

10/2019

**EQUESTRIA
TIMES**

33

***Dolar silny jak nigdy
Powrót zgryźliwego tetryka***

***Król Artur była kobietą
Fate/Zero i Fate/Grand Order***

***Mniejszości etniczne w Mojej Equestrii!?
Equestria at War***

Cześć, paszteciki!

To była jedna z najdłuższych przerw w wypuszczaniu kolejnych numerów Equestria Times. Tymczasem artykuły, które będziecie mieli przyjemność czytać, powstały jakoś w kwietniu. Widzicie, Equestria Times ma cztery filary – redaktorów, korektorów, DTP i grafików. Jeśli jednego z nich zabraknie, to prace nad czasopismem zostają wstrzymane. A niestety koleje losu sprawiły, że nasz dział techniczny był niedysponowany. Pewnie się martwicie, że po numerze 33 znowu nie zobaczycie naszego magazynu przez kolejne pół roku albo, co bardziej prawdopodobne, macie to gdzieś. Nie mogę Was za to winić, ale pragnę zapewnić, że z brakami kadrowymi i robimy wszystko, co w naszej mocy, by taka sytuacja się nigdy więcej nie powtórzyła. Oprócz tego szukujemy szereg zmian i dodatków, które być może zobaczycie już w kolejnym numerze. Nasza drużyna nie objęła się podczas przerwy.

Tymczasem wróćmy do spraw bieżących: tylko u nas przeczytacie siedem recenzji fanfików, artykuł o kucykowych komiksach, wywiad z Eljonkiem, a Ghattorr to się nawet poświęcił i ograł kucykowego moda do Hearts of Iron. A Złośliwy Tetryk powrócił i zawija w te sreberka... Chyba że smaży mielone. W każdym razie – czytajcie, komcujcie i do ekipy dołączajcie!

»Cahan

Redaktor Naczelny – Cahan

Redaktor wicenzelny – Moonlight, Solaris

Redaktorzy – M.C., Gray Picture, Ghattorr, Sosna, Coldwind, Victoria Luna, Malvagio

Korektorzy – Magda B, Midday Shine

Dział techniczny – Macter, Porcelanowy Okular, Psoras

Gościnnie – Dolar84

My Little Pony Friendship is Magic i Hasbro są zastrzeżonymi znakami towarowymi Hasbro Inc. Redakcja Equestria Times nie ponosi odpowiedzialności za treść reklam zamieszczonych w magazynie.

Spis treści

RECENZJE

Saddles.....	5
Fallout: Equestria – Duck and Cover!	6
Joy and Reflection.....	7
The Study of a Winning Pony.....	8
What else could go wrong?.....	10
Princess Twilight Sparkle's 505th Birthday.....	11
A Moment In the Sun.....	13

PUBLICYSTYKA

Powrót Krysi, czyli jak to wszystko się zaczęło.....	14
Jeleń od kuchni artystycznej, czyli wywiad z Eljonkiem.....	16
Equestria at War.....	21

FELIETONY

Zgryźliwy Tetryk powraca.....	24
-------------------------------	----

POZOSTAŁE

Recenzja Brickleberry.....	25
Recenzja Capitan Marvel.....	26
Recenzja Devil May Cry 5.....	32
Recenzja Fate/Zero.....	35
Recenzja Fate/Grand Order.....	37
Recenzja Imperator: Rome.....	39

ARTYSTYCZNY MIX

Poznaj koty redakcji.....	41
---------------------------	----

facebook

mlppolska

Wykorzystano prace autorów:

Yakovlev-vad

PhucknuckL, BonesWolbach, DashieSparkle,

CloudyGlow

E for glorious EQUESTRIA



Największy w Polsce serwis
o tematyce My Little Pony

nowinki

fanarty

fanfiki

felietony

i wiele innych



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



[Comedy][Human]

Saddles

Autor: Rainbow Bobt

Po blisko dwuletniej przerwie postanowiłem wrócić do pisania recenzji. Skoro więc ponownie jestem w siodle, warto zacząć od opowiadania o korespondującym tytule i sporym potencjale komediowym.

» *Dolar84*

„Saddles” autorstwa Rainbow Boba to fanfik krótki i dosyć wiekowy, gdyż powstał w 2014 roku. Treść na pierwszy rzut oka wydaje się całkiem prosta. Oto po nawiązaniu kontaktu między Equestrią i Ziemią, na tę pierwszą przybywa niejaki Ivan. Rzeczona postać para się wyrobem siodła, więc mając do dyspozycji cały świat pełen kuców, szybko wietrzy okazję do zrobienia złotego interesu. I wszystko idzie cudownie, dopóki w jego sklepie nie pojawia się Rarity, chcąc dowiedzieć się, z czego są one wyrabiane. Kiedy wychodzi na jaw, iż siodła powstają głównie z krowiej skóry, wybucha prawdziwe pandemonium, ale na szczęście po wyjaśnieniu różnic kulturowych udaje się je załagodzić. I teraz przychodzi kolej na Ivana, który nie widząc, by kuce nosiły jego wyroby pyta, do czego w Equestrii używa się siodła. Odpowiedź, jaką uzyskuje, jest dla niego prawdziwym szokiem. Dlaczego? Ogólne wskazówki ujrzycie w dalszej części recenzji, ale szczegóły już musicie poznać sami. Zapewniam, że warto.

Opowiadanie, mimo swej niewielkiej objętości i zdecydowanie komediowym charakterze jest nieco... głębsze niż mogłoby się to wydawać na pierwszy rzut oka. Głównie chodzi mi tu o fakt, iż jego humorystyczna moc nie polega na prostych gagach, co zwykle jest pierwszym wyborem autorów tego typu tekstów. Rainbow Bob poszedł nieco dalej i postanowił wykorzystać wspomniane wcześniej różnice kulturowe i wynikające z nich nieuchronne nieporozumienia, by rozbawić czytelnika. W mojej ocenie udało mu się to idealnie.

Na duży plus należy również zaliczyć fakt odmienności języka, czyli kwestię, która w fanfikach typu Human In Equestria jest niemal zawsze zwyczajnie ignorowana. Oczywiście w tekście liczącym niecałe dwa i pół tysiąca słów, trudno oczekiwać używania kilku narzeczy, ale odpowiednie opisy bez trudu pogłębiają klimat wzajemnego braku zrozumienia. Naturalnie bohaterom udaje się w końcu dogadać, ale obserwowanie tego procesu podczas lektury jest nie tylko prze-zabawne, ale też całkiem interesujące.

Podsumowując, mamy tu do czynienia z krótkim, lekkim tekstem, który idealnie się nadaje do popołudniowej kawy. Używany język nie jest zbyt trudny, więc nawet osoby ze średnią znajomością angielskiego nie będą miały problemów z lekturą. A może ktoś skusi się na tłumaczenie?

HOW



[Adventure][Comedy][Sci-fi]

Fallout: Equestria – Duck and Cover!

Autor: hahatimeforponies

Czym byłby powrót do recenzowania bez choćby jednej wzmianki o „Fallout: Equestria”? No tak po prostu nie może być! Przed Wami „Fallout: Equestria – Duck and Cover”.

» *Dolar84*

Opowiadanie, które pragnę przybliżyć szerokiej publiczności, jest nietypowe pod wieloma względami. Po pierwsze, jak na standardy fanfików z uniwersum „Fallout: Equestria” jest wyjątkowo krótkie – autor zamknął się w mniej niż osiemdziesięciu tysiącach słów. Po drugie, jest ukończone, a jak dobrze wiemy większość pisanych w tym świecie kolubryn nie posiada tego luksusu. Po trzecie, dzieje się w bardziej brytyjskich realiach niż oryginał, co stanowi bardzo miłą odmianę i daje możliwość użycia wyjątkowo zabawnych gier słownych, a nawet kulturowych nieporozumień. No i w końcu po czwarte – nietypowa jest główna bohaterka, czyli Atom Smasher.

Początkowo nic nie wskazuje, by czymś różniła się od reszty typowych postaci zwykle wiodących prym w Falloutach. Ucieka ze swojej stajni i rzucona jest w paszczę wrogiemu życiu środowiska Pustkowi. Brzmi znajomo prawda? Jednak dosyć szybko autor, który – jak sam przyznaje – miał na celu napisanie opowiadania satyrycznego, daje nam odczuć, że Atom to zdecydowanie nie Lit-tlepip (kto to do diaska w ogóle jest?).

Panna Smasher używa nietypowej broni – wyrzutni strzałek. Najczęściej eksplodujących. Dodatkowo jest pozbawioną jakiegokolwiek kompasu moralnego, uzależnioną od adrenaliny radosną egoistką, która nie widzi nic złego w odstrzeleniu irytującego ją akurat współtowarzysza podróży. Jej charakter najlepiej pokazuje chyba scena, gdzie widząc patrol zakutych w zbroje kuców już ma zamiar do nich strzelać, kiedy powstrzymuje ją inna postać mówiąc, że nie wolno ich zaczepiać. Odpowiedzią jest pełen szczerego zaskoczenia wzrok podparty pytaniem: „Ale dlaczego nie?”. Prawda, że to urocza antybohaterka?

Żeby było śmieszniej, przez dziwaczny splot przypadków uznana zostaje za prawdziwą bohaterkę, gotową pomóc każdemu w potrzebie. Jakimś cudem udaje się jej nawet zebrać już nieco bardziej typową drużynę, która non stop wprawiana jest w zadziwienie tym, jaki chaos (zwykle wybuchowy) potrafi sprowadzić na świat ich nieustraszona liderka.

Podsumowując, jest to jeden z lepszych i zabawniejszych fanfików Falloutowych, jakie dotychczas czytałem. Podczas lektury dosłownie widać, iż autor świetnie się bawił w czasie pisania, a popularność „Duck and Cover” skłoniła go do napisania (i ukończenia!) drugiej części. Gwarantuję, że gdy tylko ją przeczytam, podzielę się z Wami wrażeniami w kolejnej recenzji. A póki co, zapraszam do lektury i bezwzględnie polecam!



[Sad][Slice of Life]

Joy and Reflection

Autor: Halira

Zoneshotami jest jak z pudełkiem czekoladek. Losując na oślep, można natrafić na jakiś wyjątkowo paskudny smak, który kompletnie nie trafił w nasze gusta albo w cukrowy dowód na istnienie Nieba na Ziemi. Do tego w obydwu wypadkach konsumpcja jest szybka, obok jest jeszcze kilkanaście innych czekoladek i czasem ma się koszarne uczucie niedosytu po konsumpcji.

» *Ghatorr*

Właśnie tak najprościej byłoby mi streścić moje uczucia po przeczytaniu „Joy and Reflection”, krótkiego opowiadania autorstwa użytkownika Halira. Z jednej strony – zadowolenie, bo był to nad wyraz sympatyczny zlepek słów, ale z drugiej fajnie byłoby dowiedzieć się czegoś więcej.

To krótkie, sympatyczne opowiadanko opisuje chwilę życia Pinkie Pie – ale takiej bardzo różnej od tej znanej z serialu. Ot, minęło kilka tysięcy lat, różowawa klacz została alicornem i księżniczką i właśnie idzie usunąć Lustrzany Staw, do którego przypadkiem dokopali się mieszkańcy stolicy Equestrii. Wspomina przy tym dawne dzieje – co jej świetnie idzie, bo jako jedyna ze wszystkich księżniczek w całym kraju, wciąż pamięta wszystko, co się działo w jej życiu.

Jako narrator Pinkie sprawuje się idealnie – pozostały jej skłonności do ignorowania czwartej ściany, przez co jest w stanie prowadzić pew-

nego rodzaju dialog z czytelnikiem. Do tego jest to klacz wyraźnie zmieniona przez życiowe doświadczenia, ale wciąż da się w niej rozpoznać kucyka z serialu. Po prostu zamiast krzyczeć co chwilę o imprezach czy ogólnie zachowywać się jak zagrożenie publiczne, po prostu jest radośną, pozytywnie nastawioną do świata klaczą. O wiele lepiej pasuje na powienczkę Elementu Śmiechu niż ta wersja Pinkie, jaką ostatnimi czasy serwują nam twórcy serialu.

Opowiadanie ma nieco poniżej dwóch tysięcy słów i przypomina piękny szkic – widać zarysy czegoś większego, każda kreska wydaje się mieć znaczenie, a całość jest bardzo przyjemna dla oka. Bardzo przypadło mi do gustu zarysowanie świata – od słówka do słówka zbieramy informacje na temat Equestrii oddalonej o sześć tysięcy lat od tego, co znamy. Szczególnie zaciekał mnie wątek tego, jak krótka jest pamięć alicornów – pozostałe księżniczki nie sięgają tak dawno we wspomnienia jak Pinkie, przez co zmieniły się o wiele bardziej niż ona.

Autor napisał też dłuższe opowiadanie osadzone w tym samym uniwersum – „Pearlwort, Unintentional Villain”. Mam nadzieję że zachowa poziom swojego króciutkiego protoplasty i, w przeciwieństwie do kilku innych opowiadań rozszerzających wątki z one-shotów, nie zawiedzie mnie.



[Comedy][Drama][Romance][Slice of Life]

The Study of a Winning Pony

Autor: Ponibius

Dwa lata po ukończeniu „The Life and Times of Winning Pony” zamknięcia doczekał się jeden z jego największych spin-offów, o ile nie ten największy. Jak dla mnie to wystarczająca rekomendacja do napisania recenzji.

» *Dolar84*

Ponibius, gdyż to on jest autorem „Study”, zrobił naprawdę dobrą robotę. Niby opowiadanie poboczne, długie niemal jak oryginał, po Falloutach nie powinno specjalnie dziwić, ale jednak zawsze jest to miła niespodzianka. Szczególnie, jeżeli jest dobre, a tutaj mamy do czynienia właśnie z takim przypadkiem. Tak jak fanfik-matka, zaczyna się dosyć lekko, by z biegiem rozdziałów nabierać nieco poważniejszego spojrzenia na przedstawioną akcję. Nie znaczy to oczywiście, iż pod koniec jest smutno, ponuro i strasznie, co to, to nie. Aż do końca towarzyszy nam specyficzny humor tego uniwersum, więc tak – spodziewajcie się wielu żartów o bzykaniu. Pomimo tego podobieństwa, spin-off nie jest kalką oryginału. Obaj autorzy mają odmienne style i to wyraźnie widać w tekście. Ponibius na przykład wrzuca zdecydowanie więcej nawiązań popkulturowych. Powiedziałbym wręcz, iż miejscami potrafi z tym przesadzać. Ale, ale pora przybliżyć Wam nieco, o czym rzeczony fanfik traktuje.

Jak widać po okładce, główną postacią, dookoła której kręci się fabuła, jest Twilight Sparkle. Już widzę malujące się na wszystkich twarzach zdi-

wienie. Co bowiem może łączyć nieco neurotyczną i wycofaną społecznie bibliotekarkę z naczelną nimfomanką Ponyville, wybitnie otwartą i rozrywkową Cloud Kicker? Owszem, przeciwieństwa się przyciągają, ale żeby aż tak? Na szczęście autor postanowił zastosować inne wyjaśnienie ich spotkania, bez używania wspomnianego wyżej, strasznie oklepanego, motywu.

Księżniczka Luna, powróciwszy ze swojego przedłużonego urlopu na księżycu, postanawia lepiej zapoznać się ze swoimi poddanymi. W końcu przez tysiąc lat sporo mogło się zmienić. Dlatego pewnego pięknego dnia Twilight Sparkle dostaje od niej pewne zadanie – ma bardzo dokładnie poznać Cloud Kicker. Wręcz przeprowadzić studium tej kłaczy (w ramach programu obejmującego całą Equestrię), a gotowe opracowanie przekazać Pani Nocy. Nasza bibliotekarka naturalnie zgadza się pomóc, chociaż swojego poprzedniego spotkania z Cloud Kicker (na jednej z imprez Pinkie) nie wspomina zbyt radośnie. Trudno się dziwić, skoro ta w ramach przywitania zaproponowała jej szybki numer. I to nie do końca żartobliwie.

Możecie sobie wyobrazić, jak wyglądają pierwsze rozdziały fanfika – biedna Twilight, starając się zebrać jak najdokładniejsze dane o przedmiocie badań, musi zmagać się między innymi z publicznym upokorzeniem, kiedy zostaje przyłapana na śledzeniu Cloud, a do tego należy dodać liczne insynuacje i bardziej lub mniej sugestywne propozycje. W połączeniu z charakterem bibliotekar-

ki tworzy to prawdziwą mieszankę wybuchową i doprowadza do przeżabawnych sytuacji. Choćby scena z jedzeniem świeżych wypieków... lojalnie ostrzegam, że po jej przeczytaniu możecie już nigdy nie spojrzeć na pewne ciastka w dotychczasowy, niewinny sposób.

Wspominałem wcześniej, iż opowiadania dosyć mocno się różnią przez wzgląd na styl obu autorów. Wydaje mi się, iż najlepiej to widać w samej postaci Cloud Kicker, który u Ponibiusa wychodzi na jeszcze bardziej opanowaną seksem i chucią nimfomankę. I chociaż czasami może to nawet nieco męczyć, to uważam, iż taka kreacja postaci ma swoje głębokie uzasadnienie – było nie było, na tekst patrzymy z perspektywy Twilight, która jak się okazuje, nie jest wolna od uprzedzeń i też zdarza się jej oceniać książkę po okładce. A zastępczyni Rainbow Dash nie lubi, oj nie lubi... przynajmniej początkowo. Im dalej w tekst, tym bardziej ich wzajemne stosunki ulegają zmianom to na lepsze, to na gorsze. Podsumowując – nie ma tu miejsca na nudę.

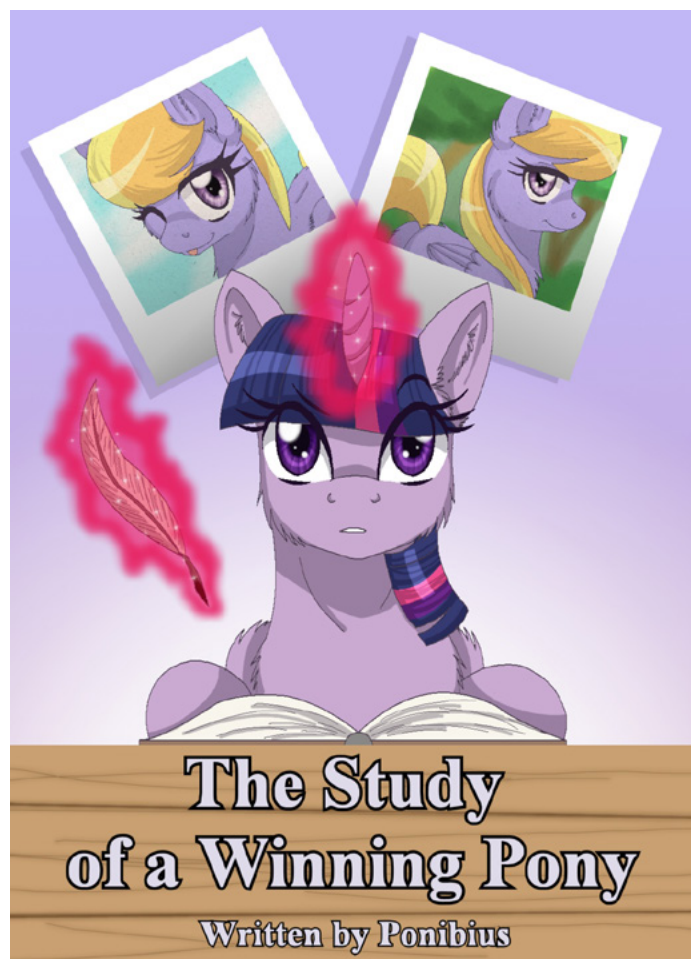
Wróćmy jeszcze do postaci głównej, czyli panny Sparkle. To, czym ten fanfik kupił mnie ostatecznie, to mocny nacisk na jej rodzinę. Dowiadujemy się sporo zarówno o jej rodzicach, jak i o... pozostałych członkach rodu. Dodam jeszcze, iż Twilight na przestrzeni rozdziałów sprawdza się w rolach, które niekoniecznie znamy z serialu. I robi to dobrze. Dodatkowo Ponibius pełnymi garściami korzysta z rozbudowanego świata, jaki stworzył Chengar, dodając również sporo szczegółów od siebie. Mamy więc wgląd w życie zarówno wyższej arystokracji, szlachciców-gołodupców mogących poszczycić się wyłącznie zjedzonym przez mole tytułem, a także kuców, które na przykład przez wzgląd na tradycję nie dopuszczają do swoich rodzin żadnego arystokraty. Prawdziwy społeczny galimatias, ale opisany tak jasno i dobrze, iż czytelnik bez trudności zorientuje się w pozycjach poszczególnych bohaterów i korelacjach między nimi.

Mam również dobre wiadomości dla fanów Winningversowej Derpy Hooves. Zarówno ona, jak i jej córki, pełnią w opowiadaniu ważną rolę i świetnie sprawdzają się na rozbudowanym drugim planie. W ogóle kreacje bohaterów mogę jedynie chwalić – praktycznie nie ma w faniku postaci płaskich i nudnych, nawet jeżeli pojawiają się na krótko, a jedynym ich zadaniem jest zebrać baty i trafić za kratki. O tak, trochę tego typu akcji też można

w „Study of a Winning Pony” znaleźć. I tu kolejna pochwała, gdyż autorowi udało się nie przesadzić w opisach scen... batalistycznych to za dużo powiedziane, no ale ogólnie akcji – opisy są bardzo dynamiczne.

Na koniec sięgnijmy do kwestii językowych i stylistycznych. Ponibius ma lekkie pióro. Kiedy już usiądzie się do tekstu, to kolejne rozdziały przelatują przed oczami z szybkością błyskawicy. Używany język, hmm... trudno to określić. Wydaje mi się, iż jest nieco łatwiejszy niż w „The Life and Times of Winning Pony”, ponieważ występuje mniej określeń slangowych. Osoba ze średnio zaawansowanym angielskim powinna sobie spokojnie poradzić z lekturą, jedynie od czasu do czasu sięgając do słownika. Większym problemem są wspomniane wcześniej odniesienia popkulturowe, gdyż nie wszystkie odnoszą się do rzeczy powszechnie znanych na naszym kontynencie.

Podsumowując już całość – jest to naprawdę świetny spin-off i uzupełnienie doskonałego opowiadania. Rozwija świat przedstawiony w Winningverse, przedstawia nowych bohaterów i rozwija już istniejących, czasami w bardzo nieprzewidywalny sposób. Polecam każdemu, kto szuka dobrej rozrywki.





Ponibius

[Drama][Slice of Life]

What else could go wrong?

Autor: Ponibius

Skoro pojawiła się recenzja „Study of a Winning Pony”, to słusznym posunięciem wydaje się dodanie również sequela wspomnianego opowiadania. Przed Wami „What else could go wrong?”.

» Dolar84

Od razu uprzedzam wszystkich potencjalnych czytelników – o ile staram się nie spolerować w recenzjach, bo za to nie ma herbatnika, to siłą rzeczy muszę coś o recenzowanym fanfiku napisać. A to niestety oznacza, iż zostaną ujawnione pewne ważne fakty z pierwszej części. Dlatego osobom, które jeszcze nie zapoznały się ze „Study...” i nie chcą sobie psuć przyjemności z lektury, zalecam pominięcie tej recenzji. Przynajmniej chwilowo.

Do rzeczy. Shining Armor, mimo iż jest świeżo upieczonym małżonkiem, nie należy do najszcześliwszych ogierów w Equestrii. W czasie ostatniej inwazji odmieńców nie popisał się – przynajmniej w oczach mieszkańców Canterlot. Tak więc jego najnowsze ciotki, Celestia i Luna, postanowiły, iż dla zatarcia niekorzystnego wizerunku powinien zrezygnować z funkcji kapitana Gwardii Królewskiej. Nasz biały heros póki co pozostaje więc praktycznie bez pracy – co prawda nadal znajduje się w szeregach Gwardii, ale bez żadnego przydziału. Jakby tego było mało, nagle dowiaduje się, że jest ojcem. Chwila zapomnienia na imprezie z okazji ukończenia akademii

wojskowej przed siedmiu laty okazuje się mieć doniosłe konsekwencje. Trudno się dziwić, że ta wiadomość wali go jak obuchem, a następna jest jeszcze lepsza. Ma siostrę. Trzecią. Shining Armor ma więc w perspektywie najbliższych dni poznanie nigdy niewidzianej córki oraz siostry, o której myślał, że zmarła we wczesnym dzieciństwie. No i jeszcze o wszystkim musi powiedzieć swojej szanownej małżonce. Wspaniała perspektywa, prawda?

Dalej nie będę Wam spoilerował, musicie przeczytać sami. W skrócie można to określić jako błyskawiczny kurs dorastania dla głównego bohatera – nagle musi odnaleźć się w poważnej roli rodzica. Dodając do tego wszelkie inne problemy związane z nową sytuacją rodzinną? Zaprawdę powiadam Wam, iż fanfik wart jest przeczytania. Na dodatek, mimo że jest częścią Winningverse, to żarty o bzykaniu niemal nie występują. To już ten czas, kiedy opowiadania w tym uniwersum stają się poważniejsze, choć nadal mające spory potencjał humorystyczny. No i Ponibius po raz kolejny udowodnił, iż ma lekkie pióro. Pięćdziesiąt tysięcy słów, które tworzą fanfika, czyta się błyskawicznie.

Ciekawa fabuła, pełnokrwiste postacie, dobre opisy, wszystko opakowane w przystępny język i doskonałą formę. Czego chcieć więcej? Bez względu polecam!



[Adventure]

Princess Twilight Sparkle's 505th Birthday

Autor: Autumnschild

Niedawno w „Equestria Times” pojawiła się recenzja krótkiego opowiadania mówiącego o 500-tych urodzinach księżniczki Twilight Sparkle i niespodziance, jaką z tej okazji przygotowała jej uczennica, młoda klaczka o imieniu Smarty Pants. Gdy zobaczyłem, że istnieje kontynuacja, to z radości zaklaskałem uszami i wziąłem się do czytania. Wiecie co? Zmarnowałem bardzo porządne klaskanie.

» *Ghatorr*

Autumnschild w swoim kolejnym opowiadaniu powraca do świata, w którym księżniczka Twilight rządzi Equestrią od prawie pięciuset lat. Jej obecna uczennica, młodzieńca klacz ziemna Smarty Pants – postanawia znaleźć idealny prezent dla swojej ukochanej nauczycielki. Ci, co ją znają z poprzedniej części mogą się domyślić, że byle laurka czy bombonierka nie wystarczą. Nasza bohaterka ma o wiele ambitniejsze plany – prezentem mają być ukrywające się od kilku wieków księżniczki, Celestia i Luna! By je odnaleźć, razem z dwiema koleżankami, bojącą się latać pegazicą Sandy i jednorożcem z rodu Apple o imieniu Honeycrisp, rusza szukać wskazówek w lesie Everfree. Trójka niewinnych klaczek przez przypadek budzi tam coś, co powinno pozostać uspięcone na wieki...

Biorąc pod uwagę poprzednią część, okładkę, opis oraz tagi oczekiwałem lekkiej, łatwej i przyjemnej lektury, stawnej mieszanki obyczajówki z powieścią przygodową, a wszystko podlane sosem z ciekawego światotworzenia. Autor miał wszystkie środki, by stwo-

żyć coś naprawdę dobrego i interesującego. Podstawy miał już przygotowane w poprzednim opowiadaniu, wystarczyło się tylko o nie opierać. Motyw młodych klaczek szukających idealnego prezentu dla księżniczki dawał ogromne możliwości – a do tego umożliwił przedstawienie świata z punktu widzenia jednostek, które dopiero uczą się o jego tajemnicach, a do tego mają dostęp do takiego źródła wiedzy jak władczyni kraju. Doprawdy, przy takich solidnych fundamentach wystarczyło popisać kilka porządnym rozdziałów i patrzeć, jak żądni przygód czytelnicy walą drzwiami i oknami, czyż nie?

No cóż, stety lub niestety – autor wybrał inną ścieżkę. Błyskawicznie się okazuje, że przebudzone przez trójkę klaczek tajemnicze Coś jest olbrzymim zagrożeniem dla Equestrii – starożytną bronią, której celem było zniszczenie Discorda. Niestety dla całego świata, prastary system obrony jest samoświadomy i nie przyjmuje do wiadomości, że chaos nie jest już zagrożeniem, a Celestii i Luny, które go stworzyły, od wieków nikt nie widział. Ups? Wizja totalnego porządku zaprowadzonego przez tego nowego przeciwnika zagraża całemu państwu. Co gorsza, wróg korzysta z bardzo dużych ilości magii, jest w stanie naturalnie jej używać do prania mózgow i ogólnie księżniczka Twilight ma przechlapane.

Ostatecznie większość informacji, jakie otrzymujemy na pierwszy rzut oka – od kolorowej i radosnej okładki po tagi – okazuje się być raczej dość myląca. Mamy tu dość przerażającego głównego wroga, który jest jednym z najciekawszych elementów opowiadania, dochodzi

do kilku regularnych bitew, a pod koniec mamy opis, który zahacza o gore. Akcja jest bardzo szybka, całość rozgrywa się w przeciągu kilku dni. Zmiany aktualnie używanego punktu widzenia wprowadzają pewien chaos, szczególnie, gdy autor skupia się na używaniu swoich własnych kucyków – przy (nielicznych, w końcu minęło pół tysiąclecia) postaciach kanonicznych nadążenie za tempem akcji jest o wiele prostsze. Co gorsza, mamy tu jeszcze kilka scen ze wspomnieniami, co jeszcze bardziej utrudnia połapanie się w chronologii aktualnie czytanych rozdziałów. Denerwujące są zmiany tonu opowieści – dość liczne żarciki (jak choćby scena w Tartarze) kłócą się z poważniejszymi fragmentami, zupełnie jakby autor nie umiał się zdecydować czy próbuje pisać na poważnie, czy nie. Dowcipy w tekście nie służą rozładowaniu nastroju czy udostępnieniu wglądu w myśli i charaktery postaci, a tylko zaburzeniu danych scen. Ewentualnie sceny walki i poważne dialogi zaburzają komediowy charakter całości. To już problem z gatunku: „czy zebra jest biała w czarne paski, czy czarna w białe?”.

Skoro już ustaliliśmy, że zawartość opowiadania niezbyt odpowiada swojemu opisowi, to można przejść do kwestii jej jakości – a z tą bywa różnie. Equestria po kilkuset latach to miejsce pełne tajemnic, różne a jednocześnie znajome... albo przynajmniej takie powinno być. Poziom technologiczny nie uległ większej zmianie, a kraj nie jest już autokratyczną monarchią, ale nie można się oprzeć wrażeniu, że autor rozegrał sprawę bardzo zachowawczo. Siedziba rządów dalej znajduje się w Canterlot, w Ponyville wesoło siedzi sobie ogromna rodzina Apple, Cadance i Twilight może i nie są oficjalnymi władczyniami kraju, ale wciąż mają ogromne wpływy i tak dalej.

To może chociaż nadrabia się postaciami? Przebudowana broń na Discorda jest całkiem niezła – mechanizm opętany myślą zniszczenia chaosu, który pokazuje, że nie trzeba wszystkiego niszczyć, by być złym. Ba, wręcz przeciwnie. Bardzo mu zależy na zachowaniu wszystkiego w idealnym porządku i ładzie, nawet jeśli musiałby zmienić wszystkich w swoje marionetki, by utrzymać ten stan. Za to reszta... trójka głównych bohaterów jest o wiele mniej zarysowana niż powinna być – zresztą nie są jedynymi protagonistkami, bo dostajemy też kilka innych postaci do śledzenia. Wielka szkoda, bo łapiąc kilka srok za ogon autor nie wykorzystał szansy na wyciśnięcie pełnego potencjału z młodych klaczek. Niektóre kwestie z nimi powiązane mnie wręcz załamały, jak choćby wykorzystanie płomiennego uroczonego znaczka od dumnej, jednorogiej członkini rodu Apple. Z oczywistych przyczyn miazdząca większość postaci

trzecioplanowych to kucyki wymyślone przez autora, nie za często mamy jednak możliwość ich głębszego poznania. Ot, tu jest jakaś pani polityk, tamta klacz jest Applem i jest w ciąży, tu są jacyś gwardziści, którzy zawsze występują razem i tak dalej. Żadna z nich nie zdołała przykuć mojej uwagi.

Na osobną wzmiankę zasługuje księżniczka Twilight, która traktuje zagrożenie swojego kraju ze spokojem zasługującym na nagrodę Darwina. Wiadomo, nigdy nie był to najbardziej ogarnięty kucyk w Equestrii, ale wydaje mi się, że w całym opowiadaniu jej jedyny sukces był wynikiem czystego przypadku. Za to bardzo chętnie marnuje czas, podczas gdy starożytna broń masowej zagłady zbiera siły.

Jak można się domyślić, opowiadanie niezbyt przypadło mi do gustu. Obiecywało jedno, dostarczyło drugie i to średniej jakości. Autor powinien pozostać przy tym, co zademonstrował w poprzedniej części cyklu – subtelnym opisywaniu zmian na świecie oraz zarysowaniu relacji międzykuczych. Tymczasem dostaliśmy coś, co stoi w bolesnym rozkroku między zabawną opowiastką o trójce źrebaków a poważnym opowiadaniem o harmonicznym zagrożeniu zmierzającym do Equestrii. To się po prostu nie chce ze sobą łączyć – i mimo że zamierzam przeczytać kolejne opowiadania z tej serii, to już wiem, że będę do tego podchodził bardzo ostrożnie.



Chengar Qordath

[Adventure][Drama]

A Moment In the Sun

Autor: Chengar Quordath

Skoro w tym numerze recenzowałem już fanfiki z Winningverse, uznałem, iż warto dodać jeden należący do twórcy tego uniwersum. Jednak samo opowiadanie ma z głównym cyklem niewiele wspólnego.

» Dolar84

Chengar Quordath zyskał popularność pisząc zabawny fanfik o bzykaniu, który jakoś tak rozgałęził się w jeden z większych światów w fanfikcji. Na dodatek wyrosły z niego także serie poboczne, a „A Moment in the Sun” jest właśnie początkiem takiej podserii. Łączący się z główną serią praktycznie tylko światem (i fenomenalnymi rysunkami autorstwa Inuhoshi-to-Darkpen), wszelkie wydarzenia zwykle prowadzone są niezależnie.

O czym więc opowiada ten tekst, o którym nudzę w przydługim wstępie? Najkrócej rzecz ujmując, jest to wizja dorastania Sunset Shimmer pod okiem Księżniczki Celestii. Jako jej protegowana i uczennica, pilnie zgłębia wiedzę, by spełnić swoje życiowe marzenie – zostać alicornem. Na przestrzeni trzech rozdziałów autor zdołał zawrzeć całkiem sporo jej historii, praktycznie od początku nauki, aż po brzemiennie w skutki wydarzenia, które spowodowały jej odejście, a dokładnie to ucieczkę z Canterlotu.

Od razu zastrzegam – fanfik nie ma nic wspólnego z Equestria Girls, tutejsza Sunset zachowuje grzywę ogon i kopyta. A także swój wybuchowy

charakter, który w połączeniu z jej talentem do piromanii jest wyjątkowo niebezpiecznym połączeniem. Szczególnie, kiedy naszą bohaterkę trafi z pewnego powodu szlag. W efekcie dostajemy fajerwerki, gorzką rozmowę i nieuchronne rozstanie z ukochaną nauczycielką.

Można powiedzieć, że w tym punkcie wiecie już mniej więcej co będzie się działo w trzech rozdziałach tworzących opowiadanie, ale naturalnie pozwoliłem sobie nie ujawniać co ciekawszych szczegółów czy zwrotów akcji. W mojej ocenie fanfik, chociaż kompletny, służył autorowi jako odskocznia do otwarcia całkiem nowej serii z równie nową główną bohaterką. O tych fanfikach napiszę później, zapewniam jednak, iż warto czy to poczekać na recenzje, czy od razu zabrać się do ich czytania. Pragnę uspokoić również osoby, którym nie pasowały podteksty wszechobecne w Winningverse. Tu jest ich zdecydowanie mniej, to zupełnie inny typ opowiadania. Napisany jak zwykle przystępnym językiem, ale trzeba się czasem pilnować, by nie przegapić różnych nawiązań czy gier słownych serwowanych przez Chengara.

Podsumowując, mamy tu do czynienia z nielekkim opowiadaniem, które z góry wiadomo, jak się potoczy. A przynajmniej takie wrażenie może odnieść osoba, która oglądała serial i filmy. Niektóre zwroty akcji potrafią jednak zaskoczyć. A biorąc pod uwagę jakie fanfiki czekają po nim, w dalszej części serii? Bezwzględnie polecam!



Powrót Krysi, czyli jak to wszystko się zaczęło

Po niesamowitej i zaskakującej popularności serialu o pokrzepiających przygodach pastelowych pucyków, pewna rzecz szybko stała się oczywista. Jedno medium, by wszystkie pomieścić; jedno, by wszystko zgromadzić; jedno, by fanów z marką związać w krainie Hasbro, gdzie zaległy hajsy... **TO ZA MAŁO.** A jeśli ktoś mimo wszystko uważał inaczej, musiał przyznać się do błędu, gdy pod koniec roku 2012 na rynku (amerykańskim) pojawił się pierwszy komiks od IDW „Powrót Królowej Chrysalis” rozpoczynający dla kuców nową epokę... no i najpierwszy z pierwszych komiksowych arców.

» *Malvagio*

Mała adnotacja, zanim przejdziemy dalej – nie posiadam, niestety, polskich wydań, nie mogę więc oceniać jakości tłumaczenia. Słyszałem jednak o nim wiele dobrego, więc jeśli nie widzi się Wam czytanie po angielsku albo nie chcecie wydawać na komiksy więcej pieniędzy (bo tak, wychodzi to drożej), spokojnie możecie sięgnąć po polską wersję. Tym bardziej, iż wcale nie jestem pewien, czy pierwsze historie są jeszcze dostępne w Polsce do kupienia w języku angielskim.

Ad rem! Trzeba przyznać, że kuco-komiksy zaczęły z wysokiego C, pierwsza historia trzyma naprawdę dobry poziom – który zresztą na długi czas zostanie nierozzerwalnie związany z twórczym duetem Katie Cook (odpowiedzialnej za scenariusz) oraz

Andy’ego Price’a (rysunki). Podzielona na cztery zeszyty opowieść – dzięki czemu zażegnuje bólaczkę serialowych dwuodcinkowców, które niekiedy wręcz żebrzą o choć jeden dodatkowy epizod – wybiega naprzeciw oczekiwaniom brones. Ci, głodni kolejnych wystąpień swojej villainowej ulubienicy, mogli zobaczyć ją ponownie na długo przed tym, gdy powróciła (w nie tak dobry sposób) do serialu. To chyba dobre miejsce, żeby wspomnieć o specyficznej kanoniczności komiksów – można je spokojnie uznawać za kanon, dopóki medium-matka nie zdecyduje się im zaprzeczyć. Tu niezwykle smutny spoiler – robi to niemal na każdym kroku, wyrzucając na margines uniwersum niekiedy naprawdę fantastyczne historie! Ech.

A jak w ogóle prezentuje się ona w tym przypadku? Cóż, jest w gruncie rzeczy bardzo prosta – żołdacy Chrysalis podmięczym zwyczajem przeniknęli do Ponyville porywając najbardziej irytujące młodociane trio. Wszystko po to, ażeby wyrzucić na Mane6 odpowiednią presję, żadna zemsta królowa bardzo pragnie bowiem obecności Twilight w konkretnym miejscu i konkretnym czasie... Choć pułapka jest oczywista, przyjaciółki ruszają na ratunek, po drodze przeżywając liczne, niekiedy zabawne, a niekiedy wręcz przeciwnie, przygody. Akcja umieszczona została gdzieś pomiędzy drugim sezonem, a finałem trzeciego, co łatwo wydedukować po tym, iż lawendowa uczennica Celestii nie doczekała się jeszcze swojego przydziału skrzydeł (i jeszcze trochę będzie na nie musiała w komiksach zaczekać).

Ot i wszystko. Co zatem sprawia, że pierwszy arc uznawany jest za jeden z najlepszych? Ha, właściwie wszystko inne. Cook i Price'owi udało się stworzyć fantastycznie się uzupełniający Dynamiczny Duet. Scenariusz został poprowadzony jednocześnie z lekkością i przygodowym zacięciem, udanie imitując (a może nawet ulepszając) styl i klimat znane z serialu. „Powrót Królowej Chrysalis” w porównaniu z nim wypada znacznie lepiej na płaszczyźnie postaci – w historii nie dostrzegłem żadnych porażających przypadków ogłupiania ich w celu poprowadzenia fabuły do przodu, czy wymuszenia jej konkretnych rozwiązań. Znalazłyby się może jedna lub dwie takie sytuacje, ale naprawdę są to jedynie drobnostki, nie wyrzucające zarazem postaci na zdradliwe wody zachowania OOC. Co się tyczy zaś rysunków... cud, miód i orzeszki! Uprzedzając nieco fakty, Price szturmem zdobył pozycję najlepszego rysownika kucio-komiksów i nie oddał jej przez te wszystkie lata nawet na chwilę. Niezwykle ekspresyjna mimika dodaje postaciom uroku, a kadry wręcz obfitują w rozmaite mniej lub bardziej ukryte nawiązania popkulturowe oraz inne smaczki (znalazło się nawet miejsce na żartobliwe przedstawienie typowego przedstawiciela fandomu; Jim, jeśli to czytasz, mam nadzieję, że jeszcze kiedyś wrócisz na komiksowe karty). Lektura „Powrotu Królowej Chrysalis”, czy jakiegokolwiek innego komiksu, przy którym pracował Price, zapewnia więc dodatkową rozrywkę dla wszystkich intertekstualnych Imakandi... to znaczy myśliwych. Dość szpanowania.

Sama Chrysalis, z pewnością dla wielu najistotniejsza postać, zasługuje na osobny akapit. Ujmując rzecz krótko, królowa została przedstawiona w niezwykle satysfakcjonujący sposób. Jest zła, podła i nikczemna (i, cynamonie słodziutki, jak bardzo się tym cieszy), dokładnie tak, jak można tego oczekiwać; Cook doskonale potrafiła to oddać w jej wypowiedziach. Co więcej, władczyni podmieńców bywa też straszna, przynajmniej na tyle, na ile mogą sobie na to pozwolić pastelowe poniki. Tutaj laur zgarnia Price, nie patyczkuje się bowiem i na wielu kadrach ukazuje Jedyną Słuszną Królową jako prawdziwą, wygłodniałą, żądną krwi... znaczy miłości... po prostu bestię, której lepiej w drogę nie wchodzić. Niejako w ten sposób ustanawia więc od razu zasadę, że w komiksach można więcej (naprawdę, DUŻO więcej) oraz pieczętuje skierowanie ich do starszego

odbiorcy, inaczej niż ma to miejsce w przypadku serialu. Jeśli już animowana inkarnacja Chrysalis u niektórych młodocianych widzów wywoływała reakcje lękowe, jej komiksowy wizerunek z łatwością doprowadziłby ich do zasypiania wyłącznie przy zapalonym świetle. Pod opieką obojga rodziców.

Reasumując, Kultura Malwa nie dopatrzyła się w historii żadnych oznak fałszywych doktryn, wystawia więc ocenę 8+/10. Jeśli ktoś cierpi na skrajną formę arachnofobii, niech odejmie pół punktu, w komiksie natknąć się bowiem można na arachnoapasy, ogromne pająki. Ale dobrze, czy zatem warto zainteresować się oficjalnymi komiksami? A pewnie, że warto! Wydania w języku polskim można z łatwością odszukać w Empikach i bardziej specjalistycznych sklepach. Jeśli bardziej kręcą Was zeszyty lub tomiki angielskie – uderzajcie do Atom Comics, gdzie sam się zresztą zaopatruję.

A w następnym numerze na warsztat trafi drugi arc, tym razem poświęcony Koszernej Piance. Czy komiksy utrzymają swój wysoki poziom? Stay tuned.

Adios!





Jeleń od kuchni artystycznej, czyli wywiad z Eljonkiem

Każdy z nas kojarzy sarny i jelenie – słodkie, urocze zwierzątka leśne. Lecz czy każdy z nas zna Eljonka – polską artystkę o niezwykłym talencie do rysowania, nadzorowania prac, grania... i nie tylko? Zapraszamy do wywiadu, gdzie poznamy Eljonka od strony kuchni.

» Victoria Luna

Victoria: Opowiedz nam trochę o sobie.

Eljonek: O nie! To najtrudniejsza rzecz na świecie! Łatwo mówić nam o innych, ale jak mamy powiedzieć o sobie, to zawsze jest problem. Postaram się nie wyjść na nieskromnego buca ani nie zrobić z siebie wpisu na Wikipedię (śmiech). Mam na imię Basia, ale w internecie znana jestem jako Eljonek. Moją pasją, jak i aktualną pracą, jest trudnienie się ilustrowaniem i tworzeniem gier, choć bardzo długo nie wiedziałam i nie byłam świadoma, jaką drogę obrać. Jestem absolwentką wzornictwa na Politechnice Koszalińskiej i Art Directorem w zespole Exiled Game Team, ale poza tym chwytam się przeróżnych kreatywnych projektów – od reklamy kawiarni w social media po projektowanie zaproszeń. Taki ze mnie niezdecydowany człek, że wciąż nie wiem, co chcę w życiu robić. A z bardziej przyziemnej strony to uwielbiam gotować i grać w gry, przez co często zamykam się w swojej jaskini na długie godziny.

V: W jaki sposób zaczęła się twoja przygoda z pastelowymi konikami?

E: Wkręciłam się w temat chyba w najbardziej gorącym okresie dla My Little Pony i po prostu zaciekał mnie fakt, że z każdego miejsca Internetu wylewają się na mnie urocze koniki. Zaczęłam kopać i dokopałam się do odcinków z polskimi napisami, potem przez przypadek do polskiego fandomu i dalej to potoczyło się tak naprawdę samo.

V: Jak oceniasz fandom i ludzi, którzy go tworzą?

E: Mówimy tu o fandomie polskim czy raczej globalnym?

V: I takim, i takim.

E: Fandom globalny jest bardzo zróżnicowany. Z jednej strony trafiłam na ludzi bardzo przyjaznych i otwartych, którzy często pomogli mi rozwinąć skrzydła, a z drugiej na skrajne przypadki hejtu, nieszczerości i wywyższania się, tak że trudno mi jednoznacznie go ocenić. Jeśli chodzi o lokalną społeczność, to im dłużej miałam do czynienia z tymi ludźmi, tym bardziej toksyczni mi się wydawali. Na początku przyjęli mnie bardzo ciepło, byłam bardzo mile zaskoczona otwartością tych wszystkich ludzi. Przez wiele lat poznałam wielu wspaniałych przyjaciół i osób, z którymi do dziś utrzymuję kontakt. Ale niestety muszę przyznać, że w międzyczasie poznałam też dużo ludzi nieodjrzałych, którzy prywatnie byli mili i przyjaźni, a w Internecie pokazywali drugie oblicze. Ale po tak długim czasie (jestem w fandomie już koło 7 lat) mam raczej pozytywne odczucia i te niektóre

negatywne przypadki to zdecydowana mniejszość, która niestety „głośno krzyczy” i wpływa na odbiór społeczności.

V: Czy swoją przygodę z rysowaniem zaczęłaś wraz z kucykami, czy też dołączyły nieco później, gdy już zapanowałaś nad ołówkiem?

E: Rysowałam już dużo wcześniej. Jako dzieciak próbowałam stylizyki mangowej i komiksowej, ale w porę zorientowałam się, że najpierw trzeba nauczyć się podstaw, żeby zacząć eksperymentować ze stylem. Mogłabym śmiało stwierdzić, że kuce były takim momentem zwrotnym w mojej karierze. Dzięki nim zaczęłam rysować dużo więcej, moja kreska znacznie się poprawiła w dość krótkim czasie i przede wszystkim nauczyłam się wielu rzeczy i podjęłam decyzję, że to właśnie z rysunkiem chcę wiązać swoją przyszłość.

V: Jak wcześniej wspomniałaś, jesteś Art Directorem w Exiled GameTeam. Jak wygląda praca w tym zespole? Czy to jest to coś, co chciałabyś robić w przyszłości?

E: W „normalnych” zespołach ta rola wiąże się z ogromnym doświadczeniem, odpowiedzialnością i wiedzą nie tylko artystyczną, ale i z zakresu zarządzania teamem. Jednak u nas zespół składa się z 3-4 grafików i po prostu jestem osobą, która pilnuje spójności wszystkich wykonywanych elementów i zgrania z resztą ekipy od programowania czy animacji. Odpowiada mi ta rola, mimo wielu obowiązków, ale gdybym miała kiedyś pracować w dużym zespole nad dużymi projektami, to pewnie objęłabym stanowisko artysty koncepcyjnego. Lubię wymyślać nowe rzeczy, projektować elementy świata i zdecydowanie wolę dużo szkicować niż siedzieć godzinami nad wykańczaniem jakichś detali do końcowych assetów.

V: Jak idą prace nad Starved for Light? I czy możesz zdradzić naszym czytelnikom kilka kontrolowanych wycieków?

E: Nie chciałabym nikomu psuć niespodzianki, ale powiem, że pierwszej wersji gry można spodziewać się już niedługo. Dopinamy ostatnie nieści-

łości programistyczne, żeby móc pokazać się z jak najlepszej strony. A poza tym wszystkie kontrolowane wycieki można podglądać na naszych socjalach typu Facebook, czy Youtube, a dla wyjątkowo niecierpliwych Patreon, gdzie na bieżąco zalewamy patronów progresem. Mogłoby się wydawać, że cała praca nad grą zwolniła, bo dawno nie publikowaliśmy żadnych dużych aktualizacji, ale prawda jest taka, że po dużym wsparciu finansowym wzięliśmy się za ten projekt na poważnie i dzięki temu, że możemy opłacić profesjonalnych grafików czy muzyków, chcemy dopracować wszystkie elementy gry tak, by wydać pełnowartościowy tytuł, a nie tylko fanowską gierkę na 20 minut.

V: A co sądzisz o fandomowej kłątwe, przez którą wielkie projekty, takie jak Friendship is Epic czy Journey of the Spark, nie doczekały się ukończenia? Czy Starved for Light w końcu pokona złe zaklęcie, motywując jednocześnie innych do podejmowania ryzyka, by brali udział w tak wielkich projektach?

E: Czy ja wiem, czy to kłątwa. Myślę, że to trochę szukanie wymówek. Poza tym oba te tytuły to produkcje czysto fanowskie, bazujące na kanonie z serialu, których głównym wrogiem były prawa autorskie. Starved for Light to w tym momencie właściwie samodzielny projekt, który urodził się w wyniku inspiracji kucykami, a właściwie dwiema księżniczkami i ich historią. Właśnie ze względu na prawa autorskie cała fabuła i wszystkie postacie zostały całkowicie przeprojektowane. Nie ukrywam jednak, że przyklejenie się do fandomu przysparza nam wiele korzyści na start. Dzięki temu mamy już wielu fanów, kiedy gra jeszcze się nie ukazała. A jeśli chodzi o samą motywację, to zawsze jest



sens podejmowania prób. Nawet jeśli coś nam nie wyjdzie lub nie uda się doprowadzić projektu do końca, to na pewno dużo się nauczymy i każdy krok naprzód jest lepszy od stania w miejscu i pesymistycznego podejścia w stylu „i tak tego nie zrobię, bo to się nie uda”. Dopóki nie spróbujemy swoich sił, nigdy się nie dowiemy. Czasem warto podjąć ryzyko, zwłaszcza gdy nie ma się nic do stracenia.

V: Czy możemy spodziewać się innych gier od Exiled Game Team?

E: To się okaże, jak ukończymy prace nad Starved for Light. Na razie nic nie obiecujemy.

V: Gorąco liczymy na Wasz sukces. Czy wiesz, że sezon dziewiąty będzie ostatnim, który zobaczymy w czwartej generacji marki My Little Pony?

E: Tak, wiem. Mimo iż odsunęłam się trochę od fandomu, to wciąż jestem na bieżąco z oficjalnymi newsami kucykowymi i kreskówkowymi. Trochę szkoda, ale zauważmy, że ten serial i tak trwa już około 5 sezonów dłużej niż zakładano.

V: A jak ogółem oceniasz cały serial – co było hitem, a co kitem?

E: Często lubiłam sobie pomarudzić, że jakiś odcinek był kiepski, nudny albo nic nie wnosił do fabuły, ale za każdym razem przypominałam sobie, że to przecież serial dla małych dzieci. To, że znalazło się w nim mnóstwo elementów popkultury czy spektakularnych walk z czarnymi charakterami, to tylko ukłon w stronę starszego fandomu, za który powinniśmy być wdzięczni, bo niełatwo przemyścić tyle wspaniałych materiałów do produktu dla dzieciaków. Myślę, że wśród tylu odcinków każdy znajdzie coś dla siebie, jakąś życiową mądrość, głupi żart czy nawet śmieszny screen z głupią miną postaci. Myślę, że jako starsi odbiorcy możemy sobie pomarudzić na nieściśności fabuły, niespodziewane związki i inne rozwiązania, które nie spełniały naszych oczekiwań, ale serial osiągnął nieprawdopodobny sukces nie tylko wśród dzieciaków, ale i przede wszystkim dorosłej widowni. Nie można też zapomnieć o filmie, który nie tylko rozbudził fandom, ale pokazał, że kucyki mają potencjał i chyba trochę nas przygotował do jakości animacji, jaką szykuje kolejna generacja.

V: Wiadomo już co nieco o kolejnym filmie. Niektórzy twierdzili, że będzie to sequel pierwszej części,

choć teraz mówi się, iż będzie to wprowadzenie do nowego świata kucyków. Jakie jest Twoje zdanie na ten temat?

E: Osobiście jakoś się nie ekscytuję tą informacją i czego by film nie dotyczył, to na pewno obejrzę go z samej ciekawości. Nie oszukujmy się, ale te filmy powstają tylko po to, by stworzyć kolejną serię zabawek, bo to na nich przede wszystkim zarabia marka, tak że jeśli znowu Wspaniała Szóstka transformuje się w jakieś mityczne stworzenia, to dla mnie nie będzie to zaskoczeniem.

V: No właśnie – nowa seria zabawek. Magia przyjaźni powoli się kończy, lecz Hasbro musi na czymś zarabiać, a marka MLP cieszy się niemałą popularnością... Co sądzisz o samej generacji piątej oraz nowym wyglądzie głównych bohaterów; jak to wygląda okiem fana, a jak okiem absolwentki wzornictwa?

E: (Śmiech). Z tego co wiem, to fani są przede wszystkim oburzeni, że Twilight straciła róg! Ja podeszłam do tego sceptycznie, bo większość z dostępnych designów to nieoficjalne przecieki i mimo że mają ze sobą wiele wspólnego, to do docelowej wersji mnóstwo rzeczy może się jeszcze zmienić. Jako fankę niezbyt mnie dotyka zmiana wyglądu postaci, w końcu ma to być nowa seria, nowa historia, być może te postaci nie będą się w ogóle znać, a odcinki będą opowiadać o ich indywidualnych historiach. Z artystycznego punktu widzenia to dopóki wygląd postaci jest spójny z ich charakterem, historią i uniwersum, to ja jestem usatysfakcjonowana. Nie ma nic gorszego od postaci odstającej od otoczenia bez konkretnego powodu. Poza tym jeszcze nie znamy nowego wyglądu bohaterów, więc czas na ocenianie przyjdzie, jak dowiemy się czegoś więcej.

V: Pozostaje jedynie czekać na pierwszy odcinek... A co z innymi fan-domami?

E: Nie udzielałam się nigdy w innych fan-domach.



V: Przyznam się, że jestem osobą dość młodą w porównaniu do Ciebie, jeśli chodzi o staż w fandomie. Z tego, co się dowiedziałam, w 2013 roku udzieliłaś wywiadu dla magazynu Brohoof nr.11. Jakie zmiany zaszły od tego czasu?

E: To było szmat czasu temu! A pamiętam, jakby to było wczoraj... haha. Na pewno wiele zmieniło się w moim życiu prywatnym, zdążyłam skończyć szkołę, studia i zaplanowałam sobie jakieś życie zawodowe. Rozwinęłam się artystycznie (choć przyznam szczerze, że tamten okres to był szczytowy moment w mojej twórczości, w tamtym czasie rysowałam naprawdę bardzo dużo i wyrobiłam sobie własną kreskę), trochę inaczej patrzę na świat. Jedno się nie zmieniło... wciąż rysuję kucyki! (Śmiech).

V: Podsumowując – serial My Little Pony znacząco wpłynął na Twoje życie.

E: Na życie pośrednio. Głównie na twórczość. Mój rozwój artystyczny w fandomie utwierdził mnie w przekonaniu, że idę w dobrym kierunku, a to odbiło się między innymi na wyborze studiów czy zawodu.

V: Na samym początku powiedziałaś, iż studiowałaś wzornictwo. Jak ta praca wygląda i czy fakt, iż jesteś pegasis, pomaga Ci w pracy czy wręcz przeciwnie?

E: Studia wzornicze to bardzo szeroki temat. W przypadku mojej uczelni kierunek ten obejmował projektowanie mebli, ubioru, biżuterii oraz komunikacji wizualnej, publikacji, znaków towarowych. Ja zdecydowałam się pójść w stronę projektowania ilustracji, bo z tą tematyką było mi najbardziej po drodze.

Czy rysowanie kucyków miało na to jakiś wpływ? Myślę, że to po prostu naturalnie wynikło z tego, że lubiłam tworzyć różne sceny, koncepty i inne tego typu rzeczy niż skupiać się na technicznej stronie budowy logotypów. Aktualnie ciężko powiedzieć, że pracuję „w zawodzie”, bo mimo że wzornictwo, jak wcześniej pisałam, obejmuje wiele dziedzin, to jednak na studiach nie uczyłam

się projektowania gier. Kucyki pomogły mi na pewno nawiązać wiele znajomości; to przez nie właśnie zajmuję się aktualnie projektem Starved for Light, ale w pozostałych dziedzinach mojego życia raczej nie odgrywają większej roli. Są moim hobby, z którym się nie kryję, i nigdy nie spotkały mnie z tego tytułu żadne nieprzyjemności, więc na pewno nie szkodzą.

V: Z tego, co zauważyłam, kilka razy wspomniałaś o grach. Czy jest kolejne hobby?

E: Właściwie, od kiedy pamiętam, to gram w gry. Mam starszych braci i to oni zarazili mnie najpierw legendarnym Pegasusem, a potem pierwszymi pecetowymi produkcjami. Krótko mówiąc – jestem graczem. Jak widać, staram się łączyć granie z rysowaniem i jak na razie mi to wychodzi. Dzięki temu nie muszę rezygnować z żadnej z moich pasji!

V: Widać, że masz rękę do gier oraz rysunków. Marzy Ci się praca u wielkiego producenta gier, gdzie będziesz mogła pracować nad projektami, które następnie staną się hitem?

E: A dziękuję, staram się doskonalić w obu dziedzinach. Czy mi się marzy? Kiedyś mi się marzyło. Uważałam, że tworzenie szumnych tytułów w ekipie Blizzarda będzie szczytem mojej kariery. Niedawno dopiero zdałam sobie sprawę, że tam twórcy są tylko małutkimi elementami w wielkiej maszynie. I o ile można tu mówić o prywatnej dumie z bycia częścią takiej produkcji, tak nikt więcej ci z tego tytułu nie pogratuluje, zostaniesz tylko jednym z wielu. Dlatego na razie szukam swojego miejsca w mniejszych ekipach, które robią równie fajne gry, a w których mogę mieć realny wpływ na ogół projektu i fajne relacje z współpracownikami.

V: Słowem – mniej, ale lepiej. Masz swój ulubiony tytuł?

E: Hmm... trudne pytanie. Próbowalam wybrać coś z pozycji, w które gram obecnie, ale chyba jednak wybór padnie na Ori and the Blind Forest; swoją drogą z niecierpliwością czekam na kolejną część! Zakochałam się od początku w tej historii i muzyce, a grafika tam od razu przenosi w magiczne miejsce. Na dodatek bardzo odpowiada mi gatunek zręcznościowej platformówki, mimo że na co dzień gram raczej w gry wieloosobowe.

V: Co wolisz – pad czy klawiaturę i myszkę?

E: Jednak klawiatura plus mysz. Ciężko mi przywyknąć do pada.



V: Zgaduję, że wolisz wieloosobówki od singli.

E: To zależy. Równie dobrze grało mi się w Wiedźmina jak i w Overwatcha. Jeśli historia jest wciągająca i akcja dynamiczna, to nie pogardzę samotnym bieganiem po lesie.

V: Jaką miałaś najśmieszniejszą sytuację/misję/buga podczas grania?

E: Śmiesznych sytuacji zawsze jest mnóstwo, jak gram ze znajomymi. Ostatnio polowaliśmy razem na smoki i oprócz naszych komicznych śmierci zdarzało się, że potwór zaciął się w bardzo dziwnej pozycji. Ciężko mi przypomnieć sobie jakieś konkretne sytuacje, niemniej jednak pamiętam, że w Wiedźminie dużo było zabawnych misji, na przykład na zbieranie piór dla „ptasiego fetyszysty” czy odzyskanie patelni babci.

V: Patelnia to broń niezastąpiona. A propos... Podobno lubisz gotować. Masz swoją ulubioną kuchnię?

E: Tak! Lubię gotować! Bardzo lubię przyrządzać dania, których nigdy wcześniej nie robiłam, zwłaszcza że w dzisiejszych czasach mamy swobodny dostęp do jedzenia z całego świata. Moja ulubiona kuchnia to moja własna, gdzie znam wszystkie garnki i patelnie! Haha! Żartuję, chyba nie mam ulubionej. Ostatnio odkryłam kuchnię indyjską, jeśli chodzi o rozwiązania

i połączenia smaków. Sama zaś gotuję najczęściej „po polsku”, bazując na tym, czego nauczyła mnie mama.

V: Masz swoje sprawdzone przepisy?

E: Pewnie, że mam. Szybkie studenckie dania, niebędące zupką chińską, opanowane do perfekcji!

V: Zupka chińska podbija internaty i akademiki. Od czego się to zaczęło?

E: Od czego zaczęły się zupki chińskie? No nie wiem, zapytaj Japończyków, to oni wynaleźli... (śmiech)

V: Chodziło mi bardziej o Twoją pasję do gotowania

E: No po prostu musiałam zacząć sobie gotować, inaczej nie miałabym co jeść...

V: To wszystko z mojej strony. Bardzo dziękuję Ci za poświęcony dla nas czas i życzę Tobie oraz całej ekipie Exiled Game Team połamanego rysika oraz sukcesów w karierze.

E: Ja również dziękuję za rozmowę.





Equestria at War

Wdość sporym gronie gier poświęconych okresowi II wojny światowej produkcje zespołu Paradox Interactive na pewno wyróżniają się skalą i rozmachem – w „Hearts of Iron” otrzymujemy kontrolę nad dowolnym krajem istniejącym w 1936 roku i próbujemy jakoś przejść przez burzliwy okres konfliktów zarządzając jego polityką wewnętrzną, armią, marynarką, lotnictwem i badaniami naukowymi. Recenzja ukazała się w numerze szesnastym. Co ważne, gry tego studia słyną z prostoty w kwestii modyfikowania, dzięki czemu fani są w stanie łatwo wprowadzać własne modyfikacje. Nie trzeba było czekać na to, by ktoś postanowił połączyć ze sobą wojnę na skalę światową oraz słodkie, urocze kucyki.

» *Ghatorr*

Mogłoby się wydawać, że sam pomysł wciskania „My Little Pony” w realia drugiej wojny światowej zakończy się niewypałem, powstaniem drobniutkiej modyfikacji, w której gdzieś na Ziemi na siłę umieści się Equestrię, dorzuci jej dwa czy trzy wydarzenia losowe i tyle. Co to, to nie – zespół odpowiedzialny za EaW wziął się na poważnie do roboty, przez co od 2017 roku niestrudzenie tworzy jeden z największych modów do „Hearts of Iron 4” z własną mapą, wydarzeniami i wieloma innymi elementami.

Świat przedstawiony w EaW nie jest szczęśliwym miejscem. Sama Equestria wydaje się być isticie idyllicznym miejscem, w którym panuje szczęście i spokój,

ale niedawne zamieszki doprowadziły do odłączenia się jednej z najbiedniejszych prowincji, Stalliongradu, problemem staje się rasizm wobec kucyko-nietoperzy, a powszechny pacyfizm i ślepa wiara w harmonię utrudniają militaryzację. Ta zaś jest potrzebna – na północy w siłę rośnie Imperium Podmieńców kontrolowane przez mściwą Chrysalis, komuniści ze Stalliongradu przebąkują coś o niesieniu rewolucji na bagnietach, a w Kryształowym Imperium szerzą się plotki o powrocie Sombry. Jelonki żyjące na zachodzie kontynentu mają przekichane jak Polska w 1939, będąc pierwszym celem Roju, gryfia kolonia na północy próbuje sobie poradzić jako niepodległy kraj... Jak widać mieszkańców, zarówno cywili jak i wojskowych, czeka sporo zabawy. Co więcej, Celestia z Luną ostatnio mają sporo na głowie i w odpowiednich warunkach mogą uznać, że przemiana w Daybreaker/Nightmare Moon jest nie tylko akceptowalna, ale i pożądana – a w takim wypadku cały kontynent się zatrzęsie.

O dziwo drugi kontynent – Gryfonia – trzyma się jeszcze gorzej. Gryfie Imperium jest zaledwie cieniem dawnej świetności, jego wasale zachowują mu wierność tylko z przyzwyczajenia i z każdej strony czają się potencjalni chętni do przejęcia tytułu pangryfięgo państwa. Większość państw, gdzie rządzą ptakolwy, jest zagrożona przez ekstremistów – komunistycznych, faszystowskich, nazistowskich, a nawet przez kultystów demonów. O takich drobnych sprawach, jak państwo nekromantów, które planuje zmienić cały kontynent w wielkie cmentarzysko albo państwo zebrzych łowców niewolników – aż szkoda wspominać. Niby na wschodzie kontynentu istnieje sobie

względnie spokojna federacja państw kuczych, ale ma swoje problemy – część członków jest o krok od złamania paktu, ekonomia leży, a najbliższe państwo gryfów jest zarządzane przez lokalny odpowiednik skrajnych nazistów.

Jak widać – na nudę nie ma co narzekać. Co więcej, twórcy nie spoczywają na laurach – aktywnie pracują nad trzecim kontynentem, Zebricą. Na razie wiadomo tylko tyle, że będzie dodane potężne Imperium Kirinów wzorowane na Chinach, a lokalne państwa zmagają się z efektami wojen niejakiego Storm Kinga. Co gorsza, niektóre z krajów są wciąż pod rządami jego byłych oficerów, którzy po nieszczęśliwym zgonie dowódcy zdołali sobie zapewnić lojalność armii.

Państwom poświęcono bardzo dużo uwagi. Różnią się nie tylko nazwami i kształtem granic – każde z nich ma swoje własne cechy, które je wyróżniają. Nawet tak słabe (na początku) kraje, jak na przykład Zakon Arc-turianowy, który na północy chroni kontynentu przed nekromantami, posiada focus tree (czyli potencjalne ścieżki rozwoju) bardziej rozbudowane niż III Rzesza w podstawowej wersji „Hearts of Iron”. Większość państw może się chwalić unikalnymi wydarzeniami. Już to wystarcza, by EaW zjadło na śniadanie bez popitki to, co wypocili z siebie pracownicy Paradox Interactive w oryginalnej grze.

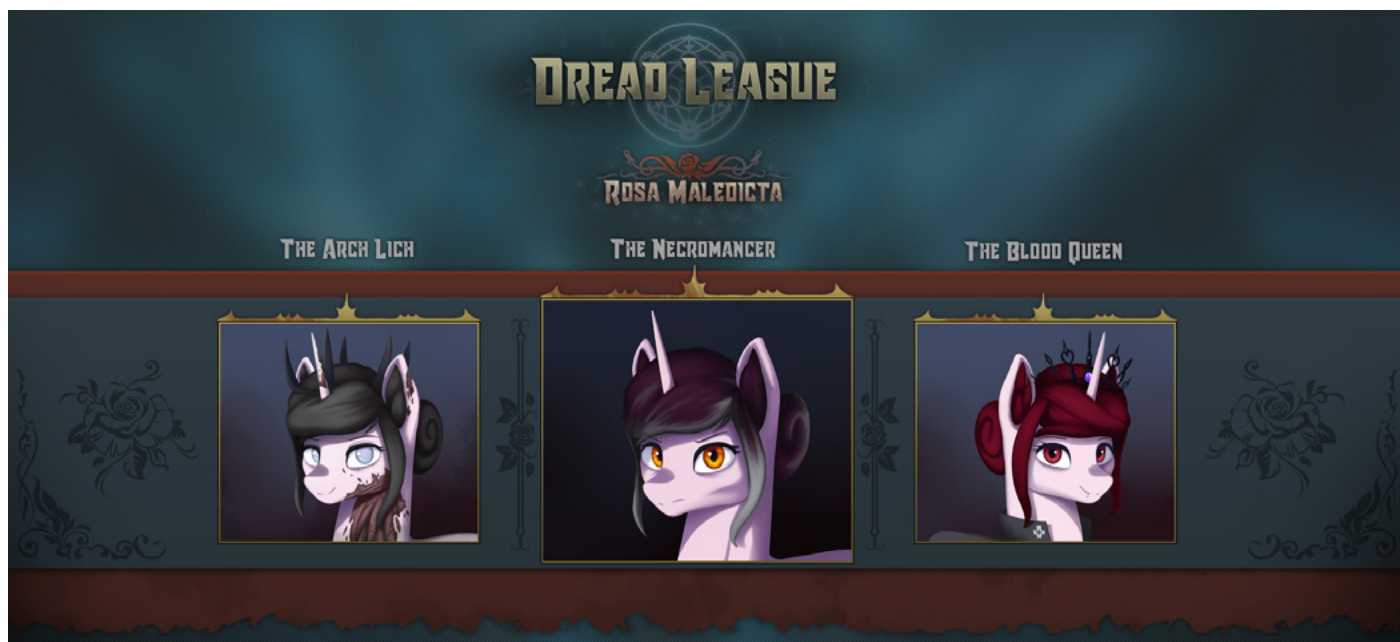
Zmiany sięgają dalej – różne gatunki mają własne wersje specjalnego drzewka technologicznego, przez co jako kucyki możemy pobawić się bojowym zastosowaniem czarnej magii, a jako podmieńce zadbać o to, by każdy rozkaz wydany przez wrogą armię najpierw lądował na naszym biurku, a dopiero potem docierał do pierwotnego odbiorcy. Część ikonek

została podmieniona, skucykowano nawet nazwy surowców – zamiast uranu mamy kryształy, siła ludzka to „ponypower” i tak dalej.

Dość zabawne (aczkolwiek makabryczne) jest to, że modyfikacja jest o wiele brutalniejsza od oryginału. Paradox nie lubi przedstawiania ludobójstw i innych tego typu rzeczy, przez co „Hearts of Iron 4” jest dość ugrzecznioną grą. „Equestria at War” podchodzi do tego kompletnie inaczej – można tu, z brutalną bezpośredniością, przeprowadzać czystki etniczne, eksperymentować na cywilach czy przeobrażać populacje całych krajów w niewolników.

Niestety, brakuje jednego elementu, który znacząco by poprawiał jakość modyfikacji – modele wojsk są dalej reprezentowane przez modele ludzi. Nie jest to jednak efekt lenistwa twórców, a po prostu kwestia z oryginalnej gry. Ot, po prostu podmienianie modeli nie wchodzi w skład czynności dozwolonych przez Paradox Interactive, przez co na razie jest to niemożliwe.

Na chwilę obecną „Equestria at War” jest największą i najlepszą modyfikacją do „Hearts of Iron”. Niektóre z jej mechanik, jak na przykład (co prawda uproszczone) symulowanie problemów z edukacją albo zagrożenia głodem są implementowane do innych modów, na przykład The New Order – poświęconego światu, w którym III Rzesza wygrała II wojnę światową. Ogromna liczba państw, z których wiele posiada sekretne ścieżki i wydarzenia, zapewnia masę frajdy, a ciągły rozwój oznacza, że zanim przetestujemy wszystko, co jest na chwilę obecną dostępne, to już dostaniemy kolejne kraje i ścieżki do przebadania. Z czystym sercem poleciłbym „Equestria at War” każdemu, choćby nigdy wcześniej nie słyszał o „My Little Pony”.



Lubisz czytać fanfiki i o nich dyskutować?

Chciałbys zrobić coś dla literackiego półświatka fandomu?

Masz trochę wolnego czasu i nie wiesz jak go zagospodarować?

Klub Konesera szuka nowych moderatorów.

Mile widziane są osoby ogarnięte, potrafiące podtrzymać dyskusję.

O więcej informacji możecie zapytać na serwerze Klubu.

Klub Konesera
Polskiego Fanfika



DISCORD



Dolar84 – zgryźliwy tetryk. Naczelny zgred, krzyczący na biednych redaktorów i korektorów. Młot na plagiatorów. Tłumacz, pisarz i początkujący lektor fanfików. Dalsze informacje ocenzurowało Ministerstwo Zdrowia, Szczęścia i Wszelkiej Pomyślności.

Zgryźliwy Tetryk powraca

Proces vs Efekt

Już od jakiegoś czasu nie jestem w stałym składzie Equestria Times, skoro więc pojawił się pomysł, postanowiłem powrócić z gościnnym występem.

Czego ma dotyczyć tytuł? Naturalnie opowiadań, bo o czym innym miałbym niby pisać? W każdym razie: podczas rozlicznych dyskusji przeprowadzanych na discordowym kanale Klubu Konesera Polskiego Fanfika zwróciłem uwagę na pewną prawidłowość dotyczącą opowiadań. Dokładniej chodzi mi o ich nieoficjalny podział na dwa typy. Z braku lepszych określeń wrzucę tu takie wykoncypowane przez siebie – „fanfik efektu” oraz „fanfik procesu”.

Tych pierwszych jest u nas zatrzęsienie. Naprawdę. Niemal w każdym tekście dostajemy od autorów masę gotowych efektów. Przykłady? Służę uprzejmie: „Armia dotarła na pole bitwy”, „Zamek został zbudowany”, „Ich przyjaźń stała się faktem”. I tak kółko. Autorzy niestety zapominają lub zwyczajnie nie wiedzą, iż istnieje zapotrzebowanie również na nieco inne prowadzenie tekstu. Takie, w którym nie dowiadujemy się o gotowym efekcie, ale mamy możliwość obserwowania procesu, jaki do niego doprowadza.

Jestem pewny, że zaraz podniosą się głosy, iż to bez sensu, nuda, komu by się chciało czytać o budowie czegoś i jak coś takiego może w ogóle być interesujące? Na szczęście na te – całkiem rozsądne z pewnego punktu widzenia – argumenty mam gotową odpowiedź wyciągniętą wprost z Fimfiction. Chodzi mi o fanfik „Our First Steps” (za którego polecenie chciałbym serdecznie po raz kolejny podziękować Poulsenowi), gdzie mamy przyjemność podążać za autorem w jego podróży od przyjazdu ekipy technicznej aż do wystrzelenia w kosmos pierwszej equestriańskiej rakiety. Tak, dobrze

czytacie – to opowiadanie o podwalinach podboju kosmosu przez kuce. Na całe szczęście nie dostaliśmy do rąk mocno skróconej wersji tego przedsięwzięcia – co to, to nie. Wraz z kolejnymi rozdziałami poznajemy bohaterów, obserwujemy, jak odnoszą wiekopomne sukcesy, ale widzimy także, iż los nie szczędzi im żałosnych porażek. Ich droga zdecydowanie nie jest usłana różami, ale w końcu doprowadzają do upragnionego efektu, czyli lotu w kosmos.

I wiecie co? Ostateczny efekt jest o wiele lepszy, ponieważ najpierw poznaliśmy naprawdę dużą część całego procesu. Widzieliśmy trud, znoj, ale i relaks, zwycięstwa i porażki, radości i smutki – wszystko to, co składa się na samo życie. W mojej ocenie jest to jeden z najlepszych napisanych fanfików, właśnie przez swoją – bardzo rzadko u nas spotykaną – formę. Z prawdziwą przyjemnością przeczytałbym coś podobnego w naszym rodzimym fandomie. Naturalnie niekoniecznie zaraz o raketach (ile można!), ale wyobraźcie sobie przykładową sytuację: koloniści z Equestrii docierają do niezbadanego lądu, stawiają pierwszą osadę i usiłują doprowadzić swój nowy dom do pełnej samowystarczalności. Opis ich zmagania z nowym światem to wspaniały materiał na kilka dłuższych bądź krótszych opowiadań. O ile oczywiście hipotetyczny autor lub autorka nie ułoży im pod kopytami samych róż i zapomni o cierniach.

Czy doczekamy się takiego porządnego „fanfika procesu”? Tego nie wiem, ale nie tracę nadziei. Wszystko w Waszych rękach.



Recenzja Brickleberry

Ponieważ matura zbliża się wielkimi krokami, tracę czas na oglądanie seriali zamiast naukę. „Brickleberry” to amerykańska kreskówka dla dorosłych opowiadająca o grupie strażników z podupadającego parku narodowego. Czy jest warta obejrzenia? Oraz, co najważniejsze, czy jest śmieszna?

» *Gray Picture*

Do obejrzenia „Brickleberry” znajoma przekonywała mnie już od dłuższego czasu, ale po trzech sezonach zaczynam poważnie wątpić w jej gust. Ale zacznijmy od początku. Nie jest to najgorsza kreskówka, ale też nie jest jakoś szczególnie dobra, a jak ktoś mi coś poleca, to nastawiam się, że będzie dobre.

Zacznijmy od samych bohaterów i bohaterek. Choć są zbudowani na stereotypach (czego samego w sobie nie uważam za coś złego), to widać, że był na nich jakiś pomysł, ale nie został on wykorzystany we właściwy sposób. Głównych postaci jest szóstka. Czwórka strażników: przygłupi i nieporadny Steve, leniwy Denzel, który oprócz przedstawiania swoją osobą wszystkich stereotypów o czarnych, ma też niezbyt zdrowe upodobanie do starszych pań, Connie, której cały charakter opiera się głównie na tym, że jest brzydką lesbijką oraz Ethel, która jako jedyna ze strażników zna się na swojej pracy. Szefem strażników jest Woody, który, najprościej mówiąc, jest pospolitym dupkiem. Ostatnim, a za-

razem moim ulubionym bohaterem, jest Malloy, czyli niedźwiadek, który miał być zwierzęciem terapeutycznym, ale jego życiowym celem jest obrażanie wszystkich dookoła. Jak go nie kochać. Najbardziej brakuje mi dwóch rzeczy: rozwoju postaci na przestrzeni sezonów oraz konsekwencji w trzymaniu się charakterów, jakie zostały im nadane. Dla przykładu, czasami Malloy nie widzi nic złego w rozjeżdżaniu innych zwierząt dla zabawy, ale innym razem przeszkadzało mu zabicie jednego jelenia.

Ale czy „Brickleberry” jest śmieszne? Wiadomo, każdy ma inny gust, ale według mnie, najlepszą odpowiedzią jest: momentami. Bywało, że zdarzały się naprawdę genialne dowcipy, lecz było ich zdecydowanie za mało. Dla równowagi, całkiem sporo było takich dość przeciętnych żartów. Mam wrażenie, że trochę za dużo narzekam, bo nie oglądało się tego źle. Ba, nawet dobrze się bawiłam, choć na głos zaśmiałam się może ze trzy razy w ciągu całych trzech sezonów. A przecież jakby „Brickleberry” było złe, to nie traciłabym czasu na obejrzenie tylu sezonów, tylko zostawiłabym to po kilku odcinkach. Fabuła bywa ciekawa, postacie da się lubić. Czy polecam „Brickleberry”? Trochę tak, trochę nie. Są lepsze kreskówki tego typu, ale jest też wiele znacznie gorszych. Zatem jeżeli ktoś lubi niepoprawny politycznie humor, to może to obejrzeć, jak nie ma pod ręką niczego lepszego.



Recenzja Capitan Marvel

Dnia 8 marca 2019 roku do kin trafił kolejny film sygnowany marką Marvel Cinematic Universe, zwany „Kapitan Marvel”. W internetach zawrzało z powodu afery, fani masowo poszli do kina, a sam film został zbombardowany negatywnymi recenzjami z powodu wyżej wspomnianej afery. Jak było naprawdę? Czy Samuel L. Jackson wypadł dobrze? Czy sam film był przeciętny i nie zasługiwał na poklask? Dowiedzie się tego z niniejszej recenzji, którą poprowadzą Gray, Sosna, Moonlight oraz Victoria Luna.

» *Redakcja Equestria Times*

Wrażenia ogólne

Sosna: Ogólne wrażenia mam w stosunku do tego konkretnego filmu pozytywne. Może nie jest to najlepszy film z MCU, jednakże trzyma całkiem niezły poziom. Do kina szedłem licząc na niezłe kino akcji i to też otrzymałem. Nie byłem świadomy, o co wybuchła ta cała afera i dlaczego tak bardzo bombardują negatywnymi ten film. Idąc do kina, oczekiwałem wprowadzenia dla bohaterki, która miałaby moce i nie zawiodłem się.

Gray: Chyba jeszcze nie widziałam filmu Marvela, który by mi się jakoś bardzo nie podobał i ten także nie był wyjątkiem. Aczkolwiek poszłam do kina bez wygórowanych oczekiwań i z myślą, że może być różnie, bo nie trudno natrafić w Internecie na wiele niepocholebnych opinii o Capitan

Marvel. I szczerze mówiąc, nie wiem za co cały ten hejt, skoro film był bardzo fajny. Była akcja, miejscami było śmiesznie, był kotek – czego chcieć więcej?

Moonlight: Na film zbierałam się długo, bo ze względu na skrajne opinie nikt nie chciał iść ze mną do kina. Ostatecznie nie dałam się ponieść negatywnej fali i jakieś 30 min temu wyszłam z seansu, i zdecydowanie nie żałuję mojej decyzji. Nie nazwałabym „Capitan Marvel” najlepszym filmem z tego uniwersum, ale szczerze myślę, że trzyma poziom fazy trzeciej. Ma swój specyficzny klimat, który odbiega nieco od patetycznych historii ziemskich bohaterów i kilka bardzo przyjemnych smaczków. Naprawdę bardzo smacznych scen. Nie zmyślam. Jedno jest pewne, teraz chcę mieć kota jeszcze bardziej... a przy okazji jeszcze mocniej nie mogę doczekać się „Avengers: Endgame”, więc przynajmniej dla tych rzeczy było warto.

Victoria Luna: Przyznam się, że gdy tylko dowiedziałam się o tej produkcji byłam lekko... zniesmaczona. Powód? Tytuł bohaterki. Miałam wrażenie, że wydawnictwu skończyły się pomysły, jak nazywać swoje postacie... Lecz odkąd tylko zobaczyłam scenę po napisach „Infinity War”, miałam nieodpartą chęć dowiedzenia się czegoś na temat tajemniczego pager’a. Warto było czekać tyle czasu. Poza tym, bardzo mnie ucieszył termin premiery, ponieważ był to udany prezent dla mojej mamy.

Fabula

Sosna: Nie sypiąc zbyt spoilerami, bo też nie każdy je lubi, mogę napisać, że fabuła filmu jest stosunkowo prosta, aczkolwiek nie jest to wada. Po pierwsze: jest to historia wprowadzająca. Po drugie: jest to film z gatunku superhero movie. Całość fabuły jest przyjemna w odbiorze i nie męczy. Dostajemy tu bohaterkę, która trafiła w obcy dla siebie rejon kosmosu, czyli planetę Ziemię, a konkretnie Stany Zjednoczone lat dziewięćdziesiątych, i która jest swoistym stróżem prawa w galaktyce. Dodatkowo trafia na naszą planetę odcięta od możliwości powrotu i próbuje sobie poradzić po swojemu. Scenariusz, pomimo swej prostoty, zawiera kilka ciekawych zwrotów akcji powodujących, że można inaczej spojrzeć na postaci przedstawione w filmie. Ogółem fabuła nie jest może mistrzostwem świata w przedstawianiu fabuł, acz generalnie trzyma poziom. Jedyne, co mi w sumie przeszkadzało, to retrospekcje, których było za dużo i były wciąż te same. O ile za pierwszym razem te retrospekcje były czymś nowym, tak za każdym kolejnym ich oglądaniem miałem wrażenie, że są wrzucone tylko po to, żeby po raz kolejny odnieść się do wydarzeń mających miejsce przed właściwą akcją tytułu.

Gray: Fabuła nie jest zbyt skomplikowana, ale nie jest to coś, czego zazwyczaj oczekuję od filmu o superbohaterach oraz oglądało się to całkiem przyjemnie, więc nie zaliczyłabym tego jako duży minus. Krótka o fabule: Vers jest kimś w rodzaju kosmicznego komandosa i przez przypadek trafia na Ziemię, gdzie zamiast wykonywać rozkazy, jak przystało na przykładowego żołnierza, zaczyna robić wszystko po swojemu. Było kilka bardziej zaskakujących momentów, w których spodziewałam się sztampowych zagrań z tego podobnych filmów, ale na szczęście rozegrano to inaczej. Czarne charaktery nie były tylko tym „czystym złem”, ale miały sensowne intencje stojące za ich zachowaniami. Gdybym miała się do czegoś koniecznie przyczepić, to było stanowczo za dużo retrospekcji. Na początku nie przeszkadzały, ale mniej więcej od połowy zaczęły być męczące.

Moonlight: To już kolejny film z typu wprowadzenia bohatera do świata i fabuła w tym przypadku była też dość standardowa oraz bezpieczna, aczkolwiek spora ilość retrospekcji czasem komplikowała zrozumienie sytuacji. Nie było to zbyt nieprzyjemne, bo same wspomnienia przedstawiane były w ciekawy sposób i ten cały mętlik ładnie odwzorowywał też

zamęt w głowie naszej protagonistki, acz... ostatecznie nie da się to jakoś zrozumieć. Mamy tutaj młodą kobietę, która ma swoje zdanie, ale to niestety mało kogo obchodzi. Gdy przez psoty los przypadkiem trafia na prymitywną planetę, odcięta od reszty swojego oddziału, w końcu ma szansę zrobić to, na co sama ma ochotę. Jest tu sporo poznawania siebie, ale też budowania relacji między bohaterami. Tu dzieją się rzeczy. Akcja ładnie płynie, jest kilka zwrotów, nie wszystkie zagrania są takie oczywiste, na jakie wyglądają na pierwszy rzut oka i całkiem przyjemnie się to ogląda. Nie jest to jakiś bardzo skomplikowany scenariusz, ale potrafi zaskoczyć.

Victoria Luna: Od dziecka zbierałam komiksy, ale w tym przypadku preferuję Kinowe Uniwersum od komiksowego oryginału. Mimo to, postanowiłam nieco przyjrzeć się postaci Kapitan Marvel z powodu obawy, że wpadniemy prosto w wir wydarzeń bez żadnego wytłumaczenia. Na szczęście moje obawy były bezpodstawne. Fabuła jest prosta i zrozumiała; ba, nawet schematyczna – mamy dobrych koleś i złych koleś, gdzie ci źli chcą przejąć władzę nad wszechświatem, a ci dobrzy ich powstrzymują. Logiczne, prawda? Lecz nic nie jest aż tak proste... Nasza główna bohaterka, Vers, jest jedną z członkiń elitarnej grupy Starforce, która ma za zadanie zneutralizować zagrożenie ze strony Skrulli – zmiennokształtnych istot, będących wrogami dla imperium Kree, a co za tym idzie – dla Vers. Nasza grupka kosmicznych komandosów wyrusza na misję, chcąc ocalić jednego ze swoich. Jednak, jak zawsze, coś idzie nie tak... W ten sposób bohaterka trafia na naszą niebiesko-zieloną planetę, gdzie nasza przyszła pani Kapitan stoi przed szansą, by poznać prawdę o sobie i dowiedzieć się, kto jest przyjacielem, a kto jest wrogiem. Fabuła jest prosta i łatwa do zrozumienia bez potrzeby sięgania po komiksy od Marvela. Duża ilość humoru, zwłaszcza w drugiej części filmu, że nie wyjdiesz z sali kinowej bez bólu brzucha. Można tutaj dostrzec kilka nawiązań, choć ja zdołałam uchwycić tylko jedno. Klimacik też jest, dzięki czemu w pewnym sensie mogłam zobaczyć lata 80. na własne oczy, a moja mama – wrócić do czasów swojej szalonej młodości.

Bohaterowie

Sosna: Bohaterowie, przynajmniej ci główni, byli poprowadzeni całkiem przyzwoicie, pomiędzy Nickiem Fury a samą Kapitan da się wyraźnie wyczuć chemię, oboje rozwijają swoje partnerstwo

na przestrzeni całego filmu i widać, że aktorzy się przykładają do grania. Jednakże dla mnie numerem jeden wśród wszystkich bohaterów jest Goose, czyli futrzasta kupa śmiechu i szczerze to wolałbym mieć takiego kotka za przyjaciela, niż wroga. Odmłodzony Nick Fury dość przypadł mi do gustu. Miło wiedzieć, że nie zawsze miał jedno oko i nie zawsze był łysy.

Co do protagonistki to hm... miejscami wypada sztywno, niekiedy nawet bardzo, ale ogólnie daje się lubić i nie odtrąca charakterem. Jej relacje z innymi bohaterami również wypadają w miarę naturalnie i nie miałem poczucia, że niektóre postacie są wprowadzone na odczepnego, byle by popchnąć fabułę do przodu. Bohaterów jest tu całkiem sporo, a każdy ma do odegrania swoją rolę w tym filmie. Nawet antagonistista nie sprawia wrażenia, że został tu dodany tylko po to, żeby było przed czym bronić Ziemię/przyjaciół, ale ma motywy stojące za swoim działaniem.

Gray: Nie wiem, czy to świadczy dobrze o samym filmie i jego głównej bohaterce, ale zdecydowanie najbardziej przypadła mi do gustu postać Goosa, czyli tego ślicznego rudego kota. Mogłabym powiedzieć, że warto obejrzeć Capitan Marvel tylko dla samego kocura, ale jestem okropną kociarą, więc moja opinia jest bardzo nieobiektywna. Nick Fury w młodszej odsłonie wypada bardzo ciekawie. Miło było zobaczyć, jak znana (i przynajmniej przeze mnie lubiana) postać zachowywała się w przeszłości. Jego relacja z Vers wypada bardzo naturalnie, w miarę trwania filmu stopniowo pojawia się między nimi... może nie przyjaźń, ale na pewno swego rodzaju partnerstwo, za co aktorom, którzy ich grali należy się duża pochwała.

Co do samej Vers, czyli jakby nie patrzeć, głównej bohaterki, mam lekko mieszane uczucia. Chwilami wypadała dość drewniane, ale na całe szczęście przez większość czasu było zupełnie inaczej. Szczerze mówiąc, jeśli by przymknąć oko (to wcale nie jest suchy żart z Fury'ego, wcale) na te gorsze momenty, to ciężko jej nie lubić. Ma silny charakter, jest wytrwała i uparta, ale jednocześnie jest sympatyczna, a czasem nawet zarzuci dowcipem.

Moonlight: To, co w bohaterach podobało mi się najbardziej, to relacje budowane między nimi podczas całego filmu. Przez te dogryzki, rozmowy, spojrzenia jakoś łatwiej mi się było przyzwyczaić do nowych postaci i jeszcze bardziej polubić te

stare. Sporo w tym smaczków, które łączą fabułę z pozostałymi filmami, co jest przyjemne. Moje serce oczywiście skradła relacja Fury'ego z Goosem... to jest świetnie dobrana para. Ten kot trochę kradnie show protagonistce, ale czasem udaje się jej przejąć pałeczkę. Trudno konkurować z tak uroczym futrzakiem.

Sama Vers jest moim zdaniem stworzona mniej drewnianie, niż się tego spodziewałam po usłyszanych opiniach. Ma dziewczyna zgryźliwe poczucie humoru, co nadaje smaczkowi do jej charakteru. Plus potrafi tak zwyczajnie cieszyć się ze swoich mocy, nie ma w tym tyle patetyzmu, co jest miłą odmianą. Odpowiedzialność odpowiedzialnością, ale moce są cool, więc miło, że bohaterka jawnie to ukazuje. Podobał mi się też Agent Coulson, który nie pojawiał się zbyt często, ale jak zwykle dodawał swoje trzy grosze w idealnych momentach, przez co polubiłam tę postać jeszcze bardziej.

Antagoniści też są zrobieni tak jakoś bardziej ludzko, mają swoje motywy, które nie są jakieś bezduszne i doklejone, by było kogo gonić. Przez to da się ich nawet polubić.

Postaci jest ogółem sporo, ale każda ma swoje zadanie, nie odczuwa się wrażenia, że ktoś jest wprowadzony na siłę, więc jest to na plus. Jak już wspomniałam relacje są mocną stroną tego filmu.

Victoria Luna: Zaczynamy od Vers, czy też raczej Carol Denvers. Już od pierwszych momentów możemy zauważyć, że coś dręczy naszą bohaterkę. Jest postacią z początku niestabilną, choć po części rozumiem jej zachowanie, ponieważ wiedziała jedynie to, co jej powiedziano, czyli niewiele. Jest dobrze wyszkoloną wojowniczką, która czasami posłucha rozkazów, a czasami nie – w zależności od tego, jaki ma dzień. Nim trafiła na Ziemię była dla mnie bohaterem lekko sztywnym, pomimo zabawnych dowcipów, które serwowała reszcie członków grupy Starforce. Z czasem jednak zdołała się wyluzować, a co za tym idzie, Carol stawiała się w końcu sobą.

Z postaci drugoplanowych chciałam pochwalić Samuela L. Jacksona (Nick Fury) i Bena Mendelsohna (Talos). Obie te postacie były po prostu idealne, co tu dużo mówić. Dzięki temu filmowi poznaliśmy superszpiega oraz przyszłego dyrektora S.H.I.E.L.D. z zupełnie innej strony, gdzie nie

ma twardej skorupy i braku zaufania do innych, na jej miejscu natomiast jest przeciętny agent trzeciego poziomu. Co do Talosa, przypadła mu dola złoczyńcy, ale takiego, który ma silne motywacje, by przeciwstawić się imperium Kree, za co należy się uścisk dłoni dla twórców.

Nie zapominajmy oczywiście o rudym puszkę, bez którego ten film nie byłby sobą. Sama Brie Larson, która wcieliła się w tytułową postać, przyznała, że Goose (czy też koci aktorzy, którzy odgrywali tę rolę) jest utalentowanym aktorem, gdzie jako jedyny zbytnio nie gwiazdorzy.

Mam jedynie żal, że agent Coulson był tak krótko na ekranie. Uważam, że twórcy powinni dać mu nieco więcej pola do popisu.

Warstwa audiowizualna

Sosna: Oprawa audiowizualna filmu trzyma poziom całego MCU, muzyka jest spójna z filmem, aczkolwiek nie jest zbytnio zapadająca w pamięć. Efekty specjalne stoją na bardzo wysokim poziomie, a odmłodzony Nick Fury wygląda bardzo dobrze. Miałem trochę wrażenie, że na rzecz filmu twórcy cofnęli się w czasie i sprowadzili Samuela L. Jacksona z lat 90. z takich filmów z jego udziałem, jak na przykład Pulp Fiction, a nie, że odmłodzili go komputerowo. Pod względem jakości oprawy audiowizualnej nie mam powodu, żeby się do tego filmu jakoś mocniej przyczepić.

Gray: W oprawie audiowizualnej nie dostrzegłam żadnych uchybień, ogólnie trzyma poziom jakiego oczekuję po filmie z MCU. Muzyka fajnie buduje klimat, ale jedynym kawałkiem, który zapamiętałam jest „I'm only happy when it rains”, choć to tylko dlatego, że lubię Garbage, czyli zespół, którego autorstwa jest ta piosenka. Komputerowe odmłodzenie Samuela L. Jacksona jest czymś zrobionym absolutnie genialnie. Z ciekawości aż sprawdziłam, ile w rzeczywistości ma lat. Całe 70, czyli odjęli mu dobre 40 lat. I to jest niesamowite, jak idealnie im to wyszło.

Moonlight: Film wygląda i brzmi dobrze. Na efekty specjalne miło się patrzy, więc trzymają poziom uniwersum. Odmłodzeni aktorzy wyglądają naturalnie do tego stopnia, że momentami miałam wrażenie, że Samuel L. Jackson uciekł na chwilę z Pulp Fiction, by nagrać te sceny dla MCU. Kolory podczas walk wybuchają z ekranu prosto w twarz widza, a ta jaskrawość dodaje akcji dynamiczności. Szczególnie podoba mi się kontrast czerwieni i niebieskiego na stroju pani Kapitan, co dodatkowo podbija jej świecąca moc. Wygląd Vers na pewno przyciąga wzrok. W jej przypadku jedyne, co mi przeszkadzało, to te świecące oczy... moim zdaniem nie wyglądało to zbyt poważnie, ani też jakoś specjalnie urodziwo. Ogółem kostiumy w filmie były dobrze zrobione, a że ja lubię klimaty skórzanych kurtek, to miałam na co popatrzeć. Co do muzyki, najbardziej w pamięć zapadł mi utwór No Doubt „Just a Girl”, który świetnie zbudował klimat podczas pewnej miłej dla oka akcji.



Victoria Luna: Po raz kolejny CGI nie zawiodło miłośników MCU, w tym mnie. Komputerowe odmłodzenie filmowego weterana to był genialny pomysł – dzięki temu Samuel L. Jackson, który od początku wciela się w rolę dyrektora Fury'ego, mógł ponownie założyć ciemny płaszcz i charakterystyczną opaskę na oko. Ma się wręcz wrażenie, że Jules Winnfield wpadł na kolejną kawę, przy okazji dostarczając pewną świecą walizkę... Oprawa graficzna ponownie stanęła na wysokości zadania, podobnie jak scenografia z lat 80. ubiegłego wieku. Najbardziej spodobała mi się scena ze starym PC, gdzie Talos pyta się, czemu tak długo to zajmuje. Cóż... Każdy, kto miał stacjonarny komputer zdążył się już przyzwyczać.

Muzyka również została doskonale dobrana. Podczas seansu mama często szeptała mi do ucha nazwy piosenek oraz nazwiska twórców ponadczasowych dzieł. Możemy natrafić tu na takie perełki jak „Whatta Man” En Vogue & Salt-n-Pepa czy utwór legendarnego zespołu Nirvana „Come As You Are”.



Jak wypada film na tle reszty MCU?

Sosna: Jeśli miałbym porównać Kapitan Marvel do filmów z całego MCU, to najbardziej przypomina mi on pierwsze filmy z tego uniwersum, takie jak pierwszy „Iron Man” czy „Kapitan Ameryka”. Podobny klimat, niekiedy podobne relacje – bardzo przypomina te starsze filmy. Jest ciekawą wstawką w MCU i dobrze wprowadza bohaterkę przed kolejną częścią „Avengersów”. Odniosłem też wrażenie, że wprowadza kilka wątków, które mogą być istotne w nadchodzącym filmie. Jak dla mnie, warto obejrzeć.

Gray: Przez Kapitan Marvel jeszcze bardziej nie mogę się doczekać „Endgame”, po części dlatego, żeby zobaczyć jakie będą relacje Vers z resztą Avengersów. Mam wrażenie, że ten film miał nawiązywać klimatem do pierwszych filmów z uniwersum. Myślę, że nie warto przejmować się, jak dla mnie niezasłużonym, hejtem na ten film. Według mnie, zdecydowanie jest wart obejrzenia.

Moonlight: „Capitan Marvel” bardzo fajnie posługuje się smaczkami z poprzednich części, przez co oglądając z ojcem film, co jakiś czas miałam ochotę zaczepić go i powiedzieć: „Patrz, to było w tym i w tym filmie. Fabuła jest ładnym mostem, który łączy te wszystkie kosmiczne rzeczy z wydarzeniami na Ziemi, przez co całość uniwersum zdaje się bardziej spójna. Czuć tu ten specyficzny klimat pierwszych filmów z MCU, ale jest on jakoś tak mniej patetyczny od Kapitana Ameryki, jednak nie aż tak szalony i zabawowy, jak filmy z Iron Manem.

Jedno jest pewne. Po obejrzeniu jeszcze bardziej nie mogę doczekać się „Endgame” i tę rolę film spełnia świetnie. Jest naprawdę dobrym skrzydłowym, który pomaga połączyć stare wątki i napalić widza na danie główne. To taka smaczna przystawka, która nie zapełnia brzucha.

Victoria Luna: Film podsyca apetyt na „Avengers: Endgame” wraz z każdą jego minutą. W dosyć prosty, a zarazem efektowny, sposób przedstawia nam nową członkinię grupy Avengers. Nie ma potrzeby sięgać po znaczną ilość komiksów czy też spędzać godzin na poszukiwaniu informacji w Internecie. Wystarczy, abyście zajęli wygodne miejsce, kupili smaczne przekąski, a ten film będzie jeszcze lepszy.

MANAD.PL

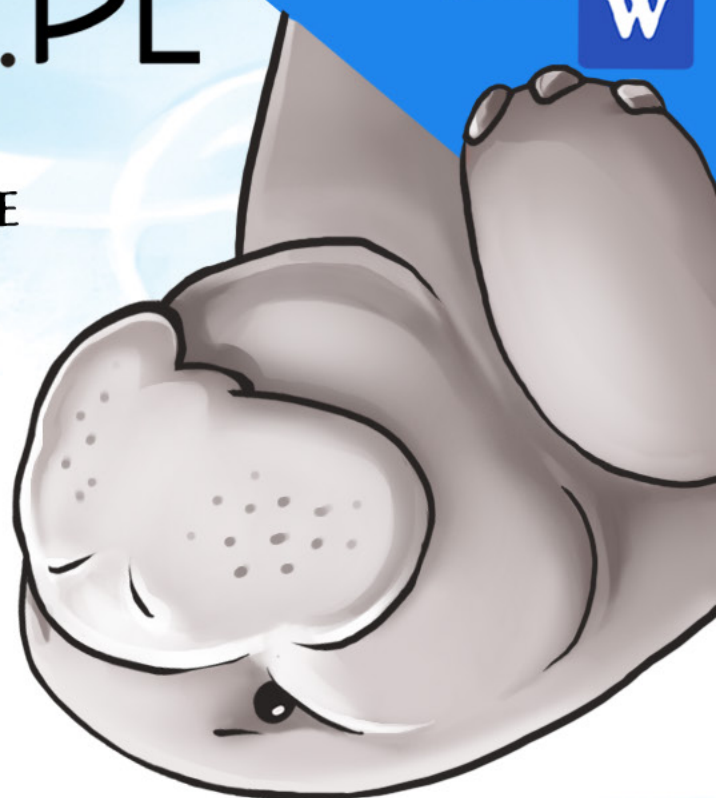


**W NASZYM SKLEPIE ZNAJDZIECIE WIELE
INTERESUJĄCYCH GADŻETÓW!**

**REALIZUJEMY ZAMÓWIENIA
Z WŁASNYM WZOREM NA:**

- **PODKŁADKI**
- **PRZYPINKI**
- **NASZYWKI**
- **KOSZULKI**
- **KUBKI**

I WIELE INNYCH!



**WSPIERAMY OD STRONY
TECHNICZNEJ ORGANIZACJĘ
IMPREZ TYPU MEET/KONWENT
O DOWOLNEJ TEMATYCE**

WYPOŻYCZAMY TEŻ SPRZĘT:

- **KONSOLETY/MIXERY**
- **NAGŁOŚNIENIE**
- **OKABLOWANIE**
- **OŚWIETLENIE**
- **MIKROFONY**





Devil May Cry 5

DÓWOLNY PRZYCISK

Recenzja Devil May Cry 5

Devil May Cry 5, czyli Capcom zdecydował się po 11 latach wrócić do znanej formuły slasherów, uznając DMC za niebyłe. Co z tego wyniknęło? Tego się dowiecie z recenzji, którą przygotował dla Was najbardziej drewniany z redaktorów, czyli Sosna, oraz Corra.

» *Redakcja Equestria Times*

Ogólne wrażenia

Sosna: Jak dla mnie jest to jedna z najlepszych części serii. Ogólnie jest to bardzo dobry slasher, w którym rozgrywka nie robi się monotonna. Na szczęście nie ma tutaj misji wypełniaczy pokroju planszówki z przedostatniej misji w Devil May Cry 4, za co dziękuję twórcom. Owszem, ma swoje wady, jednak uważam, że jest to dobra gra. Nie ukrywam jednak, że pewne rzeczy mogły być zrobione lepiej.

Corra: Moja historia z DMC zaczęła się z 4 częścią, by następnie przejść do średniego DmC: Devil May Cry (w ogóle brawa dla osoby która wymyśliła tę nazwę, order ziemniaka dla Ciebie), by następnie przegrać resztę na remasterkach. Coś tam zatem doświadczenia w DMC mam i muszę przyznać jedno: DMC 5 jest tym, na co fani czekali te wszystkie lata, gra jest dopracowana, walka jest cudowna i graczowi jest aż przyjemnie ją powtarzać.

Fabula

Sosna: Fabuła zaczyna się w momencie ataku króla demonów na miasto Red Grave City. Ogólnie rzecz biorąc, całość jest przyzwoita w swoim gatunku. Nie jest to co prawda ultra epicka epopeja o ratowaniu świata i rzeczy równoległych, ale daje solidny pretekst do tego, żeby brnąć naprzód. Jednakże fabuła jest dla mnie więcej niż wystarczająca w slasherach, bo to nie dla niej głównie przechodzi się tego typu gry. Oferuje jednak kilka momentów, które mnie zaskoczyły. Po za tym, że fabuła jest w miarę okej, to jest wręcz rajem dla fanów uniwersum. Oferuje rozwinięcie wątków dla poszczególnych bohaterów, a także masę mniejszych lub większych nawiązań do wcześniejszych odsłon. Ogółem jestem z niej bardzo zadowolony, choćby ze względu na rozwinięcie lore.

Corra: W DMC fabuła zawsze była.....raczej dodatkiem do całej walki. To prawda, postaci były dobrze napisane, a ich rozwój miał ręce i nogi, ale sam główny cel w postaci – idź, zabij kilka demonów, zabij głównego złodupca – nie był jakoś zaskakujący dla nikogo. Ale muszę przyznać, że w tej części, Urizen, główny złodupiec, jest zaskakującym bossem. Od samego początku jesteśmy wrzuceni w sam środek walki z nim i ruszamy zabijać. I to mi się podoba. DMC 5 nie stara się ukrywać, że jest głównie slasherem, a dopiero potem grą z historią. Nie mam momentu w którym człowiek byłby znużony, a fabuła po prostu jest do tego dodatkiem.

Bohaterowie

Sosna: Powraca stary dobry Dante, a także Nero z poprzedniej części. Pojawiają się też zupełnie nowe postacie, a także kilkoro starych, dobrych znajomych, jak choćby Lady czy Trish. Jednak najbardziej do gustu przypadła mi Nico, czyli zupełnie nowa postać, która jest mechanikiem i opracowuje różne narzędzia do eksterminacji demonów dla Nero, czasem też robi je z fragmentów wyeliminowanych wcześniej demonów. Jest też również V. Postać tajemnicza, ale i mająca swój cel w pokonaniu Uriziena, czyli króla demonów, z którym przychodzi nam się zmierzyć w tej części. Jakoś nieszczególnie przypadł mi do gustu jego styl walki, jednakże jako postać wydał mi się całkiem interesujący. Nie wiem natomiast po co wprowadzono Morrisona i po co wretconowano go w historię serii. Nie pełni on w sumie żadnej ważniejszej funkcji, a i jego samego jest na tyle mało, że równie dobrze mogłoby go nie być.

Corra: Jak Sosna wspomniał, powracają starzy, jak i nowi ludzie. Mnie też mocno dziwi pojawienie się Morrisona, który wcześniej był tylko w anime. W dodatku wygląda, że za dużo siedział w solarium od czasu, kiedy go ostatnio widzieliśmy. Nico, nasz nowy sprzedawca, i V, nowa postać, którą możemy pograć, są ciekawymi dodatkami do znanej już od dawna obsady. Powiem szczerze, że podobają mi się ich charaktery oraz sposób w jaki zostali napisani. Nico nie da sobie w kaszę dmuchać, jest z lekka roztrzepana i uwielbia obwąchiwać kawałki demonów. V jest ponurym człowiekiem z tajemniczą historią, który uwielbia cytować poematy z książki, którą zawsze nosi ze sobą. Pasują idealnie do tak pokręconego świata DMC.

Rozgrywka

Sosna: Miód i esencja całej gry. Dostajemy do dyspozycji trzech grywalnych bohaterów, każdego o innym, unikalnym dla siebie stylu walki i uzbrojeniu. Dante otrzymuje najwięcej broni eksterminującej demony, takiej jak na przykład demoniczny motocykl, którego używa się jak ciężkiego, dwustronnego młota, a także kilka innych broni demonicznego pochodzenia. Nero otrzymuje czerwoną królową i niebieską różę, czyli uzbrojenie znane z poprzedniej części. Dostaje on także zestaw różnego rodzaju protez ręki, które na różne sposoby urozmaicają i uprzyjemniają walkę Nero. Mamy tutaj protezę doładowującą broń, odpychającą, czy taką, na

której można sobie polatać. V natomiast walczy za pomocą przywoływanych przez siebie demonów. I to tym ostatnim bohaterem grało mi się dziwnie, gdyż większość czasu posługujemy się przyzwanyymi demonami i nie bierzemy bezpośredniego udziału w walce. Jednakże przez to, że każdym z tej trójki walczy się inaczej, w rozgrywkę nie wkrada się nuda, za każdym razem dzieje się coś nowego i gra się tak samo przyjemnie na początku, jak i na końcu gry. A walki z bossami to cud, miód i orzeszki. Zarówno pod względem wizualnym, jak i gameplayowym. Każdy jest inny i na każdego trzeba zastosować odmienną taktykę. Jednakże kilku się powtarza i choć ma to swoje uzasadnienie fabularne, to jednak nie przepadam za takim rozwiązaniem. Swoją drogą na Łowcy Demonów gra wydaje się być jakby prostsza od poprzedniczek. A na Człowieku to już jest wręcz banalna. Na szczęście istnieją różne poziomy trudności, w tym te absurdalnie trudne, jak Niebo czy Piekło, albo Piekło i Piekło, dzięki którym czuć wyzwanie

Corra: Kocham. Ten. Styl. Walki. Tak mogę podsumować swoją opinię o rozgrywce. Płynność zmiany stylów i broni na Dante, używanie 3 różnych demonów i czekanie na dobiecie przeciwnika na V, proste szarżowanie i spuszczenie łomotu na Nero. Każda z postaci jest zupełnie inna, a jednocześnie nie zmusza gracza do uczenia się wszystkiego od początku. Wszystko wchodzi intuicyjnie, a w dodatku mamy możliwość włączenia automatycznych comboów kiedy chcemy walczyć z niesamowitymi efektami, nie patrząc na ranking. Zdecydowanie najprzyjemniej grało mi się Dante, który



sposobów walki ma aż kilkanaście, zależnie jakiego stylu i broni będziemy używać, ale nie zmienia to faktu, że na V miałem najlepsze wyniki. Widać, że spędzili dużo czasu, by wyszło to jak najlepiej, i chwała im za to, bo nie mam nic do zarzucenia. Tak cudnego slashera nie miałem w rękach od lat.

Oprawa audiowizualna

Sosna: Jeżeli chodzi o grafikę to jest ładnie, nawet powiedziałbym, że bardzo. Postacie są szczegółowe, potwory są ładnie zaprojektowane, a i miejscówki są w porządku. Chociaż co do tych ostatnich, to gdzieś w połowie gry większość zaczyna wyglądać bardzo podobnie. Co prawda różnią się kolorystyką, detalami i rozkładem, to jednak wyglądają one bardzo, ale to bardzo podobnie. Nie przeszkadza to w sumie w rozgrywce, jednakże miejscówki mogłyby być bardziej zróżnicowane. Ogólnie jest dobrze, ale mogłoby być lepiej. Natomiast co do muzyki, to nie mam się czego przyczepić. Utwór bitewny Nero jest świetny, tak samo, jak i utwory innych bohaterów. Głosy postaci są dobrze dobrane i słucha się ich przyjemnie. Oprawa audio, moim zdaniem, zasługuje na jakieś wyróżnienie.

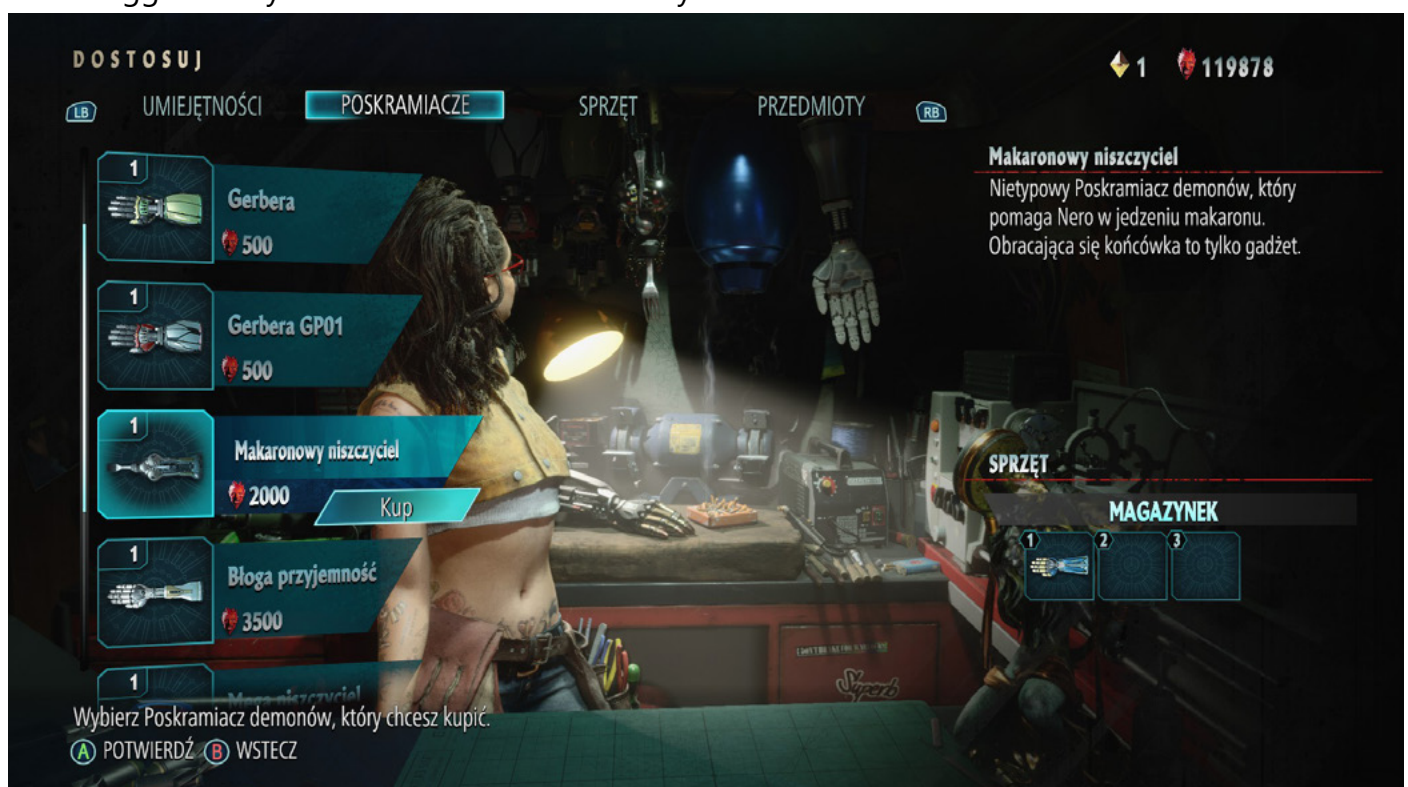
Corra: Wizualnie gra jest zachwycająca. Nie spotkałem się z ani jednym bugiem, animacje są płynne i przepiękne, wybuchy są wybuchowe. Jedyne, co mnie drażni, to mała ilość piosenek w trakcie pojedynków. Każdy z bohaterów dostaje 1 utwór, który zaczyna grać w momencie starcia. Nero dostaje Devil Trigger znany ze zwiastunów. Zatem kiedy

po raz 100 słyszymy to samo w kółko, no nie ma co ukrywać, lekko to psuje nastrój. Ale jedno mogę pochwalić, utwory są świetnie dobrane do postaci.

Jak wypada na tle innych gier z gatunku

Sosna: Najłatwiej byłoby zacząć od porównania z resztą gier spod szyldu Devil May Cry. Jak już wspomniałem, jest to jedna z najlepszych części serii. Usprawnia wiele rzeczy, które były dobre w poprzedniczkach, dodaje sporo od siebie i czerpie inspiracje z innych gier tego typu, nie będąc przy tym ich kalką. Natomiast w porównaniu z innymi gramiz gatunku, to jest dobrze, ale choćby Bayonetta kilka rzeczy robi lepiej, jak choćby miejscówki. Podsumowując, Devil May Cry 5 jest według mnie jedną z najlepszych gier w serii i jednym z lepszych slasharów w ogóle.

Corra: Jest to zdecydowanie najlepsza część jak dotychczas. Naprawiono sporo błędów poprzedniczek, wzięto trochę dobrego z DMC: Devil May Cry, dano historię, która jest całkiem interesująca i potrafi zaskoczyć. Walki są miodne, a postaci są świetne. Jeżeli ktoś się zastanawiał czy warto, mówię jasno, że tak.





Recenzja Fate/Zero

Moje pierwsze zetknięcie ze słynnym uniwersum Nasuverse (od imienia autora, Kinoko Nasu) było dość bolesne. Anime „Fate/Stay Night” okazało się niezbyt ładnym zlepkiem trzech ścieżek z gry visual novel o tym samym tytule, gdzie widza zalewał ogrom informacji, z którą nie wiedział co począć, a głównemu bohaterowi życzyło się, by w końcu coś go zabiło. Zachęcony przez znajomych, choć z pewnymi oporami, sięgnąłem po prequel powyższego dzieła – i wsiąknąłem na amen.

» *Ghatorr*

Pierwsza odsłona cyklu miała, przynajmniej w założeniach, dość prostą fabułę. W XXI wieku w japońskim mieście, które nie tak dawno spopielił ogromny pożar, rozpoczyna się Wojna o Graala – magiczny rytuał, w którym kilku magów rywalizuje o starożytny artefakt o niewyobrażalnej potędze. Każdy z nich przyzywa sobie do pomocy Sługę, legendarnego bohatera, wspierającego ich w walce. Ostatni mag ze sługą wygrywa. Tyle w skrócie. Fate/Zero opowiada historię poprzedniej Wojny o Graala, poprzedzającej tę pokazaną w Fate/Stay Night. Całe szczęście robi to o wiele, wiele lepiej. W końcu nie można się spodziewać niczego innego gdy spojrzysz na listę twórców – Urobuchi, twórca „Psycho-Pass” czy „Madoka Magica”, studio Ufotable, które zrobiło „Kara no Kyoukai”, Yuki Kajiura odpowiedzialna za muzykę... Taka lista zwiastuje prawdziwą ucztę dla ducha, oczu i uszu.

Jedną z rzeczy, które mnie drażniły w oryginale, byli magowie biorący udział w konflikcie. Większość z nich była w wieku szkolnym, przez co trudno było mi ich brać poważnie. W recenzowanej pozycji ten problem nie występuje, a każdy ze śmiałków dążących do zdobycia Graala zasługuje na osobny serial. Kogo tu nie mamy! Księdza z poważnym kryzysem wiary i wartości, zawodowego mordercę magów uznającego, że cel uświęca środki, seryjnego mordercę, który do wojny dołącza przez przypadek... Część z nich się zna i ze sobą rywalizuje, stare niesnaski nakładają się na dążenia do zwycięstwa, a wątpliwa moralność i bojowe doświadczenia części uczestników sprawiają, że całość szybko staje się dość brutalna. Co ciekawe, animozje między postaciami nie zawsze wynikają po prostu z konfliktu interesów – zadziwiająco często podłoże jest oparte o filozofie życiowe poszczególnych postaci. Szczególnie widać to na przykładzie trójki Sług-królów: Artura, Aleksandra Wielkiego oraz Gilgamesza (legendarny monarcha ze starożytnego Uruk).

Na osobną wzmiankę zasługują przyzwani przez magów Słudzy – w tym szlachetnym gronie mamy chociażby samego Aleksandra Wielkiego, który zdobył sobie (zasłużenie!) fanowski przydomek „Broskander” (od połączenia słowa „brother” i perskiej wersji imienia, Iskander), króla Artura czy irlandzkiego bohatera z legend, Diarmuida – słynnego włócznika z przeklętym znamieniem, przez które każda niewiasta od razu się w nim zakochuje. Biorąc pod uwagę fakt, że tego ostatniego przyzywa mag walczący w towarzystwie swojej narzeczonej można się spodziewać sporych kłopotów.

Ogólnie rzecz ujmując, bohaterowie są jedną z największych zalet tego serialu. Każdy widz może sobie bez problemu wybrać ulubione postacie i im kibicować... choć, biorąc pod uwagę jak brutalnym widowiskiem jest Wojna o Graala, szanse na to, że ich faworyci dożyją do końca, są niewielkie. Tak, Fate/Zero to brutalny serial, w którym trup ściele się gęsto, mamy do czynienia z niemiłymi dla oka scenami śmierci (głównie dzięki wymienionemu seryjnemu mordercy, który jest zachwycony nowymi sposobami na rozpruwanie ludzi, szczególnie dzieci), a każda z postaci prędzej czy później zostaje wystawiona na fizyczne i/lub psychiczne tortury. Ostrzegam też przed oglądaniem serialu przez ludzi, którzy boją się owadów – jeden z uczestników konfliktu używa magii opartej o te (nie)sympatyczne zwierzątka, a jego rodzina robi z nimi rzeczy, które normalnie śnią się tylko w najgorszych koszmarach.

Oczywiście, zabijanie się nawzajem nie jest jedyną rzeczą, jaką zajmują się nasi bohaterowie. Od czasu do czasu mamy lepsze sceny, jak na przykład dostosowywanie się Sług, bądź co bądź urodzonych w starożytności lub średniowieczu, do współczesności. Bryluje tu przede wszystkim Aleksander, który jest zainteresowany wszystkim – od nowoczesnego uzbrojenia po gry wideo.

Oprawa wizualna jest po prostu obłędna. Szczególnie widać to przy efektownych i efektywnych scenach walki, które są wspaniale zaplanowane i wyreżyserowane. Połączenie nowoczesnego świata ze starożytnymi sztukami walki w wykonaniu Sług oraz

potężną magią pozwoliło twórcom na to, by zaszaleć. Nieważne, czy walka na ekranie jest toczona przy użyciu mieczy i włóczni, karabinów i magii, czy może dwóch myśliwców (z których jeden jest opętany, to po prostu trzeba zobaczyć), ogląda się to z wyraźną przyjemnością. Nie można narzekać ani na jakość tego co widzimy, ani na brak urozmaicenia. Każda z postaci wyróżnia się wyglądem, niemożliwe jest ich pomylenie ze sobą (co nie zawsze jest oczywiste w anime).

Równie dobrze prezentuje się oprawa dźwiękowa. Yuki Kajiura dała z siebie wszystko, tworząc cudowną ścieżkę muzyczną, która idealnie dopełnia sceny walki. Po dziś dzień bardzo miło mi się też słucha utworów z openingu. Aktorzy głosowi także stanęli na wysokości zadania i są dobrze dobrani. Najbardziej do gustu przypadli mi szczególnie odtwórcy ról Aleksandra Wielkiego i Diarmuida, których głosy świetnie oddają emocje.

Czy znalazłem w tym serialu jakieś wady? Z radością mogę przyznać, że nie. Od początku do końca to anime przykuło mnie do fotela, zapuściło korzenie w mojej duszy i przytrzymało jeszcze długo. Od czasu do czasu słucham sobie muzyki od Yuki lub oglądam ulubione sceny. Co więcej, Fate/Zero zdołało zrobić to, co nie udało się Fate/Stay Night – zainteresować mnie uniwersum, w którym te historie są osadzone. Serial ten stanowi świetne wprowadzenie w ten świat, w którym funkcjonuje jeszcze kilka innych anime, filmów oraz gier. Polecam każdemu, nawet jeśli nie lubi japońskiej twórczości.



Fate Grand Order

絶対魔獣戦線バビロニア

Recenzja Fate/Grand Order

Gry typu gacha (od japońskiej nazwy na automaty z drobnymi zabawkami w kapsułkach, często takie coś stoi przy wejściu do większych marketów, centrów handlowych i tak dalej) żerują na ludzkiej skłonności do hazardu i nabijania punkcików. Zawsze jest coś więcej do zrobienia, kolejny wojownik do wylosowania, jakieś surowce do zdobycia. Tymczasem w jakimś zakątku umysłu, prędzej czy później, pojawia się zdradziecka myśl, że w sumie można by kupić odrobinę waluty premium...

» *Ghatorr*

Po zobaczeniu Fate/Zero (recenzja w tym numerze) nabrałem ochoty na dalsze zagłębienie się w uniwersum tego serialu. Tak się złożyło, że pewien znajomy grał akurat w grę mobilną o tytule „Fate/Grand Order” i zapadło mi to w pamięć. Po pewnych problemach (aplikacja oficjalnie nie jest dostępna w Europie, zamiast z Google Play musiałem ją ściągnąć z Apk Pure, które nie bierze pod uwagę w jakim kraju jesteśmy) ściągnąłem, odpaliłem...

Gra zaczyna się dość niejasno. Zaczynamy od bitwy, w której kierujemy trójką Sług, nie wiedząc co się dzieje ani czemu walczymy, by następnie oberwać prosto w twarz sporą dawką informacji, zupełnie jakby twórcy lubili się znęcać nad mózгами graczy. W skrócie – gramy jako rekrut organizacji o nazwie Chaldea, stosującej razem magię i technologię, by strzec ludzkości przed wyginieciem. W tym celu stworzyła ona kilka ciekawych narzędzi, które mają

jej to ułatwić. Mamy tu między innymi wielki model Ziemi połączony z komputerami, który w razie problemów ma pokazywać, z której strony nadciąga zagrożenie dla ludzkości, maszynę do tak zwanych „rayshiftów”, czyli skoków w czasie, oraz system do przywoływania Sług.

Nasz bohater przybywa do Chaldei w idealnym momencie – właśnie wykryto dziwną anomalię czasoprzestrzenną. By ją przebadać nowi rekruci dostają za zadanie wykonanie eksperymentalnego rayshifta, dokonanie zwiadu i powrót. Niestety, z tych czy innych powodów zostajemy za karę wykluczeni z pierwszej misji... dzięki czemu nie ma nas w pomieszczeniu kontrolnym gdy dochodzi do ataku bombowego. Co gorsza model Ziemi, ustawiony na rok 2018, pokazuje, że naszą kochaną planetę coś wypaliło do poziomu gołej skały. Mając po swojej stronie niedobitki Chaldei, system przywoływania Sług i jedną z asystentek, która w momencie ataku została śmiertelnie ranna i musiała się na stałe połączyć z jednym ze Sług, by przeżyć musimy uratować ludzkość! Łatwizna, prawda? Wstęp do fabuły może brzmieć banalnie, ale opowiadana historia potrafi wciągnąć. Mamy tu kilka wątków, tajemnice i bardzo dużo ciekawych postaci.

Pętla rozgrywki jest prosta. Walczymy, aby zdobyć zasoby i pchnąć fabułę do przodu. Wykorzystujemy zasoby, by lepiej walczyć. By walczyć zużywamy punkty akcji, które odnawiają się w czasie rzeczywistym, pozwalając na stoczenie kilku walk dziennie. Do ich odnowienia można też używać przedmiotów

specjalnych, a przy każdym zdobytym przez gracza poziomie doświadczenia dostajemy za darmo cały pasek. Biorąc pod uwagę, że początkowo da się szybko nabijać kolejne levele, to początkowo rozgrywka ma naprawdę szybkie tempo, jeśli mamy czas i nie dajemy się głupio zabijać. Pomaga w tym szczególnie system współpracy z innymi graczami – można „wypożyczyć” pojedynczego Sługę, oraz samemu wypożyczać swoje. Nie dość, że dostajemy za to punkty, to jeszcze taki bohater na 90 poziomie pozwala na przebicie się przez pierwsze rozdziały fabuły jak Mongołowie przez Rosję.

W przeciwieństwie do serialu nasz protagonista może kontrolować więcej Sług – do sześciu jednocześnie. Większość czasu spędzamy tocząc turrowe walki, w trakcie których możemy aktywować umiejętności bohaterów i kazać im wykonać jeden z trzech różnych ataków. Do tego dochodzą jeszcze powiązania między atakami, umiejętności specjalne, możliwość podczepiania dodatkowych efektów do naszych postaci, stosowanie magii... Opcji taktycznych jest masa, a biorąc pod uwagę rosnący poziom trudności, niektóre pojedynki potrafią dać w kość, jeśli spróbujemy zaszarżować bez zastanowienia.

Oprócz fabuły (która jest całkiem rozbudowana i zapewnia rozrywkę na długi czas) mamy też kilka aktywności pobocznych – codziennie możemy brać udział w tak zwanych „darmowych zadaniach”, które dostarczają zasoby do wzmocnienia naszej drużyny. Do tego postacie, które odpowiednio rozwiniemy, aktywują pomniejsze misje fabularne, które pozwalają na ich wzmocnienie. Jak to zwykle bywa w grach na komórki, często mamy do czynienia z wydarzeniami specjalnymi, które są dobrą okazją na farmienie doświadczenia.

Sługi zdobywamy na dwa sposoby – niektórych można zdobywać za darmo w fabule czy przy niektórych wydarzeniach. Większość z nich zdobędziemy jednak stosując system przywoływania, który możemy aktywować przy zastosowaniu jednej z trzech walut – „biletów” (pozwalają na dokonanie jednego przywołania), „świętego kwarcu” (waluta premium, którą dostajemy za wykonywanie misji fabularnych i za regularne logowanie) oraz „punktów przyjaźni”, które dostajemy za współpracę z innymi graczami. Zbieranie kwarcu bywa nużące, dlatego dobrze jest czasem zagryźć zęby i odłożyć sobie zapas na wypadek pojawienia się wydarzeń specjalnych, które zawyżają szansę wylosowania jakiegoś silnego bohatera.

Nawet najciekawsze walki nie byłyby mnie w stanie zatrzymać na dłużej, gdyby nie jedna z największych zalet serii – ogromna liczba bohaterów. Miażdżąca większość Sług to postaci historyczne lub legendarne, mniej lub bardziej skrzywione przez japońskie postrzeganie kultury europejskiej albo „rule of cool”. Do tego im więcej dana postać walczy w naszych szeregach, tym więcej ciekawostek o niej odblokowujemy. Zdołałem się dowiedzieć z tej gry kilku naprawdę ciekawych i interesujących rzeczy – mamy tu postaci z legend japońskich, irlandzkich, kilku alchemików, świętych... Do wyboru, do koloru.

Grafika jest czytelna i przyjemna dla oka, animacje są płynne, a interfejs prosty w obsłudze. Ciężko coś przeoczyć, prawie nic nie przeszkadza... Denerwowało mnie tylko to, że jeśli korzysta się z dwóch takich samych Sług (jednego „pożyczonego” od innego gracza i jednego swojego) to nie było żadnego dodatkowego wskaźnika, który informowałby który jest który.



Czy polecam Fate/Grand Order? Owszem – gra ma przyjemną fabułę, postacie i mechaniki, jedna bitwa nie zajmuje dużo czasu, a sama aplikacja nie jest duża w porównaniu z innymi dziełami tego typu. Do tego to jedyny znany mi tytuł, w którym król Artur z mieczem świetlnym (postać dodana do gry na Prima Aprilis, ale zaskakująco użyteczna) może walczyć z faraonem Ozymandiasem.



IMPERATOR

ROME

Recenzja Imperator: Rome

Gdy Aleksander Wielki po podboju Imperium Perskiego wyzionął ducha w Babilonie, jego mocarstwo nie przetrwało długo. Najważniejsi macedońscy generałowie szybko zaczęli walczyć ze sobą o schedę po zmarłym królu, rozpoczynając tak zwane wojny diadochów (następców). Ich historię czyta się jak dobrą książkę sensacyjną, wypełnioną zdradami, nieoczekiwanymi zwrotami akcji. Ci przywódcy, którzy przeżyli, wykuli dla siebie nowe królestwa, od Grecji po Indie. Mniej więcej w tym samym okresie Republika Rzymska zaczynała podchody do swoich ogromnych wojen z Kartaginą, na Sycylii niejaki Agatokles ogłosił się królem, a dynastia Maurjów jednoczyła Indie.

» *Ghatorr*

Dlaczego o tym wszystkim wspominam? Bo właśnie w tym okresie osadzona została akcja najnowszej gry strategicznej firmy Paradox Interactive o tytule „Imperator: Rome”. Firma ta zasłynęła już takimi seriami jak „Europa Universalis” czy „Crusader Kings”. Raz już zapuszczali się w czasy starożytne, ale „EU: Rome” zostało przyjęte dość chłodno przez recenzentów.

Gracze mieli spore oczekiwania. Od momentu, gdy rok temu na PDXConie na scenę nagle wszedł jeden z projektantów, Johan Andersson, przebrany za rzymskiego senatora i z eskortą legionistów, ekscytacja fanów firmy tylko rosła. Kolejne infor-

macje podsycaly płomień zainteresowania – gra miała opierać się o najlepsze systemy z pozostałych gier zespołu, oferować wiele mechanik i tak dalej. Cotygodniowe informacje, przekazywane w postaci tak zwanych „Developer’s diary” na początku wyglądały całkiem porządnie i przykuwały uwagę. Dopiero po pewnym czasie coś zaczęło się psuć – tu drobne nieścisłości, tam jakiś system nie wydawał się być wystarczająco dopieszczony... Szczególnie duży niepokój wywołała informacja o wykorzystywaniu niesławnego systemu „many” z Europy Universalis IV – abstrakcyjnej waluty wykorzystywanej do zarządzania państwem, wokół której zbudowano sporo mechanik.

Mimo obaw kupiłem grę bez większego wahania – uwielbiam ten okres historyczny, szczególnie w odniesieniu do państw hellenistycznych. Wiedziałem, że ominą mnie dwie ulubione postacie historyczne – gra zaczyna się dopiero w 303 roku przed naszą erą, gdy nie żył już mój ulubiony diadoch (Eumenes z Kardii), a jedyny syn Aleksandra Wielkiego został już zamordowany przez nowego króla Macedonii, Kasandra. Mimo to i tak oczekiwałem niezłej zabawy (i ewentualnych modyfikacji graczy, którzy by nieco cofnęli datę startową) – Antygon, Demetriusz, Seleukos, rzymscy patrycjusze, przywódcy plemion celtyckich... Na starcie rozgrywki mamy do wyboru wiele postaci, których państwa będzie można prowadzić przez prawie trzy stulecia rozgrywki. Przy takim dużym wyborze nie można się nudzić, prawda?

Już pierwsze chwile po odpaleniu gry były dość bolesne. Interfejs jest, mówiąc łagodnie, niezbyt przystępny. Ciężko się rozeznac po samym wyglądzie przycisków, który z nich co robi, niektóre elementy są rozmieszczone w dziwnych miejscach (na przykład przyciski zwiększenia stabilności kraju czy walki z wyczerpaniem wojennym wśród cywili powędrowały na ekran religijny) i tak dalej. Przegniłą wisienką na torcie jest budowanie dróg i przetrzucanie niewolników, przy których to czynnościach można się zaklikać na śmierć. Szczególnie to dziwi, jeśli się weźmie pod uwagę, że „Crusader Kings” i „Europa Universalis” mają naprawdę dobre i czytelne interfejsy. To nie jest pierwsza gra tego studia, więc naprawdę powinni być już w stanie zaprojektować coś przystępniejszego.

Gdy już przywyknijemy do niewygodny możemy zająć się tym, po co kupiliśmy tę grę – rządzeniem starożytnym państwem, podbijaniem wszystkich dookoła. Mapa ciągnie się od Szkocji w lewym górnym rogu po Sri Lankę w prawym dolnym, więc mamy do zdobycia spory kawał świata. Państwa nie różnią się jakoś wybitnie od siebie – ot, mają oczywiście inne pozycje startowe, dostęp do różnych tradycji militarnych oraz jeden z kilku rodzajów rządu. To nie „Europa Universalis” czy „Hearts of Iron” gdzie narody miały osobne drzewka rozwoju albo zestawy idei państwowych. W teorii mają też różne religie oraz kultury, ale w praktyce nie zmienia to prawie niczego. Nawet rytuały religijne są mechanicznie identyczne i różnią się tylko opisami.

Jako przywódca możemy korzystać z dyplomacji, budować wojska, stawiać jeden z czterech rodzajów budynków (bardzo niska liczba, jeszcze w żadnej grze firmy nie ograniczono tak możliwości rozbudowy prowincji), a nawet bawić się odrobinę w szpiegostwo lub zabójstwa. Przez cały czas unosi się nad nami upiór wspomnianej już manę. Gracz chce zmienić gubernatora prowincji? Mana.

Państwo jest zdestabilizowane? Trzeba zadżgać kilka świń w ofierze bogom, za co płaci się manę. Chcemy zaprzyjaźnić się z generałem sąsiedniego kraju? Niespodzianka, trzeba na to wydać manę! A może by tak jakieś odkrycia naukowe...? Dzień dobry manó, tęskniłem za tobą. Najgorsze w tym wszystkim jest to, że przyrost tego surowca zależy przede wszystkim od statystyk przywódcy kraju, przez co gracz jest pozbawiony na to wpływu.

Gra się to mniej więcej podobnie jak w pozostałe tytuły tego studia – zgodnie z obietnicą zaimplementowano w „Imperatorze” mechaniki z innych gier Paradoxu, choć w bardzo uproszczony sposób. Z „Victorii 2” otrzymaliśmy system populacji – każda prowincja, jaką posiadamy, ma swoją ludność, określaną kilkoma parametrami. Z „Crusader Kings 2” – system postaci. Do tego z „Europy Universalis IV” przyszła chyba cała reszta systemów rozgrywki. Ciężko tu dostrzec jakąś oryginalną myśl, mechanikę, która przykuwałaby uwagę, a która nie wyglądałaby jak uproszczona kopia z poprzednich dzieł firmy. Może usprawnienia systemu wojennego – nasze wojska mogą korzystać z jednej z kilku taktyk, zajmowanie prowincji pozwala na zdobywanie niewolników, a podbicie ważniejszego miasta daje możliwość wyrznięcia mieszkańców, zburzenia budynków i posypania ziemi solą, zgodnie ze starożytnymi tradycjami.

Grafika jest, w najlepszym wypadku, czytelna (nie dotyczy to oczywiście interfejsu). Muzyka nie przeszkadza, i to najlepsza rzecz jaką jestem w stanie o niej powiedzieć.

Czy polecam Imperator: Rome? Niekoniecznie. Z jednej strony, jako wiernego fana Paradoxu oraz olbrzymiego pasjonata epoki starożytnej, gra mnie zawiodła, ale nie na tyle by nie nacieszyć się nią przez jakiś czas. Z drugiej strony, po jednokrotnym wdarciu się Grekami w Indie oraz pobawieniu się kilkoma innymi krajami niekoniecznie mam ochotę wracać do rozgrywki, przynajmniej do chwili gdy twórcy albo fani nie wypełnią jej zawartością – czy to przez DLC, czy przez darmowe modyfikacje. Jeśli ktoś naprawdę uwielbia strategię i starożytność, a Rome: Total War z jakiegoś powodu mu się nie podoba to można Imperator: Rome kupić. W innym wypadku lepiej poczekać na przeceny, patche i tak dalej.



„Poznaj koty redakcji!”



KOTY TO NAJLEPSZA
CZEŚĆ REDAKCJI



Zrobmy rubrykę
„Poznaj koty
redakcji”!



Kto nie przyzna,
że panienka Kleo
jest najpiękniejszą
damą, ten niech
spotka się ze mną
na ubliży ziemi

Magda B.

Midday

Cahani



Matyasi!
Gramy w
DOTE?



Mat..
Czas pokazać koty!!!



Oh Sweet Mother Russia

← Moon

K. Nkon1747