami ładnych parę lat i ma już swoich czołowych przedstawicieli oraz oddanych fanów. Sam zagrałem kilka razy na początku danego fenomenu, by poznać mechanikę – ot, gracze rzućni na rozległą mapę, której obszar rozgrywki jest regularnie zmniejszany do czasu wyłonienia jedyne go ocalałego. Początkowo wielka mapa w kilka chwil ograniczona jest do niewielkiego obszaru. Strefa się zmniejsza, a kontakty i konflikty kolejnych drużyn stają się coraz częstsze – klasyka.

~Enter

Jakie było moje zaskoczenie, gdy znalazłem tytuł stworzony specjalnie pod VR. I choć do samej rozgrywki nie wprowadza on niczego nowego pod względem mechanik – zbieranie zasobów, budowanie, latanie – to jednak przez zastosowanie innej platformy nawet przeładowanie stanowi ciekawy element zręcznościowy. Nabyłem sprzęt z myślą o ograniu kilku gier i ewentualnym zwrocie. Już wiem, że za nic nie zamierzam oddawać...

Mamy kilka drużyn złożonych z trzech osób rzuconych na mapę, a liczne uzbrojenie – od noży poprzez karabiny szturmowe i granaty po broń snajperską – pozwala na szerzenie zagłady.

Mapa jest tylko jedna, lecz ze względu na swoje rozmiary została podzielona na kilkanaście biomów znacząco różniących się od siebie, więc nie raz przyjdzie nam przemierzać zamkowe dziedzińce,

by dotrzeć do osiedla domków mieszkalnych. W tej całej różnorodności jest jednak wspólny element – ogromna wieża w centrum mapy, widoczna z każdego miejsca. W połączeniu z różnym punktem startu oraz obszarem końcowym zapewnia to znaczącą regrywalność, zwłaszcza gdy rozgrywka to kwestia piętnastu minut, a wypełnione lobby zapewnia szybki powrót do gry.

Postaw ścianę, wdrap się na nią i wal

Mimo dużego podobieństwa do innych gier danego gatunku zastosowanie innej platformy zdecydowanie zwiększa swobodę rozgrywki oraz kombinowania. Praktycznie każdy element mapy zapewnia możliwość wspinaczki, a przy odpowiedniej technice i wprawie nawet kilkupiętrowe zabudowania w ciągu kilku chwil z przeszkody stają się punktem widokowym czy osłoną. Konieczność fizycznego sięgnięcia i chwycenia wyższych partii budynku, by się podciągnąć, stanowi wyjątkowo przyjemny element.

Podobnie cieszy możliwość wychylenia jedynie broni zza zabudowań, wisząc na kilkunastu metrach, by po oddaniu serii strzałów łagodnie poszybować w dalsze zakamarki mapy. Wprawdzie jesteśmy przez to wyjątkowo odsłonięci, lecz stanowi to najszybszy sposób przemieszczania się po terenie.

Choć budowanie występuje, nie jest tak kluczową i rozbudowaną mechaniką, jaką możemy znać z typowego fortnite. Konstrukcje z kwadratowych

ścian stawiamy właściwie ruchem ręki, co jest bardziej toporne, a o drapaczach chmur w kilka sekund można pomarzyć. Jest to urozmaicenie, lecz stanowi głównie deskę ratunku w przypadku ostrzału przez strzelca wyborowego.

Ładuj, cel i pal

Wspominałem, iż mapa jest wyjątkowo szczerze obdarzona szerokim wachlarzem rozmaitych broni, a poszczególne rodzaje mają różną skuteczność na określonym zasięgu. Obowiązują też klasyczne podziały: pod względem rzadkości, siły odrzutu czy pojemności magazynka.

Big Box zdecydowało się zrezygnować ze skomplikowanej mechaniki przeładowania, zrzucania magazynków czy sięgania do pasa po nowe na rzecz dynamiki rozgrywki oraz przystępności dla graczy, których zadanie sprowadzono do wrzucenia nowego pudełka i odciągnięcia zamka, by wprowadzić nabój do komory.

Niby nic trudnego. Przy odrobinie wprawy można to zrobić w dwie sekundy, może nawet jedną. Problem pojawia się przy powtórzeniu tej czynności na podniesionym uprzednio pistolecie maszynowym po poległym przeciwniku, w towarzystwie świszczących kul, uciekających punktów pancerza i uwadze skupionej na szarżującym przeciwniku ze strzelbą. Kluczowe staje się opanowanie ruchów i dodatkowa, załadowana strzelba pod ręką.

Łyżka dziegiu w beczce miodu

Mimo świetnego pomysłu wykorzystania platformy, która staje się coraz popularniejsza, oraz wynikających z tego możliwości immersji i dodania innych mechanik, nie obyło się bez komplikacji oraz znaczących uproszczeń.

Zdecydowanie widać ograniczenia technologiczne, jakie musiały być zastosowane w celu skompresowania produktu dla urządzeń all-in-one. Daną kwestię starano się rekompensować mniejszym nastawieniem na realizm, lecz całkowicie puste przestrzenie wewnątrz zabudowy (nie licząc kilku pięter połączonych drabinami) czy oszczędności na dalszych detalach zdarza się zauważyć.

Nie jestem typem człowieka, który by się daną kwestią zbyt często przejmował. Kwestie wizualne zdecydowanie nie są na pierwszym miejscu, gdy rozgrywka broni

się jakością i intensywnością. Co innego system matchmakingu, który właściwie nie istnieje. Nie raz przyjdzie nam uciekać przed składem wyjątkowo ogarniętych graczy, gdy reszta zespołu stara się zrozumieć mechaniki rozgrywki.

Mimo różnorodności wyglądu oraz obsługi gra zdaje się nie robić większych różnic pomiędzy orężem tego samego typu. O ile w przypadku broni szturmowej najbardziej widoczne są odmienne rodzaje prowadzenia ognia, o tyle w przypadku krótkiej sprowadza się to w zasadzie do kosmetyki. Ale to jeszcze nic w porównaniu do broni miotanej. Ta oczywiście występuje oraz ma wyrysowaną trajektorię lotu, którą jedynie zatwierdzamy strzałem. A przydałaby się możliwość rzeczywistego rzutu.

Oczywiście są mikrotransakcje, o czym warto nadmienić. Szczęśliwie ograniczają się jedynie do elementów wizualnych. I chwała producentom za to.

Obiecujące perspektywy

Muszę przyznać, że choć z początku podchodziłem do tego tytułu wyjątkowo sceptycznie, to przekonały mnie już pierwsze rozgrywki. Tym bardziej, że społeczność bardzo otwarcie wita nowych graczy.

Producent zadbał o utrzymanie uwagi gracza: czy to poprzez stale rozwijaną zawartość – choćby przekształcenie jednego z biomów w metropolię inspirowaną Night City – czy to nowe tryby rozgrywki czy wreszcie częste wydarzenia czasowe, w których poza standardową kwestią przetrwania dochodzi zbieranie porzucanych po mapie przedmiotów. Małe, a cieszy.

Widać, że rozgrywka wciąż jest udoskonalana, a dzięki swojej stosunkowej prostocie oraz regrywalności potrafi wciągnąć na długie godziny. Wyjątkowo polecam.





Niebo bez Ciebie

czyli dlaczego Lukanette
jest zbyt dobrym rozwiązaniem

Tytuł: „[Niebo bez Ciebie](#)” | [Lukanette](#) | [oneshot](#)

Autor: [chocoxstar](#)

Uniwersum: **Miraculum: Biedronka i Czarny Kot**

Gatunek: **Oneshot, fanfiction, romans**

BONJOUR! Choć tematyka numeru zachęca swym bogactwem gatunkowym, to pośród tej gromady majestatycznych gadzich paszczy znajdują się takie, które są moim największym nemezis i fobią – a mianowicie węże. Jednak jeśli rozchodzi się o „Miraculum” – tu sprawa wygląda nieco inaczej i chcąc nie chcąc, pojawia się wyjątek. Dzisiejszy fanfikowy kącik chciałabym oddać w ręce posiadacza miraculum węża i krótkiego oneshota, którego jest bohaterem. A jako że węże znane są ze zwinnej wędrówki, to część miejsca artykułowego poświęcę temu, na czym ta moja sympatia do tego jedyne go węża polega. Przestrzegam przed spoilerami początku sezonu czwartego.

~Magda B

Część pierwsza, czyli o tym, jak twórcy serialu przez przypadek stworzyli ideał

Zanim wejdziemy w krótką historię miłosną o związku, któremu nigdy nie będzie dane załźnić niczym księżyc w pełni na nieboskłonie serii, chciałabym przedstawić kilka swoich spostrzeżeń poczynionych nad shipem o wdzięcznej nazwie Lukanette – czyli

Marinette oraz Luki. Twórcy z każdym kolejnym swoim posunięciem szokują i przyprawiają fanów serialu o palpitację serca lub stany przedzawałowe. Najpowszechniejszą memo-prawdą „Miraculum...” zawsze był czworokąt miłosny głównych bohaterów – ona kocha jego, on ją friendzonuje, ale w innych wcieleniach jest na odwrót. Tymczasem wraz z trwaniem serii pojawiły się dodatkowe dwa ogniwa, które mają zapewne docelowo jedynie pomieszać. I jak zamieszały, tego nikt się nie spodziewał. Ponieważ o ile wobec Kagami z Adrienem spora część opowiadała się za „to minie, luz”, o tyle w przypadku Luki i Marinette istnieją do dziś dwa skrajne obozy. Z czego to wynika?



Luka został wykreowany na wzór wrażliwego muzyka, który mimo własnych problemów jest oparciem dla innych. Jego charakterystyczne poszukiwanie melodii dla każdej z otaczających go rzeczy, osób czy sytuacji potrafi skraść nawet najbardziej odporne na romantyzm serce. Jest tak, ponieważ nie wieje to tandetą romantycznego wgapienia się sobie nawzajem w oczy i ćwierkania bez ładu i składu. Gitarzysta jest idealnym przeciwieństwem roztrzepania i szaleństwa Marinette, ich relacja jest zatem wyważona poprzez to dopełnianie się temperamentów. Luka w dodatku ma złote serce, czego ciężko mu nie przyznać – troszczy się bardziej o innych niż o siebie samego. Tu najbardziej widocznym przykładem jest bezwarunkowa miłość do Maryśki mimo pełni świadomości, że jej serce związane jest nicią przeznaczenia z Adrieniem. I za to poświęcenie nie oczekiwał niczego (poza szczerością, ale to tak chwilowo mu się zrobiło). Couffaine sprawia także, że nasza Marynata jest lepszą osobą, podczas gdy nawet po upływie trzech sezonów nie potrafiła zachowywać się wobec blond modela jak nie-psychofanka. Dlatego postać posiadacza miraculum węża nie została tak do końca przemyślana – bo wydaje się idealnym rozwiązaniem na uczuciowe rozterki bohaterów i co więcej, rzeczywiście nim jest.

Sprawa Adrigami na tym tle wygląda drastycznie inaczej, bowiem życia Kagami i Adriana są do siebie podobne, a różnica polega na ich podejściu do takiego stanu rzeczy. Podczas gdy model desperacko ucieka z klatki, Kagami mości sobie w niej gniazdko i zaborczo próbuje wciągnąć go do siebie. Wychowanie wychowaniem, ten argument wsadźcie sobie między bajki o słowiku chińskiego cesarza. Rozumiem ideę, że te związki dodane po drodze muszą ustąpić na rzecz przeznaczenia, żeby się wypełniło pismo czy inne słowo autorskie, ale straty na rzecz Luki chyba nigdy nie przeboleję i nie odpuszczę. Może na rzecz sequelu o równoległej rzeczywistości, gdzie pisane jest szczęśliwe i długie Lukanette o „Biedronce i Seledynowym Wężu”?

Część druga, czyli o materiale źródłowym

Patrząc na całokształt serialu, dochodzę do wniosku, że dobrze rozgrzebane luki lub niedopasowane wątki to przecież idealna pożywka dla twórczości fanów serii. I tak większość osób właśnie dokłada swoje cegiełki do fandomowej twórczości. Chocoxstar ze swoim oneshotem nie



odstaje od tej reguły. Ze źródeł wód czystych ten utwór czerpie, ponieważ poczynione przez autorkę „Niebo bez Ciebie” odnosi się do pierwszego odcinka sezonu czwartego serialu – a raczej jest swoistą odpowiedzią na niego. I choć nie jest to coś, co trafia w moje gusta z uwagi na mało akcji – dużo wątków romantycznych, to z autorką łączy mnie sympatia do pewnego muzyka kręcącego się u boku Marynaty.

Dla kontekstu wprowadzę Was krótko i treściwie w klimat opowiadania. Sezon trzeci nie był finalnie łaskawy dla Marinette, która nie tylko utraciła swojego mistrza i nauczyciela przez „magicznego Alzheimera”, ale dostała w spadku po nim tytuł oraz szkatułkę pełną magicznych stworzonek. W gratisie przypadła jej masa kłopotów, obowiązków i wyrzeczeń. Oddając walkowerem Adriana w ręce Kagami, bohaterce przypadł świeżutki związek z Luką – gitarzystą o zielonych końcówkach włosów i jej melodią serca. Związki mają jednak do siebie, że zawsze coś w nich musi zazgrzytać. I tak jak nigdy Luce nie przeszkadzało, że Ma-Ma-Marinette jest z jego perspektywy dosyć niecodzienna, tak nagle w czasie ich związku zebrało mu się na wymaganie szczerości. Co mogło pójść nie tak? Ano, jak można się domyślić – wszystko. Począwszy od zakumanizowania mrocznym motylkiem, przez odkrycie tożsamości swojego ojca (którego notabene fanem się okazał) i żenujące słuchanie po raz n-ty „sekrety” Marinette, po rozstanie z granatowowłosą. Zabójcza kombinacja, która nadała niecodzienny klimat kilku następnym odcinkom. Ale więcej o tym może kiedy indziej.

Jak można się domyślić, takie zakończenie nie było satysfakcjonujące w otocze całego odcinka (tak, to był odcinek) i tego, kim jest już przedstawiony Luka Couffaine. I naprzeciw temu rozgoryczeniu stało „Niebo bez Ciebie”, prowadząc gitarzystę oraz projektantkę na backstage ich historii, czyli w krąg światła pod tytułem: co by było, gdyby.

Część trzecia, czyli o opowiadaniu i jego gwiazdzie

Opowiadanie czyta się przyjemnie i lekko, jak na jednostrzałowca przystało. Nie brakuje w nim poetyckich odniesień, budowy zdania bardziej rozbudowanej niż „niebo było niebieskie, na stole rozlało się mleko”. Styl przedstawienia historii stawia na opisywanie przeżyć bohaterów, ich przemyśleń, ale zostawia sporo miejsca na dialogi i humor. Główną myślą historii zdaje się być świadomość uczuć, którymi darzą się nawzajem Luka i Marinette – a dokładniej ujmując, jak istotną rolę odgrywa w życiu córki piekarzy nasz muzyk. Ponieważ – odwołując się do tytułu – bez Luki jej życie jest puste, jak niebo bez gwiazd.

Po wydarzeniach z pierwszego odcinka czwartego sezonu Marinette zamyka się w pokoju i przeżywa żalobę nad swoim pierwszym związkiem – ignoruje telefony, nawet te od swojej „wielkiej blond miłości”, słucha smętnej muzyki i pograża się w mrok (gdzie mhroczone motylki, ja się pytam?). W tej dolinie smutków i szaleństwa odwiedzają ją przyjaciółki. Nie sposób nie zauważyć pośród dziewcząt Alix, która wedle fanfikowej zasady jest nieco stukniętym elementem komediowym wywołującym swoją słynną babcinę z mafijnego czołgu (nie pytajcie). Rozmowy między dziewczynami kończą się wysłaniem Marinette prosto do krainy logicznego myślenia, kilku konkluzji oraz pokoju młodego muzyka, którego Jagged Stone planował zabrać ze sobą w trasę koncertową. Od słowa do słowa zawiązują między sobą tę nić porozumienia, szczerść przestaje mieć znaczenie – liczy się to, że niebo Marinette jaśnieje dzięki najjaśniejszej spośród gwiazd jej życia, czyli Luce.

Muszę pomarudzić, bo inaczej pewnie bym się udusiła – nie trawię wtrąceń piosenek do utworów, scrolluję to zawsze i uciekam wzrokiem, gdzie tylko się da, ale tu uratowała mnie wyjątkowo reakcja Alix i pewnego rodzaju wyśmianie tego segmentu, więc to chyba się wyzerowało. Czy schemat opowiadania oklepany? Być może, ale

tu działania bohaterów mają uzasadnienie na tyle mocne, bym przytaknęła. Forma krótka, brakowało mi ze dwóch stron tekstu więcej z jakąś mocniejszą akcją, gonitwą za gitarzystą, który ma odjeżdżać lub kolejne stadium szaleństwa, gdy ubiera manekina w uszyte ubrania na wzór tych Luki? Tego jednak się nie dowiemy, a mnie pozostaje podsumowywać naszą węzową-niewęzową przeprawę.

Cierpienie jest jedynym, co nam pozostaje

I ten śródtytuł jest chyba najtrafniejszym podsumowaniem Lukanette. Choćby nie wiem, ile zalet miało, jak bardzo zbawiennym dla serialu było – wszystko ślizga się na węzowej skórze serialu o magicznej biżuterii, gdzie docelowy kanon Biedronki i Czarnego Kota ma pozostać na świeczniku i basta. Więc czy tego chcemy, czy nie, ship ten skończy na dnie tak samo jak wiele innych. Ale marzeń na tym polu nikt nam nie odbierze, dlatego ja nadal będę upierać się przy słuszności tej relacji, inni nadal będą tworzyć ku czci Lukanette, a alternatywny serial o Seledynowym Bohaterze w równoległej rzeczywistości powstawać będzie. Sneekie-breekie i do następnego kiedyś, Czy-Czy-Czytelnicy.





EQUESTRIA Puść Wodze Fantazji

WYRUSZ NA PRZYGODĘ W ŚWIECIE KUCYKÓW!



Licensed by:



A stylized illustration of a landscape. At the top left, a large, bright red sun is partially obscured by a light-colored cloud. In the center, a large, dark grey mountain with a jagged peak rises. Below the mountain, a body of water is depicted with green and blue ripples. In the foreground, a brownish-yellow area, possibly a beach or a field, shows a bird in flight. The overall style is graphic and colorful.

WĘDRÓWKI Z GA

„LIFE



ADAMI

"E FINDS A WAY"

WHEN DINOSAURS RULED THE EARTH

**NOSTALGICZNY
POWRÓT DO PRZESZŁOŚCI**



ROK 1993. Na ekrany kin wchodzi „Park Jurajski” w reżyserii Stevena Spielberga, który zachwyca widzów na całym świecie. Niemal trzydzieści lat później, w dobie serwisów streamingowych magia wciąż trwa.

~Hefajstos

Ja sam miałem okazję obejrzeć film dopiero w drugiej połowie lat dziewięćdziesiątych, ale do dziś pamiętam jak wielkie wywarł na mnie wrażenie. Dinozaury jak żywe biegały po ekranie, od ryku T-Rexa włos się jeżył na głowie, a za przetrwanie bohaterów trzymałem kciuki z całych sił. I wiecie co? Dziś niewiele się zmieniło.

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

Dinozaur składa się z przeddino...

Firma InGen zajmująca się szeroko pojętą genetyką (filmową, czyli DNA działa jak LEGO) osiąga sukces przywracając do życia dinozaury. Jej właściciel, miliarder John Hammond (Richard Attenborough) tworzy więc park rozrywki z ożywionymi atrakcjami na bezludnej wyspie Isla Nublar. Z powodu wypadku przy pracy inwestorzy zagrozili całej inicjatywie, żądając kontrolnej wycieczki i opinii ekspertów.

W skład naszej ekipy wchodzi więc: paleontologzy Allan Grant i Ellie Sattler (Sam Neill oraz Laura Dern), matematyk Ian Malcolm (człowiek-nazwisko-legenda Jeff Goldblum) oraz prawnik Donald Gennaro (Martin Ferrero). A jako, że to kino familijne, mamy też postacie dziecięce w osobach wnucząt Hammonda – Tima i Lex Murphy (Joseph Mazzello i Ariana Richards).

Po wspólnym obiedzie i zwiedzaniu laboratorium nasza wesoła gromadka rusza na objazdową wycieczkę po Parku Jurajskim. Nie dane im się jednak będzie długo nacieszyć sielanką i spokojnym popołudniem, bo przez złe decyzje jednego z pracowników rozpęta się prehistoryczne piekło.

Dino jaki jest każdy widzi

Nie ulega wątpliwości, że dwa elementy które najbardziej działają na korzyść filmu to historia i wizualia. Ta pierwsza to klasyczne „ludzie kontra potwory”, ale zaprezentowana w sposób lekki i przepiękny

duchem familijnej przygody, z której słynie kino Spielberga. Michael Crichton (autor powieści „Park Jurajski”) to literacki weteran, który wie jak przyciągnąć czytelnika. Wraz z Davidem Koeppem zaadaptowali literacki pierwowzór zmieniając kilka rzeczy, by film mógł trafić do szerszej widowni.

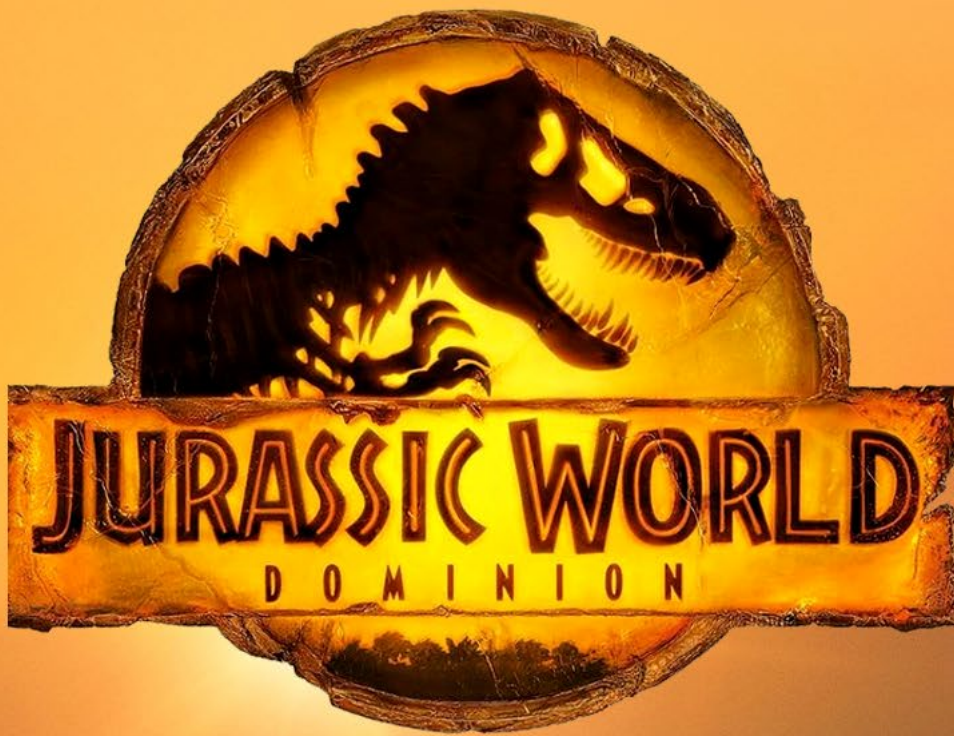
Również bohaterowi, których przyjdzie nam obserwować na ekranie nie są typowymi kalkami z katalogu jakie często pojawiają się w filmach. Mają swoje charaktery, a chemia i interakcje między nimi są zbliżone do tych ze świata rzeczywistego. Spora w tym zasługa obsady, która dobrze wie co ma robić. Ba! Nawet para wnucząt Johna Hammonda nie denerwuje w sposób, w jaki zazwyczaj denerwują filmowe dzieciaki.

Nie o ludzi tu jednak chodzi (a raczej: nie tylko o nich), a o dinozaury. A te robią niesamowite wrażenie, nawet dziś. W ramach filmowej wycieczki przyjdzie nam zobaczyć brachiozaury, triceratopsy, dilofozaury, gallimimy, welociraptory oraz oczywiście T-Rexa. Spielberg chciał, by gady były jak najbardziej rzeczywiste. Dlatego też do pracy nad animatroniką zatrudnił Stana Winstona, specja od efektów specjalnych (który to pracował przy „Coś”, „Aliens” czy pierwszych dwóch „Terminatorach”). W efekcie zamieszkujące wyspę gady wyglądają jak żywe (za co zresztą ekipa od efektów otrzymała Oscara w 1994 roku).

Skamieliny podziwiają wszyscy

Jeśli więc zastanawiacie się czy warto obejrzeć „Park Jurajski” przed trzecią odsłoną „Jurassic World” to odpowiadam: jeszcze jak! To klasyk, do którego zawsze warto wracać oraz – moim skromnym zdaniem – najlepsza część cyklu i jedyny słuszny punkt wejścia do serii. **Ave!**





**NIKTÓRE RZECZY
POWINNY POZOSTAĆ WYMARŁE**

CHOĆ wyginęły blisko sześćdziesiąt pięć milionów lat temu, popkultura (oraz nasza wyobraźnia) nie pozwala im umrzeć. Po prawie trzydziestu latach od premiery pierwszego filmu z cyklu jurajskiego na ekrany kin wstępuje „Jurassic World: Dominion”.

~Hefajstos

Ach, dinozaury. Z kinem związane są od ponad stu lat, zaś w pełni ożyły, kradnąc nasze serca, za sprawą Stevena Spielberga i jego „Parku Jurajskiego”. Przyznam jednak szczerze, że nie jestem fanem nowych filmów (to jest trylogii rozpoczętej w 2015 od „Jurassic World”). Choć obraz jest ciekawym rozwinięciem dawnego pomysłu, działając nieco jak „Halloween” Davida Gordona Greena, nie potrafił (tak jak nie potrafią tego jego sequele) oddać tej familijno-przygodowej magii pierwowzoru.

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

Paleontologia, czyli odkurzamy fabułę

Cztery lata po wydarzeniach z „Upadłego Królestwa” ludzkość przyzwyczała się do życia z dinozaurami w sąsiedztwie. Owen (Chris Pratt) i Claire (Bryce Dallas Howard) żyją gdzieś na ośnieżonej amerykańskiej prowincji z nieoficjalnie adoptowaną Maisie (Isabella Sermon). W wyniku działań korporacji Biosyn Genetics i jej szefa Lewisa Dodgsona (Cambell Scott) Maisie wraz z młodym raptorem zostają uprowadzeni. W ślad za pociechami ruszają „rodzice”, a pomaga im pilotka-awanturka Kayla Watts (rewelacyjna DeWanda Wise).

Tymczasem doktor Ellie Sattler (Laura Dern) bada plagę gigantycznej – i pozornie wymarłej – szarańchy, która w zastraszającym tempie pożera plony amerykańskiego rolnictwa. Wraz z dawnymi kompanami: doktorem Alanem Grantem (Sam Neill) i doktorem Ianem Malcolem (Jeff Goldblum) starają się rozwikłać zagadkę.

Dinozaur składa się z...

Prosta to fabuła, widziana w kinie nie raz i nie dwa razy. I to właśnie wtórność w połączeniu z nadmiarem gatunków (bynajmniej nie dinozaurów) i niechlujnym montażem to elementy, które położyły film. Cały ten motyw z korporacją żerującą na

gadach przestał być interesujący jeszcze w latach dziewięćdziesiątych. Z filmowych tematyk mamy tutaj rodzinny dramat, szczyptę kina szpiegowskiego (Bond/Bourne vibe) i awanturniczego (trochę Indiana Jones) oraz vanilla monster movie. Za dużo na raz, nawet jak na niemal dwie i pół godziny obrazu.

Montaż mierzi mnie jednak najbardziej – chaos i dziwne cięcia sprawiają, że sekwencje z zadaniem na wstrzymanie oddechu przechodzą pod kategorię „Co? Jak?”. Widać to szczególnie w scenach na Malcie, które aż prosiły się o dłuższe ujęcia i pełne sekwencje.

Nie do końca również pasuje mi logika tego świata, w którym ludzie i dinusie żyją wspólnie. Niby ma to sens, ale nie ma go zachowanie przedstawicieli naszego gatunku. Karnotaury zjadają przechodniów i turystów w mieście? E tam. Żadnych zabezpieczeń, murów, policji czy chociaż dodatkowego monitoringu. Ot, gady to teraz nowe gołębie (z opcją małej depopulacji).

Mamy tu również ogromny ładunek nostalgii, począwszy od tego najbardziej oczywistego (oryginalne trio!), przez nieco subtelniejsze (nawiązania), aż po smaczki dla fanów (kto pamięta, w czym Dennis Nedry wyniósł embriony sześciu gatunków?). Dobrze wiadomo, w jakim celu było to zagranie, ale co tam – mnie to kupiło (przynajmniej na tyle, by wybrać się do kina).

Dino czy Diyes?

Dla kogo więc jest „Jurassic World: Dominion”? Cóż, fani powinni być zadowoleni z kolejnego filmu o prehistorycznej faunie – zwłaszcza że dinozaury zachwycają wizualnie (przez większość czasu, bo momentami animatronika kuleje – niedostojnie). Ci, którym spodobały się poprzednie odsłony, również poczną się jak w domu (choć bez znajomości oryginalnej trylogii, a przynajmniej jedyńki, mogą nie zrozumieć pewnych nawiązań i puszczenia oczek). Reszta może spokojnie poczekać na VOD i wybrać się na „Top Gun” – wyjdą na tym lepiej. **Ave!**





LATA 60. XX wieku przyniosły nam wiele klasycznych dzisiaj filmów: „Odyseja Kosmiczna 2001”, pierwsze Jamesy Bondy czy pierwszy film z serii Planeta Mała. Kino powoli stawało się coraz ambitniejsze, Sergio Leone produkował swoje najslawniejsze spaghetti westerny, a Związek Radziecki i Stany Zjednoczone ścigały się w wyścigu zbrojeń i wyścigu kosmicznym. Paleontologia była jeszcze w powijakach, a do pierwszego „Parku Jurajskiego” trzeba było poczekać jeszcze co najmniej 20 lat. Były to także czasy, kiedy powstał jeden z najlepszych crossoverów: kowboje i dinozaury w filmie z 1969 roku znanym jako „Dinozaury z doliny Gwangi”.

~Scroll

Stare filmy

Już na początku zaznaczę, że polski tytuł, jak nasze rodzime tłumaczenia mają w zwyczaju, może być nieco mylący. Oryginalnie film zwie się „Valley of Gwangi” i może znaczyć nie tylko „Dolina Gwangi”, a nieco odślaniając zakończenie „Dolina Gwangiego”, gdyż takie imię nadane zostaje schwytanemu tyranozaurowi. Temu samemu, którego wiele lat temu zobaczyłem w serialu „Przyjaciele”, pokazującym sceny chwywania go na lasso. Nim przejdę dalej, chciałbym Ci przypomnieć drogi Czytelniku i droga Czytelniczko, że ocenianie filmu przez pryzmat współczesnych standardów kinematograficznych mija się z celem – sam film wyszedł ponad 50 lat temu, w innych czasach

posiadających inne możliwości technologiczne, a także z myślą o innym typie odbiorcy. Dłuższe ujęcia, wolniejszy postęp fabuły, zupełnie inna dynamika montażu w aspekcie jakościowym musi być oceniana na tle innych produkcji z tamtych czasów. Z drugiej strony, jak najbardziej można, a nawet należy oceniać to, jak i inne dzieła przeszłości w aspekcie rozrywkowym, patrząc na profil współczesnego widza. Dobrym przykładem będzie „Obywatel Kane”, który jest do dziś uznawany za jedno z arcydzieł kinematografii, a który już w latach 90. ubiegłego wieku był ciężkostrawny dla przeciętnego widza.

Spokojny wstęp

Główną postacią filmu jest Tuck Kirby grany przez Jamesa Franciscusa, choć to nie od niego zaczyna się cała historia. Sam początek skupia się na tajemniczym, ruszającym się worku, który Miguel, ledwo żywy, wynosi z Zakazanej Doliny. Carlos, jego brat, którego jeszcze spotkamy, dostaje ostrzeżenie od ślepej Romki, że wyniesienie czegokolwiek z doliny Gwangi sprowadzi na niego klątwę. Scena zostaje szybko ucięta i dostajemy zwyczajną planszę tytułową z nazwiskami aktorów oraz najważniejszych osób, które brały udział w całym przedsięwzięciu. Nie ma tu nic nadzwyczajnego, proste, choć słabo czytelne napisy trwają chwilę, próbując utrzymać nas w napięciu, co znajdowało się w worku taszczonym przez Miguela. I niestety, tu nie da się tego obronić nawet czasami,

kiedy film powstawał, jest to zrobione źle. Kiedy wracamy do filmu po sekwencji tytułowej, przez pierwsze pół godziny film zdaje się być o czymś zupełnie innym. Widzimy napis, iż rzecz dzieje się na przełomie wieków, na południe od Rio Grande – rzecze, która obecnie wyznacza granicę pomiędzy Stanami Zjednoczonymi a Meksykiem. Tutaj wkracza nasz główny bohater, wspomniany wcześniej Tuck Kirby. Szybko zapoznaje się on ze swoim pomocnikiem – młodym latynoskim chłopcem o imieniu Lope. Ale to szybko nam umyka, gdyż Tuck rusza na arenę, gdzie trupa cyrkowa właśnie daje występ.

Dobra prezencja to podstawa

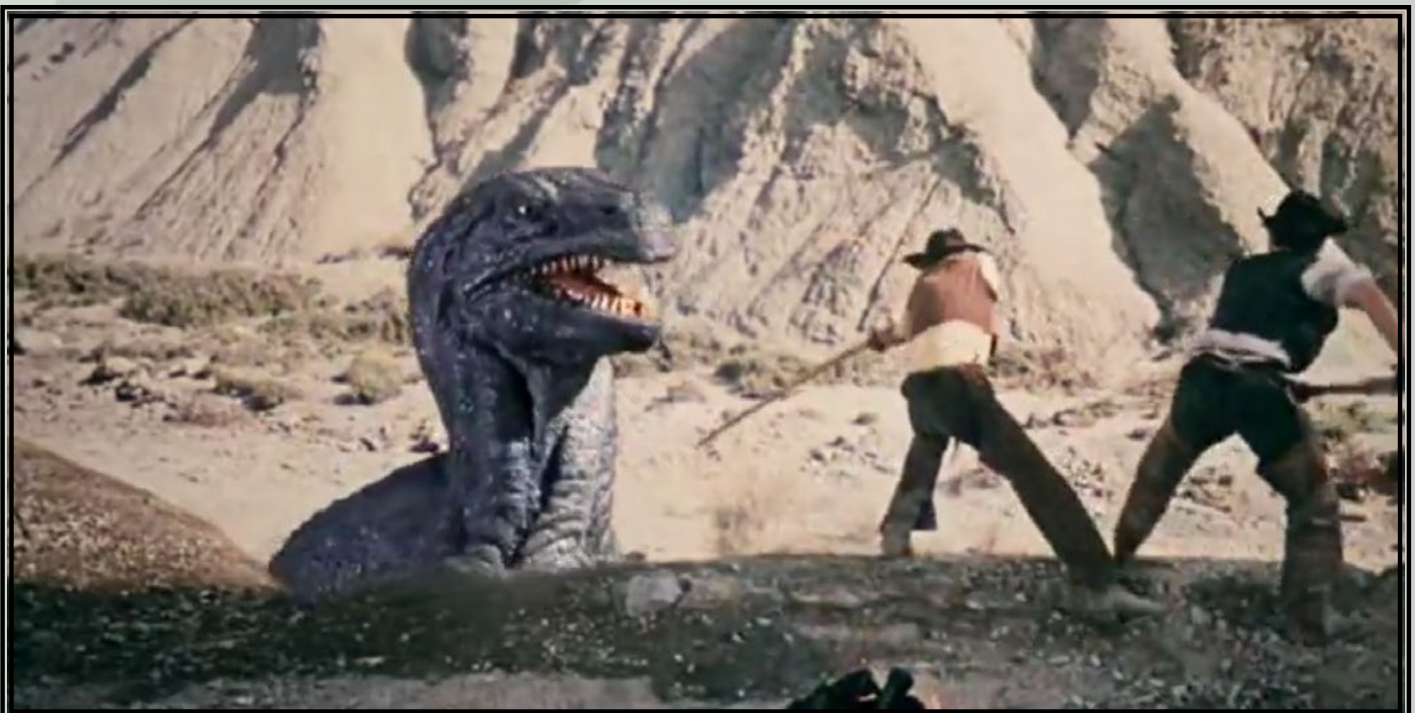
Film ciekawie podchodzi do prezentacji głównego bohatera. Nie dostajemy flashbacków, wszystko wychodzi w trakcie rozmów i interakcji z grupą cyrkową, do której ewidentnie należał. Champ, szef czy może dyrektor całego przedsięwzięcia jest zniesmaczony przybyciem Tucka – czuć bijącą od niego niechęć, a chwilami nawet wrogość do Tucka. Tak samo późniejsza rozmowa protagonisty z T.J. Breckenridge (graną przez Gilę Golan), drugą główną postacią, sugeruje i potwierdza, że mają oni za sobą pewną intymną relację. Dialogi są na tyle realistyczne, że nie sprawiają wrażenia sztucznej ekspozycji. Są one na tyle bogate w informacje, iż widz nie gubi się, jednocześnie nie dostając całego obrazu, a jedynie sugestię, iż istnieje większa całość. Rozmowa biznesowa pomiędzy T.J. a Tuckiem, której temat jest mało istotny, nie idzie zbyt dobrze, więc główny bohater



rusza w stronę areny, razem ze swoim pomocnikiem Lope, po drodze spotykając kolejną istotną postać – profesora Bromleya granego przez Lawrence'a Naismitha. Widownia jeszcze tego nie wie, ale opowieść paleontologa o prehistorycznym przodku konia, Eohippusie, zanieś nas do Doliny Gwangi. Tutaj należy dodać, że albo wiedza paleontologiczna nie była aż tak rozwinięta pod koniec lat 60. albo jest to zwykłe uproszczenie na potrzeby scenariusza, ale profesor ciągle wspomina o czasach dinozaurów, jakby było to 50 milionów lat temu. Obecnie wiemy, że mastrycht, najpóźniejszy okres w historii, w którym żyły nieptasie dinozaury (między innymi najsłynniejszy Tyranosaurus Rex), skończył się 66 milionów lat temu.

Dobry rozwój protagonisty

Kolejna scena, choć pozornie jest jedynie wypełniaczem, by film osiągnął 95 minut i nie miał problemu z byciem zakwalifikowanym jako pełny metraż, jest istotna dla rozwoju fabuły. Otóż podczas treningów matadorów z bykiem, Lope chce także



się popisać swoimi zdolnościami, jednak potyka się i upada podczas prowokowania zwierzęcia. Widząc to, Tuck skacze mu na ratunek. Dotychczas jego zachowania i opinie innych postaci przedstawiały go raczej w negatywnym świetle – cwaniak, skaczący od jednego łatwego zarobku do drugiego, martwiący się tylko o siebie i swoje zyski, prawdopodobnie nawet niepoprawny kobieciarz, który złamał serce T.J., odchodząc z trupy. Ta scena zmienia tę perspektywę, dając nam głębszy obraz postaci, dodając nowy wymiar panu Kirby. W późniejszych momentach filmu dalej zachowuje swoje szarmanckie, a czasem nawet bezczelne podejście do innych, ale też ciągle wychodzi z niego człowiek o złotym sercu, dbający nie tylko o swoje interesy. Jest to częsty problem w źle napisanych filmach – protagonista ma swój jeden akt dobroci na początku historii, po angielsku nazywa się to „save the cat moment”,



który w założeniach ustala postać jako pozytywną i dobroczynną. Wielu scenarzystów uważa, że daje to przepustkę postaci, by później była mało empatyczna wobec innych, przecież zostało ustalone, że jest dobrą osobą. Tu, w „Dinozaurach z doliny Gwangi” na szczęście tego nie ma. Postać Tucka jest konsekwentna w swoich działaniach.

Pościg za cyganami

Ratunek chłopca zmiękcza nastawienie T.J. do głównego bohatera i postanawia mu pokazać swój nowy numer, zapewniony przez Carlosa. Nareszcie wracamy do wątku porzuconego na początku filmu i poznajemy, co było w worku – Eohippus, miniaturowy konik. Tuck szybko łączy to z informacjami, którymi podzielił się z nim profesor Bromley i informuje paleontologa o tym odkryciu. Naukowiec zafascynowany odkryciem, razem z panem Kirby udają się do Romów po informację, gdzie

prehistoryczny stwór został znaleziony. Na ich nieszczęście, ślepa kobieta z początku filmu nie chce się podzielić informacją. Tuck, rozczarowany zabrnięciem w ślepy zaułek, poddaje się, ale profesor wpada na pomysł jak odkryć położenie tajemniczej doliny. Wyznaje Romom, gdzie przetrzymywany jest Eohippus, mając nadzieję, że ci uwolnią go, a następnie odwieżą do doliny, a on sam będzie ich mógł śledzić. Główny bohater dowiaduje się o tym i próbuje pokrzyżować plany Romów, ale przybywa za późno. Niewiele się myśląc, postanawia bronić interesów swojej przyjaciółki i rusza za nimi w pogoń, podobnie jak profesor i Lope. Do pościgu dołącza trupa cyrkowa, którą Carlos okłamuje, iż za kradzieżą stoi sam Tuck.

Dinozaury i kowboje

Po dotarciu w poblizę doliny, ślady po Romach urywają się, a jeden z koni zostaje porwany przez pterodaktyla. Tuck, profesor i Lope ostatecznie znajdują dolinę, gdzie trupa cyrkowa już na nich czeka. Protagonista zostaje złapany, ale nie na długo, gdyż uwagę wszystkich odwraca Eohippus. Kiedy próbują go złapać, miniaturowy konik ucieka pomiędzy skały. Podążając za nim, cała grupa trafia do doliny Gwangi. Z początku wszyscy są zafascynowani tajemniczą krainą nieznaną dotąd ludzkości. Szybko jednak fascynacja przeradza się w walkę o przetrwanie, kiedy atakuje ich pterodaktyl. Udaje im się go ściągnąć na ziemię i zabić, jednak ta chwila nie trwa długo, gdyż zauważają niewielkiego dwunożnego dinozaura. Część trupy cyrkowej rusza za nim w pościg licząc na schwytanie nowego zwierzęcia, które pozwoli im rozkręcić interes. Brzmi to jak typowe podejście człowieka do dinozaurów, bardzo podobne do motywacji „złych ludzi” z „Zaginionego Świata – Jurassic Park”, i nie jest to jedyne podobieństwo tych dwóch filmów. Pościg zostaje przerwany kiedy kowboje natrafiają na T-Rexa, kultowego jaszczura, który rusza za nimi w pogoń. Udaje im się uciec, ale po drodze profesor, nie zdając sobie jeszcze sprawy, dlaczego inni chcą uciekać z tego miejsca, zostaje zagoniony przez T-Rexa do wyłomu w ścianie i w przypadku współczesnego filmu prawdopodobnie zostałby zjedzony, ale na szczęście tutaj podejście było inne i bardziej realistyczne. Pojawia się styrakozaur, roślinożerny jaszczur niezainteresowany naukowcem, ale patrzący podejrzliwie na T-Rexa, który postanawia nie walczyć i odchodzi. Mało widowiskowa scena w obecnych czasach, ale zapewne w latach 60. robiła wrażenie.



Głębia?

Podczas seansu zastanawiała mnie jedna rzecz – kowboje znani są ze swoich zdolności do operowania bronią palną, która sprawiłaby, że dinozaury nie miałyby z nimi szans. To coś, co zawsze mnie irytowało w „Parkach Jurajskich” – nieważne jak duże są dinozaury, kilka osób z karabinami maszynowymi czy nawet granatami poradziłoby sobie z nimi bez problemu. Tutaj wyjaśnienie jest równie bezsensowne – okazuje się, że osoba odpowiedzialna za przygotowanie broni na wyprawę, nieopatrznie spakowała ślepaki używane podczas występów przez grupę cyrkową zamiast ostrej amunicji. Przez to zostają oni zmuszeni do zapolowania na dinozaury w innym stylu – używając lass udaje im się złapać T-Rexa podczas gdy ten zajada się pokonanym styrakozaurom i przewieziony do miasta, aby pełnić rolę atrakcji specjalnej podczas występów. W drodze powrotnej ponownie napotykają Romkę, która ostrzega ich, że spadnie na nich klątwa za zabicie stworzenia z zaginionej doliny. Wszyscy ignorują te ostrzeżenia i w sumie słusznie, bo

w trakcie całego filmu jedyne problemy jakie wynikają z wynoszenia czegośkolwiek z doliny nie wynikają z klątw, a z tego że Romowie się wtrącają, nie chcąc by klątwa spadła na miasto. Czy jest to celowy zabieg mający krytykować zabobony, czy po prostu zwykłe rozwiązanie fabularne? Ciężko powiedzieć, ale na pewno można w ten sposób to interpretować.

T-Rex w wielkim mieście

Ostatni kwadrans filmu to dosłownie to, co widzieliśmy w ostatnich minutach „Zaginionego Świata”. T-Rex, nazwany przez cyrkowców Gwangim, zostaje wypuszczony przez Romów na wolność i terroryzuje miejscową ludność. Walka nie jest szczególnie imponująca, ale trzeba przyznać iż zakończenie, spalenie żywcem dinozaura w niedokończonych katedrze, jest czymś wartym zobaczenia. Podobnie jak cały film. Nie jest to najbardziej dynamiczne widowisko, jakie widzieliście, nie posiada specjalnej głębi, ale jest przyjemne w odbiorze. Oczywiście, że animatronika z lat 60. źle się zestarzała i ruchy dinozaurów czy Eohippusa są nie do końca płynne, a częste zgrzyty nie pozwalają w pełni uwierzyć, że to żywe stworzenia, ale nietypowe i swego czasu nowatorskie podejście do dinozaurów zasługuje na pewno na znacznie większą uwagę. Podobnie jak jaszczury w filmie, ta produkcja powinna zostać wyciągnięta na światło dzienne i zaprezentowana ludziom. Może niech tylko nie sieje takiego spustoszenia jak Gwangi w nienazwanym mieście na południe od Rio Grande, na przełomie stuleci.



DRIFTING DRAGONS



KWESTIA polowania na wieloryby w Japonii jest dość kontrowersyjna. Mimo szkodliwości ekologicznej tego procederu Japończycy chętnie stosują wszelkie możliwe luki prawne, by kontynuować te tradycyjne połowy, przez co regularnie dochodzi do przepychanek między nimi a organizacjami chroniącymi walenie. Zrobienie serialu o wielorybnikach w tej sytuacji byłoby wręcz bezczelne – no, chyba żeby tak podmienić wieloryby na smoki, a statki morskie na okręty powietrzne.

~Ghatorr

Oparty o mangę Taku Kuwabary serial zadebiutował na zachodzie na Netflixie w 2020 roku. Dwanaście odcinków pokrywa tylko część fabuły komiksu, a o kontynuacji na razie niewiele słychać. Czy powinniśmy się tym faktem cieszyć czy martwić?

Obyczajówka wśród chmur

W „Drifting Dragons” śledzimy przygody załogi smokowca „Queen Zaza” – jednego z ostatnich niezależnych statków powietrznych zajmujących się polowaniem na smoki. Nie mamy tu do czynienia z żadnym wielkim, ostatecznym zadaniem przewijającym się przez całą serię – to raczej obyczajówka, w której załoga stara się utrzymać swój okręt, stan finansów oraz nastroje na wystarczającym do życia poziomie. Odcinki zajmują nie tylko polowania na smoki – same w sobie dość

krótkie i niezbyt efektowne – ale też bardziej przyziemne zajęcia, jak oprawianie złapanych okazów, gotowanie, sprzątanie i tak dalej. Niektóre wątki przewijają się przez więcej niż jeden odcinek – wizyta w mieście czy poszukiwanie zaginionego członka załogi – ale to tyle. Ot, zwykła, podłana odrobiną akcją obyczajówka, ze specyficznym urokiem i niespiesznym tempem. Jest tu trochę głupotek – szczególnie związanych z BHP (serio, statek powietrzny bez barierek lub łatwych możliwości zabezpieczenia załogi?) – które mnie nieco razily.

Wobec braku wyrazistej fabuły o jakości tego typu serialu świadczy obsada – ciężko byłoby znieść obyczajówkę, która miałaby denerwujące postacie. Pod tym względem jest... powiedziałbym, że średnio. Mamy tu przede wszystkim dwie główne postacie – świeże narybki w załodze, które dopiero uczą się życia i dostosowują się do tutejszych warunków. Takita jest młodą, optymistyczną dziewczyną, która ma niewiele doświadczenia, ale nadrabia entuzjazmem i pozytywnym stosunkiem do świata. Z kolei drugi świeży załogant, Giraud (albo Jiro, w zależności od tłumaczenia) to poważny młodzieniec z rodziny zajmującej się polowaniem na smoki. Obydwoje są całkiem sympatyczni i mają nawet trochę rozwoju osobistego, dzięki czemu przyjemnie się ogląda ich perypetie. Towarzyszy im jeszcze kilkunastu załogantów, z których każdy ma jedną lub dwie wyróżniające z tłumu cechy fizyczne lub psychiczne. Mieszane

uczucia miałem przy jednym z bohaterów, łowcy smoków imieniem Mika – występuje bardzo często, ale jego charakter tak bardzo oscyluje wokół jedzenia smoków, że po pewnym czasie zaczynało mnie to odstręczać.

Smoki w wielu formach

No właśnie, jedzenia – w prawie każdym odcinku smoki w tej czy innej formie trafiają na stół, a twórcy poświęcili temu zadziwiająco dużo uwagi. Kotlety, gulasze, pastrami – od samego oglądania robiłem się głodny.

Ciekawym elementem są projekty smoków – nie mają za wiele wspólnego ze znanymi powszechnie gadami. Przypominają bardziej istoty rodem z dna morza, z dziwnymi kształtami, licznymi mackami i nietypowymi narządami. Ba, jeden przedstawiciel smoczej fauny wyglądał jak latająca meduza! W jednym z odcinków występuje coś wyglądającego z grubsza tradycyjnie – ale to tylko pozory, bo po bliższym przyjrzeniu się pseudo-skrzydła okazują się być mackami, a łapy płetwami. Większość serialowych smoków to zadziwiająco sympatyczne stworzenia – unikają starć, bywają pomocne w przestworzach, niektóre nawet są w pewien brzydki sposób urocze. Miało to ten efekt uboczny, że po pewnym czasie polowania na nie przestawały bawić. Sytuację pogarszało to, że wspomniany Mika dosłownie każdego smoka, nieważne jak piękny, pomocny czy bezbronny by był, planuje zjeść. Gdyby nie to, że bohaterowie są przedstawiani w sposób pozytywny, a nienudzki głód Miki stanowił tylko (nienajlepszy) element komediowy, to uznałbym, że autorzy zrobili serial o przestąpieniu antyłowickim i proekologicznym – ale nie wydaje mi się, by to było ich celem. W mandze pojawiło się kilka przykładów groźniejszych smoków, potrafiących powodować spore problemy – ale w tych dwunastu odcinkach tego zabrakło, przez co koniec końców polowania prezentują się w mało pochlebny sposób.

3D kontra anime

Sporym problemem, jaki miałem przy oglądaniu, była warstwa graficzna. „Drifting Dragons” należy do anime wykonywanych w technice CGI, generowanych komputerowo. Zamiast przyjemnego dla oka 2D mamy dość dziwną grafikę trójwymiarową, która nie zawsze najlepiej się prezentuje. O ile otoczenie oraz smoki wyglądają całkiem ładnie,

o tyle przy ludziach już wypada to dość tandetnie. Nie jest to poziom, który utrudniałby mi oglądanie (pozdrawiam tu „Ajina”, gdzie po kilku odcinkach pogodziłem się z faktem, że mój zmysł estetyczny zbyt cierpi, i odpuściłem), ale muszę uznać to za wadę. Z kolei muzyka, w najlepszym wypadku, nie przeszkadza – nic szczególnie nie wpada w ucho ani się nie wyróżnia.

Koniec końców, mam wobec „Drifting Dragons” mieszane uczucia. Całkiem przyjemny serial o budzących sympatię bohaterach, którzy zajmują się zajęciem, przy którym trudno im kibicować. Gdyby pozbyć się tu kilku elementów, które budzą nadmierną niechęć przy postaciach, z którymi się stykamy w każdym odcinku, albo które sprawiają, że czujemy zbyt dużą sympatię do ofiar kulinarno-łowickich zapędów, oglądałoby się to zapewne o wiele łatwiej. Szkoda też, że nic nie wiadomo o kolejnych sezonach, w których część postawionych tu zarzutów została obalona – poprzez skupienie się na motywach postaci pobocznych czy przedstawieniu straszliwych bestii. Ogólnie zaklasyfikowałbym „Drifting Dragons” do kategorii „można obejrzeć” – bez niego nie czułbym się uboższy na duchu, ale też nie uznaję czasu spędzonego na jego oglądaniu za stracony, i chętnie bym zobaczył ciąg dalszy.



6 POWODÓW, DLA KTÓRYCH WARTO OBEJRZEĆ „PREHISTORYCZNĄ PLANETĘ”



NASTAŁ w końcu dzień, na który od dawna czekali wszyscy miłośnicy dinozaurów oraz filmów przyrodniczych – „Prehistoryczna planeta” jest już dostępna i jest absolutnie cudowna. Oto więc sześć powodów, dla których warto obejrzeć ten dokument.

~Gray Picture

Ale najpierw: czym w ogóle jest „Prehistoryczna planeta”? Jest to nowy dokument nie tylko o dinozaurach, ale także o innych gadach, które żyły w okresie kredy. Składa się z pięciu odcinków po około 40 minut. Każdy z nich zabiera widzów w podróż po innym zakątku prehistorycznej Ziemi, stąd też ich tytuły: „Wybrzeża”, „Pustynie”, „Wody słodkie”, „Lodowe światy” i „Lasy”.



1. David Attenborough

Narratorem jest David Attenborough, absolutny król filmów przyrodniczych. Ja mogłabym nawet oglądać, jak schnie farba, gdyby dubbingował to ten pan. Ale rozumiem, że to może nie być aż tak przekonujący argument dla innych ludzi, więc niżej kolejne.

2. Bardzo ciekawa forma

Podoba mi się forma, w jakiej jest zrobiony ten dokument. „Prehistoryczna planeta” ma imitować zwykły film przyrodniczy, z tą różnicą, że zamiast opowiadać o młodej gazeli, która stara się przeżyć na sawannie i nie zostać kolacją dla lwa, jest o małym pterodaktylu, który stara się przeżyć na klifie i nie zostać kolacją dla grupy velociraptorów. Muszę przyznać, że dzięki zastosowaniu takiej formy „Prehistoryczna planeta” jest bardzo wciągająca. Do tego stopnia, że przyłapywałam się na tym, że martwiłam się losami młodego tyranozaura tak samo mocno, jak bym się przejmowała kociakiem geparda. Aż musiałam sobie przypomnieć, że to tylko cyfrowy dinozaur.

3. Dinozaury mają pióra

Wraz z tym, jak paleontolodzy odkrywają nowe informacje na temat dinozaurów i innych wymarłych gadów, wcześniej stworzone dokumenty

się dezaktualizują. „Prehistoryczna planeta” jako świeży (jeszcze ciepłutki) film przyrodniczy zawiera dużo informacji, których dowiedzieliśmy się względnie niedawno. Tak więc są tu całkowicie pokryte piórami velociraptory (i nie tylko); tyranozaury, które świetnie pływają i troskliwie zajmują się swoimi młodymi; pterodaktyle z grzebieniami na głowach, służącymi do imponowania samicom, i wiele, wiele innych. Uważam się za osobę, która wie dość dużo o dinozaurach, a i tak byłam zaskoczona nowymi rzeczami, których dowiadywałam się z każdego kolejnego odcinka.

4. Jak prawdziwe zwierzęta

Wiele mediów ma w zwyczaju portretowanie dinozaurów jako nierzeczywiste, okropne monstra, dlatego bardzo miło jest obejrzeć „Prehistoryczną planetę”, w której dinozaury i inne kredowe gady zachowują się jak prawdziwe zwierzęta: bronią swoich małych, próbują zaimponować potencjalnemu partnerowi, są zirytowane przez obsiadające je muchy czy idą sobie podrapać grzbiet o obumarłe drzewo.

5. Nie tylko T-rex

Tyranozaur rex jest niewątpliwie najśłynniejszym dinozaurem, jednak w „Prehistorycznej planecie” dużo czasu antenowego mają też te mniej popularne, takie jak dziwaczny Deinocheir czy niezwykle uroczy Mononykus, ale także inne gady, które żyły w tym samym okresie, jak zamieszkujący oceany Tuarangisaurus czy latający olbrzym Kecalkoatl.



6. Materiały dodatkowe

Nie można też zapomnieć o materiałach dodatkowych. Do każdego odcinka zostało przygotowane krótkie wideo, w którym David Attenborough oraz jeden z członków ekipy naukowej „Prehistorycznej planety” wyjaśnia, jak się dowiedziano danej rzeczy, która została przedstawiona w odpowiednim odcinku. Skąd wiadomo, że T-rex był dobrym pływakiem? Jak się dowiedzieliśmy, że niektóre dinozaury miały pióra? Te i inne pytania mają swoje odpowiedzi w materiałach dodatkowych. Jedyne minus jest taki, że są one zdecydowanie za krótkie! Mogłabym słuchać tego typu wyjaśnień drugie tyle, ile trwał właściwy epizod.





ANGELS with
SCALY WINGS
CMOKAJĄC SMOKA

SMOKI są nieodłącznym elementem popkultury od długiego czasu. Nadają się idealnie na potężnych przeciwników, przez co w niezliczonych grach ich trupy piętrzą się po samo niebo. Czasami mogą zostać mądrymi mentorami lub przyjaciółmi. „Shadowrun” zrobił z nich najbardziej mistycznych polityczno-kapitalistycznych skurczybyków znanych światu. Potem przyszedł Osioł ze „Shreka” i udowodnił, że dalej pozostaje nisza, której smoki jeszcze nie wypełniły...

~Ghatorr

Crowdfunding to wspaniała rzecz, która umożliwiła wielu ciekawym projektom, które normalnie nie przykułyby uwagi sponsorów, przebicie się do świadomości i zebranie funduszy. Radical Phi, twórcy „Angels with Scaly Wings”, właśnie taką drogę obrali – ich kampania na Indiegogo zebrała niezbędne fundusze w ciągu zaledwie pięciu dni, a następnie, kroczył po kroczyku, przekraczała kolejne poziomy finansowe. Dodatkowe postacie, animowane intro, możliwość odblokowywania galerii – trochę tego było, ale koniec końców zbierali na wszystko. Całkiem niezłe jak na zwykłą visual novelkę zrobioną w Ren’Py, prawda? No, może nie taką do końca zwykłą...

Ambaras ambasadora

Bez dwóch zdań, głównym elementem mającym przekonać do zainteresowania się tą grą są smoki. Fabuła zaczyna się względnie niewinne i prosto – ludzie odkrywają portal do świata zamieszkanego przez inteligentne gady, z których część może latać i/lub zionąć ogniem. Co ciekawe, wiedzą o ludziach – a dokładniej uznają nas za stworzenia mityczne, które w odległej przeszłości pomogły im stworzyć cywilizację. Nasza postać trafia tam, razem z jednym towarzyszem, w charakterze ambasadora mającego sfinalizować ważną wymianę technologiczną (komputery za super-mega-eko-generatory energii) i kultywować dobre stosunki między gatunkami. Sielanka szybko się jednak kończy gdy Rezę, nasz ludzki współpracownik, próbuje zatrzymać nadgorliwy policjant – i niedługo później zostaje zamordowany smok. Co się dzieje z naszym kolegą? Jak doprowadzić wymianę do końca? Co z tymi mitami? Czemu kilka rzeczy

w tym dziwnym świecie zdaje się nie pasować do reszty? To tylko niektóre z pytań, na które będziemy starali się znaleźć odpowiedź. W międzyczasie zaś można zaś kultywować przyjaźń międzygatunkową z kilkoma tubylcami.

Opowiadana historia jest względnie prosta – ot, trwające kilka rozdziałów śledztwo – ale ubrana w interesującą otoczkę. Akcja gry toczy się w niewielkim miasteczku, dzięki czemu poznawane postacie są ze sobą mocno powiązane, zawsze istnieje kolejny element dramatu, który można odkryć dzięki rozmowom ze spotkanymi postaciami, a całość szybko nabiera mocno fantastyczno-naukowego charakteru. Poznajemy odpowiedzi na sporo pytań, łącznie z detalami, które początkowo brałem raczej za wyraz lenistwa twórców – na przykład niedopasowane do gatunków krzesła czy futurystyczny kształt portalu. Muszę się tu poskarżyć na skłonność twórców do robienia masowych zrzutów informacji – w kilku ważniejszych miejscach ekran gry ciemnieje, po czym zaczynają na nim wykwiatać kolejne zdania. Jestem pewien, że dałoby się to zrobić w lepszy sposób, zwłaszcza, że w jednym wypadku gracz dowiaduje się w ten sposób czegoś, o czym jego postać wie od samego początku. Pomijając ten drobny zgrzyt historię gry poznawałem z prawdziwą przyjemnością. Sceny dramatyczne i komediowe równoważą się nawzajem, przez co nigdy nie czułem się zbyt przytłoczony ani jednym, ani drugim.





Smoki w pięciu smakach

By poznać wszystkie tajemnice fabularne „Angels With Scaly Wings” trzeba przejść więcej niż raz – ale dzięki udostępnionym przez twórców mechanikom jest to całkiem proste. Raz obejrzone sceny można przewijać albo w ogóle omijać (w tym drugim wypadku mamy zapewnione, że jeśli były w niej jakieś wybory to osiągnęliśmy co najmniej „dobry” wynik), a każdym razem gdy przejdziemy grę odblokowując jedno z „dobrych” zakończeń, to jego elementy pozostają z nami przy kolejnym przejściu. Uratowane postacie nie tracą życia, nie trzeba ponownie zdobywać przedmiotów i tak dalej. Gra ma czternaście zakończeń – po dwa (dobre i złe) na każdego głównego smoka z obsady, jedno złe (wymagające zachowywania się jak naprawdę wredny drań), jedno neutralne, jedno prawdziwe (do zdobycia po odblokowaniu wszystkich dobrych) i jedno sekretne.

Wspomniałem o „głównych” smokach – jak można wyliczyć z liczby zakończeń, jest ich piątka. Stanowią razem całkiem przyjemną (choć nie zawsze lubiącą się nawzajem) bandę. W związku z miejscem akcji wszyscy się tu znajdują ze wszyst-

kimi, ciągną się za nimi dawne waśnie i przyjaźnie, ogólnie widać, że toczyło się tu jakieś życie zanim nasz protagonista tu przybył. Prezentują się całkiem nieźle – mamy tu Annę, czyli dwunożną, złośliwą panią naukowiec (można wręcz zacytować tu „Park Jurajski” – „clever girl”), Bryce’a czyli rubasznego i pokrytego bliznami szefa policji, smutnego Remy’ego pracującego w bibliotece publicznej, dostawczynię jedzenia/opiekunkę w sierocińcu Adine oraz młodego game-developera, Lorema.

Ten ostatni jako jedyny nie jest przedstawiony na stronie zbiórki na Indiegogo, czyli mogą się tylko domyślić, że został dodany na życzenie użytkownika, który wpłacił na zbiórkę dwa i pół tysiąca euro – miałoby to o tyle sensu, że jego wątek fabularny odstaje jakością od reszty postaci – dużo informacji o niepotrzebnych rzeczach, brak przewijającego się przez całość spajającego motywu, a do tego, on sam wydaje się mało dopasowany do reszty ekipy. Za to reszta... mamy tu naprawdę przyjemne wątki, zahaczające o poważne tematy – od depresji po moralność pewnych badań. Wszystkie są napisane całkiem przyjemnie i sympatycznie (no, Anna tu odbiega nieco od normy, ale hej, ktoś musi

wyrabiać normy złośliwości). Wątki romantyczne nie wskakują za szybko – nasza postać spędza w tym świecie sporo czasu, i w większości wypadków poświęcamy wystarczająco dużo czasu na interakcję z postaciami, by usprawiedliwić wzajemnie pozytywne, akhem, stosunki. Ba, w jednym wypadku zbyt nachalne zachowanie jest karane przez grę. Nie jest źle.

Bonusy, dodatki, smaczki i smocza przyszłość

Pomijając clue rozgrywki – czyli dużo rozmów i wyborów, jak to w grach z tego gatunku bywa – mamy raz czy dwa proste puzzle, a raz możemy zagrać w grę karcianą. Niestety, w tej ostatniej ruchy przeciwnika są z góry zaprogramowane – co z jednej strony pozwala na łatwe manipulowanie wynikiem rozgrywki, gdy się już ich nauczymy, ale redukuje rozgrywkę do kolejnej łatwej zagadki logicznej. Trochę szkoda, ale zaprogramowanie jakiegokolwiek porządnej karcianej sztucznej inteligencji w Ren'Py zajęłoby za dużo czasu.

Autorzy zadbali o jeszcze kilka smaczków – za zakończenia uzyskujemy kolejne ilustracje do galerii, a oprócz „głównych” smoków mamy też możliwość spotkania kilku postaci pobocznych.

Nie są one wymagane do osiągnięcia dobrych zakończeń, ale są ładnie napisane, rozwijają świat przedstawiony, i pomijając kilka zrzutów (gro, wyjaśnienie odnośnie teorii portali było zdecydowanie zbyt przegadane) warto poświęcić im czas. Jeśli ktoś będzie zainteresowany może też poczytać komiks – „Angels With Bitter Hearts”, który stanowi prequel do gry.

Grafika jest prosta, ale ładna – tła są miłe dla oka, a postacie mają czytelną mimikę i są porządnie narysowane. Najgorzej wypadają nieliczne ludzkie postacie. Od czasu do czasu twórcy prezentują nam też lepiej narysowane plansze z grafikami ilustrującymi ważne wydarzenia. Muzyka pasuje do klimatu i nie przeszkadza w rozgrywce.

Może i moje trafienie na „Angels With Scaly Wings” było bardzo przypadkowe – trafiło kiedyś na jakąś listę niedocenianych gier ze Steama – ale czas spędzony przy niej będę wspominał bardzo miło, choć nigdy fanem smoków (szczególnie w takiej formie) nie byłem. Jest to bardzo przyjemna i interesująca ciekawostka, której warto dać szansę. Twórcy zapowiedzieli też niedawno kontynuację i liczę, że od premiery pierwszej części rozwinęli się i zaprezentują nam coś jeszcze lepszego.





Draconis Memoria

Smoczej bezołowiowej do pełna

MASZ do przekopania pół ogródka i boisz się, że nie wystarczy ci siła? Napij się krwi zielonego smoka! A może chcesz pogawędzić z kolegą na drugim skraju kontynentu? Nie ma problemu, wystarczy znaleźć niebieskiego smoka i zabawić się przy nim w wampira. A może potrzebujesz paliwa do silnika? No, to w takim razie musisz poszukać czerwonego. Jeśli szukasz porządnego fantasy... No cóż, tu mamy problem.

~Ghatorr

Seria Anthony'ego Ryana wpadła mi w oko już jakiś czas temu, ale po pewnym czasie zdążyła zniknąć z księgarni i napatoczyłem się na nią dopiero dzięki abonamentowi Legimi. Pasowało idealnie do tematu numeru, opisy zwiastowały przyjemną rozrywkę, a do tego autor najwyraźniej miał ciekawe pomysły związane z wpływem smoków na świat i rozwój technologii. Czego chcieć więcej? Czy dało się zepsuć coś takiego?

Dojenie smoków do oporu

Smocza krew jest jedną z najcenniejszych substancji znaną mieszkańcom uniwersum „Draconis Memoria”. Wybrańcy, określani mianem „błogosławionych”, są w stanie jej używać do kontroli nadludzkich mocy, zależnych od rodzaju płynu, jaki wypiją. Znane są cztery gatunki smoków i każdy z nich oferuje „produkt” o innych właściwościach – zielone produkują naturalny eliksir leczący (jedyne, którego mogą używać też zwykli ludzie) i wzmac-

niający ciało, niebieskie są źródłem mieszanek pozwalających na dalekodystansową komunikację w transie, czarne pozwalają na stosowanie mocy telekinetycznych, a z kolei czerwone są lokalnym odpowiednikiem szybów naftowych. Krew tych ostatnich może być używana do napędzania silników albo do rozpalania płomieni mocą umysłu.

Niestety, dla lokalnych potęg, te niesamowite i groźne istoty żyją tylko na jednym dzikim kontynencie, a przy próbie ich przetransportowania za morze umierają na tę samą przypadłość, co Padme Amidala – ot, odechciewa im się żyć i padają. Sytuację w koloniach skupiających smoczy przemysł „wydobywczy” komplikują jeszcze tubylcy, tak zwani „splugawieni”, napięcia między mocarstwami, piraciami... oraz plotki o istnieniu jeszcze jednego rodzaju smoków – białego.



Papierowy teatrzyk

Poszukiwanie legendarnego gada i wszystko, co z tym związane, stanowi główną oś fabuły pierwszego tomu oraz wstęp do wydarzeń z drugiej i trzeciej części serii. Fabułę poznajemy z perspektywy kilku postaci – Claya, mieszkającego w slumsach niezarejestrowanego błogosławionego, zmuszonego do dołączenia do wyprawy poszukującej białego smoka; Hillmore’a, czyli oficera jednego z najszybszych okrętów wojennych na świecie, który na początku bierze udział w akcji antypirackiej; oraz Lizanne, agentkę specjalnej jednej z frakcji. W drugim tomie do tej listy dołącza jeszcze jeden ze „splugawionych”.

Niestety, tylko ten ostatni ma jakieś znaczące plany, rozterki i plany – reszta bohaterów doskonali umiejętności, zyskuje nowy sprzęt i tak dalej, ale poza tym prawie się nie rozwija. Rozwiązywanie problemów z początku? Można o nich zapomnieć albo zignorować. Mierzenie się z konsekwencjami dawnych czynów? To nie tutaj. Głębia psychologiczna? Brak. Od początku do końca nikt nie wydał mi się godny zainteresowania, może poza kilkoma postaciami pobocznymi – które cierpią na te same przypadłości fabularne, ale mają mniej czasu ekranowego, więc nie zdążyłem się nimi znudzić. Antagoniści nie poprawiają sytuacji – są źli w imię zła, ewentualnie szaleni. Nie ma tu komu kibicować – wszyscy są tak samo mdli.

No dobrze, to może w takim razie seria nadrabia fabułą? Nie powiedziałbym. Wszystko jest proste jak konstrukcja cepa – poszukiwania białego smoka u Claya przeplatają się z gonieniem Lizanne za dawnym artefaktem, który według jej pracodawców jest związany z tą legendarną istotą, a Hillmore pływa po morzach i toczy średnio pasjonujące bitwy morskie. Zwroty akcji są proste, a w kilku miejscach autor po prostu używa Deu Ex Machiny by rozwiązać jakieś problemy (albo je zignorować). Ot, tu nagle po złowrogim monologu smok zjada antagonistę, wredny zabójca nie dokonuje mordu na śpiącym, bo nagle okazuje się, że mu honor nie pozwala – tego typu rzeczy. Wszystko gna do przodu, szczególnie w wątku Lizanne, na czym cierpi prezentacja świata, który przez to okazuje się płytki, a potencjalnie ciekawe elementy okazują się nie mieć znaczenia dla całości (nie mam pojęcia, po co wspomniano tu religie). Jedynym ciekawym zagraniam jest ciągłe rozszerzanie roli krwi niebieskich smoków – trans, który jest możliwy dzięki jej spożyciu, szybko nabiera znaczenia i zdarza mu się popchnąć akcję do przodu we względnie interesujący sposób.



Na wojnie pierwszą ofiarą jest optymizm czytelnika

Niestety, osobnym problemem pozostają wszelkie sceny walki – o ile na samym starciu otrzymujemy całkiem przyjemną scenę, gdy Clay bije się, jeden na jednego, w zawodach na slumsach, to później autor najwyraźniej dochodzi do wniosku, że najlepszym sposobem na podkreślenie emocji u czytelnika jest zarzucanie bohaterów coraz większymi bandami przeciwników. Użyto jednego smoka? To potem nagle na bohaterów wyskoczy kilka! Killkanaście! Z obstawą splugawionych! A najlepiej to z całą armią! No cóż, przy takich ilościach mięsa armatniego można by się spodziewać problemów, ale te omijają większość nazwanych bohaterów – kolejne stada przeciwników stanowią co najwyżej tymczasowy problem, który da się rozwiązać poświęcaniem nieszczęśników z tła i/lub długotrwałym ostrzałem. Poczucie zagrożenia szybko znika, razem z nadzieją, że któreś ze starć wpłynie na protagonistów albo zmieni tok fabuły. Większość walk można by po prostu wyciąć. Ponownie, najciekawsze są rozdziały splugawionego protagonisty – dzięki temu, że stoi po drugiej stronie frontu musi kombinować oraz nawet czasem dozna zaszczytu stanięcia do walki z kimś z drugiego planu.

Przy tym całym narzekaniu nie wszystko było złe. Zdarzały się obiecujące fragmenty lub sceny, których potencjał prędzej czy później jednak marnowano. „Draconis Memoria” należy do książkowej kategorii „można czytać – ale po co?”. Na rynku są lepsze książki o smokach, wojnie, odkryciach, magii, które nie zostawiają po sobie poczucia zmarnowanego czasu.



Sebastian Andrzej Orszulak – lubiący bawić się literkami i coś z nich układać; entuzjasta zbyt wielu dziedzin; siłowni, tańca, gitary, gier wideo i ogólnego tworzenia. Zawodowy stalker, ale tylko w Zonie, więc nie ma o co się martwić. W życiu podążający w stronę balansu – nie skrajności.

Ten smoczy ogień, który przygasał

Smoki, same w sobie, są nudne. Ale skąd się wzięły, co właściwie oznaczają? Jak są postrzegane w dzisiejszym, odartym z romantyzmu świecie? Moja wyobraźnia i pasja do rzeczy fantastycznych wzrastała na nich odkąd pamiętam. Są tak naturalne jak para nozdrzy w moim nosie i fakt, że ludzie klaskają, aby okazać podziw. Dlaczego mój nos wygląda tak, jak wygląda i dlaczego ludzie klaszczą? Nie wiem.

Hybryda naszych strachów

Natomiast wiem, że trudno wyobrazić sobie nieobecność baśniowych gadów w mitach i legendach. Są tak powszechne w fantastyce, jak ptaki śpiewające nam o poranku. Wielu badaczy kultury postanowiło się temu przyjrzeć. Zwrócili oni uwagę na hybrydową naturę smoków oraz powtarzające się cechy. Miałyby być one mieszanką tego, co wywoływało u ludzi pierwotny strach, ale również podziw wobec istot lepiej przystosowanych do środowiska naturalnego.

Tak najpewniej narodził się archetyp smoka oscylujący wokół łusek, gadzich oczu, ostrych zębów i ognia buchającego z paszczy potwora. Ludzie naturalnie bali się spotkania z większością drapieżników. Swoją niewiedzę, narosłą w wyniku plotek, woleli zapełnić legendami, aby ich niespokojne umysły otrzymały choćby trochę ulgi z powodu zaspokojonej ciekawości. Ale smok jest przede wszystkim esencją zwierzęcości; wyolbrzymionym przez nasze mózgi zagrożeniem. My, jako ludzie, mamy skłonności do hiperbolizacji. Ale to, co wywoływało przerażenie, jednocześnie ugięło nasze karki w podziw, co wywoływało dwuznaczne uczucia. I trwa to do dzisiaj.

Dzisiejsza, smocza kondycja

U mnie smoki nie budzą już takiego podziwu, jak u ludzi żyjących jeszcze kilkaset lat temu. Nie ma wątpliwości, że nie istnieją, ale nasi przod-

kowie mogli się nad tym jeszcze zastanawiać. To jednak nie jest wielki problem; nieistniejące rzeczy wciąż ciekawią ludzi, w tym mnie. Głównym mankamentem jest ciągły recykling tych samych obrazków. Powtarzalność jest potężnym sprzymierzeńcem nudy, a nuda zabija niesamowitość. Smoki w mojej opinii zdążyły już przebrzmieć.

Nie przeszkadza to jednak kolejnym pokoleniom cieszyć się z widoku ognistych gadów na kartach powieści czy ekranie telewizora. „Hobbit”, „Pieśń Lodu i Ognia”... okej, przyznajmy szczerze, że samo wymienienie wszystkich bardziej znaczących tytułów zajęłoby więcej czasu niż przygotowanie numeru „Equinox Times”. Jednak czy to źle, że są tak powszechnie używane? Absolutnie nie...

No, być może istnieje jedno, niewielkie zagrożenie. Gdyby publiczność była bardziej wymagająca, zmusiłaby autorów przeróżnych dzieł do większej kreatywności. A tak wystarczy wstawić smoka i nikomu nawet nie przyjdzie przez myśl, aby puścić wodze fantazji, tak jak robili to nasi przodkowie.

Pisząc o ich powtarzających się występach, myślałem o kultowej, znanej Polakom grze wideo. Jest nią „Gothic” wydany w 2001 roku przez studio Piranha Bytes. Z tego, co mi wiadomo, autorzy owej gry bronili się na wszelkie sposoby, byle tylko nie umieścić smoka w roli ostatniego przeciwnika (bossa). Pragnęli wymyślić kreaturę o wiele bardziej wykrzywioną, obskurną i niepokojącą niż typowy smok. Oraz tajemniczą. I... udało im się.

Cóż, w kolejnych częściach twórcy serii „Gothic” nie obronili się przed mitycznymi jaszczurami. Wielu innych twórców również po nie sięga. Ale co by nie mówić o smokach, wciąż mogą być źródłem inspiracji do nowych, przerażających kreatur. W końcu należy wspinać się na ramiona olbrzymów – a przynajmniej próbować.

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/>



POZNAJ REDAKCYJNE GUSTA CZYLI PREHISTORYCZNE GADY W NASZYCH SERCACH

CHOĆ nie ma ich już z nami od milionów lat, w naszych sercach zawsze będą żywe. Dinozaury, dinusie, gady prehistoryczne – jak ich tu nie kochać? Uwielbienie z czasów dzieciństwa przechodzi dalej, a dzięki bogactwu popkultury jest w czym przebierać. Tak więc przy okazji tematyki tego numeru przedstawiamy nasze ulubione dinozaury.

~Redakcja ET



Kto: Hefajstos

Dinuś: Stegozaur

Komentarz: Zwany również „zadaszonym jaszczurem” to dinozaur żyjący ok. 155-151 milionów lat temu głównie na terenie dzisiejszej Ameryki Północnej. Charakterystyczne dwa rzędy płyt kostnych na grzbiecie i kolczasty ogon sprawiają groźne wrażenie, choć sam gad żywił się roślinami. Stegozaur został wybrany dinozaurem stanu Kolorado w 1982 roku, zaś w Polsce występował na znaczkach pocztowych autorstwa Andrzeja Heidricha (w obiegu od 5 marca 1965 do 31 grudnia 1994).

Kto: Lailyren

Dinuś: Brachiozaur

Komentarz: Wybór był trudny, ale ponieważ sama jestem dosyć niska, wybrałam jednego z największych dinozaurów, jakie kojarzę. Jego wymiary były całkiem okazałe. Sama szyja sięgała długością nawet do 9 m, podczas gdy całkowita długość ciała brachiozaura wynosiła ok. 22-27 m. Dodatkowo przypomina taką gadzią żyrafę, co wydaje mi się urocze. Byłby z niego imponujący wierzchowiec do spacerów przy zachodzie słońca, to na pewno.





Kto: Scroll

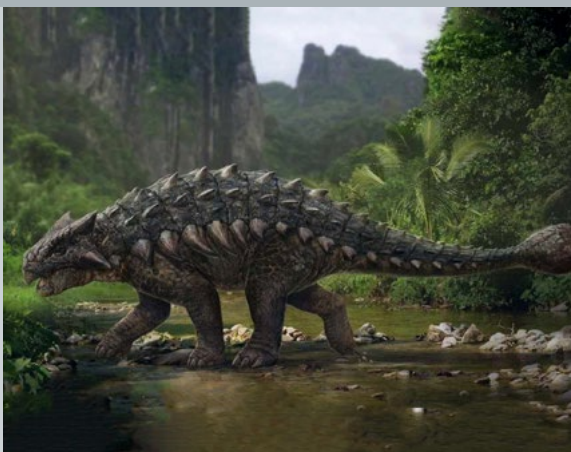
Dinuś: Allozaur

Komentarz: Od kiedy w wieku 6 lat dostałem ładną książkę w dużej oprawie o dinozaurach, pokochałem allozaura i tak mi zostało. W dużym skrócie, jest to taki T-rex, tylko bardziej cool i edgy. Ma rogi i nie jest taki mainstreamowy, więc wszystko, co chciałoby się od najlepszego dinozaura.

Kto: Ghatorr

Dinuś: Triceratops

Komentarz: No czego tu nie kochać? Przyjazny wyraz pyszczka, ostre rogi zdolne przerobić napastnika w szyszkę, cudny kołnierz, solidna budowa pokazująca, że okrągłe też jest piękne... Ogólnie wygląd, który sam się prosi o wykorzystanie w grach lub filmach. Bardzo miło wspominać szczególnie ich wystąpienie w „King of Dragon Pass”, gdzie mogły skończyć albo jako zwierzęta juczne albo dinozaurza kawaleria.



Kto: Gray Picture

Dinuś: Ankylozaur

Komentarz: Czy jest coś bardziej cool niż opancerzony dinozaur z kostną buławą na końcu ogona? Lubię też przy okazji odpowiadania na pytanie o ulubionego dinozaura przemyślać ciekawostkę, że wśród współczesnych zwierząt nie znajdziemy za dużo takich, co mają broń na końcu ogona, a to dlatego, że obecnie drapieżnicy raczej mają strategię polowania skupiającą się na atakach na okolicę szyi – a tę się lepiej obroni rogami. Jest to dobrym przykładem koewolucji drapieżników z ich ofiarami.

Kto: Magda B

Dinuś: Dinozaur Pimpus

Komentarz: Będę szczerą – za dzieciaka widziałam tyle odcinków „Dinopociągu” i tyle samo gatunków dinozaurów poznałam, że wybrać jakiegokolwiek ponad inne byłoby z mojej strony barbarzyńskie. A że gad wielki jak stado słoń, co kochał narcyzy, astry i sasanki jest z gatunku nieokreślonego, poza tym ma świetny i wpadający w ucho song, to oto mój faworyt. Polecam każdemu wersję remiksową, idealną na siłownię. DINOZAUER PIMPUŚ, lalalalala!

