

QUINOX TIMES X

KOSMICZNE WOJNY

**Militarystyka w fantastyce
naukowej**

WYWIAD ZE SŁAWOMIREM NIEŚCIUREM

Stalkowanie kosmitów

WYWIAD Z NATALIĄ BROŻEK

W pisarskim gronie

RÓD SMOKA

Ogień i Blond

STRAY

Będziesz miau fun



Spis treści

RECENZJE – FILMY I SERIALE

Gray Man.....	4
Prey.....	6
Ród smoka.....	8

RECENZJE – GRY

Unpacking.....	11
Gwint – Mag Renegat.....	12
Stray.....	16
Genshin Impact 3.0.....	18

TEMAT NUMERU

AI War 2.....	24
Kuźnia Retro – Earth 2140.....	28
Zagubieni książęta.....	29
Starfire.....	30
Żołnierze kosmosu.....	32
Wieczna wojna.....	34
Serialowa Szybka Piątka.....	36
Wywiad ze Sławomirem Nieściurem.....	38

FELIETONY

Battlemapy są lepsze.....	42
---------------------------	----

PUBLICYSTYKA

Relacja ze spotkań RPG w Gliwicach.....	43
Wywiad z Natalią Brożek.....	46

Naczelną czasopisma: Lailyren

Szef działu korekty: Solaris

Szef działu redakcyjnego: Ghatorr

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

Korekta: Magda B, Midday Shine

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

Archiwum: Catkitty

Gościnnie: Prehi, Falconek

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

Witajcie po przerwie, drodzy Czytelnicy!

Wakacyjne miesiące minęły błyskawicznie, ale na otarcie łez otrzymujecie nowy numer. Tym razem przenosi on nas w rejony odległe zarówno od plaż jak i gór – prosto w kosmos, gdzie wojna również nigdy się nie zmienia.

Przede wszystkim zachęcamy do zapoznania się z tekstami o klasykach wojennej literatury sci-fi – „Żołnierzach Kosmosu” i „Wiecznej Wojnie” – które nadały ton temu gatunkowi na długie lata. Z trochę nowszych dzieł na pewno warto poświęcić uwagę recenzji serii „Starfire” znanego pisarza, Davida Webera. Dla tych, co od czytania wolą pograć, mamy recenzję ciekawej strategii „AI War 2”, napisaną przez Falconka. Jeśli ktoś nie przepada za strzelaniem się w kosmosie, to może zerknąć na coś bardziej uroczego w recenzji „Stray”, o którym było ostatnio bardzo głośno, albo przyjrzeć się grze „Gwint: Mag Renegat”, której premiera przeszła bez echa.

Do tego mamy tym razem nie jeden, a aż dwa wywiady – pierwszy z Natalią Brożek, której debiutancka książka wyjdzie w tym miesiącu, a drugi z... Chwila, zawsze dbamy o czystość, co tu robi ściur? A, nie, przepraszam, to NieŚciur – uznany autor space operowej serii „Shadow Raptors” i książek w uniwersum Stalkera.

Zapraszamy do lektury!

~Ghatorr

Użyte grafiki:

str. 2/3 – kkssr/Shutterstock.com
str. 22/23 – Dark Geometry/Shutterstock.com
str. 24-40 (tło) – Pavel Chagochkin/Shutterstock.com
pozostałe grafiki – własne lub
według hiperłącza w grafice

Linktree –
linki do socjali



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



GRAY MAN

KTOŚ TU KOGOŚ

ZROBIŁ NA SZARO

W ostatnich kilku(nastu?) miesiącach drastycznie/znacznie zwiększyła się liczba platform streamingowych, coraz skuteczniej konkurujących z Netflixem. Nic więc dziwnego, że kalifornijski gigant sięga po kolejne literackie serie i wraz z topowymi nazwiskami tworzy własne superprodukcje.

~Hefajstos

Tak też wygląda sytuacja z ich najnowszym filmem akcji w reżyserii braci Russo (tak, dokładnie tych od Avengersów), na podstawie pierwszej książki z cyklu „Gray Man” autorstwa Marka Greaney’a. Efekt jest... czysto netfliksowy.

Agencyjna gra w kotka i myszkę

Tytułowy „Gray Man” to mężczyzna znany jako Sierra Sześć, jeden z pozoru nieistniejących speców od brudnej roboty w szeregach CIA. Wytrenowany i wyspecjalizowany człowiek bez przeszłości, dla którego wykonany rozkaz i posłuszeństwo to jedyna słuszną opcją. I jak to bywa z takimi ludźmi, wydarza się coś, co zapewnia mu wyrok śmierci. W ślad za Szóstką wyrusza więc niejaki Lloyd Hansen – niedoszły agent, kontraktor od brudnej roboty i socjopata z okropnym wąsem.

Prosta to fabuła, jak na gatunek okołopolitycznych thrillerów/akcyjniaków przystało. Samo w sobie nie jest to jakoś szczególnie złe, wszak nieraz trafiały się filmy potrafiące taki motyw wykorzystać. Niestety, dzieło Netflix’a przypomina bardziej „the best of” zgranych klisz i gatunkowych sztamp. Nie pomaga również fakt, że intryga jest tu tylko pretekstem, by pokazywać widzowi kolejne sceny akcji (w dodatku nużące, niestety).

Tajne akta fajnych ludzi?

Obsada to zdecydowanie największy plus filmu i jedyny powód, by poświęcić mu czas. Grający główną rolę Ryan Gosling umiejętnie łączy milczącą brutalność maszyny do zabijania z zawiadackimi one-linerami (coś między Kierowcą z „Drive” a Hollandem Marchem z „Nice Guys”). Będący jego głównym przeciwnikiem Chris Evans wypada dużo gorzej – granie uwielbiającego tortury szaleńca wychodzi mu zwyczajnie śmiesznie (z nutką żałowości). Być może to wina scenariusza lub braku reżyserkich wskazówek, bo u Riana Johnsona radził sobie zdecydowanie lepiej.

Dalszy plan również nie zawodzi – Billy Bob Thornton i Alfre Woodard jako stara gwardia CIA wypadają naturalnie. Ana de Armas świetnie dopełnia Goslinga w scenach akcji, grając zupełnie inną postać niż w ostatnim Bondzie, zaś będąca jej przeciwwagą Jessica Henwick rozumie swoją postać oraz jej motywacje. Rege-Jean Page jako nowy szef, niosący nowy porządek, ma dla siebie nieco zbyt mało czasu, ale wie, jak wzbudzić grozę swoją prezencją. Fanów kina bollywoodzkiego ucieszy obecność Dhanusha oraz jego świetna kreacja.

Złap mnie, jeśli potrafisz

Wizualnie obraz prezentuje się dość nierówno. Z jednej strony mamy nieco montażowego chaosu, nie zawsze dobre CGI oraz dziwną tandetność i pustkę miejsc. Z drugiej jednak dostajemy trochę ujęć z drona, które świetnie się wpasowują w tego typu produkcjach. Całość jednak wygląda jak techniczny krok w tył od czasu „Extraction”. Być może stylistyka wykorzystana przez Douga Limana w serii o Jasonie Bourne działałaby tu lepiej.

Muzycznie jest OK – dostajemy nieco klasycznych kawałków i trochę nowoczesnych. Nie potrafię jednak przypomnieć sobie żadnego utworu definiującego film czy też jego bohatera. Być może w nadchodzącym sequelu dostaniemy coś lepszego.

Ocena misji

Jeżeli nie macie lepszych planów filmowych na wieczór, przygotujcie przekąski i napoje – czas Wam jakoś zleci. Nie nastawiajcie się jednak na grę emocji, bo „Gray Man” to typowa zimna korporacyjna produkcja, wykalkulowana i odmierzona, a przy tym kosztująca absurdalne 200 milionów. Być może Netflix wyciągnie jakieś wnioski, być może nie – czas pokaże. **Ave!**





DREYFUSS

ZABAWA W YAUTJA I KOMANCZÓW

GDY w 1987 roku na ekranach kin „Predator” polował na zaprawionych w boju komandosów, z miejsca wiadomo było, że miejsce w popkulturze ma zapewnione. Filmowa sztuka to jednak kapryśna matka i kilka kolejnych filmów z serii okazało się większą bądź mniejszą klapą. Aż do roku 2022.

~Hefajstos

W tymże czasie miała premierę piąta odsłona serii (nie licząc spin-offów pokroju AvP) o kosmicznych łowcach rasy Yautja i ich krwawym safari na ziemskich wojownikach. W miejsce amerykańskich twardzieli uzbrojonych w karabiny mamy młodą rdzenną Amerykankę uzbrojoną w łuk i tomahawk. Efekt? Krwawy i satysfakcjonujący!

Dawno temu, w odległej Ameryce

Akcja filmu Dana Trachtenberga („Cloverfield Lane 10”) ma miejsce na początku XVIII wieku na terenie dzisiejszych Stanów Zjednoczonych. Naru (znana m.in. z serialu „Legion” Amber Midthunder), członkini plemienia Komanczów jest młodą wojowniczką chcącą się wykazać. Okazja nadarza się, gdy trafia na trop nietypowej istoty. Jak się okazuje, nie jest to żadne znane jej zwierze czy też mityczna istota, lecz obcy wyspecjalizowany w polowaniach z nowoczesnym arsenałem do dyspozycji. O tym, kto wygra ten z pozoru nierówny pojedynek musicie przekonać się sami.

Tym, co robi największe wrażenie, jest powrót do formuły z pierwszej części, gdzie mamy mniejsze starcia z groźnym przeciwnikiem w pięknych okolicznościach przyrody. Bez nadmiaru bohaterów (jak to miało miejsce w „Predators”) czy wielkomięskiej przesady („Predator 2”) czujemy, jak całość obrazu oddycha, jednocześnie nie odciągając nas od samej historii.

Wspólny język z kosmitą

Film dostępny jest w języku angielskim, ale na platformie Disney+ znajdziecie również wersję w języku Komanczów. Aktorów zaproszono ponownie do studia, by mogli dograć kwestie, efektem czego jest typowy dla dubbingu brak synchronizacji dźwięku z ruchem ust. Warto jednak to przeboleć! Być może w przyszłości dostaniemy więcej filmów nagrywanych w lokalnych dialektach (jaki tworzył Mel Gibson).

Jeżeli miło wspominać pojedynki Schwarzeneggera z tym „brzydkim skurczysynem” nie będziecie zawiedzeni. „Prey” to solidne kino zapewniające rozrywkę na wieczór, bez uciekania się do klisz i idiotyzmów sequeli. **Ave!**





EQUESTRIA Puść Wodze Fantazji

WYRUSZ NA PRZYGODĘ W ŚWIECIE KUCYKÓW!





GRA O TRON

RÓD SMOKA

PIERWSZE WRAŻENIA
I OCZEKIWANIA

SWOJĄ premierę miał niedawno prequel do „Gry o tron”, czyli „Ród smoka”, którego akcja dzieje się prawie 200 lat przed wydarzeniami z pierwszego serialu, w czasach, gdy Westeros było we władaniu rodu Targaryenów. Czy po bardzo (bardzo, bardzo) kiepskim finale GoT „Ród smoka” ma szansę odnieść sukces?

~Gray Picture

Kiedyś to były czasy...

„Gra o tron” bez wątpienia była światowym fenomenem. Oglądali ją prawie wszyscy, może z wyjątkiem tych paru osób, które tego nie robiły, żeby móc się chwalić, że są jedynymi, którzy nie widzieli GoTu. Nawet moja babcia się wciągnęła. Co prawda nie pamiętała żadnego z imion postaci, ale wystarczyło jej, że ta to od smoków, a ta to z bratem sypia. Muszę się przyznać, że byłam aż za bardzo zaangażowana w ten serial. Przed każdym nowym sezonem robiłam maraton poprzednich. Wstawałam o trzeciej w nocy, żeby zobaczyć nowy odcinek, gdy tylko wychodził, po południu siedziałam w salonie z moją babcią, żeby obejrzeć go raz jeszcze. Dodatkowo, oglądałam te wszystkie filmy na YouTube z reakcjami na dane sceny i analizami odcinków. W oczekiwaniu na siódmy sezon przeczytałam wszystkie książki z „Pieśni lodu i ognia” (Martin, gdzie moje „Wichry zimy”?).

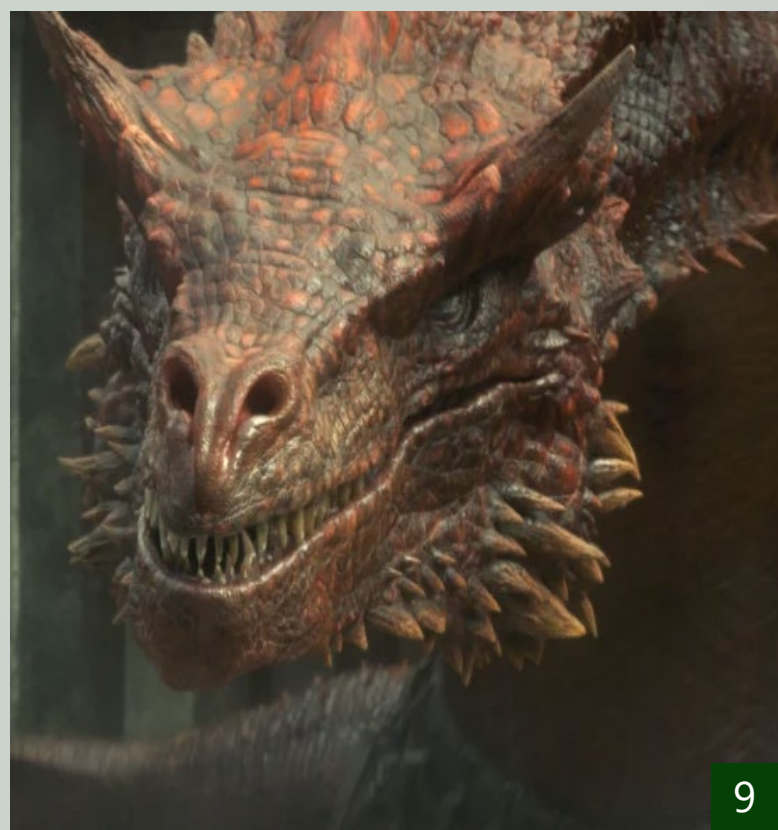
Częścią magii „Gry o tron” była właśnie jej popularność. Był to w końcu jeden z najpopularniejszych seriali, jakie kiedykolwiek powstały, więc zawsze znalazł się ktoś, z kim można było pogadać o ostatnim odcinku, powymieniać się świeżutkimi memami czy poprzyżywać, że zabili ulubioną postać (wciąż jestem zła za Ygritte).

...teraz nie ma czasów

I to wszystko przysło niczym bańka mydlana lub moje dziecięce marzenia wraz z emisją ósmego sezonu. No, może niezupełnie wraz z ostatnim sezonem, ponieważ objawy psucia się były już widoczne wcześniej, ale mam wrażenie, że do premiery ósmego sezonu wciąż pozostawała nadzieja, że finałowy sezon będzie dobry, a przynajmniej nie będzie tak zły, jak się okazał. Albo tylko ja tak myślałam, bo istnieje szansa, że Gray z przeszłości była po prostu naiwna.

Nie da się ukryć, że ostatni sezon zawiódł fanów serialu. Akcja w finałowych odcinkach była zbyt pospieszna, przez co nie tylko nie czuło się tego charakterystycznego dla „Gry o tron” klimatu ale też zabrakło miejsca dla rozwoju postaci, odpowiedniego wyjaśnienia tego, dlaczego podejmują takie, a nie inne decyzje. Inną dużą wadą było to, że spora część fabuły ósmego sezonu opierała się na relacji między Jonem Snowem a Daenerys w czasie, gdy na ekranie nie było widać uczuć między tymi postaciami, więc wszystko wokół tego wątku wydawało się takie jakoś... płaskie. Mam jeszcze jeden zarzut wobec ostatniego sezonu, ale tu rozumiem, że nie jest to najpopularniejsza decyzja – bardzo lubiłam postać Cersei, więc było mi bardzo przykro, że pod koniec jedynym, co robiła, było gapienie się przez okno i picie wina.

Mimo tego, że byłam tak mocno zaangażowana w „Grę o tron” (a może właśnie dlatego, że byłam tak mocno zaangażowana), to od premiery ostatniego odcinka mam ogromną niechęć do tego serialu. Nie obejrzałam ponownie ani jednego odcinka, nie ubrałam nawet raz tej koszulki z najbardziej basic napisem, jaki mógłby być, czyli „You know nothing, Jon Snow”. I nie są to tylko moje odczucia. „Gra o tron” tak skutecznie zraziła do siebie swoich własnych fanów, że pomimo tego, że była chyba najpopularniejszym serialem, jaki kiedykolwiek powstał, to po tych trzech latach od zakończenia praktycznie nikt o niej nie mówił. Do czasu premiery „Rodu smoka”.



W końcu przechodzę do sedna

I w tym momencie na scenę wchodzi „Ród smoka”. Czy ten prequel może zmyć niesmak do świata Westeros, jaki pozostawiło zakończenie „Gry o tron”? Tutaj muszę zaznaczyć dwie rzeczy. Pierwszą jest to, że nie czytałam „Ognia i krwi”, czyli ksiązek będących kronikami rodu Targaryenów, częściowo z powodu niesmaku po GoT, a częściowo dlatego, że słyszałam, iż czyta się je bardziej jak podręcznik. Druga sprawa – po tym, jak naskrobię ten tekst, to nasza cudowna korekta musi to potem sprawdzić, a niezawodne DTP złożyć w ładnie wyglądający artykuł. Tak więc do czasu, gdy nowy numer „Equinox Times” będzie już dopieszczony i gotowy do wydania, zdążą wyjść ze dwa nowe odcinki „Rodu smoka”, jednak ja w momencie, gdy piszę te słowa, to widziałam tylko pierwszy odcinek.

Pierwszy odcinek narzucił dość wysokie tempo, mam jednak nadzieję, że to raczej z powodu tego, iż chcieli w krótkim czasie pokazać zarys fabuły tego sezonu i zainteresować potencjalnych oglądających, a kolejne już lekko zwolnią. Pokrótkce zostały przedstawione postaci, wokół których rozgrywać będzie się akcja, takie jak młoda księżniczka Rhaenyra, uważany za nieudolnego król Viserys czy zły brat bliźniak Legolasa, czyli ksiąkę Daemon. Został zarysowany główny konflikt. Wszystko to na razie wydaje się ciekawe i przyznam się, że będę czekać, aby zobaczyć, jak to wszystko się rozwinie. No, może nie wszystko, bo już widzę, że nie spodoba mi się kierunek, w jakim będzie się rozwijać reakcja między Alicent Hightower a królem Viserysem. Stary facet z młodą dziewczyną – nie lubię nawet, jeżeli oboje są wymyśleni. I choć szybkie googlowanie podpowiada,

że postać Alicent nie jest aż taka młoda, jak mi się wydawało w czasie oglądania, to nadal – nie podoba mi się.

Będę za to czekać na więcej smoków. Ten serial w końcu nazywa się „Ród smoka”, oczekuję więcej niż tylko dwóch. Zwłaszcza, jeżeli wziąć pod uwagę budżet, który – co trzeba zaznaczyć – był nawet większy niż ten, jaki miała „Gra o tron”. Choć przyznam się, wizualnie bardziej podobały mi się smoki Daenerys, te z „Rodu smoka” mają dziwnie przydługie pyski. Ale smoki to wciąż smoki, a ja jestem prostym człowiekiem, jak będą smoki w dużej dawce, to będę się cieszyć.

Po pierwszym odcinku dochodzę do wniosku, że „Ród smoka” zdecydowanie chce dorównać „Grze o tron”, jeżeli chodzi o ilość przemocy i niezbyt potrzebnych scen nagości, ale jest to coś, czego się raczej spodziewałam. Tak więc w premierowym odcinku widz zostanie uraczony obowiązkowymi scenami odcinania kończyn i innych członków, rozwalania twarzy i krwawą galaretką. Jak mówiłam, nie jest to coś, co dziwi. Jestem jednak trochę zmęczona tym, jak seriale i książki fantasy używają dużych ilości brutalności, żeby na każdym kroku podkreślać, jaki to ich świat przedstawiony nie jest zły i okropny, bo jest to, przynajmniej w moim odczuciu, dość leniwa metoda. Scena porodu zdecydowanie mogła być ucięta wcześniej.

Myślę, że po obejrzeniu premierowego odcinka jestem nastawiona umiarkowanie pozytywnie i dużo zależy od tego, jak dalej rozwinie się akcja. Nie sądzę, żeby „Ród smoka” zdołał powtórzyć sukces, jaki „Gra o tron” miała u szczytu, ale wydaje mi się, że ma w sobie całkiem spore pokłady potencjału. Pozostaje jedynie czekać na kolejne odcinki, żeby móc się przekonać, jak to będzie dalej.





POTRZEBUJESZ prostej, relaksującej gierki na letni wieczór, gdy jest za gorąco na wszystko inne? No to nie szukaj już więcej, bo oto jest „Unpacking”!

~Gray Picture

„Unpacking” to urocza gra, w której zadaniem gracza jest rozpakowywanie pudeł. Obiecuję, to ciekawsze niż pozornie brzmi. W czasie gry śledzi się kolejne etapy życia protagonistki, od momentu, gdy dostaje swój pierwszy własny pokój, przez studia i mieszkanie współdzielone z innymi studentami (którzy nie umieją po sobie pozmywać naczyń), aż po... nie będę spoilerować, dowiedzcie się sami, grając w tę grę.

W „Unpacking” nie ma żadnych dialogów, a jedyny tekst, jaki się pojawia, to krótkie podpisy pod zdjęciami po zakończeniu rozpakowywania rzeczy. Zamiast tego historia przekazywana jest w bardziej wizualny sposób, co obrazowane jest tym, jakie rzeczy zmieniają się w pudełkach. Tak więc, na przykład, z czasem w przeprowadzkowych kartonach znajdzie się więcej przyborów plastycznych, gdy główna bohaterka będzie rozwijać swoje artystyczne zainteresowania. Warto też zwrócić uwagę na szczegóły, jak to, że kubek, który był częścią kompletu w poprzednim mieszkaniu, w nowym domu jest wyszczerbiony i służy do trzymania szczoteczki do zębów, albo na to, że pluszak, który wcześniej wyglądał jak nowy, teraz ma na sobie ślady zużycia.

Jednak warto zwrócić uwagę na jeden duży minus tej gry. „Unpacking” nie pozwoliło mi ułożyć skarpetek w stronę, w którą uważam, że skarpetki powinny leżeć w szufladzie (można było wybrać tylko z dwóch możliwych ustawień), a ja mam dość silne opinie na temat tego, jak się ustawia rzeczy.

„Unpacking” mogę polecić każdemu, kto lubi tego typu relaksujące gry. Nie jest to długa gra, przejście jej powinno zająć około 4 godzin, czyli około jeden-dwa wieczory. Do tego jest teraz w Xbox Game Pass, więc można pograć za niewielkie pieniądze (nie jest to oczywiście sponsorowana informacja, piszemy w ET tylko z miłości do popkultury i nienawiści do samego siebie).





GWINT

MAG RENEGAT

ROGALIKI ALZURA

CIAO tutti! Pamiętacie jeszcze „Gwinta: Wiedźmińską Grę Karcianą”? A jeśli tak, czy patrzycie krzywo na aspekt multiplayerowy i wolelibyście grać przeciwko SI, jak w „Wiedźminie 3”? W takim razie... co byście powiedzieli na partyjkę gwinta, ale w roguelike’owym/roguelite’owym stylu? Że co?! Właśnie tak, właśnie to, wiedźmini i wiedźminki – przedstawiam najnowsze dzieło CD Projekt Red, świeżynkę sprzed paru tygodni, „Maga Renegata”!

~Malvagio

Zagrajmy w Gwinta, ale po cichu

Na wstępie chciałbym zaznaczyć, iż Redzi ostatecznie ujawnili się jako Wielcy Przedwieczni z lovecraftowskich mitów. Tacy, których działań nie da się objąć rozumem, a wszelkie próby prowadzą jedynie do szaleństwa. Nie znajduję innego wytłumaczenia na ich... zastanawiający sposób marketingu gry. Co prawda zapowiadali nowy gwintowy tytuł już od jakiegoś czasu – posługując się kryptonimem „Złoty Nekker” – ale to i tak nijak nie tłumaczy niespodziewanej i bardzo przy tym cichej zapowiedzi, że „premiera będzie miała miejsce następnego dnia”. Niby coś podobnego zrobił kiedyś Todd Howard, no ale właśnie, on uczynił to na targach, gdy oczy całego growego świata były nań zwrócone – Redzi natomiast, jakby przytłoczeni swoją cyberpunkową wpadką, postanowili popaść ze skrajności w skrajność i zrezygnować z jakiegokolwiek marketingu. Jest

to decyzja naprawdę dla mnie niezrozumiała, zwłaszcza że w gruncie rzeczy nie mają się czego wstydzić – ale nie uprzedzamy faktów.

Mieszanie w fiolkach

W „Magu Renegacie” graczom przyjdzie wcielić się w jednego z największych magów wiedźmińskiego uniwersum, Alzura, twórcę pierwszych zmutowanych pogromców potworów. Kontrolę nad jego poczynaniami przejmujemy jednak na samym początku jego drogi; naszym celem będzie zdobywanie mutagenów poprzez wrywanie ich z trucheł potężnych potworów, czekających na nas na końcu każdej eskapady. Po zdobyciu wszystkich trzech, mag rozpoczyna swoje eksperymenty, przedstawione przez rozbudowane narracyjne przerywniki – jak łatwo się domyślić po gatunku gry, pierwsze z nich będą kończyły się niepowodzeniami, co będzie nas skłaniało do wyruszania na kolejne wyprawy. Warto przy tym jednak zwrócić uwagę, iż „Mag Renegat” kładzie większy nacisk na warstwę fabularno-narracyjną od większości konkurencji; wciąż dostarcza pretekstu do dalszej gry, ale czyni to w sposób bardziej rozbudowany i spójny niż „odniosłeś sukces, teraz musisz go jednak powtórzyć”.

Choć jedyną dostępną postacią jest Alzur, nie oznacza to bynajmniej, iż za każdym razem rozgrywka przebiegać będzie dokładnie tak samo. Różnorodność wprowadzana jest poprzez wy-

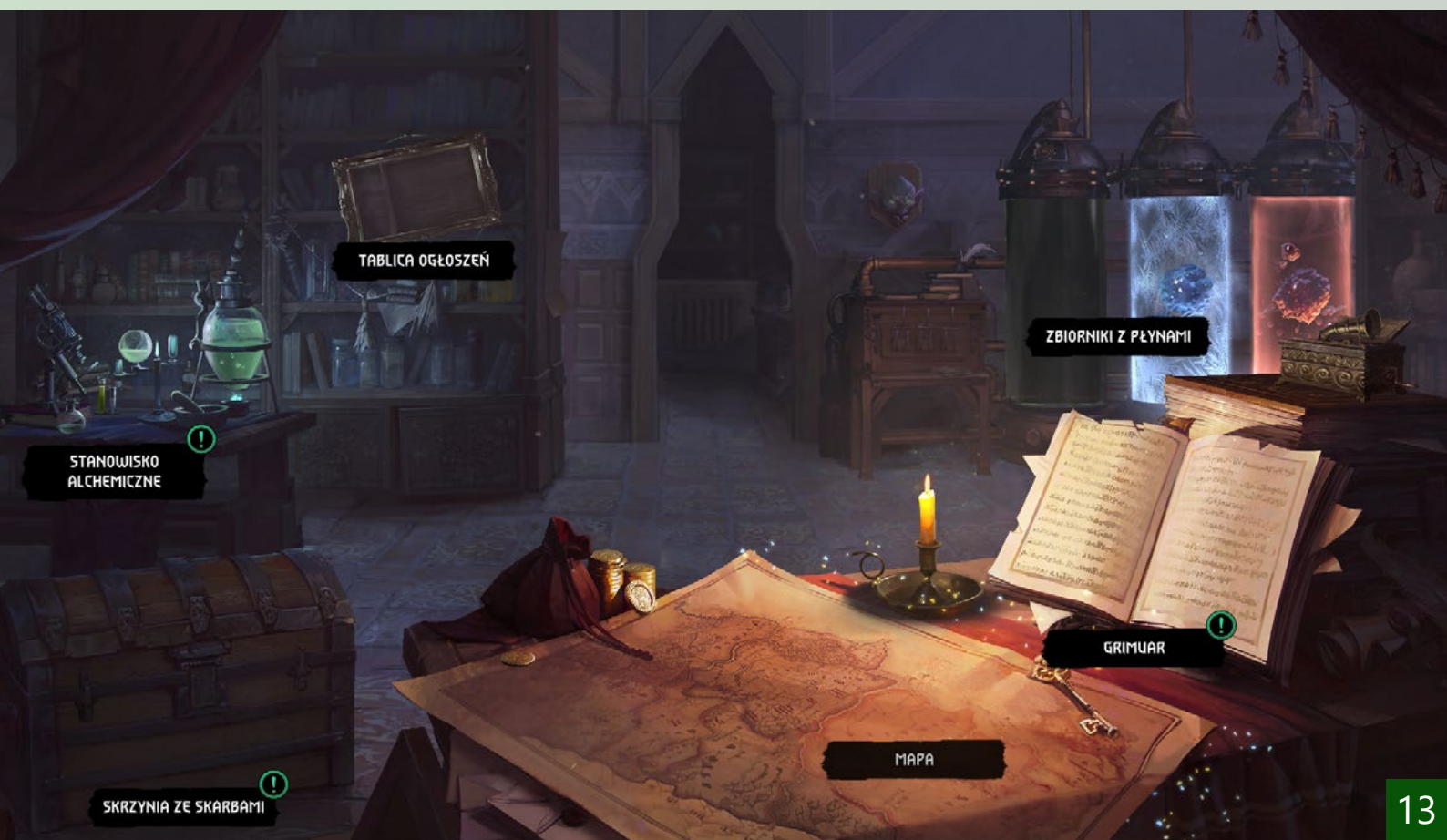
bieraną na początku gry talię (Bastion bazujący na wzmacnianiu własnych jednostek, Dzika Furia prezentująca bardziej ofensywne podejście, Świadomość Roju szybko wypełniająca planszę jednostkami i Chaos, czyli hulaj dusza, piekła nie ma, pełna losowość), eliksir zapewniający pasywną premię, zaklęcia, które Alzur będzie mógł rzucać ze swojego grymuaru w trakcie potyczek, a później także i klątwy, które utrudniają nam rozgrywkę, pozwalając jednak poznawać kolejne etapy fabuły. Większość elementów (w tym karty), jak to w rogalikach bywa, trzeba będzie oczywiście najpierw odblokować, więc choć początkowo możliwości gracza będą ograniczone, tak w miarę kolejnych eskapad będą się one coraz bardziej poszerzać. Różnorodność jest spora, choć nie ukrywam, że mimo wszystko mogłaby być większa – także pod kątem przeciwników, zwłaszcza bossów, których spotkamy jedynie trzech.

Zmutowana karcianka

Zaskakującą cechą gwintowego rogaliaka jest fakt, iż w ogóle udało się połączyć te dwie rzeczy ze sobą – mechanika wieźmińskiej karcianki zdaje się bowiem nie przystawać do gatunku. W odróżnieniu od większości konkurencyjnych tytułów, w Gwincie nie ma na przykład punktów życia, których trzeba bronić przed przeciwnikiem i których trzeba go pozbawić, by odnieść zwycięstwo; do triumfu trzeba mieć po prostu na koniec gry

więcej zapewnianych przez jednostki punktów. Ta cecha została w „Magu Renegacie” zachowana, dlatego jedynym zasobem, o który gracze muszą się martwić jest energia magiczna, pozwalająca Alzurowi rzucać w trakcie bitew zaklęcia (przed wyprawą wybiera się trzy, które zostaną na czas jej trwania wpisane do grymuaru czarodzieja), wydatnie zwiększające jego szanse na zwycięstwo.

Nie oznacza to jednak, że wszystkie mechaniki zostały przeniesione jeden do jednego; inną wyróżniającą gwinta cechą jest podział partii na rundy – aby pokonać przeciwnika, trzeba wygrać dwie – i sposób dobierania kart; nie czyni się tego co turę, lecz na początku każdej rundy dociąga się trzy nowe (z możliwością wymiany dwóch). Pod tym kątem twórcom widać nie udało się znaleźć odpowiedniego kompromisu, w „Magu Renegacie” bowiem mechanika ta została całkowicie zarzucona: runda jest tylko jedna, a karty są dwie... to znaczy dobiera się je tak, jak w tradycyjnych karciankach. Puryści gwintowej formy mogą się więc poczuć rozczarowani – tym bardziej, iż poprzednia singlowa inkarnacja, „Wojna Krwi”, była na tej płaszczyźnie wierniejsza – ale myślę, że była to jednak zmiana konieczna, by dało się ją pogodzić z rogaliakowym gatunkiem. Głównie z powodu tempa rozgrywki, które w grze tego typu powinno być szybkie – partiom tradycyjnego „Gwinta” zdarza się bowiem popadać w ślamazarność.



Wzorując się na najlepszych

Twórcy podczas tworzenia swojej gry ewidentnie wzorowali się na „Slay the Spire” – innej rogali-kowej karciance, która zresztą była swego czasu recenzowana na naszych łamach. Podstawowa struktura wypraw Alzura stanowi wręcz jej niemal lustrzane odbicie, pociągnięte wiedźmińską farbą (mutageny, które musimy zdobyć, mają nawet identyczne kolory, co fragmenty klucza zdobywane podczas wspinaczki po Iglicy!) – na swojej drodze do bossa mamy więc rozgałęziające się ścieżki, przeciwników zwykłych i elitarnych, tajemnicze znaki zapytania, przy których czekają nas losowe wydarzenia (niektóre wydają się BARDZO przypominać te z „pierwowzoru”), skrzynie ze skarbami... niemal pełen zestaw. W związku z ograniczeniem zasobów czarodzieja do jego energii magicznej, próżno szukać tu sklepikarza, rolę obozowisk przejmują natomiast miejsca mocy, przy których możemy odnowić część many albo zmodyfikować naszą talię – dostępny sposób zależny będzie od przypisanego do danego miejsca Znak.

Porównując „Maga Renegata” do „Slay the Spire” nie mogę niestety nie wskazać, iż pod pewnymi względami król jest nagi. Wspinaczka po Iglicy jest po prostu bardziej dynamiczna – choć twórcy starali się przyspieszyć tempo rozgrywki względem tradycyjnego Gwinta, udało im się to jedynie połowicznie. Gra jest szybsza, ale obawiam się, że wciąż niewystarczająco szybka. Co

gorsza, obciążają ją pod tym względem właśnie te mechaniki, które pozostawiono, z naciskiem na brak punktów życia. Wymusza on konieczność toczenia za każdym razem pełnej partii; zarówno my, jak i nasi oponenti muszą zagrać wszystkie karty, nie da się swojego zwycięstwa przyspieszyć. W opcjach dostępna jest co prawda możliwość odblokowania pasowania, gdy jeszcze mamy karty na ręce, ale jeśli nasza przewaga nad wrogiem nie osiągnęła ogromnych rozmiarów, równa się to samobójstwu.

Niezbadane są wyroki AI

Co gorsza, to życzenie śmierci potęgowane jest dodatkowo przez fakt, iż nie mamy najmniejszej wskazówki co do tego, co przeciwnik planuje właśnie zrobić – jego działania, tak samo, jak nasze, opierają się na kartach, których siłą rzeczy znać nie możemy. W „Slay the Spire” znamy zamiary wrogów, możemy więc przygotować się na ich działania; w „Magu Renegacie” bez wypracowania odpowiednio dużej przewagi cały czas de facto ryzykujemy, że wróg swoją ostatnią kartą wyprzedzi nas jednak w punktacji. Nawet gdy poznamy już nieco konkretnych przeciwników, wciąż nie możemy być absolutnie pewni tego, co dla nas szykują, ponieważ w każdej partii dla obu stron obowiązuje limit dobieranych kart – a talie wrogów zazwyczaj są od niego większe. Taka brutalna losowość przechyla grę nieco bardziej w kierunku roguelike’ów niż roguelite’ów, ale

45/100 17 min 9 s

KARTOGRAF

Spotykasz wędrownego kartografa, który obecnie zbiera dane geograficzne do mapy regionu.

Jest dumny ze swej pracy i chętnie pokaże ci postępy w pracach nad mapą.

[Sprawdź]

[Odejdź]

potrafi działać naprawdę zniechęcająco. A przy zachowaniu obecnych mechanik (a co za tym idzie – gwintowej tożsamości gry) nie widzę możliwości rozwiązania tego problemu.

W tym miejscu chciałbym mimo wszystko pochwalić sztuczną inteligencję, która została zaprogramowana całkiem sprawnie – choć zdarza się jej podejmować kiepskie decyzje, w większości przypadków gra naprawdę dobrze. Jeśli tylko popełnimy jakiś błąd, niemal na pewno zostanie on przez nią natychmiast wykorzystany. Wydaje się to oczywiste, biorąc pod uwagę, że gra posiada wyłącznie tryb dla jednego gracza, więc ten aspekt po prostu musiał być zrealizowany przynajmniej poprawnie, ale twórcy poszli na szczęście o krok dalej. Co jest o tyle istotne, że bot treningowy w tradycyjnym Gwincie jest głupi jak stołowa noga – naprawdę doceniam to, iż tym razem Redzi się postarali.

Polska język trudna język

Niestety, choć gra dostępna jest w polskiej wersji językowej, jest ona dziwna mniej więcej w takim samym stopniu, jak kampania marketingowa Redów. Zarówno napisy, jak i kwestie towarzyszące zagrywaniu kart zostały przygotowane w naszym języku, ale już wypowiedzi Alzura czy narratora w przerywnikach pomiędzy eskapadami rozbrzmiewają wyłącznie w języku angielskim. Technicznie rzecz biorąc nie przeszkadza to nijak w rozgrywce, a głos samego czarodzieja pasuje do niego całkiem nieźle, ale wciąż zasługuje to jednak na poważny minus. Decyzja o zatrzymaniu się w połowie drogi, zwłaszcza mając na uwadze, że tradycyjny „Gwint” oraz wspomniana już wcześniej „Wojna Krwi” otrzymały pełne i wysokiej jakości polskie wersje, wydaje mi się kompletnie niezrozumiała.



Żadnych zastrzeżeń nie mogę mieć za to do warstwy audiowizualnej jako takiej – podobnie jak ma to miejsce w przypadku „Gwinta”, styl artystyczny stoi na najwyższym poziomie. Nowe karty prezentują się tak okazale, że naprawdę żałuję, iż na tę chwilę nie są dostępne w wersji multiplayer – mam jednak nadzieję, że z czasem sytuacja ta ulegnie zmianie i w tej czy innej postaci zostaną dodane do gry. Abstrahując natomiast od malunków na

kartach, pozostałe elementy wizualne również prezentują się świetnie – zarówno „Slay the Spire”, jak i inny popularny karciany rogalik, „Monster Train”, nie są w tej materii równorzędnymi rywalami (niczego im, oczywiście, nie ujmując, mają w końcu wypracowany własny, unikatowy styl).

Oooo, gruszkę rzuć wiedźminowi

Co się tyczy kwestii samej muzyki – chyba wszystkie gry spod wieśkowego znaku zdążyły przyzwyczaić graczy do naprawdę przyjemnych dla ucha melodii i nie inaczej jest tym razem. Utworów nie ma może zbyt wiele, ale każdy prezentuje się co najmniej dobrze; odrobinę zabrakło do utrzymania w pełni poziomu „znakomitego”. Motyw przygrywający podczas starcia z lodową smoczą („Tempered by Ice”) zalicza się jednak w mojej opinii absolutnie do pierwszej ligi wiedźmińskiej muzyki... ba, może nawet muzyki z gier ogólnie. Polecam go odsłuchać nawet tym, którzy nie są zainteresowani graniem w „Maga Renegata”.

Podsumowując... szczerze mówiąc, ciężko ocenić mi rogalikowe przygody Alzura. Gra błyszczy w miejscach, które zazwyczaj w gatunku traktowane są mniej lub bardziej po macoszemu, a jednocześnie zмага się z mankamentami uderzającymi w dosyć podstawowe aspekty rozgrywki. Przyjemnie spędzałem (i zamierzam jeszcze spędzać!) z nią czas, ale do szybkich posiedzeń wciąż w pierwszej kolejności wybierałbym raczej wspomniane parokrotnie „Slay the Spire” czy „Monster Train”. Bo... no, ten, są szybsze. A czy w rogulike’i i roguelite’y nie gra się głównie właśnie w takim trybie? Kusi mnie wystawienie oceny 6,5/10... ale mając na uwadze naprawdę śmiesznie niską cenę (niecałe 36 złotych!) i wysoką jakość wykonania, mogę przymknąć oko na pewne niedostatki i podbić ją do 7. Mam nadzieję, że Redzi będą jeszcze rozwijać ten projekt – naprawdę przydałby się chociaż poszerzony zestaw bossów.

Na dziś to wszystko – a teraz wybaczcie, muszę zająć się ponownie zbieraniem trzech McGuffinów w kolorach czerwonym, zielonym i niebieskim...

Aardios!



O KOCIE i ROBOTACH

W końcu swoją premierę miało „Stray”, czyli gra, która była długo wyczekiwana przez graczy, kociarzy i graczy-kociarzy. Internet szybko zalała fala klipów pokazujących, jakie urocze rzeczy może robić koci protagonista oraz memów obwieszczających, że to gra roku. Można się jednak zastanowić, czy związany z tą grą hype jest uzasadniony? Odpowiedź na to pytanie znajduje się w niniejszej recenzji.

~Gray Picture

Ale o co chodzi?

Jednak zaczynając od samego początku. Na czym w ogóle polega „Stray”? W tej grze gracz ma okazję wcielić się w uroczone rudego kiciurka. Kociur jest w zasadzie bezpieczny, ponieważ gra jest osadzona w postapokaliptycznej przyszłości, w czasach, w których nie ma już ludzi. Główny bohater wiódł spokojny koci żywot ze swoją rodziną, aż do momentu, gdy w wyniku

nieudanego skoku rozdzielił się z nimi i teraz musi zrobić wszystko co w jego mocy, aby do nich wrócić. Lecz nie jest to takie proste zdanie, ponieważ żeby tego dokonać, kotek musi wydostać się z podziemnego miasta, które pełne jest niebezpieczeństw. Można pomyśleć, że to za duże zadanie na jeden mały koci łeppek, ale na szczęście rudzielec nie będzie osamotniony w tej misji, ponieważ pomagać mu będzie w tym B-12, czyli robot-dron. Przez kolejne etapy gry ten nietypowy duet będzie razem przemierzać podziemne miasto, poznając jego robotycznych mieszkańców oraz dzielnie stawiając czoła licznym zagrożeniom.

Gameplay

„Stray” nie jest długą grą, mi przejście całości zajęło trochę ponad niecałe dziewięć godzin. Jest to też dość liniowa gra, w czasie rozgrywki nie podejmuje się decyzji, które miałyby wpływ na rozwój akcji. Jednak nie uważam tego za wadę, nie każda gra musi być kolosem na minimum 100 h rozgrywki z pięcioma różnymi zakończeniami. Nie, czasem fajnie dla odmiany być kotem przez parę godzin.

Ale za to jest parę pobocznych czynności, jak poszukiwanie rzeczy na handel zamienny z robotem-sprzedawcą czy odnajdywanie zaginionych wspomnień B-12. To ostatnie bardzo polecam robić, ponieważ każde znalezione wspomnienie



to kolejny kawałek opowieści o świecie „Stray”, które pozwalają dowiedzieć się, co doprowadziło miasto do stanu, w jakim jest.

Rozgrywka nie jest nudna, ponieważ w ciągu tych paru godzin gry robi się wiele różnych rzeczy – raz kotek szuka drogi i wspina się, innym razem ucieka, a jeszcze kiedy indziej musi się skradać.

Duża dawka kota

Na pewno dużą zaletą „Stray” jest jej koci protagonista. Po pierwsze jest uroczy. To już samo z siebie jest znacząca zaleta (oprócz tych momentów, jak mi coś nie wyszło, a w efekcie kicurkowi się zmarło – bo przez to, jaki jest miłusi, jego śmierć rozrywała mi serce, nawet jak zaraz można było spróbować od ostatniego checkpointa).

Kolejnym plusem jest cały wachlarz typowo kocich zachowań i złośliwości, które można wykonać. Można zrzucić rzeczy z półek, wchodzić robotom pod nogi (przez co się potykają i przewracają), drapać meble czy ściany, miauczeć bez celu (jest osobny przycisk do miauczenia!), ocierać się o nogi i wiele innych. Twórcy gry zrobili kawał

dobrej roboty, dzięki której główny bohater „Stray” jest jak prawdziwy kot. Widać to chociażby w jego sposobie poruszania się i zachowaniu.

Bądź kotem

Z przyjemnością mogę powiedzieć (albo napisać), że „Stray” zdecydowanie jest grą wartą polecenia. Jeżeli chcesz gry o dzielnym kotku, to nie trzeba szukać dalej. Za to moja kotka raczej nie poleca, przynajmniej tak wnioskuję z tego, ile razy przebiegła mi przez klawiaturę w czasie gry. Ona raczej uważa, że powinnam się zająć prawdziwym kotem, a nie wirtualnym.

Ocena: koteczek/10

Plusy:

- + Kot
- + Kot jest uroczy
- + Ciekawa rozgrywka
- + Interesujący świat

Minusy:

- Nie umieraj, kitku ;-;

for glorious EQUESTRIA

Największy w Polsce blog
o tematyce My Little Pony

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



GENSHIN

IMPACT 3.0

Pierwsze wrażenia

GRY typu gacha nigdy nie były popularne na zachodnim rynku. Zbieranie płaskich obrazków bohaterów, którymi możemy walczyć między krótkimi przerwami w mało interesującej fabule (i to na telefonie) raczej nie są popularne u nas czy w innych krajach z naszego kręgu cywilizacyjnego. Zupełnie inaczej ma się na dalekim wschodzie – w Chinach, Japonii czy Korei Południowej, gdzie takich gier wychodzi na pęczki i stanowią dla siebie wielką konkurencję. To zmieniło się pod koniec września 2020 roku, kiedy szturmem telefony oraz komputery stacjonarne najechał Genshin Impact – chińska gacha stawiająca jak żadna inna na eksplorację wielkiego otwartego świata oraz głębią i wciągającą fabułą.

~Scroll

Owoc miłości Zelda, kapitalizmu i Chin

Genshin miał kontrowersyjne początki – sporo elementów eksploracji było zapożyczonych od ciepło przyjętego przez graczy „Breath of the Wild” – najnowszej odsłony serii gier „Legend of Zelda”. Jednak produkcji szybko udało się ustabilizować swój własny styl i markę, które próbowali podrobić inni twórcy, zawsze z marnym skutkiem. Powód takiego stanu jest prosty – choć Genshin

może wyglądać niepozornie, to jest grą, której sama produkcja kosztowała ponad 100 milionów dolarów, a ostatnie dwa lata kolejne 200 mln za każdy rok. To sprawiło, iż obecnie Genshin jest najdroższą grą wideo wszechczasów. Taka inwestycja jest możliwa, gdyż, według wielu źródeł, zarabia on ponad miliard dolarów co pół roku.

Pomimo, że zaraz upływa druga rocznica premiery, wpływy i popularność Genshina zdają się nie słabnąć. Wręcz przeciwnie, wraz z ostatnią aktualizacją o numerze 3.0, zainteresowanie ponownie eksplodowało, przyciągając zarówno starych fanów, którzy porzucili tę grę oraz nowych, zainteresowanych odbiorców.

Dookoła Teyvatu

Zanim przejdziemy dalej chciałbym uwypuklić, czemu premiera aktualizacji jest takim wielkim wydarzeniem. Genshin, jak wiele gier długo żyjących (nieważne, czy mówimy o gacha czy o MMO), na start nie daje graczom całej fabuły. Dostajemy pewną część świata oraz jej rozdział fabularny, który jest swoją zamkniętą całością w większej historii całego fikcyjnego świata, tutaj znanego jako Teyvat. O ile większość gier rozgrywa ten krok dość bezpiecznie, na wypadek, gdyby cały projekt okazał się niewypałem, pozwalając finałowi obecnie dostępnej



fabuły być potencjalnym „miękkim” końcem, ta gra nie przebiera w środkach. W okolicach premiery został wypuszczony zwiastun zapowiadający wszystkie siedem krain (a nawet więcej) oraz rącząc nas tajemniczymi podsumowaniami fabuły każdego z nich. Chińczycy wiedzieli, że ich gra okaże się sukcesem, wszakże mieli już na koncie kilka udanych gier w tym gatunku, ale chyba sami nie byli przygotowani na ogromny sukces, jaki ich spotkał.



Od tamtego czasu, każdy patch z głównej numeracji (X.0) oznaczał premierę nowej krainy oraz nowej porcji historii. Na start otrzymaliśmy od razu dwie lokacje: Mondstadt, związany z elementem powietrza i stylizowany na stereotypowe północnoeuropejskie fantasy, oraz Liyue, krainę ziemi mocno wzorowaną na Chinach. Około roku temu w aktualizacji 2.0 wydana została Inazuma, archipelag wysp związany z żywiołem elektryczności, tematycznie mocno oparty na Japonii. Obecnie, w wersji 3.0 zostało dodane Sumeru, a w zasadzie tylko jego bardziej zielona część, oparte o kraje arabskie oraz Indie. Jednak już teraz wiemy, że w kolejnych, mniejszych aktualizacjach dostaniemy drugą część Sumeru, wielkie pustynie wzorowane na starożytnym Egipcie.

Innowacje nowego świata

Nowa przygoda zaczęła się, kiedy znacznik misji wysłał mnie do podziemnego szybu w wielkiej kopalni, znanej w grze jako Chasm, gdzie na drugim końcu czekał na mnie górzysty teren pokryty

lasem deszczowym. Zieleń otoczyła mnie z każdej strony, a wesoła i skoczna orientalna muzyka zaczęła brzmieć bardziej... indyjsko? Arabsko? Ciężko mi to określić, gdyż nie jestem muzykologiem, ale całe środowisko zmieniło się nie do poznania. Brąz prawie zniknął z palety barw, pomimo wszechobecnych pni, a soczystość kolorów wezbrała, jakbym podbił saturację.

Zaraz udało mi się odkryć 'nowy' sposób poruszania – małe gwiazdki porozwieszane dosłownie wszędzie pozwalające przyciągać się do siebie, niczym Spider-man. Oczywiście podobne rozwiązania były już w Inazumie, ale nie na taką skalę i nie tak integralne w przemierzaniu terenu, jak tutaj. Choć terenowi nie brakuje wertykalności, to eksploracja przez owe gwiazdki stała się dużo przyjemniejsza, bardziej dynamiczna i ogólnie łatwiejsza. Nierzadko spore dystanse pokonuje się nie dotykając gruntu, niezależnie od elewacji terenu. Duży plus i urozmaicenie, z jednej strony bieganie po ziemi dalej jest wartościowe, gdyż tylko w ten sposób można zebrać wszechobecne zioła i kwiaty (zarówno nowe, jak i stare gatunki), jak i szybko dotrzeć we wskazany punkt, używając przyciągania się.

Opowieść tysiąca i jednego questa

Ale to nic w porównaniu z fabułą główną Sumeru. Na chwilę obecną mamy tylko dwa pierwsze rozdziały, więc nie mam możliwości oceny całej historii, ale to, co dostaliśmy, przerosło moje najśmielsze oczekiwania oraz wszelkie podejrzenia osób teoretyzujących na ten temat od czasów zwiastuna. Nie chcę zagłębiać się w detale, gdyż odkrywanie po kolei sekretów opowieści stanowi





przyjemność samą w sobie, ale chciałbym podzielić się kilkoma 'niespoilerami'. Po pierwsze, rozdział pierwszy – choć zaczyna się nieco przyziemnie, rozkręca się do dość ciekawej intrygi zarówno w Sumeru City, jak i w Porcie Ormos, dwóch największych miastach Sumeru. Po jego końcu zdaje się, jakby jedna historia została opowiedziana i choć jest on dłuższy w porównaniu do tego samego fragmentu w poprzedniej krainie, Inazumie, nie czuć, żeby się ciągnął. Wprowadzone postaci są ciekawe, wątki płynnie przechodzą jeden w drugi, jednak jest kilka miejsc, w których można spokojnie przerwać śledzenie fabuły i zająć się innymi rzeczami, jak np. eksploracją lub farmieniem potrzebnych materiałów.

Drugi rozdział jest zupełnie inny. Całość dzieje się na terenie Sumeru City i podobnie jak sama gra – zalecam przejście go w całości, bez przerw na inne aktywności w świecie. O ile oczywiście nikt nie zabroni Wam zrobić sobie przerw od samej gry, o tyle zalecam zarezerwować sobie 2-3 godziny i przejść wszystko od początku do końca. Wszelkie tajemnice, niedopowiedzenia otaczające miasto oraz Akademię, organizację zajmującą się poszerzaniem wiedzy. Przyznam, że z wypiekami na twarzy robiłem kolejne zadania, starając się rozwiązać sekrety dziwnych wydarzeń, a i sam finał był niesamowicie satysfakcjonujący. Patrząc po opiniach innych fanów Genshina, zdecydowana większość także niesamowicie ciepło i pozytywnie przyjęła ową historię. Według niektórych, jest to najlepszy fragment gry dotychczas, przebijający nawet fabułę Liyue, drugiej krainy, od dawna uważanej za najlepsze osiągnięcie storytellu w tej grze.

Jedyna uwaga, jaką mam – oba rozdziały wydają się oddzielnymi historiami, nie do końca połączonymi ze sobą. Fakt, występują te same postaci, a wydarzenia łączą się w spójny łańcuch,

lecz przerwa i ton pomiędzy końcem rozdziału pierwszego a początkiem drugiego jest dość spora. Nie przeszkadza to nijak w odbiorze, jednak z perspektywy czasu jest to jeden z niewielu zgrzytów i zarzutów, jaki można wymienić mówiąc o zadaniu głównym w Sumeru.

Eventy, eventy, eventy!

Choć nowy region ma wiele do zaoferowania, w pierwszej kolejności skupiłem się na odkrywaniu tajemnic wątku głównego, gdyż ukończenie go odblokowuje dodatkowe i dość istotne opcje. Jedną z nich jest nowy Story Quest, czyli krótkie, ciekawe historie obracające się dookoła jednej z postaci w świecie, niezwiązane z główną historią. W tej wersji została dodana historia jednej z sumerańskich postaci, przywódcy leśnych rangerów, zajmujących się bezpieczeństwem obywateli w gęstych lasach deszczowych tej krainy. Poznajemy go na samym początku historii rozgrywającej się w Sumeru i tym razem ponownie potrzebuje naszej pomocy w rozwikłaniu problemu dziwnego obszaru, który może zagrażać pobliskimi mieszkańcom oraz karawanom zmierzającym do stolicy...

Drugą ważną opcją, niekoniecznie odblokowaną przez postęp historii (choć gra mocno zaleca ukończenie pierwszego rozdziału przed przystąpieniem), jest event czy też wydarzenie, nazwane – w autorskim tłumaczeniu, gdyż Genshin nie posiada polskiej wersji – „Rzeźbiona Niewinność”. Taki czasowo ekskluzywny content zazwyczaj sprowadza się do ustawionych w konkretnym miejscu świata walkach, które powtarza się aż do



zdobycia nagród i choć tutaj także częścią zabawy są takie walki, nie są one rdzeniem zabawy. Twórcy bardzo postarali się, by miesiąc od startu nowej zawartości gracze mieli zajęcie w przerwie od wciągającej fabuły lub typowej eksploracji. Zatem dostajemy tymczasową walutę za robienie zdjęć flory i fauny, biegi przełajowe, spełnianie różnych warunków w walce z nowymi bossami czy budowanie drewnianych figurek słodkich stworków zwanych arataka. Ową walutę następnie można zamieniać na nagrody w sklepiku wydarzenia, które pomagają w usprawnianiu posiadanych postaci czy w zdobyciu zupełnie nowych. Są to lekkie i przyjemne aktywności, które można zrobić wszystkie na raz lub rozłożyć na wiele dni, gdyż wydarzenie ma bardzo długi okres, w którym jest dostępne, a i sam próg wejścia, nawet dla nowszych graczy jest dość niski.

Co więcej, za ukończenie krótkiego fabularnego wstępu do wydarzenia, każdy gracz dostaje za darmo Collei, jedną z nowych postaci!

Bieganie z aparatem i inne dodatki

Wracając do robienia zdjęć, ewidentnie ta aktywność została częściowo rozplanowana po to, aby gracze gładko i we własnym tempie zapoznali się z nowymi mechanikami w świecie

oraz, w przypadku nowych zwierząt, docenili zdolności animacyjne twórców, które w innym wypadku mogliby przegapić. Dzięki tej aktywności nie poznajemy co prawda tylko roślin, które można zbierać, jak w każdym innym zakątku Teyvatu, lecz także te, które są częścią zagadek porzucanych po całym terytorium Sumeru. Pnie skrywające skarby czy grzyby wzmocnione Elektro pozwalające odbijać się wyżej niż normalnie to tylko kilka z nich. Jak na dłoni widać włożone serce i troskę, by gracze jak najłatwiej opanowali nowe mechaniki wprowadzane do Genshina.

Na sam koniec sprawdziłem dwóch nowych bossów – Jadeplum Terrorshrooma, który jest zielonym agresywnym ptakiem, tak naprawdę będący

grzybem o wyglądzie ptaka, oraz Electro Regisvine – dobrze znana graczom wielka roślina, tym razem z mocą elektryczności. Obaj przeciwnicy świetnie wpasowują się w bogatą grę elitarnych przeciwników, jakich zdążył dorobić się Genshin, dopełniając listę dużo lepiej niż Ci, których wprowadziło poprzednie terytorium, Inazuma.

Na sam koniec chciałbym dodać coś na temat nowych reakcji żywiołów. W grze zawsze było ich siedem: Anemo, Cryo, Electro, Geo, Hydro, Pyro oraz Dendro (odpowiednio: powietrze, lód, elektryczność, ziemia, woda, ogień i natura), gdzie to ostatnie jest dostępne do użytku graczy dopiero od tej aktualizacji. Jako, że główna postać, Traveller (w zależności od gracza jedno z dwóch bliźnięt, Lumine albo Aether), ma możliwość przyjmowania żywiołu 'dominującego' na danym terenie, każdy gracz, który odblokował Sumeru, ma od teraz możliwość korzystania z żywiołu Dendro.

W świecie Genshina, większość żywiołów reaguje ze sobą powodując konkretne efekty. Niestety, żadna prezentacja ani nawet te kilkanaście godzin gry w nową aktualizację nie pozwoliły mi do końca zrozumieć reakcji Dendro z innymi żywiołami, przynajmniej tymi obecnymi w walce. Tutaj twórcy się nie popisali – pełno w internecie memów oraz opinii,

że nowe reakcje są bardzo niejasne. Z czasem pewnie zostaną one zrozumiane i zapamiętane przez graczy, ale póki co wywołują nieco zamieszania czy pytających spojrzeń.

Mimo wszystko, ze zniecierpliwieniem czekam na rozwój gry, nie tylko w dalszej części aktualizacji 3.0, ale także tych przyszłych. Jestem prawie pewny, że to, co przyniosą kolejne miesiące, będzie miłą niespodzianką, przynajmniej dla tych, którzy nie wyszukują wyskakujących jak grzyby po deszczu przecieków informacji. Jeśli nie graliście w Genshina w ogóle, lub odłożyliście go na jakiś czas na bok, teraz jest dobry czas, by zawitać do świata Teyvatu. **Ad astra abyssosque!**





A dark, atmospheric sci-fi cityscape at night. In the foreground, a soldier in a dark, tactical suit with glowing blue eyes is crouching on a ledge, reaching out towards a small, hovering drone with glowing blue lights. The background shows a city with tall buildings and flying vehicles under a dark sky.

MILITARYSTYKA W SCI-FI

"SERVICE GUARANTEES
CITIZENSHIP"

- STARSHIP TROOPERS

Czy grozi nam Skynet?

RECENZJA AI WAR 2

OD niepamiętnych czasów jedną z największych bolączek komputerowych gier strategicznych była sztuczna inteligencja. Nieporadni komputerowi przeciwnicy, prowadzący samobójcze ataki pojedynczymi jednostkami lub broniący się do upadłego na straconych pozycjach, skutecznie zabijają klimat i immersję we wszelkiego rodzaju strategiach – od „Age of Empires” przez „Cywilizację” do „Hearts of Iron”. Temu problemowi próbowało wyjść na przeciw niewielkie studio Arcen Games w swojej kosmicznej strategii czasu rzeczywistego „AI War 2”.

~Falconek

Jedność miejsca i akcji

Fabuła gry zabiera nas do odległej przyszłości, w której cały Wszechświat został podbity przez sztuczną inteligencję... Cały? Nie! Jedna, jedyna planeta, zamieszkała przez nieugiętych Ziemiaków, wciąż stawia opór najeźdźcom i uprzykrza życie maszynom.

Tak naprawdę to Ziemia nie została starta na pył tylko dlatego, że wróg ma poważniejsze problemy w innych częściach uniwersum i nie postrzega ludzi jako wystarczająco poważnego zagrożenia, aby skierować przeciwko nim większe zasoby. Jeśli jednak zirytujemy go wystarczająco mocno... Poziom zniecierpliwienia maszyn wzrasta proporcjonalnie do liczby utraconych planet, więc

zamiast typowego dla gier 4X systematycznego podbijania kolejnych sektorów czeka nas walka partyzancka: niespodziewane ataki na ważne obiekty, skryte gromadzenie sił, rozpoznawanie otoczenia i wreszcie, gdy już będziemy gotowi, precyzyjne uderzenie na główny rdzeń sztucznej inteligencji.

Z motywem fabularnym współgra mechanika rozgrywki, której głównym wyróżnikiem, w zamierzeniu twórców, mają być wrogie (a także własne) jednostki dysponujące niespotykanym w innych tego typu grach sprytem i instynktem samozachowawczym. Czyli oprócz fabularnego „AI”, które jest naszym wrogiem, mamy też programistyczne AI, które temu wrogowi nadaje grozy i realizmu. Czy więc ambitne założenie stworzenia najlepszej sztucznej inteligencji w historii gier komputerowych się udało? Zanim odpowiemy na to pytanie, warto wyjaśnić sobie, jak to wszystko właściwie działa.

Jak działa Skynet

W typowej grze komputerowej sztuczna inteligencja działa na zasadzie tzw. drzew decyzyjnych. Na przykład: jeżeli wróg robi łuczników, to ja tarczowników, jeżeli zbudowałem 10 czołgów, to atakuję wrogą bazę itd. Taki system jest dość prosty do oprogramowania i rozbudowy, ale ma dwie poważne wady. Po pierwsze, jednostki zachowują się w sposób przewidywal-

ny i schematyczny. Po drugie, komputerowy gracz nie potrafi reagować na sytuacje, których nie przewidzieli programiści, co pozwala na „cheesowanie” gry.

Druga mechanika typowa dla komputerowych strategii to grupowanie jednostek w oddziały, które czasami utrzymują jakieś formacje, a czasami nie, ale zawsze sztywno wykonują tę samą komendę i podążają za tym samym celem. Efekt takiej logiki nie wygląda zbyt dobrze, bo w prawdziwej bitwie rzadko się zdarza, aby na przykład dziesięciu konnych uganiało się dookoła ratusza za jednym chłopem.

Twórcy „AI War 2” postawili sobie za cel przełamanie tej przewidywalności i nadanie komputerowemu przeciwnikowi większej elastyczności. Aby to osiągnąć, drzewo decyzyjne zastąpili sortowanymi tablicami, a jednostkom znajdującym się w niewielkiej odległości od siebie nadali cechy zachowania roju, wzorowane na ławicach ryb czy stadach ptaków.

W języku programistów „tablica” oznacza po prostu listę, na której każda pozycja ma przyporządkowany numer. Tak więc w pamięci tworzona jest lista możliwych celów, która później dla każdej jednostki jest sortowana według różnych parametrów, takich jak typ własnego uzbrojenia i odporności wroga, odległość od celu, czas potrzebny do zniszczenia, czy atakuje mnie, czy

atakuje moją bazę itp. W podobny sposób tworzone są listy możliwych akcji dla jednostki, floty lub ogółu sterowanych przez komputer jednostek: wycofaj się, atakuj wrogi sektor, broń sektora itp.

Najistotniejsze w tym systemie jest jednak to, że jednostka nie musi zawsze wybrać pierwszej, teoretycznie najkorzystniejszej, akcji z listy (wtedy byłaby to forma drzewa decyzyjnego). Kolejnym pozycjom przyporządkowywane są prawdopodobieństwa, tym niższe, im dalej na liście, a akcja do wykonania jest po prostu losowana.

Zwieńczeniem tego systemu jest zachowanie roju, które polega na tym, że im więcej jednostek znajdujących się blisko mnie wybierze daną akcję, tym większa jest szansa, że ja też ją wybiorę. Ta mechanika powoduje, że określone zachowanie niejako rozprzestrzenia się we wrogiej flocie. Na przykład flota wlatująca do wrogiego sektora dzieli się w naturalnie wyglądający sposób na różnych rozmiarów grupy atakujące różne obiekty w tym sektorze.

Dodatkowo sterowane przez komputer jednostki podlegają kilku „podprogramom”, które na podstawowym poziomie określają ich zachowanie. Mamy więc stacjonarne floty obronne, które na stałe przebywają w swoich sektorach, ruchome floty obronne, starające się przemieszczać do najbardziej zagrożonych miejsc, „nieugięte fale” atakujące bez względu na wszystko sektory gracza



The screenshot displays a fleet management interface on the left and a tactical map on the right. The fleet list includes various units such as Mobile Officers, Mobile Strike, Mobile Support, Battlestations, Citadels, and Cmd Stations, each with their respective counts and status. The tactical map shows a central planet with numerous smaller planets and ships scattered around it, indicating a large-scale battle or strategic deployment.

All Your Fleets		
(-) Mobile Officers x2		
6	Officer Akkabrand (T)	100% 1/1
8	Officer Odansis	100% 1/1
(-) Mobile Strike x6		
1	Cloaked Fleet	89% 1244/1313
3	Strike Kner	96% 530/570
4	Strike Monitas	100% 202/202
5	Strike Odandes	94% 278/310
9	Strike Raabrand	CRIPPLED 255/334
	Strike Jornoat	59% 351/354
(-) Mobile Support x3		
2	Rejuvenated Support	84% 34/43
7	Support Aden (T)	100% 89/89
0	Support Alloat	97% 86/89
(-) Battlestations x2		
	Classic Defenses	70% 124/167
	Webbed Defenses (T)	80% 114/142
(-) Citadels x1		
	Aldor Elite	CRIPPLED 24/73
(-) Cmd Stations x18		
	Aragia Cmd	80% 41/52
	Benjiro Cmd	95% 98/137
	Border Cmd	44%

Selected Ships and/or Fleets:		
Approx Selection Strength: 0 523		
Hold: All to see hotkey		
	Akker Elite	24 / 73 38%
1	Cloaked Fleet	1244 / 1313 90%
1	Officer Odansis	1 / 1 100%
2	Rejuvenated Support	34 / 43 85%
	Strike Jornoat	351 / 354 100%
3	Strike Kner	530 / 570 97%
4	Strike Monitas	202 / 202 100%
5	Strike Odandes	278 / 310 94%
	Support Alloat	86 / 89 98%
	C-FAC	x1 100%
	C-FAC Rejuvenator	x1 100%
	CIT Metabolic	x1 93%
	Cloaked Transport	x1 100%
	Cloaked Transport	x1 100%

sąsiadujące z tymi kontrolowanymi przez komputer i najgroźniejsze „floty łowieckie”, których zadaniem jest wyszukiwanie i atakowanie słabych punktów gracza. Owe „floty łowieckie” są szczególnie piekielnym wynalazkiem, ponieważ dołączają do nich wszystkie jednostki, którym uda się uciec z podbijanych przez gracza sektorów. Tak więc po kilku podbojach, o ile nie uda nam się zatrzymać uciekających przeciwników, ofensywna część wrogiej floty może urosnąć do naprawdę sporych rozmiarów, a to nie licząc statków, które komputer produkuje na bieżąco z własnych zasobów.

Czy to naprawdę działa?

W moich rozgrywkach jako przeciwnika ustawiłem AI na siódmym poziomie trudności, który pozwala komputerowi na stosowanie wszystkich dostępnych taktyk, ale nie daje mu dodatkowych bonusów ekonomicznych. Przyznaję, że komputerowy przeciwnik zaskoczył mnie już przy pierwszej próbie podboju wrogiego sektora i to w najmniej spodziewany sposób. Podszedłem do sprawy klasycznie: wybrałem na cel ataku słabo bronioną planetę, zgromadziłem moje siły w sąsiednim sektorze i szykowałem się na radosne złomowanie wrogiej floty. Ku mojemu zaskoczeniu przeciwnicy nie dali się ześlomować, bo jak tylko wleciałem do sektora, po prostu uciekli, stając się w ten sposób częścią floty ofensywnej. Tak z pozoru prosty manewr, jak wycofanie w obliczu przygniatającej przewagi wroga jest zarazem tak niespotykany w świecie gier

komputerowych, że był ostatnią rzeczą, której się w tamtym momencie spodziewałem. W dodatku dwie minuty później cała wroga flota wleciała na moje terytorium od przeciwnej strony (miałem dwa połączenia z sektorami kontrolowanymi przez AI), niezatrzymywana przebiła się do sektora „stolicy”, a mnie pozostało zacząć grę od nowa.

Muszę przyznać, że na poziomie strategicznym AI działa świetnie. Bezwzględnie wykorzystuje wszystkie luki w obronie i nie powstrzymuje ciosów. A jeśli żadnych słabych punktów nie znajdzie, to spokojnie czeka i powiększa swoje siły, zmuszając gracza do aktywnego poszukiwania wrogich flot ofensywnych i „przycinania” ich co jakiś czas.

Równie dobrze komputer radzi sobie w obronie i często jedynym sposobem na poczynienie postępów jest ściągnięcie obrońców w jedną część galaktyki symulowanym atakiem, po czym szybkie przeprowadzenie właściwej ofensywy zupełnie gdzie indziej.

Trochę gorzej jest na poziomie taktycznym. Z taktycznego AI korzysta również gracz, ponieważ w bitwach bierze udział od kilkuset do ponad tysiąca statków i mikrozarządzanie tym wszystkim jest możliwe tylko w ograniczonym stopniu. Główna słaba strona tej sztucznej inteligencji, czyli brak świadomości pozycjonowania, ujawnia się przede wszystkim w obronie. Do przejęcia sektora konieczne jest zniszczenie stacji dowodzenia, co dużej flocie zajmuje nie więcej niż kilkanaście sekund, dlatego

kluczowe jest rozmieszczenie własnych jednostek między bazą a nadlatującym wrogiem. Niestety AI sterujące jednostkami gracza skupia się przede wszystkim na zadawaniu jak największych obrażeń, co często skutkuje tym, że ugania się za grupami wrogich statków, które atakują jakieś pomniejsze struktury, a nie za tymi, które atakują główną bazę. Z drugiej strony w ataku działa to doskonale; własne jednostki można w zasadzie pozostawić samym sobie, bez jakiegokolwiek mikrozarządzania.

Całościowo jednak robi to dobre wrażenie: gracz ma wrażenie, że walczy nie z głupim botem, a z prawdziwą AI, która niezmordowanie czyha na każdy jego błąd.

Nie tylko AI w „AI War”

Rzecz jasna gra nie składa się wyłącznie z algorytmów sztucznej inteligencji. Pod względem rozgrywki odbiega ona dość mocno od typowych RTS-ów. Przede wszystkim główne elementy, takie jak zbieranie surowców czy budowanie baz, są maksymalnie uproszczone i zautomatyzowane. Podstawowe struktury obronne budują się same; zniszczone stacje dowodzenia automatycznie się odbudowują, kiedy tylko pojawi się taka możliwość; metal wydobywa się sam, a tempo tego procesu zależy od liczby posiadanych planet. Ciekawa jest mechanika związana z energią: każdy posiadany statek czy stacja planetarna pobiera pewną jej ilość z ogólnej puli, której wielkość zależy od liczby posiadanych planet. Kiedy energii zabraknie (na przykład po utracie planety), następuje „blackout”, którego najgorszym skutkiem jest to, że przestają działać osłony naszych stacji dowodzenia. To oczywiście może przyczynić się do utraty kolejnych planet i spotęgowania problemu, więc warto mieć pewien nadmiar energii.

Jeśli chodzi o jednostki, to jest ich tak dużo i mają tak wiele różnych typów uzbrojenia, bonusów i odporności, że nie warto nawet próbować ich wszystkich zapamiętać, zwłaszcza że to, jakimi statkami będziemy dysponować, i tak jest w dużej mierze losowe. W tej grze nie buduje się bowiem nowych pojazdów w fabrykach, lecz przejmując rozrzucone w różnych sektorach galaktyki statki-matki, z których każdy ma swój indywidualny zestaw maszyn bojowych. Statek-matka ma możliwość odtwarzania zniszczonych myśliwców kosztem zużycia metalu, ale nic ponadto zbudować się nie da. Rozwój techniczny polega zaś po prostu na

wybijaniu tych spośród kilkunastu dostępnych technologii, które pasują do największej liczby posiadanych aktualnie statków.

Widać, że autorom gry chodziło o maksymalne ograniczenie mikrozarządzania czy kwestii ekonomicznych i skupienie się przede wszystkim na ruchach flot i poszukiwaniu użytecznych znajdziek w sektorach galaktyki. Tak naprawdę sednem strategii w „AI War 2” jest takie zaplanowanie podbojów, aby zbudować jak najmocniejszą flotę, zajmując jak najmniej planet, co stawia na głowie logikę gier 4X, w których zwykle chodzi o coś dokładnie przeciwnego.

Jeśli chodzi o grafikę, to widać, że jest to produkcja o dość niskim budżecie. Modele 3D statków kosmicznych są przeciętne i nie trzymają się jednego stylu. Na szczęście gracz nie ogląda ich zbyt często, bo większość czasu spędza się na takim oddaleniu mapy, że widać tylko ikony. Interfejs, mimo pozornego skomplikowania, jest funkcjonalny i prosty do opanowania. Klimatu grze dodają teksty AI, która lubi mieszać gracza z błotem. Nie należy się jednak spodziewać żadnej głębi fabularnej.

To jest solidna gra niezależna, która nie próbuje łąpać wielu srok za ogon, być wszystkim na raz, lecz skupia się na jednym zagadnieniu i dopracowuje je (niemal) do perfekcji.

Message Log / Chat

14h 49m 36s Human Resistance Fighters arriving to reinforce Rabana
 14h 49m 36s Watch Commander: Allied resistance ships joining the fight.
 14h 49m 41s Michal: Combat Factory of fleet Support Atien is now crippled on Rabana.
 14h 50m 26s Human Resistance Fighters warping out
 14h 50m 26s Watch Commander: I guess their work is done here. Allied resistance ships leaving.
 14h 50m 47s +3 AIP From Death Of Distribution Node
 14h 51m 4s AI spawning a wave against Lusitania
 14h 51m 4s AI Overlord: Let us see if we can make this our last meeting.
 14h 51m 6s Starting hack of type: Spire Archive Extraction
 14h 52m 20s Human Resistance Fighters arriving to reinforce Vernadat
 14h 52m 20s Watch Commander: Allied resistance ships joining the fight.
 14h 52m 26s Human Resistance Fighters warping out
 14h 52m 26s Watch Commander: Resistance cell strike successful. They're headed home.
 14h 53m 5s AI spawning a wave against Kleinrock
 14h 53m 5s AI Overlord: Hello again.
 14h 53m 15s AI Overlord: Error corrected.
 14h 53m 44s Science exhausted at Cronin
 14h 53m 53s AI Overlord: The machine empire shall cover the galaxy.
 14h 55m 16s AI Overlord: This planet is back under my control.
 14h 56m 6s The AI is launching a counterattack in response to your hack on Rabana.
 14h 56m 6s 14h 56m 6s: Exostrike Incoming
 14h 56m 6s Hack Spire Archive Extraction succeeded.

Enter chat text...

Send

KUŹNIA RETRO

EARTH 2140

WOJNA NIGDY SIĘ NIE ZMIENIA

LUDZKOŚĆ ma to do siebie, że toczy wojny. O miejsce, o surowce, o rację – do wyboru, do koloru. Nic więc dziwnego, że jest to jeden z najpopularniejszych tematów w rozrywce i popkulturze. Tak więc przenosimy się do końcówki lat dziewięćdziesiątych, by przenieść się do pierwszej połowy XXII wieku, by tam walczyć (a jak!).

~Hefajstos

Dwóch ich zawsze jest

„Earth 2140” to dwuwymiarowa polska strategia czasu rzeczywistego z 1998 roku, stworzona przez krakowskie Reality Pump Studios i wydana przez TopWare Interactive. Gra przenosi nas do tytułowego roku 2140, kiedy to po wielu wojnach na postnuklearnych pustkowiach o surowce i dominację walczą dwie frakcje – UCS (United Civilized States) i ED (Eurasian Dynasty).

Jak to w rasowym RTS-ie, przyjdzie nam tworzyć bazy i jednostki, pokonywać i podbijać przeciwników oraz spełniać z góry określone cele. Do wykonania mamy około pięćdziesięciu misji po obu stronach konfliktu, około trzydziestu w ramach rozgrywki drużynowej oraz dwie paczki z misjami (jeżeli komuś mało).

Akcja inspiracja

Tytuł czerpie garściami zarówno z klasyki gatunku, jaką jest „Starcraft”, jak i z popularnych dzieł filmowych – z „Terminatorem” na czele, choć jest też

nutka „Mad Maxa”. Mamy więc androidy i roboty żywcem wyjęte z „Elektronicznego Mordercy”, mechy dwunożne przypominające ED-a 209, klasyczne czołgi i wozy bojowe oraz pojazdy wodne i latające.

Klimatu postapokaliptycznego konfliktu globalnego dopełnia muzyka autorstwa Harolda Faltermeyera, najbardziej kojarzonego z motywem przewodniego „Gliniarza z Beverly Hills”, czyli „Axel F.”. Wydawać by się mogło, że wszystkie elementy do sukcesu są na miejscu. Szkoda więc, że z powodu kiepskiego marketingu gra nie wyszła poza nasz kraj, zwłaszcza że sprzedawano ją za niecałe trzydzieści złotych (gdzie ceny gier oscyływały między 50 a 200 złotych).

Zdobytaj i zwyciężaj

Jeżeli na gatunku zjedliście zęby i nie mieliście okazji zagrać w „Earth 2140”, sięgajcie śmiało po ten tytuł. Zwłaszcza że gra doczekała się wydania HD (z dodatkami!) i dwóch sequelei („Earth 2150” i „Earth 2160”) oraz zestarzała się z godnością. **Ave!**



ZAGUBIENI KSIĄŻĘTA

RECENZJA

GDY książka od razu informuje na okładce, że bohater umiera, to możemy się spodziewać, że albo ktoś postanowił zaspoilerować ważny zwrot akcji, albo tego, że mamy do czynienia z paranormalnym fantasy – ot, prosta informacja o zawartości, nic przykuwającego uwagę. Gdy jednak pojawia się wzmianka o aż trzech śmierciach, to sprawa zaczyna być interesująca.

~Ghatorr

Garth Nix nie jest nowicjuszem, jeśli chodzi o pisanie dla młodzieży. Dzieła te tworzy od lat 90-tych, do tego wyobraźnię podpira również grami RPG. Większość jego dzieł stanowią jednak serie fantasy, przez co wydana w Polsce w 2016 książka „Zagubieni książęta” odstaje od reszty – zarówno jako jednotomówka, jak i sci-fi.

Kemri jest księciem, co ma swoje plusy i minusy. Jego możliwości fizyczne i psychiczne dalece przekraczają te u normalnych ludzi, ale od małego był wychowywany na aroganckiego drania mającego służyć Imperium. Co gorsza, nie jest jakiś szczególnie wyjątkowy – poza nim istnieją miliony innych książąt walczących o pozycję, a do tego zbliża się abdykacja imperatora i nieunikniona rywalizacja o tron. To nienajlepszy okres, by być świeżakiem bez sojuszników, praktycznej wiedzy i z głową wypchaną przekonaniem o własnej wyższości.

Niewielki rozmiar książki jest jej zaletą – czyta się ją szybko i sprawnie – ale i wadą, gdyż akcja leci

na złamanie karku, niektóre wątki są drastycznie skracane i nie mamy czasu lepiej zapoznać się z większością postaci. Rozwój samego Kemriego jest napisany sprawnie, ale tak sztampowo, że możemy się zacząć domyślać, jak potoczą jego losy – choć, na szczęście, uwagę przy lekturze dalej przykuwa pytanie: „ale jak do tego dojdzie?”.

Fascynuje za to sam świat – pseudo-feudalne ludzkie imperium, w którym psionika miesza się z biotechnologiami, nadludzie walczą o dominację, a kosmici i rebelianci bytują na rubieżach galaktyki. Chętnie przyjrzałbym się mu bliżej, zwłaszcza że Kemri – którego oczami obserwujemy akcję – nie wie za dużo, a to, co wie, czasami okazuje się błędne.

„Zagubieni książęta” to sprawnie napisana książka, której jednak nie udaje się rozwinąć skrzydeł. Ot, porządna lektura na kilka godzin – nic więcej, nic mniej.



STARFIRE

**SOLIDNE, MILITARNE
SCIENCE FICTION**

ILUZJA naukowości, ludzie tak dalece obcy, że jednak tacy sami oraz obce rasy – tak rozkosznie dwuwymiarowe, jak tylko to można sobie wyobrazić. A to wszystko w przyjemnym militarnym cyklu „Starfire”.

~Prehi

Dawid Weber jest w amerykańskim sf marką samą w sobie – znany przede wszystkim z cyklu o Honor Harrington (a ostatnio też ze „Schronienia”) bywa umieszczany w książkach sf innych autorów jako „typowy” autor (np. w cyklu „Dziedzictwo Aldenaata” Johna Ringo jankesi konsultują z Weberem, jak powinna wyglądać zbudowana od podstaw gwiazdna flota). „Starfire” napisał wraz ze Steve’em White’em – który jest szerzej nieznanym i sądząc po tym, co zrobił z tomami bez Webera, to nie ma czego żałować. W każdym razie, widząc nazwisko „Weber” wiadomo już, czego można się spodziewać: solidnego militarnego sf, ale bez fajerwerków i zbędnej drobiazgowości. I to też dostajemy w „Starfire”.

Cztery tomy weberowej dobroci

Cykl prowadzi nas od wojny domowej między ludźmi, bardzo wzorowanej na amerykańskiej wojnie o niepodległość, poprzez „krucjatę” wobec ludzi organizowaną przez obcych uważających się za prawdziwych dziedziców ludzkości, aż do morderczej, totalnej i wszechogarniającej wojny z „Pająkami”. Książki nie wychodziły chronologicz-

nie, co zresztą widać po budowanym uniwersum, które inaczej opisuje wojnę z „Pająkami” w tomie pierwszym niż naprawdę wygląda w tomach trzecim i czwartym; ale jest to drobiazg.

Ostatnie dwa tomy – piąty i szósty – mają wspaniałą koncepcję (rasa wierząca w reinkarnację dokonująca inwazji/eksodusu na inne planety wielkimi okrętami kosmicznymi o prędkości podświetlonej). Pomysł wspaniały, acz te tomy są doskonałym dowodem na to, że pomysł to nie wszystko, a w przyjemnej poczytajce wykonanie jest ważniejsze niż pomysł, bo inaczej jest paskudną poczytajką. Nie czytajcie ich, potem ciężko zmyć absmak z podniebienia.

Strategia na skalę galaktyki, taktyka na skalę systemu

Cykl oferuje czytelnikowi mnóstwo bitew kosmicznych i wprowadzenia w kosmiczną taktykę w stylu Webera: wyjaśnienie i przekonanie jak się to powinno robić, by potem antagonistą/protagonistą mógł zaskoczyć czytelnika. Jest to wiarygodne i ma się naprawdę wrażenie, że genialni strategowie są genialni, a nie, że ich przeciwnicy są idiotami. Bo jak wiadomo, postać w książce – dowódca w militarnym sf – może błyszczeć dzięki swojemu geniuszowi i nieszablonowości, albo dzięki temu, że jest po prostu solidnym rzemieślnikiem, a przeciwnik to skrajny idiota (albo bardzo niedoświadczony przeciwnik – to jest z kolei styl Johna Ringo). Weberowi udaje się to pierwsze, trudniejsze

podejście. Do tej zupy z geniuszów autor dodaje sosu w postaci epickich starć, spotkań z obcymi rasami, sojuszów z obcymi rasami i wybijania obcych, mięsożernych ras. I właściwie poznajemy przy tym wszystkie istotne szczegóły o tych obcych rasach – to jest cykl o strzelaniu w kosmosie, a nie rozprawka o biologii kociambrów.

Czego w cyklu nie znajdziemy? Na pewno nie ma tam głębi fabularnej, przesłania głębszego niż „ludzie lubią być wolni”, względnie „ludzie nie lubią być zjadani”; nie należy się też spodziewać wielkich wewnętrznych przemian u antagonistów. Przeciwnicy w większości przypadków pozostają „złymi” i nie dają żadnych przesłanek, by ich polubić i przestać kibicować ludziom. Ot, czytasz: bitwa, posiłki, bitwa, odwrót, bitwa, bombardowanie planety, o, koniec tomu. Szybko przy tym płynie czas, ale to jest absolutnie wszystko.

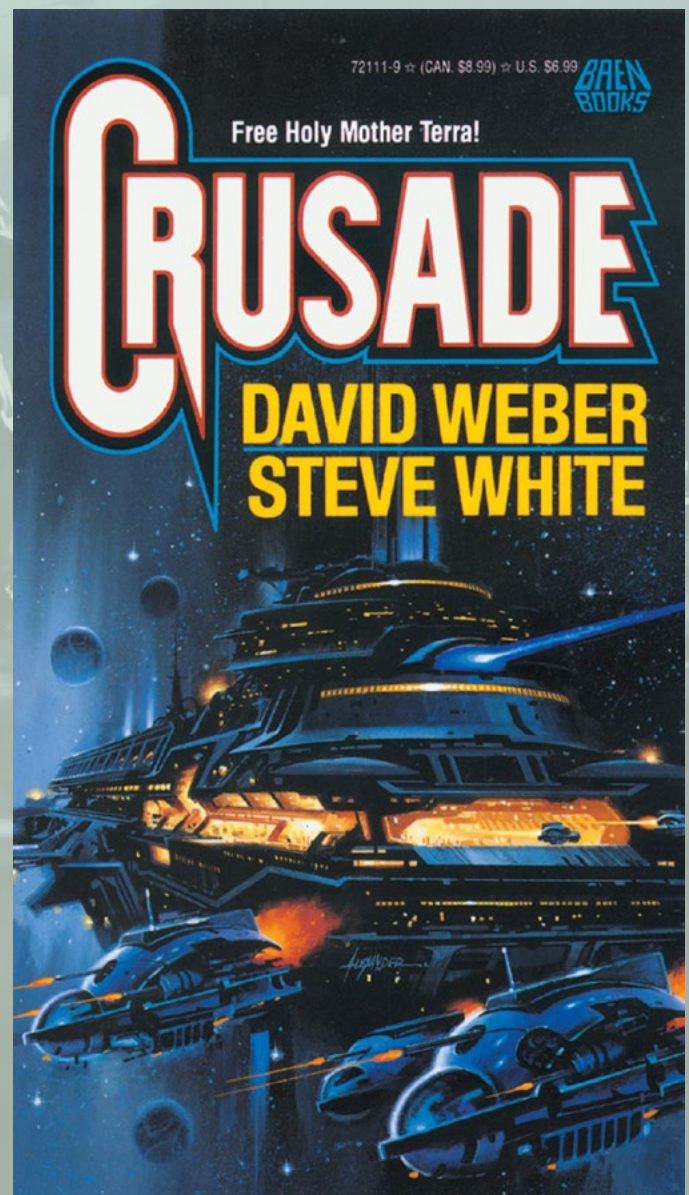
Pełne skupienie na tym, co ważne – wojnie

Godnym uwagi jest fakt, że Weber (a nie ten drugi, ten tam White, który zapewne ograniczył się do chwalebnych spotkań z wydawcami i parzenia herbaty dla Webera) w wypadku „Starfire” poskromił swoją manierę rzucania zbyt szczegółowymi danymi i schodzenia za bardzo na ścieżki ekonomii, tudzież nauki. Dzięki czemu świat wygląda wiarygodnie, a nawet wnikliwy czytelnik nie powinien doliczyć się rzeczy, jakich można doliczyć się w Honorverse (takie tam drobne skuchy jak to, że okręty liniowe mają gęstość może większą od powietrza, ale na pewno mniejszą od wody).

Z drugiej strony, wnikliwy czytelnik może zauważyć pewne smaczki, ciężko powiedzieć na ile celowe, a na ile przypadkowo wychodzące lekkiemu pióru Webera – mnie szczególnie ujęło, że w tomie „Krucjata” obca rasa robi krucjatę na ludzkość z systemu „Thebes”. Jako się rzekło: by pokazać ludzkości, jaki jest prawdziwy duch „Świętej Ziemi”. A tak się składa, że w historii starożytnej, właśnie w starożytnym Egipcie czarni nubijczycy zrobili „krucjatę” na Egipt w celu przywrócenia „czystej egipskiej religii”, czyli takiej, jaką wyznawali; a największym ówczesnym ośrodkiem sakralnym Egiptu były Teby. Egipcjanie rządzeni przez Libijczyków, nawracani na siłę przez nubijczyków musieli mieć podobne odczucia, jakie by mieli ludzie nawracani na „Świętą Ziemię” przez człekokształtne pawiany... Nie wiem, na ile to wyszło Weberowi celowo, a na ile przypadkiem, ale wyszło.

Gwiezdny ogień nie dla każdego

Jeśli chcesz przyjemnej poczytajki militarnej w kosmosie – „Starfire” jest dla Ciebie. Jak potrzebujesz paru ciekawych pomysłów na rasy wcale-a-wcale-nie-jak-ludzie – cykl też jest dla Ciebie. Wreszcie, jak chcesz poczytać o desperackich zmaganiach, kosmicznych Los Alamo i tym podobnych – tak, „Starfire” też jest dla Ciebie. Ale jak wolisz coś naukowego lub ekonomicznego, a nie militaria sauté – poczytaj sobie Lema, Asimova albo jak już Webera, to Honorverse. Jednakże, Czytelniku drogi, przestrzegam Cię i zaprawdę powiadam Ci: jakkolwiek by Cię kusił piąty i szósty tom Starfire, to go nie czytaj. Są chwile, gdy można wyrobić sobie własne zdanie i są chwile, gdy trzeba zawierzyć czyjemuś gustowi. I jakiegokolwiek masz gusta, lepiej ich nie narażaj na spotkanie z piątym i szóstym tomem „Starfire”: ja wolę udawać, że cykl się kończy z tomem czwartym. I Tobie też tak radzę.



ŻOŁNIERZE KOSMOSU

RECENZJA



NA wojnie krótkie momenty walk są poprzedzone długimi okresami planowania, szkolenia i przygotowywania się. Nawet wyruszenie w kosmos nie zmieniło tej sytuacji, choć doprawiło ją kilkoma politycznymi smaczkami i zmienił się główny przeciwnik.

~Ghatorr

Wydana w 1959 książka Roberta Heinleina „Żołnierze kosmosu” wdarła się szturmem do świata literatury, błyskawicznie zdobywając pozycję bestselleru oraz prestiżową nagrodę Hugo. Wizja kosmicznego konfliktu z innymi inteligentnymi rasami odcisnęła się mocno na całym gatunku sci-fi, wprowadzając do niego na stałe wiele motywów. Wzbudziła też sporo kontrowersji ze względu na wprowadzone w niej koncepcje polityczne. Jak się to czyta pół stulecia po premierze?

W przyszłości ludzie polecili w kosmos, rozprzestrzenili się na inne planety, a nawet nawiązali kontakt z innymi gatunkami – niekoniecznie przyjaznymi. Atak jednego z gatunków, pluskwopajęczaków (choć, wbrew nazwie, są antropoidalne) na Buenos Aires prowadzi do wybuchu kosmicznego konfliktu, który obserwujemy oczami Juana Rico, młodzieńca, który zaciągnął się do wojska pod wpływem impulsu – i akurat wpadł na okres, gdy po raz pierwszy od wielu lat ludzkość faktycznie potrzebuje trochę mięsa armatniego. Biorąc pod uwagę, że w ludzkim państwie przyszłości służba zapewnia obywatelstwo (czyli głównie prawa wyborcze) to nawet nie był taki zły wybór do momentu, gdy rozpoczęły się starcia.

Spora część książki to opisy szkolenia – Heinlein dokładnie opisuje takie uroki żołnierskiego życia, jak wredni sierżanci, nieuniknione wypadki w trakcie szkolenia czy długie, urocze posiadówki z książkami do matematyki, by zdobyć szlify oficerskie. Wszystko to przeplatane jest dodatkowo lekcjami o „moralności” i walką. Ta druga jest szybka i brutalna – co ważne, wbrew stereotypom rozpowszechnionym przez film, ani przeciwnicy ludzkości nie są wyłącznie stadem dziko wyglądających robaków, ani żołnierze nie są mięsem armatnim z kiepskim uzbrojeniem. Ci pierwsi mają

własną broń energetyczną, biorą jeńców, a z niektórymi frakcjami jest nawet możliwa dyplomacja (poprzedzona kurtuazyjną wizytą na ich planetach, by im pokazać, że zmiana stron ma sporo sensu), a ci drudzy są świetnie wyszkoleni i uzbrojeni. „Żołnierze kosmosu” rozpowszechnili wizerunek pancerzy bojowych umożliwiających pojedynczym trepom zmianę w broń masowej zagłady.

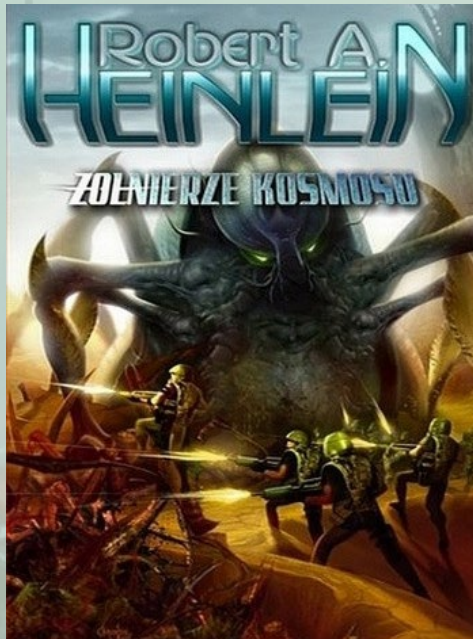
Lekcje militarystycznej etyki przyszłości są jednym z głównych punktów budzących kontrowersje w kwestii tej książki. Ludzka Federacja odznacza się specyficznym ustrojem, który zakłada, że pełnia

praw obywatelskich przysługuje tylko tym, którzy chcą na nie zasłużyć – federalna służba (która nie jest równoznaczna z dołączeniem do armii) pozwala na branie udziału w wyborach, społeczeństwo jest wysoce patriotyczne, kary cielesne są powszechne (spory kawałek jednego rozdziału zajmuje wypominanie łagodnego traktowania młodocianych przestępców, co ma prowadzić do masowej demoralizacji) i tak dalej. Całość przedstawia się jako pewnego rodzaju militarystyczno-libertariańska utopia, gdzie ludzie podejmują się obowiązków, bo tego chcą, a nie dlatego,

że muszą, ale niezależnie od tego każdy może spokojnie żyć i osiągać sukces – na przykład rodzina głównego bohatera ma sprawnie działający biznes, mimo braku pełnych praw obywatelskich.

„Żołnierze kosmosu” są zakorzenieni w kulturze amerykańskiej lat 50-tych, co współczesnym i/lub nie-amerykańskim czytelnikom może umknąć. Czasem oznacza to drobne smaczki, jak na przykład konflikt między armią a cywilnymi marines – w trakcie II wojny światowej ci drudzy odnosili, statystycznie, największe straty, a mimo to nie mogli otrzymać statusu weteranów, a czasem opinie Heinleina na temat polityki amerykańskiej – jak testy broni atomowej (fajne) czy przymusowy pobór (niefajny).

Nie jest to długa książka, postacie są płaskie jak papier, a zamiast fabuły mamy po prostu serię ćwiczeń i bitew – ale warto się z nią zapoznać, choćby ze względu na historyczne znaczenie i interesujące (nawet jak ktoś się z nimi nie zgadza) rozważania.



WIECZNA WOJNA

RECENZJA



PO „Żołnierzach kosmosu” literatura sci-fi już nigdy nie miała być taka sama. Wprowadzone tam motywy do dziś królują w literaturze sci-fi, a sama książka uzyskała miano kultowej. Jak każde tak ważne dzieło kultury doczekała się swoich naśladowców, następców – jak również i dyskutantów chcących podjąć polemikę z jej treściami. Do tego zacnego grona dołączył Joe Haldeman ze swoją „Wieczną wojną”.

~Ghatorr



Książkę wydano w specyficznym czasie – tuż pod koniec wojny w Wietnamie, gdy ten koszmarny konflikt dobiegał końca, a Amerykanie wycofywali swoje siły i drastycznie przycinali wsparcie dla rządu w Sajgonie. Haldeman sam wziął udział w walkach, a swoje dzieło pisał jako rodzaj terapii – i to widać.

W niedalekiej przyszłości (przynajmniej z punktu widzenia autora w momencie pisania – akcję osadzono pod koniec XX wieku) ludzkość odkrywa sposób na szybszą od światła eksplorację kosmosu. Miło zapowiadającą się sielankę przerywa jednak wiadomość o zniszczeniu przez nieznaną napastników okrętu kolonizacyjnego, co prowadzi do gwałtownej militarystyki społeczeństwa i wybuchu międzygwiazdowej wojny. Jednym z wcielonych do armii jest William Mandela, młody fizyk, któremu przypada wątpliwy honor wbicia się we wspomagany kombinezon i bitki z kosmitami.

O ile w „Żołnierzach kosmosu” sytuacja była względnie prosta – państwo było zmilitaryzowane już wcześniej, zniszczenie Buenos Aires nie zostawiało wątpliwości, a ludzie dzielili galaktykę z co najmniej dwoma innymi gatunkami inteligentnymi – to w „Wiecznej wojnie” wszystko od samego początku się komplikuje. Na początku konfliktu nie wiadomo nawet, jak Tauranie (nazwani od Gwiazdozbioru Byka, gdzie zniszczono ludzki statek) wyglądają czy gdzie mają swoje światy, a ludzkość dopiero zaczyna się zmieniać w wyniku wojny. Do tego William nie jest radośnym ochotnikiem, który dołącza do armii z braku lepszego pomysłu, a jest przymusowo wcielonym trepem, który zamiast przechodzić trening z piekła rodem i strzelać do kosmitów, wolałby zajmować się nauką. Postacie są bardzo dobrze zarysowane, a wpływ wojny na ich psychikę obserwuje się z prawdziwym zainteresowaniem.

Przemiany społeczne zachodzące w wyniku wojny oraz ich wpływ na bohaterów stanowią kolejny ważny element książki. Nie będzie dużym spoilerm jeśli powiem, że wyprawy wojenne – mimo, że odkryto sposób na poruszanie się szybciej od światła – prowadzą do dylatacji czasowej, przez co każda kolejna bitwa oznacza dla Williama i jego towarzyszy podróż do przyszłości. Ma to swoje znaczenie zarówno dla nich osobiście – Ziemia zmienia się szybciej niż oni, szybko tracą więzi z kimkolwiek na planecie, jak i militarne – spotkanie w walce sprzętu wyprodukowanego stulecie po tym, jak się wyruszyło na bitwę drastycznie zmniejsza szanse na przeżycie.

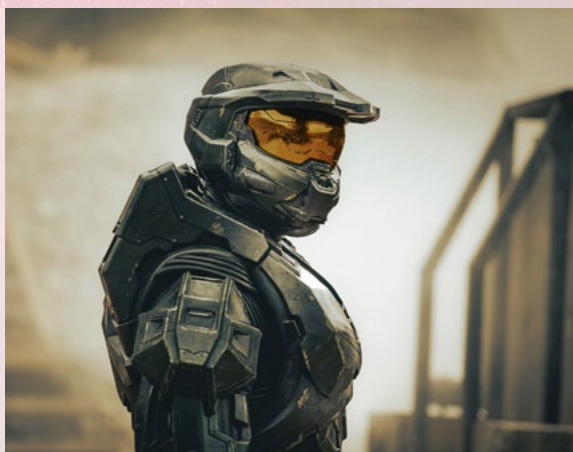
Oczywiście przedstawiono tu też walkę – ale nie stanowi ona tu clue programu, nie ma tu miejsca na przedstawianie chwalebnych działań wojennych czy pasjonujących pojedynków. Nie, walka tu jest szybka, brudna i przynosi spustoszenie w zdrowiu fizycznym oraz psychicznym bohaterów.

Po premierze „Wiecznej wojny” sam Heinlein napisał do autora list, w którym gratulował mu napisania tak dobrej książki. Docenili ją też krytycy, dzięki czemu uzyskała szereg ważnych nagród – Hugo, Locusa czy Nebulę. Z perspektywy czasu mogę śmiało stwierdzić, że nie zestarzała się nawet odrobinę – wciąż pozostaje zarówno aktualna, jak i ciekawa. „Wieczna wojna” jest dostępna w abonamencie Legimi – można tam również znaleźć jej kontynuację, „Wieczny pokój” – a do tego można kupić komiks na podstawie tej książki. Gorąco polecam w każdej formie – to po prostu lektura, obok której nie można przejść obojętnie.

SERIALOWA SZYBKA PIĄTKA

PRZYSZŁOŚĆ z całym wachlarzem technologicznych cudów, podróży małych i dużych, odkrywania oraz rozterek człowieczego losu zawsze fascynowała ludzkość. Nic więc dziwnego, że w popkulturze pełno jest mniej lub bardziej rozległych serii z gatunku fantastyki naukowej. Powracając do dawnego cyklu, proponuję pięć (plus bonus) serii, których być może nie widzieliście.

~Hefajstos



5. Halo: The Series

Uniwersum Halo ma już na karku dwie dekady, licząc od pierwszej gry na klasycznego Xbixa – Halo: Combat Evolved. Przez ten czas doczekaliśmy się kilku gier (w serii i pobocznych), filmów, seriali, książek i komiksów, ale to ta seria może być świetnym punktem startowym w świat Master Chiefa.

4. Andromeda

„Andromeda” to nic innego jak Kevin „ZAWIEDZIONY Hercules” Sorbo w kosmosie. Jako Kapitan Straży Federacji wraz z załogą tytułowej Andromedy, w wyniku trafienia na horyzont zdarzeń czarnej dziury, przenosi się w przyszłość, w której panują chaos i występki. Cóż więc pozostaje innego, jak przywrócić ład i porządek?





3. Farscape

Astronauta John Crichton wpada w tunel międzygalaktyczny i trafia na toczącą się bitwę w odległym krańcu Wszechświata. W efekcie tych wydarzeń ląduje na Lewiatanie – żywym statku kosmicznym, opanowanym przez więźniów. Jak potoczą się jego losy, musicie przekonać się sami.

2. Battlestar Galactica

Pod tym tytułem kryją się dwa seriale. Pierwszy, emitowany w latach 1978-1979 i drugi z 2004 roku, będący swego rodzaju rebootem. Fabuła opowiada o mieszkańcach ludzkich Dwunastu Kolonii Kosmicznych, którzy toczą wojnę z rasą maszyn – Cylonami. W wyniku jednego ze starć ocalała załoga okrętu bojowego „Battlestar Galactica” wyrusza na poszukiwanie Ziemi.



1. Stargate SG-1

Początkowo akcja serialu ma miejsce rok po wydarzeniach z filmu „Stargate” Rolanda Emmericha. Różne oddziały (w tym tytułowe SG-1) wędrują po kosmosie za pomocą tytułowych gwiazdnych wrót, gdzie przyjdzie im spotkać zarówno pokojowo, jak i wrogo nastawionych obcych. Na czele oddziału stoi pułkownik O’Neil (Richard Dean Anderson, czyli MacGyver).

PLUS: Star Trek

Nie można mówić o seriach science-fiction nie wspominając o kamieniu węgielnym, jakim niewątpliwie jest oryginalna seria. Ten popkulturalny fenomen opowiada o załodze statku kosmicznego Enterprise, pod dowództwem Kapitana Jamesa T. Kirka, który w XXIII wieku eksploruje kosmos. No znać wypada!



SŁAWOMIR NIEŚCIUR

WYWIAD



KSIĄŻKI wydawane pod szyldem „Stalkera” pozwoliły wielu autorom na wyrobienie sobie imienia w świecie polskiej literatury. Do tego grona należy między innymi Sławomir Niesciur, znany również z nura w nurt space operowy, którego gościmy na łamach „Equinox Times”.

~Ghatorr



Ghatorr: Wielkie dzięki, że zgodziłeś się na udzielenie wywiadu dla Equinox Times. Czy zechciałbyś zacząć od powiedzenia czegoś o sobie Czytelnikom, którzy nie kojarzą Twojej serii sci-fi czy książek z uniwersum S.T.A.L.K.E.R?

Sławomir Niesciur: Cześć, nazywam się Sławomir Niesciur i jestem 49-letnim boomerem, któremu po czterdziestce zebrało się na pisanie, w rezultacie czego popełnił dziewięć książek: trzy w ramach serii S.T.A.L.K.E.R oraz sześć w cyklu military s-f pt. „Shadow Raptors”.

Mam żonę i dwa koty. I dorosłego syna, który jakiś czas temu poszedł na swoje. Z wykształcenia jestem prawnikiem, z zawodu urzędnikiem. W sumie tyle. Nic szczególnego, prawda?

G: Masz na koncie już dziewięć książek, z czego sześć stanowi seria „Shadow Raptors”, a trzy – przygody stalkerów badających tajemnice Czarnobyli. Która spośród tych książek jest Twoją ulubioną?

S.N: Druga z cyklu stalkerskiego, zatytułowana „Ostatniego zeżrą psy”. Uwielbiam jej ostatni rozdział.

G: Co ci się łatwiej pisało – S.T.A.L.K.E.R-a czy sci-fi?

S.N: Zdecydowanie S.T.A.L.K.E.R-a. Czemu? Bo grałem w grę i widziałem wszystkie lokacje, te

monstra, cały ten bajzel. Poza tym Czarnobylska Strefa Wykluczenia istnieje przecież naprawdę, istnieją wioski, miasteczka, istnieją okoliczności przyrody. Mówiąc wprost – scenografia była gotowa, wystarczyło tylko tchnąć w nią nowe życie. Z cyklem s-f było mi o wiele trudniej, zwłaszcza że akcja toczyła się w innym układzie planetarnym, technika była futurystyczna, ludzie niemal jak obcy, a obcy to już całkowicie obcy. Musiałem zbudować od zera całe uniwersum i nadać mu pozory wiarygodności, a to niełatwe. Myślę jednak, że dałem radę.

G: Jak wyglądał początek Twojej pisarskiej kariery? Od zawsze pisałeś, czy może nadszedł kiedyś moment oświecenia, w którym postanowiłeś: „Dobra, pora usiąść i napisać książkę”?

S.N: Pod tym względem jestem trochę ewenementem. Znowu zapytasz, dlaczego? Ano dlatego, że nie licząc wypracowań szkolnych, wcześniej nie napisałem nic. Serio. Ani jednego akapitu, zdania nawet. Moim pierwszym tekstem były dwa opowiadania napisane na konkurs Fabryki Słów do antologii stalkerskiej. W sumie taki impuls, trochę pod wpływem forum stalkerskiego, gdzie ludzie wrzucali swoje wprawki literackie, a ja sobie wtedy myślałem, że przecież też mógłbym spróbować. Miałem wtedy 42 lata. Konkurs wygrałem i choć antologia nie wypaliła, Fabryka zaproponowała mi współpracę, efektem której była książka „Wedle zasług”. Potem było już z górki. Najpierw „Ostatniego zeżrą psy”, potem „Do zobaczenia w piekle”. Jeszcze później cykl s-f, wydany już nie przez Fabrykę Słów (bo coś im się odwidziało), lecz przez wydawnictwo Drageus, specjalizujące się w military s-f. Ta ostatnia przygoda trwała równo trzy lata. Po drodze przydarzyło mi się jeszcze opowiadanko dla wydawnictwa Almaz, które wyszło drukiem w antologii „Tarnowskie Góry Fantastycznie 2”.

G: Co stanowiło główne źródło inspiracji dla „Shadow Raptors”? Czy jesteś usatysfakcjonowany ostatecznym kształtem tej serii?

S.N: Zainspirował mnie Omuamua, tajemniczy obiekt spoza Układu Słonecznego, który w okolicy 2017 roku radośnie sobie do nas wleciał, po czym – wprawiając w konsternację astrofizyków – nieoczekiwanie i w niewytłumaczalny sposób zmienił trajektorię oraz prędkość, by sobie polecieć gdzieś dalej. Spory o to, czym właściwie

był, trwają po dziś dzień. Od tego się zaczęło. Patrząc zaś bardziej ogólnie, „Shadow Raptors” to zasadniczo suma mojego życiowego obcowania z fantastyką naukową oraz jednocześnie swoista próba odpowiedzi na odwieczne pytanie: „Kim jesteśmy i dokąd zmierzamy?”. Osobiście wydaje mi się, że już znam tę odpowiedź, ale akurat to zachowam dla siebie. Kształtem serii jestem usatysfakcjonowany raczej średnio. Pisałem szybko, trochę na literackim haju, tworząc poszczególne tomy w kilka miesięcy, żeby Czytelnik nie musiał zbyt długo czekać. Efekt? Wystrzelałem się, wypaliłem, zmęczyłem do tego stopnia, że powiedziałem dość. Od tamtej pory (czerwiec 2021) nie piszę. Czytam, oglądam filmy, gram, ale od pisania trzymam się na chwilę obecną z daleka.



Kot autora groźny jest!

G: Która z postaci spośród Twoich własnych książek najbardziej przypadła Ci do gustu, gdy patrzysz na nie z perspektywy czasu? Czy jest może coś, co byś w niej poprawił?

S.N: Jest taki gość. Alosza. Stalker, były żołnierz. Z opowiadania, które podczepiłem jako bonusik do powieści „Do zobaczenia w piekle”. Uwielbiam typa. To chyba moje literackie alter ego – w sensie stosunku do otaczającej go rzeczywistości.

G: Jak wyglądają Twoje obecne plany pisarskie? Masz jakieś marzenia lub pomysły, które chcesz przelać na papier?

S.N: Nie mam planów, nie mam marzeń pisarskich – wydałem dosłownie wszystko, co napisałem, moje życie nie zmieniło się ani o jotę, a jedyną wymierną korzyścią jest to, że nie ma już potrzeby

komukolwiek czegokolwiek udowodniać. Chociaż... jak tak się głębiej zastanowić to jedno maleńkie marzenie mam: napisać i wydać powieść fabularną o obecnej wojnie na Ukrainie.

G: „Shadow Raptors” zostały wydane również w formie audiobooków. Odsłuchałeś wszystkie? Co Ci się najbardziej w nich podoba?

S.N: Trochę przesłuchałem, łącznie jakieś kilka godzin. I powiem szczerze, że bardzo mi się podobało. Dobry lektor to jednak jest skarb. Pozdrawiam Cię, Wojtku!

G: Czy korzystałeś z jakichś porad lub lekcji pisarskich, a może jesteś w tej kwestii samoukiem?

S.N: Samouk. Stoi za mną jedynie doświadczenie życiowe i tysiące przeczytanych książek. Bo na tym odcinku byłem nałogowcem, od dziecka. Był taki moment, że książki z biblioteki czytałem... półkami. Po kolei. Zaliczyłem nawet „Dzieła Zebrań” Lenina, ale pani bibliotekarka ten jeden jedyny raz mnie przystopowała. Chodziłem wtedy do podstawówki.

G: Jaką jedną poradę, taką „złotą myśl” od siebie, przekazałbyś młodym, potencjalnym pisarzom, planującym swoje pierwsze, poważne projekty?

S.N: Piszcie, póki jesteście młodzi. Bo tylko tak będziecie mogli się w tej materii rozwijać. Jeśli zaczniecie po czterdziestce – jak ja – nie będziecie się już uczyć pisać, tylko pisać jak umiecie. A to oznacza stagnację i w sumie zwykłe rzemieślnictwo. No i nie przejmujcie się, gdy nikt was nie zechce wydać. W końcu nie każdy zostanie pisarzem, tak samo jak nie każdy będzie pilotem czy krawcem, choćby nie wiem, jak tego chciał. Życie to nie jest bajka, kochani.

G: Gdy nie piszesz – przy czym najbardziej lubisz spędzać czas? Jakie filmy, gry czy książki najbardziej do Ciebie przemawiają?

S.N: Filmy. Też nałogowo, i też od dziecka. Tutaj zacytuję opis z mojego fanpejdza na fejsie: „Kiedy pytają mnie, czemu filmy, odpowiadam: Dwa se-

anse pod rząd. W każdą niedzielę, w takim małym, gminnym kinie. Przez dwadzieścia lat opuściłem cztery projekcje. Dwa razy przez własną indolencję, a dwa razy zwyczajnie cofnięto mnie na wejściu, bo ograniczenia wiekowe. Z ww. przyczyn nie obejrzałem wówczas „Imperium kontratakuję”, „Obcego: 8 pasażera Nostromo”, „Walki o ogień” oraz polskiej produkcji „Lata dwudzieste, lata trzydzieste”. Pierwszy mój seans: „Zorro” (1978 rok, wtedy jeszcze nie umiałem czytać, a za lektora robił ojciec), ostatni: „Dzień zagłady” (1998 rok). Potem kino zostało zlikwidowane. Fascynacja pozostała.”

Seriale też oglądam.

Jeśli chodzi o gry PC, to głównie RPG, zwłaszcza z perspektywą TPP. Moja „growa” miłość to „Gothic”. Na konsoli grać nie lubię i prawie nie gram (choć mam Xboxa), od trzech lat pocinam też w gry mobilne na telefonie.

G: Nadeszła pora na pytanie tradycyjne niczym zaskoczenie kierowców przez zimę – czy lubisz pizzę hawajską?

S.N: Chyba to ja Cię zaskoczę. Nie przepadam za pizzą. Naprawdę. Po stokroć wolę hamburgera, albo hot-doga, a nawet zwykłą zapiekankę. Pizza to dla mnie włoski bieda-placcek, posypany resztkami z kuchni, o śladowych walorach smakowych. Ananas na nim czy nawet trociny – dla mnie bez różnicy. Powaga.

G: Czy chciałbyś dodać coś jeszcze od siebie naszym Czytelnikom?

S.N: Czytajcie książki, słuchajcie audiobooków, miejcie kontakt z literaturą. Ale też starannie ją dobierajcie. Bardzo starannie. Lepiej przeczytać jedną wartościową, niż pięćdziesiąt grafomańskich czytań. Uwierzcie mi, wiem, co mówię.

G: Serdecznie dziękuję za udzielone odpowiedzi, mam nadzieję, że ten wywiad zachęci co najmniej kilku z naszych Czytelników do sięgnięcia po Twoje książki! Życzymy szczęścia w dalszej karierze pisarskiej!

S.N: Dzięki wielkie! Wam również nie chorować!





Scroll – Jacek wszystkich transakcji, memiarz drugiego stopnia, absolwent assassin-screedologii. Pełny beużytecznych anegdotek na każdy temat chochoł słomianego zapachu, a także miłośnik czekolady, który uważa, że Ostatni Jedi to jeden z lepszych filmów z Sagi Skywalkerów. Malowałby paznokcie, gdyby miały lepszy kształt.

Battlemapy są lepsze

Jednym z filarów dobrej sesji papierowego RPG są ciekawe i emocjonujące walki, kiedy to czas w zmyślonym świecie niesamowicie zwalnia i Bohaterowie Graczy ścierają się z przeciwnikami przygotowanymi przez Mistrza Gry. Ustala się inicjatywę, czyli po prostu kolejność działania, i każdy przy stole po kolei wykonuje swoje ruchy. Paradoksalnie, choć walka puszczona w normalnym tempie, w przeliczeniu na sekundy w świecie, w którym się odbywa, trwa zazwyczaj kilkanaście do kilkudziesięciu sekund, to w rzeczywistym świecie trwa nierzadko godzinę lub więcej.

Multum możliwości oraz pewne oderwanie graczy od Bohaterów którymi grają nie pozwala instynktownie i szybko podejmować decyzji, przez co cała rzecz szybko rozciąga się w długi segment sesji RPG. Bardzo ważna dla gracza, by jak najszybciej wykonał swoje akcje, jest nie tylko znajomość Karty Postaci, którą ma przed sobą, ale także świadomość otoczenia. Od ponad 10 lat prowadzę lub gram w różne systemy RPG i walka zawsze była czymś ekscytującym, ale także niezwykle niejasnym, gdyż przez większość tego czasu były prowadzone w tzw. teatrze umysłu. Po prostu Mistrz Gry opisywał otoczenie i położenie przeciwników i graczy i bazując wyłącznie na słowach prowadzącego rozgrywkę, gracze musieli wyobrazić sobie pole bitwy, odnaleźć się w nim i zwyciężyć.

Sporo czasu zajmowały zawsze pytania pomocnicze, mające lepiej ustalić, kto gdzie się znajduje, jak daleko jest przeciwnik, jakie są opcje i choć MG zawsze miał klarowny obraz w głowie, jak wygląda lokalizacja, tego przywileju nie mieli gracze. Zawsze musieli działać na półślepo, jak osoby z opaskami na oczach, poruszające się po niebezpiecznej okolicy tylko przy pomocy krótkich porad osoby obok opisującej całe otoczenie. Ale od kiedy zacząłem używać map bitewnych (czy z angielska battle map, jako że większość źródeł dostępnych dla osób chcących grać w RPG jest w tym języku), wszystko się zmieniło.

Ostatnie dwa lata pandemii przyczyniły się niesamowicie do rozwoju wirtualnych środowisk, nie tylko w kwestiach dostawy, sposobu prowadzenia zajęć, który dotychczas był opisywany jako niemożliwy, ale także do wirtualnych stołów zarówno do grania w gry planszowe, jak i w papierowe RPG. O ile części, w której bohaterowie przechadzają się po mieście, dziczy, wykonują zakupy czy inne niebitewne akcje dalej odbywają się w teatrze umysłu, gdyż nie jest wymagana taka precyzja, by wszystkie detale były jasne, o tyle sporo potyczek przeniosło się na wirtualne pola bitwy.

Zawsze myślałem, że nie ma wielkiej różnicy, czy gra się jedynie wyobrażając sobie miejsce, w którym toczy się walka, czy używa się mapy bitewnej, ale od kiedy używam tego drugiego sposobu, widzę dużo większą dynamikę w prowadzonych przez siebie konfliktach pomiędzy potworami czy bandytami a Postaciami Graczy. Wszystko jest dużo bardziej klarowne dla obu stron, kto gdzie stoi, sami gracze także wykazują się większą kreatywnością, widząc możliwości środowiskowe, o które normalnie by nigdy nie pytali.

Walki przestały być w większości dwiema stronami przerzucającymi się obrażeniami, a zaczęły nabierać także taktycznej warstwy. Otaczanie, flankowanie, bieganie po całym polu bitwy, używanie w nietypowy sposób przedmiotów, oryginalne interakcje z przeciwnikami... Choć dalej takie przemocowe spotkania w zmyślonym świecie przekładają się na godziny w świecie rzeczywistym, to zdecydowanie nabrały większego kolorytu. Na pewno wiele zawdzięczam temu, że mam dobrych graczy, ale dzięki nowym narzędziom mogą oni wykrzesać sobie z siebie więcej potencjału.



SPOTKANIA RPG GLIWICE



JAK w każdą przedostatnią środę miesiąca, tak i 20 lipca czas było ruszyć z domu, by przeżyć ekscytujące przygody na kolejnej edycji Gliwickich spotkań RPG. Wydarzenie to powróciło po dwóch latach przerwy na mapę Gliwic w listopadzie zeszłego roku i od tego czasu co miesiąc zbiera w herbaciarni miłośników gier fabularnych, chcących zapoznać się z nowymi systemami oferowanymi przez Mistrzów Gry, wrócić do hobby po 10 latach przerwy czy może po prostu spragnionych dobrej gry w miłym towarzystwie.

~Niesamowita Mimik & Miły Samael

Ale o co w tym RPG w ogóle chodzi?

Jeżeli jeszcze tego nie wiecie, postaram się pokrótce wyjaśnić, czym RPG jest. Gry fabularne to rozrywka polegająca na przeżywaniu ciekawych historii w grupie przyjaciół, używając do tego głównie swojej wyobraźni. W odróżnieniu od komputerowych RPG-ów nie będziemy używać

myszki i klawiatury; zamiast tego potrzebować będziemy kości do rzucania, chęci i trochę wolnego czasu. Musimy też przed grą podzielić się na graczy i mistrza gry. Zadaniem graczy jest oczywiście kierowanie swoją postacią, mówienie, co ona robi, odzywanie się w jej imieniu i starania, by nie zginęła.

Rolą Mistrza Gry jest za to opowiedzenie, jak wygląda świat dookoła postaci, jak reagują na nie postacie niezależne, stawianie przed graczami wyzwań oraz trudnych wyborów. Jeżeli ten krótki opis nie jest dla Ciebie wystarczający, skieruj się, proszę, na YouTube, gdzie spokojnie możesz znaleźć wiele nagranych sesji, na przykład na takich kanałach jak Gospoda RPG czy Karczmarz.

Kim będziemy i dokąd zmierzamy

Uczestnictwo najlepiej rozpocząć jeszcze przed samym wydarzeniem. Promowane jest ono głównie za pośrednictwem Facebooka, gdzie różni mistrzowie gry publikują opisy swoich sesji, starając się zachęcić i opowiedzieć, w jakich światach będziemy grali i na jakim aspekcie rozgrywki głównie się skupimy. Zapisanie się jest jedynym gwarantem, że zagramy w daną sesję, acz jeżeli żadna z nich nie przypadnie nam do gustu, możemy również w ciemno zapisać się na sesję-niespodziankę i być przydzielonym do losowej z ogłoszonych lub do całkowicie innej, która nie znalazła swojego miejsca na tablicy.



Na ostatniej edycji mieliśmy do dyspozycji sześć różnych możliwości. W zależności od humoru i chęci, mogliśmy przeżyć następujące przygody:

■ *Mroczne fantasy klimatów baśni i jednej nocy, w którym ludzkość epoki brązu została nawiedzona przez mroczną, pozaziemską cywilizację pożerającą kolejne światy. Teraz jako niewolnicy w jednym z obozów musicie wyrwać się na wolność, uciekając przed monstrami wyrwanymi wprost z Lovecraftowskiej prozy.*

■ *Detektywi w skąpanym w deszczu mieście, w którym nic nie jest czarne ani białe, a trudne wybory piętrzą się niczym najwyższe wieżowce. Prosta sprawa odnalezienia zdradzającego swoją żonę człowieka szybko zaczyna eskalować i odkrywać tajemnice dzielnicy, jak i Wasze własne.*

■ *Jako feeryczne króliki zwiedzać świat pełen pradawnych wierzeń, odkrywać prawdy o opowieściach swego ludu i szukać miejsca na swój nowy dom. Czy podobnie jak Ell Huera z opowieści będziecie w stanie odnaleźć miejsce spoczynku Boga Śmierci?*

■ *Dzieciaki z domu dziecka nie mają łatwego życia. Kiedy jednak przychodzi osoba, która chce kogoś adoptować, trzeba postarać się, byście właśnie Wy zostali wybrani. W końcu nowa, kochająca rodzina to marzenie każdego z Was i z całą pewnością nie skrywa żadnych tajemnic, prawda? Prawda? A wszystko w barwnym świecie Tales from the Loop, który doczekał się nawet swojej serialowej adaptacji.*

■ *Życie na wsi mija spokojnie i wesoło, jednak kiedy budzicie się rano, a Wasz szwagier zaginął w mrokach dziejów albo gdzieś w stodole, postanawiacie go poszukać. Kroki Wasze jednak szybko kierują się do Kruczego Dworu. Nie wiecie, jakie przeszkody stoją przed Wami, ale w końcu nie takie rzeczy ze szwagrem robiliście.*

■ *Czterdzieste pierwsze milenium nie jest przyjazne, ale z wiarą w imperatora będziecie w stanie przewyciężyć każdą przeszkodę. Kiedy kolejne kulty zaczynają panoszyć się na jednej z planet w Waszym układzie gwiazdowym, to Wy będziecie tymi, którzy przeciwstawią się im czy to modlitwą, czy mieczem łańcuchowym.*

Widać więc, że rozpiętość jest różna i spokojnie można znaleźć coś dla siebie. My zdecydowaliśmy się na wcielenie się w Inkwizytorium 41. tyściele-

cia i bohaterские powstrzymywanie kultystów, by następnie spokojnie oczekiwać dnia wydarzenia.



Powiedz Przyjacielu i wejdź

Kiedy przybyliśmy na miejsce na 18:00, zostaliśmy przywitani w drzwiach i skierowani do jednego z stolików. W celu zapoznania i integracji z innymi RPG-owcami z okolicy na początku było małe ćwiczenie. Dostaliśmy kartkę opisującą pewną postać i mieliśmy obudować ją różnymi cechami charakteru, koneksjami i innymi przywarami, żeby na koniec była jak najciekawsza. Mieliśmy tutaj dużą dowolność zarówno w doborze uniwersum, w jakim ta postać miałaby egzystować, jak i w innych jej szczegółach. Po dwudziestominutowej współpracy z innymi miłymi osobami, udało nam powołać się do życia Gromosława, orczego spekulanta ubezpieczeniemi, który dzięki współpracy z mafią i umiejętnemu jej wystawieniu dorobił się fortuny. Ćwiczenie nie było też całkowicie zajmujące, dzięki czemu mieliśmy okazję porozmawiać z innymi osobami na temat naszego hobby.

Po zakończeniu ćwiczeń rozeszliśmy się do różnych boksów, żeby przejść do głównego celu naszego przybycia, czyli rozegrania sesji. Goszcząca wydarzenie herbaciarnia „Z Liścia” postawiła na boksy w różnych klimatach – od steampunkowego do gwiazdowego – co stworzyło dodatkowy klimat do toczonych tutaj opowieści. Przejrzeliśmy menu, zamówiliśmy herbatę i rozpoczęliśmy grę.

Nasz mistrz gry rozpoczął od przedstawienia systemu, w którym prowadzona była przygoda. „Wrath & Glory” to najnowszy system w uniwersum Warhammera 40000, co miło pokazuje, że mistrzowie gry na spotkaniach są na bieżąco z rynkiem wydawniczym i nie grają w jeden system od trzydziestu lat, jak to niestety zdarza się czasami na konwentach. Po dokładniejszym objaśnieniu świata i mechaniki dostaliśmy przygotowane wcześniej karty postaci i mogliśmy zacząć właściwą rozgrywkę.

Ahoj, przygodo, czas rozwiązać parę spraw

Grana przez nas przygoda nie była szczególnie skomplikowana, ale pozwalała nam na częste przejmowanie inicjatywy. Trafiliśmy do warsztatu, w którym wiadomo było, że czai się zepsucie, ale nie wiedzieliśmy, w których ludziach konkretnie. Udawaliśmy więc również skazanych na karne roboty kryminalistów, by lepiej móc zinfiltrować tutejszą społeczność. Widać było, że nasze pomysły są przyjmowane i mistrz gry nie próbuje sztucznie blokować naszych akcji i zmuszać nas do wykonywania wszystkiego tylko według jego wizji. W pewnym momencie mieliśmy nawet wrażenie, że wyprzedziliśmy scenariusz, odkrywając spaconego przez kultystów robota i przeprogramując go na stronę Imperatora, acz okazało się, że to nie jedyne niespodzianki przygotowane dla nas przez MG. Chwilę później w pełnej akcji scenie udaliśmy się w stronę opuszczonych ruin starożytnej cywilizacji, by powstrzymać przywoływanie demona. Widać było, że każda rzecz była przygotowana, i nie było tutaj żadnych nieścisłości w scenariuszu. Na minus można by zaliczyć brak rozbudowanych opisów, które lepiej pozwoliłyby nam zobaczyć świat w 41. milenium, ale były one dostatecznie dobre. Ogólnie dobrze było zagrać i mam nadzieję, że Kakonel, który prowadził nam tę przygodę, zdecyduje się jeszcze kiedyś nam poprowadzić, na spotkaniach lub kiedy indziej.

Sprawa rozwiązana, klient zadowolony

Po sesji musieliśmy ewakuować się z lokalu, ponieważ wybiła już godzina zamknięcia, a nie chcieliśmy zmuszać właściciela do zostawiania zbyt późno. Okazało się jednak, że po wydarzeniu

organizowane jest jeszcze małe afterparty w pobliskim pubie, na które udaliśmy się, by wymienić z innymi nasze wrażenia i opowiedzieć o tym, co robiliśmy w trakcie gry. Atmosfera była bardzo miła i można było porozmawiać na różne tematy. Większość wymiany zdań oscylowała wokół fantastyki, acz zdarzały się również inne. Po blisko dwóch godzinach przyszedł czas, by rozejść się do domów i wyspać się na kolejny, pracujący dzień.

Epilog

Podsumowując: Gliwickie spotkania RPG to naprawdę przyjemna impreza, zarówno dla weteranów, jak i osób rozpoczynających przygodę z tym hobby. Można śmiało stwierdzić, że Liga ZMG ma już kilka poziomów doświadczenia w organizowaniu wydarzeń, i nie było widać żadnych organizacyjnych wpadek. Pomimo braku jednego MG, który niestety nie dotarł z powodu choroby, uczestnicy zostali sprawnie zagospodarowani na inne sesje. Sama rozgrywka była przyjemna i mimo małych braków wspominamy ją miło.

Na minus zaliczyć można brak najbardziej znanych systemów, takich jak „Dungeons & Dragons” czy „Zew Cthulhu”, ale sesje zmieniają się co edycję, więc może organizatorom uda się je ogarnąć. Dodatkowo podczas zapisów na jedną z sesji wszystkie komentarze automatycznie były oznaczane jako spam przez platformę Facebooka, co również wywołało trochę chaosu. Na szczęście zostało to ogarnięte jeszcze przed imprezą.

Myslę, że na kolejną edycję również się wybieremy i być może spotkamy tam również kogoś z Was. Jeżeli tak, wpadnijcie, by przybić piątkę czy porozmawiać o RPGach. Będzie nam bardzo miło





Wypwiad z Natalia Brożek

PISARZE XXI wieku mają to szczęście, że w Internecie nie jest ciężko znaleźć ludzi o podobnych sobie zainteresowaniach. Wyspecjalizowane w literaturze kanały na YouTube oferują dobre rady, facebookowe grupy umożliwiają dyskusję i wymienianie się doświadczeniami – a my dziś gościmy u nas Natalię Brożek, która zarówno prowadzi takowy kanał, jak i adminuje takową grupę, a do tego we wrześniu debiutuje książką „Nie chcę być tobą”.

~Ghatorr

Ghatorr: Dzień dobry! Raz jeszcze chciałbym serdecznie podziękować, że zgodziłaś się na udzielenie wywiadu dla „Equinox Times”. Czy mogłabyś na początek powiedzieć coś o sobie naszym Czytelnikom?

N.B.: Dzień dobry! Nazywam się Natalia Brożek, jestem pisarką, nauczycielką oraz kreatorką treści internetowych – głównie skupiam się na tematyce pisania. Można mnie znaleźć na YouTube (Na Tapet), Instagramie (@writeforwrite) i TikToku (@natalia_brozek). Najczęściej tworzę w takich gatunkach jak obyczaj, romans i thriller.

G: Jak długo już zajmujesz się pisaniem? To hobby z dzieciństwa, które przetrwało do dziś, czy późniejsze zainteresowanie?

N.B.: Nie przesadzę, gdy powiem, że praktycznie od zawsze. Pierwszą „książkę” napisałam w trzeciej klasie podstawówki. Ciągle mam zeszyt z tą historią

przy sobie i lubię do niego wracać. Później skupiłam się na fanfiction i wymyślałam własne opowieści z uniwersum Harry’ego Pottera. Dopiero gdzieś w liceum zaczęłam tworzyć więcej swoich tekstów, aby na studiach zająć się tym już z myślą o wydaniu.

G: Już niedługo ma mieć premierę „Nie chcę być tobą” – książka obyczajowa, w której bohaterka ucieka przed apodyktyczną matką i jej planami do Szkocji. Jak Ci się nad nią pracowało? Długo ją pisałaś?

N.B.: „Nie chcę być tobą” pisałam w ramach listopadowego wyzwania pisarskiego – NaNoWriMo. Zaczęłam 1 listopada 2020 roku, a skończyłam



dokładnie 10 grudnia. Każdą książką zajmuję się troszeczkę inaczej, ale co dziwne, proces pisania zazwyczaj wygląda dość podobnie. Trzeba walczyć z wena twórczą, często motywować się do pracy, ale także są takie dni, gdy siadam do pliku z uśmiechem na ustach i nie mogę się doczekać, aby coś napisać.

G: Komu byś przede wszystkim poleciła „Nie chcę być tobą”? W jaki profil Czytelnika celowałaś?

N.B: „Nie chcę być tobą” to powieść New Adult, według wyznaczników mogę zatem polecić tę książkę czytelnikom 16+. Nie ukrywam, że przez wątek romansowy i narrację pierwszoosobową bohaterki pewnie bardziej trafi do kobiet, lecz kilku mężczyzn zdążyło ją już ją przeczytać i nie narzekali.

G: Czy masz dużo innych projektów pisarskich w zapasie? Wiesz już, na czym się skupisz po premierze swojej książki?

N.B: Ciągle nad czymś pracuję. Zdradziłam już w mediach społecznościowych, że podpisałam umowę na kolejną powieść, której można się spodziewać na początku 2023 roku. Dalejszych planów na razie nie wyjawię, ale powiem tylko, że będzie się działo! Jeśli chodzi natomiast o samo pisanie, planuję zająć się nowym projektem jeszcze pod koniec tego roku – będzie to wakacyjny romans, który właśnie planuję.

G: Skąd wzięł się pomysł na sprawdzanie codziennych rutyn pisarskich znanych pisarzy? Jak ciężko znaleźć informacje na ten temat?

N.B: Zainspirowałam się zagranicznym authortubem, głównie filmami Kate Cavanaugh. Na polskim gruncie czegoś takiego jeszcze nie było, dlatego postanowiłam wypełnić tę lukę. Dzięki temu mogłam pokazać też innym, jak pracują polscy pisarze. Jeśli chodzi o znalezienie informacji, to bywa z tym

różnie. Na pewno łatwiej nagrywa się odcinki, w których testuję rutyny sławnych zagranicznych pisarzy, ale to research na temat rutyn polskich twórców sprawia mi największą frajdę. Tygodniami oglądałam wywiady z Katarzyną Bondą, czytałam większość jej wypowiedzi i zapoznawałam się z fragmentami tekstów... To było ekstra!

G: Która z dotychczasowych rutyn najbardziej Ci pasowała? Czy masz jakieś własne rytuały, przyzwyczajenia, etc.?

N.B: Wydaje mi się, że na tę chwilę najbardziej podobała mi się rutyna V.E. Schwab. Czuję, że nadajemy na tych samych falach, jeśli chodzi o planowanie dnia, pracy itd. Mamy także podobne przyzwyczajenia – na przykład poranne pisanie, włączenie w plan aktywności fizycznej czy czytanie powieści. Z rytuałów mogę na pewno wymienić prowadzenie nawykownika, a także tygodniowych planów dnia, gdzie zaznaczam, co udało mi się zrobić. Nic nie poradzę, że lubię organizację.

G: Jak to jest być adminką własnej grupy wsparcia dla pisarzy na FB, dobrze?

N.B: Dobrze. Na początku grupa była mała i miałam czas, aby udzielać się pod prawie każdym postem. Teraz rozrosła się tak, że trudno być z postami na

bieżąco, ale pomagają mi w tym cudowne moderatorki. Co piątek też spotykamy się wspólnie, aby popisać na lajwach, co jak sądzę, mam wrażenie, jest znakiem rozpoznawczym Pisarskiej Grupy Wsparcia.

G: Skąd pomysł na prowadzenie regularnych lajwów pisarskich? Czy uważasz je za udaną inicjatywę?

N.B: Ponownie inspiracja przywędrowała do mnie od amerykańskich twórców – tam pisarskie lajwy to praktycznie codzienność! Uważam, że to udana



inicjatywa. Dzięki temu lepiej poznaję członków grupy, jestem na bieżąco z ich projektami, mogę jakoś pomóc czy doradzić. Piątkowe spotkania są też motywacją dla mnie; gdy nie chce mi się pracować nad książką, wiem, że i tak muszę odpaść program i mam wyznaczony czas, aby pisać. Jeśli ktoś nie brał jeszcze udziału w tego typu inicjatywach, to szalenie polecam!

G: Czy śledzisz kanały innych pisarzy z poradami odnośnie do planowania, pisania, światotworzenia i tego typu rzeczy?

N.B: Śledzę. Najczęściej jednak są to kanały zagraniczne. Polski authortube jeszcze nie rozwinął skrzydeł, ale mam nadzieję, że coraz więcej osób będzie próbowało tworzyć taki content. Wiem, że to nie jest łatwe. Wiem, że to niszowy temat. Ale warto. Każdy pisarz jest inny i każdy może na takim kanale przekazać coś zupełnie innego.

G: Gdybyś miała wybrać jedną, ważną poradę dla młodych pisarzy, to jaką?

N.B: Nigdy się nie poddawajcie. Czasem jest trudno, mamy ochotę wszystko rzucić i dać sobie spokój, ale to minie. Nikt nie opowie Waszej historii tak, jak Wy to zrobicie. Więc po prostu piszcie!

G: Nad jakimi książkami, filmami czy grami ostatnio spędzasz wolny czas? Czy jest coś, co szczególnie przypadło Ci do gustu?

N.B: Jeśli chodzi o książkę, to polecam „Za duży na bajki” Agnieszki Dąbrowskiej – cudowna powieść dla dzieci i młodzieży. Czytam ją, ponieważ chciałabym zaproponować moim uczniom rozmowę na jej temat. Z filmów, a raczej seriali, mogę polecić młodzieżową produkcję „Jeszcze nigdy...” na Netflixie, uśmiełam się i popłakałam się jak głupia. Niezmiennie pogrywam sobie czasami w nową odsłonę wiedzmińskiej karcianki – „GWINT. Mag Renegat”. Uwielbiam!

G: Pora na tradycyjne pytanie – czy lubisz pizzę hawajską?

N.B: Nigdy nie jadłam.

G: Czy chciałabyś dodać coś od siebie skierowanego do naszych Czytelników?

N.B: Z perspektywy tego, jak potoczyły się moje pisarskie losy, powiem tylko, że o czymkolwiek marzycie, nie bójcie się do tego dążyć. Choć momentami się nie udaje, choć ludzie mówią Wam, że nie dacie rady, nie poddawajcie się. Wszystko jest możliwe, tylko czasami trzeba o to mocniej zawalczyć.

G: Bardzo dziękujemy za udzielone odpowiedzi i życzymy powodzenia przy premierze „Nie chcę być tobą”! Na pewno chętnie to przeczytamy!

N.B: To ja dziękuję bardzo za zaproszenie! I w takim razie życzę miłej lektury.

Przesłane filmy ▾

☰ SORTUJ WEDŁUG

<p>Porozmawiajmy o... debiucie! "Nie chcę być tobą" ❤️🔥 473 wyświetlenia • 5 dni temu</p>	<p>Kim jest redaktor? Czym się zajmuje? 😊 – wywiad z... 374 wyświetlenia • 12 dni temu</p>	<p>Próbuje stworzyć własną rutynę pisarską 😊❤️ 451 wyświetleń • 2 tygodnie temu</p>	<p>Jak sławni polscy pisarze poprawiają swoje książki? ... 789 wyświetleń • 1 miesiąc temu</p>	<p>Pisanie, czytanie, sport... 🏃 – moje wakacyjne nawy... 404 wyświetlenia • 1 miesiąc temu</p>	<p>Jak naprawić pierwszy draft? 😊 O pierwszych... 589 wyświetleń • 1 miesiąc temu</p>
<p>Jak zaplanować powieść? 📅 Według schematu... 729 wyświetleń • 2 miesiące temu</p>	<p>Jak wydać książkę? 😊 – proces wydawniczy w pigu!... 547 wyświetleń • 2 miesiące temu</p>	<p>Reaguję na memy pisarskie... 😊😂 688 wyświetleń • 3 miesiące temu</p>	<p>Podpisuję umowę wydawniczą i kończę pisać... 699 wyświetleń • 4 miesiące temu</p>	<p>Kolejny nowy pomysł na książkę? 😊🤔 Syndrom... 558 wyświetleń • 4 miesiące temu</p>	<p>Na kawie z autorem ☕ Karolina Kaszub ❤️ 427 wyświetleń • Transmisja odbyła się 4 miesiące</p>
<p>Propozycja wydawnicza 📄 – wydawcy, rady, umowy 2/2... 728 wyświetleń • 4 miesiące temu</p>	<p>Jak przygotować propozycję wydawniczą? 1/2 📄👉 698 wyświetleń • 5 miesięcy temu</p>	<p>Błędy, które CZĘSTO widzę w internecie 📄🔍 611 wyświetleń • 5 miesięcy temu</p>	<p>Porady pisarskie i wydawnicze V. E. Schwab ... 559 wyświetleń • 5 miesięcy temu</p>	<p>Cały dzień piszę jak... V.E. SCHWAB 📄 – hardcorowa... 696 wyświetleń • 5 miesięcy temu</p>	<p>Pokaż, nie opisz - ale czy na pewno? 😊 Show don't tell... 682 wyświetlenia • 6 miesięcy temu</p>

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

