

12/2020

**EQUESTRIA
TIMES**

42

Why is there
a spell for
this???

Hoo Hoo Who are you?
Redakcyjna recenzja „The Owl House”

This morning I've made a call
Wywiad z SoulsTornado

No really,
How and Why
do you know
this spell?

Anime dla małych i dużych
Przegląd sezonu: jesień 2020

Czołem, pierniczki!

Choinki już ubrane, prezenty gotowe, a umysły naszykowane na starcie z ciocią, pytającą przy barszczu z uszkami, czemu taki przystojny kawaler nie ma jeszcze żadnej panny (jeśli jesteście dziewczynami, to zamieńcie płęć)? Obawiam się, że to ostatni numer ET, jaki zobaczycie w tym roku, pomimo naszych usilnych starań. Na szczęście niedługo powinien zjawić się Cthulhu, a to oznacza koniec świata i naszej redakcji, to znaczy... Wesołych Świąt, bo w cokolwiek wierzycie albo i nie, to pierogi są smaczne, i szczęśliwego Nowego Roku, oby był lepszy od poprzedniego.

Tymczasem w numerze znajdziecie wywiad z SoulsTornadem, człowiekiem, który jest przede wszystkim korektorem, ale też czasem coś napisze czy pobawi się grafiką. Nie mówiąc o tłumaczeniach komiksów. Dolar zrecenzował szesnaście falloutofików, Malvagio kilka kucykowych komiksów, a Moonlight i Solaris zrobili przegląd anime. Ale przede wszystkim – wielu z nas obejrzało The Owl House i postanowiło podzielić się z Wami swoim zdaniem.

Cahan

Redaktor Naczelny – Cahan

Redaktorzy wicenaczelni – Moonlight, Solaris

Redaktorzy – Gray Picture, Ghatorr, Malvagio, Hefajstos

Korektorzy – Magda B, Midday Shine, SoulsTornado, Blackie

Dział techniczny – Macter4, Sosna, Catkitty, Kaduś

Redaktorzy Gościnni – Victoria Luna, Ptahu, Rarity, 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

Fallout Equestria: 16 in 1.....4

PUBLICYSTYKA

Kryształowe Oblężenie, czyli czy cieniostwory to szlachetni sojusznicy?.....10

Better call Souls,.....14

czyli wywiad z SoulsTornado.....14

Wycieczka w góry, czyli w poszukiwaniu straconego czasu.....16

NIEKUCOWE

Recenzja Emily w Paryżu, czyli zagrajmy we francuskie bingo!.....19

Witaj, Mistrzu. Dawno się nie widzieliśmy.....21

The New Order – Last Days of Europe.....35

Zabijanie na komputera ekranie.....37

Wędrująca Ziemia.....40

The Owl House – Recenzja.....41

Genshin Impact – Recenzja.....45

Przegląd anime: jesień 2020.....49

FANFIK

Władcy Wiatru.....58

ARTYSTYCZNY MIKS

Normy.....73

facebook

mlppolska

Wykorzystano prace autorów:
HigglyTH, Mew-Me



Fallout Equestria: 16 in 1

Jedna recenzja – jeden fanfik. To dobra zasada, ale co zrobić, jeżeli opowiadanie jest tak krótkie, iż bez lania wody jego opis zajmuje dwa zdania? Oto eksperymentalna odpowiedź na to pytanie.

» *Dolar84*

Praktycznie każdy, kto tknął fandomowy półświata fanfikowy, wie, że Fallouty to opowiadania idące nieraz w miliony słów. Okazuje się jednak, iż oprócz różnej treści gigantów, trafiają się również mini-opowiadki. Właśnie nimi mam zamiar się w tym numerze zająć. Jakość przedstawionych tekstów jest różna – powiedziałbym, iż oscyluje w granicach wyższych stanów średnich z tendencją zwyżkującą. Stanowią często ciekawe spojrzenie na ponywersum Fallouta i opowiadają historie, w których wielkie heroiny i równie wielcy herosi znani z długich epepei nie mają za bardzo czego szukać. I czasami jest to naprawdę wielki plus. To twory wielu autorów, pisane w wielu okresach istnienia fandumu. Nie przedłużając zajmijmy się zatem wybranymi tytułami.

Fallout Equestria: Fall of Heroes [Dark]

Autor: Light Guardian

Pierwszy tekst na naszej liście objawił się na FIM-Fiction w 2013 roku. Ma klimat Fallouta – to mu muszę przyznać. Jednocześnie nie mogę się oprzeć

wrażeniu, iż zawarta w nim historia jest... mało oryginalna. Autor dosyć wyraźnie szedł po niewielkiej linii oporu. Z drugiej strony zawarł trochę własnego spojrzenia na ten świat w niewiele ponad tysiącu słów, a to należy docenić. W każdym razie warto przeczytać tę pobitewną rozmowę, gdyż jak na tak wiekowe opowiadanie, to trzyma się całkiem dobrze.

Fallout Equestria: The Perfect Date [Romance][Crossover][Alternate Universe]

Autor: BigBadWolf

Przeskakujemy w przód i spotykamy się w 2015 na Randce Idealnej. Przynajmniej taką miała być w zamysle autora. Wyszło mu, zapytacie? Powiedziałbym, że uparł się całkiem nieźle z tym zadaniem. Niby nikt do nikogo nie strzela, wybuchów ani potworów też nie uświadczycie, ale jednak klimat nadal został utrzymany. W paru miejscach można prychnąć śmiechem, szczególnie podczas przeglądu ekwipunku randkowego, bo o ile szampan, róża (z trudem zdobyta!) czy czekoladki są dosyć standardowe, to już wypełniony po brzegi kanister może nieco zaskoczyć. Stwierdzam, iż autor poradził sobie z tak trudną kwestią jak miłość w czasach postapokalipsy i mogę fanfika polecić każdemu.

Fallout Equestria: Final Message [Romance][Dark][Sad]

Autor: errant

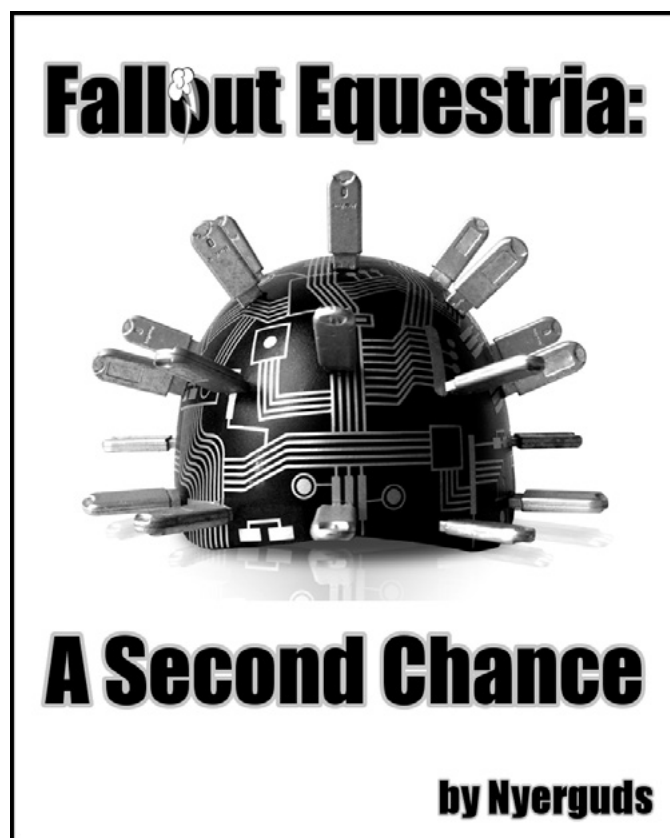
I znowu przeskok, tym razem do roku 2017. Muszę powiedzieć, iż jest to jeden z moich ulubionych fanfików na tej liście. Może dlatego, iż autor postarał się wpasować go w kanon Kkat? A może dlatego, iż jest po prostu bardzo dobrze napisany? Czy też z tego powodu, iż wymiana wiadomości, bez bezpośredniej interakcji bohaterów ma w sobie wiele falloutowego fatalizmu? Czyżby to był czyżyk... wróć, nie ta bajka! A tak poważniej, to dostajemy relację Vinyl z tego, co się działo w skazanej na zagładę Stajni 29 – tej, w której komputer dla jej efektywnego działania wyżył całą populację. Co prawda w tym fanfiku oszczędzono czytelnikowi krwawych opisów, ale i tak czuć grozę w tle. A wszystko zaczyna się tak niewinnie, od prostej wymiany wiadomości... Bezwzględnie polecam!



Fallout Equestria: A Second Chance [Dark]

Autor: Nyerguds

No i z powrotem do 2013. Opowiadanie powstało z inspiracji jedną ze scen z Project Horizons, jednak jak podkreśla autor, nie trzeba czytać tego opowiadania by zrozumieć jego krótki tekst. I rzeczywiście nie trzeba, chociaż na pewno warto, bo wtedy pojmie się wszystkie szczegóły i niuansy. Fanfik ma więcej typowo falloutowych smaczków niż poprzednio recenzowane, są roboty, wybuchy i takie tam. Ale przede wszystkim jest naprawdę wspaniały klimat i bardzo dobrze zrealizowany pomysł. Jak się okazuje, tytułowa druga szansa może stać się prawdziwym przekleństwem, jeżeli dostaje się ją zbyt wiele razy. Na pewno warto to opowiadanie przeczytać.



Fallout Equestria: Dinner at Dragon's Den [Romance][Dark]

Autor: Tutis75

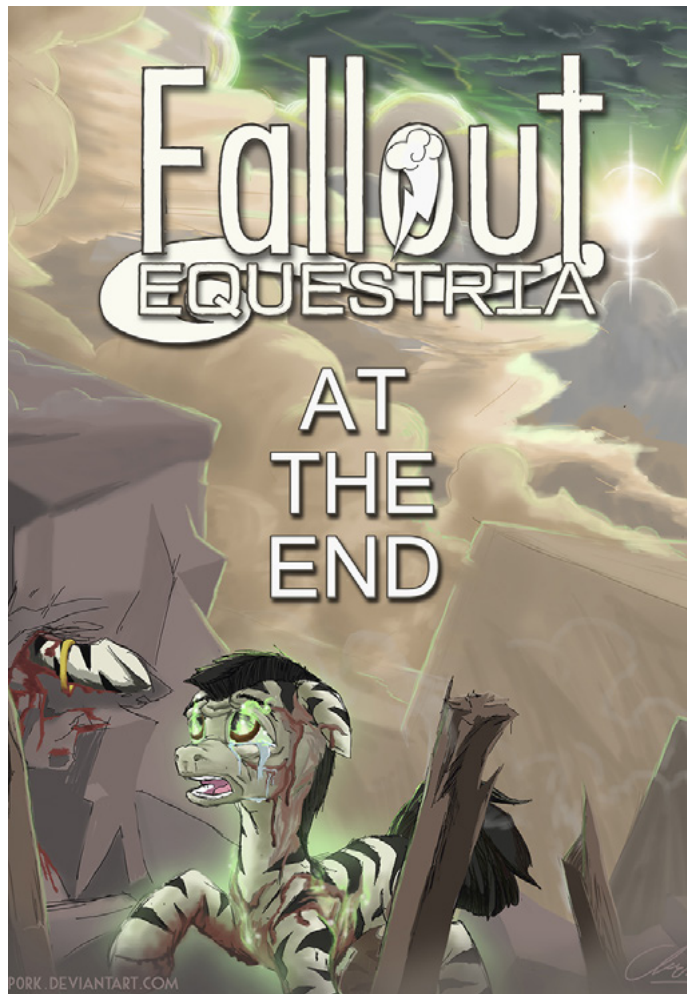
Hyc i 2015. Ponownie. I romansidło. Ponownie. I to całkiem dobre. Ponownie! W tym roku było coś w powietrzu, czy co? W przeciwieństwie od poprzednika, tu mamy klimat więziennie-apokaliptyczny. Bohaterowie są dosyć standardowi: Naiwny Prawy Protagonista, jego Radioaktywna Miłość, Uwięziony Potężny Drugoplanowy Byt, no i Zły Naczelnik. Jak pisałem – standard. Mimo to, tekst czyta się szybko i przyjemnie, nie brakuje w nim walk, penetrowania opuszczonych korytarzy, a także miłości, która sięgnęła poza śmierć. Całkiem dosłownie. Wszystko razem tworzy zaskakująco spójny galimatias – zdecydowanie godny polecenia.

Fallout Equestria: At the End [Sad][Tragedy]

Autor: Gamma Deekay

2013. Ponownie. Zaczynam się zastanawiać, czy w latach parzystych nie pisano falloutów... To jednak wyłącznie niewielka dygresja. Tym razem dostajemy krótki tekst z dnia zagłady. Na dodatek bohaterem jest żyjąca w Equestrii zebra. Nie, to nie Zecora i nie, nie rymuje. Zabija. Efektywnie i efektownie. Dla spokoju sumienia. I jest ghoulem. Milusie połączenie, nie uważacie? Na szczęście autor po-

stanowił dorzucić do typowego mordobicia sporo przemyśleń oraz całkiem zgrabnie skonstruowaną fabułę, co sprawia, iż opowiadanie może zapaść w pamięć. A końcówka, chociaż dosyć typowa, ładnie zamyka całą historię.



Fallout Equestria: Standing, Still [Dark][Tragedy]

Autor: Golden Tassle

Kolejny 2013. Bardzo dobry czas dla fallouto-fików. Chociaż może to nie jest najlepszy przykład na akurat to określenie. Nie powiem by opowiadanie było złe – pojedynek snajperów w zrujnowanym mieście to coś, co przyciąga uwagę i ma w sobie wielki potencjał. Niestety, w mojej opinii, tu akurat robota została nieco skopana. Dlaczego? Otóż mamy za dużo metafizycznego pierniczenia i górnolotnie brzmiących przemyśleń o pierdołach, a za mało akcji. No i dodatkowo cały „pojedynek” jest nieco jednostronny, co sprawia, że brakuje w fan-fiku napięcia i odpowiedniej atmosfery. Mimo to nie wątpię, iż znajdą się osoby, którym to akurat opowiadanie przypadnie do gustu.

Fallout Equestria: The Doctor's Letter [Dark][Sad][Tragedy][Crossover]

Autor: Imagemaker

Skoro mamy crossover z Doktorem, to pora na mały skok w czasie, prosto do roku 2018. W końcu rok parzysty! Niestety jestem zmuszony rozczarować wszystkich, którzy liczą na epickie pojedynki z Mistrzem, Daleków na Pustkowiu czy choćby magiczne sztuczki sonicznego śrubokrętu. Ten list, a właściwie dwa listy to wyłączenia słowa. Na dodatek nie takie, jakie by się chciało czytać, gdyż przepełnione żalem i ukrytą goryczą. Innymi słowy – pasują idealnie do Doktora mającego jeden ze swoich gorszych dni. A Derpy? Cóż, ona jest elementem stałym w tym uniwersum – nawet w najgorszych okolicznościach czuć jej pozytywne oddziaływanie na cały świat. Naprawdę warto sięgnąć po to króciutkie opowiadanie.



Fallout Equestria: Death Is Just a Feeling [Gore][Dark][Adventure]

Autor: SpiritofthwWolf

2013... pegaz, Ty już dobrze wiesz co! No ale przynajmniej tym razem dostajemy do atmosferę w stylu doskonale znanym nam z oryginalnego Fallout Equestria. Większość opowiadania to czysta, napompowana adrenaliną i chorą ilością narkotyków rozpierducha. Żeby było śmieszniej obie strony są złe – łowcy niewolników tłuką się z bandytami. Pociski śmigają, krew się leje, a trup ściele gęsto. I nie, nie znajdziecie tu ani krzty realizmu, wszystko jest tak,

jak w grze – i ma to swój niezaprzeczalny urok. Z kolei końcówka jest spokojna i przedstawia nam całkiem nową bohaterkę, której losy można śledzić w opowiadaniu, do którego to było konkursowym spin-offem. Niestety główne jest niedokończone. W każdym razie, jeżeli macie ochotę na przeczytanie dobrego opisu walki, to mogę z czystym sumieniem ten tekst polecić.

Fallout Equestria: Before the Bombs Fell [Dark][Sad][Gore]

Autor: Inkwell_the_writer_horse

Kolejny rok parzysty, tym razem 2014. W nasze ręce wpada relacja kuca, który w dzień zagłady usiłuje dostać się do jednej ze Stajni i wie, że mu się to nie uda. Z tekstu bije wręcz dominujące poczucie przerażenia i beznadziei, które wspaniale wpasowują się w klimat trwającej apokalipsy. Dodatkowo z epilogu dowiadujemy się, jaki los spotkał naszego bohatera. Swoją drogą, to opowiadania mogłoby spokojnie stanowić bazę dla czegoś dłuższego i bardziej rozbudowanego, ale tego się chyba nie doczekamy. Pewnym zgrzytem jest strona techniczna – widać sporo błędów. Mimo to warto rzucić okiem na ten króciutki tekst.

Fallout Equestria: Nightmare Night [Dark][Adventure][Comedy]

Autor: CoffeeRings

I znowu 2014 – jakby się worek rozsypał. Osobiście uważam, iż to opowiadanie jest w ścisłej czołówce przedstawionej tu listy. Dlaczego? Ponieważ jest inne. Serio, serio. Naprawdę rzadko trafia się fanfik ze świata Fallout Equestria, który nie dosyć, iż

jest w każdym calu pozytywny, to jeszcze nadaje się praktycznie dla czytelnika w każdym wieku. Więc nie, nie znajdziecie tu mordów, strzelanin i wybuchów. Zamiast tego tekst roztacza przed czytelnikami próbę wskrzeszenia przedwojennej tradycji i na dodatek ładnie się wpisuje w kanon głównego opowiadania – spotykamy nawet niektórych bohaterów, a raczej bohaterki, znane z dzieła Kkat. Można oczywiście oskarżyć opowiadanie, o bycie zmodyfikowanym odcinkiem serialu, oraz o to, że brakuje mu oryginalności i w rzeczonych oskarżeniach jest może nawet trochę prawdy. W niczym nie zmienia to faktu, iż czyta się je naprawdę fenomenalnie. Bezwzględnie polecam!

FoE: Transient [Slice of Life]

Autor: Mel

Wracamy do 2013. Od razu też spieszę z wyjaśnieniem, iż mimo wprowadzającego w błąd skrótu, zdecydowanie jest to fanfik z Fallout Equestria (zwyczajowy skrót to po prostu FE lub F:E), a nie z... tej innej serii, o której tu wspominać nie należy. Teoretycznie mogłem wklepać pełną nazwę, jednak po namyśle zdecydowałem się na wersję oryginalną. Po tym przydługim wyjaśnieniu przechodzę do samego sedna – to najdłuższe z prezentowanych opowiadań, gdyż liczy ponad pięć tysięcy słów. Jest dosyć... specyficzne, gdyż w rolę bohatera wciela się sztuczna inteligencja kierująca nuklearną łodzią podwodną, której załoga poddana jest hibernacji. I tak sobie ta SI pływa, ściśle trzymając się otrzymanych rozkazów. I wszystko byłoby dobrze, gdyby nie doskwierająca jej coraz bardziej samotność, co owocuje wysyłaniem coraz to nowych transmisji w oczekiwaniu na jakikolwiek kontakt. Czy Rusty, gdyż takie imię nadał sobie elektroniczny byt, zdoła wygrać tę pozornie skazaną na porażkę batalię?

Tego musicie dowiedzieć się sami – uważam, iż fanfik jest zbyt dobry, bym miał go Wam jeszcze bardziej spoilerować. W mojej ocenie jego najmocniejszą stroną jest atmosfera – z pozoru wszystko jest w porządku, treść nadawanych wiadomości jest pozytywna i podnosząca na duchu, jednak w miarę lektury coraz wyraźniej można odczuć rozpaczliwą samotność jaką odczuwa SI. Autor oddał to dobrze. Klimat opowiadania kojarzy mi się nieco z książką i filmem „Ostatni Brzeg” i to mimo, że zarówno założenia, jak i konkluzja są diametralnie inne. Na pewno warto po niego sięgnąć. Bezwzględnie polecam!



FOE:PH Perspective of Bulletproof [Dark]

Autor: UnicodingUnicorn

Tym razem 2015. I znowu wyjaśniona poprzednio kwestia niefortunnego skrót... nie będę więc do niej wracał. Opowiadanie, które tu dostaliśmy jest dosyć nietypowe. Do pełnego zrozumienia wymaga przeczytania jeżeli nie całości, to przynajmniej znacznej części Project Horizons. Naturalnie można się bez tego obyć, ponieważ zadbano o to, by podstawowe kwestie wyjaśnić, jednak wtedy nie rozpozna się niektórych ukrytych smaczków.

Jeżeli jednak postać Rampage i jej wyczyny są czytelnikowi znane, to ten krótki tekst, pokazujący niejako to, co się dzieje w jej umyśle, bez trudu może przypaść do gustu. A nawet wciągnąć na tyle, by cały czas podczas lektury słyszeć dźwięk metalowych pazurów stukających o betonową powierzchnię...

Fallout Equestria: Old World Rock [Comedy][Random]

Autor: Ilushia

No i wracamy do 2013. I to z prawdziwym przytupem. Chociaż ilość rymów zawartych w tekście oraz praktyki nekromantyczne wskazują na dużą zawartość zebr (co się nawet zgadza), to prawdziwymi bohaterami tego fanfika są Rock i Metal. Tak, dobrze się domyślcie, autorka dała nam do rąk epicki pojedynek muzyczny, którego nie powstydziliby się członkowie „Tenacious D”. I w czasie lektury co i rusz odnosiłem wrażenie, iż właśnie scena z ich filmu stała się inspiracją dla tego opowiadania. Tekst jest króciutki, ale warto przeczytać go uważnie i pozachwycać się dobrze dobranymi rymami. A czasem skrzywić na te nieco mniej udane – tak, takie też występują. Przyjemne czytadełko na wolny kwadransik, który chcemy spędzić w klimacie Pustkowi.

Fallout Equestria: The S.A.T.S. Orb [Slice of life]

Autor: Sparkler

Przedostatni fanfik na naszej liście, ponownie z 2013 roku. I nie wiem czy nie najlepszy z nich wszystkich. A przynajmniej najściślej trzymający

się kanonu oryginału i Project Horizons. Zachowana na kuli pamięci rozmowa najwyższego kierownictwa Stable Tec., czyli Apple Bloom, Scootaloo i Sweetie Belle rzuca światło na kilka bardzo interesujących kwestii, które w tych większych tekstach nigdy nie zostały do końca wyjaśnione. W innych zaś przypadkach pogłębia wyniesioną z wspomnianych olbrzymów wiedzę. Dodatkowym plusem jest to, iż charaktery bohaterek zgadzają się z tym, co przedstawiła nam Kkat, a uzupełnił Somber. Więcej napisać nie chcę, bo zaczną się spoilery i nie dostanę herbatnika. Bezwzględnie polecam!

The ABC's of Fallout Equestria: Xenophobia [Tragedy]

Autor: Calbeck

Ostatnie opowiadanie i tak... znowu 2013. W przeciwieństwie do piętnastu poprzednich, tym razem lądujemy w głębi kraju zebr. Główny bohater i narrator, dekurion zwiadowców przybliży nam historię konfliktu i to, jaki miała wpływ na jego niewielką wioskę. Tekst składa się kilku części i w każdej z nich poznajemy część świata przedstawionego, jednak polecałbym zwrócić szczególną uwagę na zmieniające się uczucia żołnierza, wiernego obrońcy swojego kraju. To bardzo ciekawa ewolucja i może niejednego czytelnika zaskoczyć. Wielkim plusem jest zastosowanie zaczerpniętego z łaciny słownictwa do opisu kilku ważnych elementów fanfika. Bezwzględnie polecam!



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/>



Kryształowe Oblężenie, czyli czy cieniostwory to szlachetni sojusznicy?

Hejże ho! Jeśli myśleliście, że komiksowe recenzje przepadły na zawsze, myliliście się, ludzie małej wiary! Po krótkiej przerwie na omówienia gier wracam z nowym materiałem – i to jakim! Czeka na nas aż pięć numerów, 34-37 z serii głównej oraz niemożliwy do pominięcia prequel w postaci pierwszego zeszytu serii „FIENDship is Magic”. Mam nadzieję, że lubicie Kryształowe Królestwo, nie ruszymy się bowiem z niego na krok. Avanti!

» *Malvagio*

Za wszystkie scenariusze odpowiada Jeremy Whitley – dzięki czemu całość pozostaje spójna pod kątem klimatu i narracyjnego stylu – rysowniczo wspierają go natomiast Brenda Hickey (prequel) i niezastąpiony Andy Price w serii głównej. Już na wstępie pragnę uspokoić wszystkich zaniepokojonych – zmiana kreski w żaden sposób nie odbija się negatywnie na odbiorze komiksów. Ale nie wybiegajmy zbyt daleko w przyszłość, skoncentrujmy się najpierw na tym, jaką historię w ogóle opowiadają. Seria „FIENDship is Magic” poświęcona jest origin story największych znanych z serialu złoczyńców, a skoro zdradziłem już, iż akcja rozgrywa się w Kryształowym Królestwie, jej bohaterem może być tylko Sombra. W komiksie poznajemy go za pośrednictwem Twilight i Cadance, odnajdującym pozostawiony przez niego dziennik, jako zagubionego pośród lodowych pustkowi żrebaka o pochodzeniu owianym mgłą tajemnicy. Przygarnięty przez kryształowe kuce

pod wodzą księżniczki Amore, przyszły tyran nawiązuje przyjaźń ze swoją rówieśniczką, Radiant Hope, wiodąc całkiem szczęśliwe życie... dopóki nie upomina się o niego jego dziedzictwo. Droga do tronu wybrukowana jest cierpieniem, Sombra nie jest bowiem zwyczajnym kucykiem...

Komiksy z serii głównej – zatytułowane „Oblężenie Kryształowego Królestwa” (to brzmi znajomo...) – przenoszą nas natomiast w czasy po trzecim sezonie serialu. Tajemnicza zakapturzona postać werbuje mniejszych lub większych złoczyńców do realizacji tajemniczego planu. Skuszeni perspektywą wywarcia zemsty na tych wścibskich kucykach bracia Flim Flam, Lightning Dust, Iron Will (sic!) oraz królowa Chrysalis ze swoim rojem zgadzają się pomóc w brawurowej kradzieży Kryształowego Serca. Jak się okazuje, tajemniczą prowodyrką jest nie kto inny, jak Radiant Hope, która planuje z pomocą artefaktu nie tylko ożywić Sombregę, ale też wesprzeć go w słusznej – jak mniema – sprawie uwolnienia jego nierozumianych pobratymców, umbrum, z odwiecznego więzienia. Ale czy tajemnicza rasa na pewno jest godna zaufania? I jaką ostatecznie rolę w całej sprawie odegra ponury król? Czy spełnią się marzenia fanów „Sombra-lis” i nikczemni władcy zakochają się w sobie od pierwszego wejrzenia?

Powiem wprost – historia jest znakomita i to nie tylko pod kątem scenariusza, ale też warstwy graficznej. Komiksy po naprawdę długiej przerwie powróciły wreszcie do formatu epickiej przygody,

rozpisanej na cztery – a tak naprawdę pięć, co stanowi ewenement – numerów. Ten jeden dodatkowy zeszyt pomaga poprawić szwankującą niekiedy dynamikę historii czteroodcinkowych – tempo sprawia wrażenie bardziej naturalnego. Przedstawione w nim życie Sombry i jego ostateczny upadek w mrok wypadają nie tylko przekonująco, ale też przejmująco – autorom udaje się przy tym uniknąć popadania w przesadę w szafowaniu freudowskimi wymówkami dla późniejszych wydarzeń. Prequel w dużej mierze pełni funkcję spokojnej fabularnej podbudowy (choć pod koniec robi się mrocznie), dzięki czemu seria główna już bez zbędnych dłużyń może skoncentrować się na samej akcji – a naprawdę w nią obfituje. Kradzieże godne „heist movies”, walka, powroty starych wrogów, więcej rebelianckiej walki, ważne filozoficzne pytania o naturę kucyka... jest w czym wybierać. A i postaci wyjątkowo nie zachowują się jak banda bezużytecznych błaznów! No... z jednym wyjątkiem, ale o tym za chwilę.

Za najślabszą część „Kryształowego Oblężenia” (musiałem) muszę uznać jego początek. Klimat „skoku stulecia” jest, co prawda, całkiem przyjemny, ale nie da się ukryć, iż sojusz „złoczyńców” sprawia wrażenie szytego naprawdę grubymi nićmi. A cudzysłów w żadnej mierze nie jest tu przypadkowy, przeważająca część ekipy zebranej przez Hope wypychana jest w rolę antagonistów na siłę. Przy Lightning Dust mógłbym uwierzyć tylko z wielkimi oporami, iż chęć dopieczenia Dash skłoniłaby ją do wzięcia udziału w całym przedsięwzięciu. Serial zdążył też już niby przyzwyczać nas do „szkalowania” braci Flim Flam (którzy w swoim pierwszym występie wcale nie byli oszustami!), ale ich udział również wydaje się wymuszony. Szczególnie boli to jednak w przypadku Iron Willa. Minotaur nie dość, że w swoim telewizyjnym występie dosłownie nie zrobił niczego złego, to jeszcze mocniej zostało to podkreślone w jednym z pobocznych komiksów, w którym zwracał się do kucyków o pomoc, która została mu bez wahania udzielona. Czytając „Kryształowe Oblężenie”, nie mogłem oprzeć się wrażeniu, iż autorom zależało wyłącznie na fanserwisie; do celów Hope w zupełności wystarczyłoby zwerbowanie Chrysalis oraz jej armii. A na pewno miałoby to więcej sensu, zwłaszcza iż ostatecznie cały skład po prostu wyparowuje z historii – myślę, iż ich wątek wypadłby lepiej, gdyby wzięli udział w finałowej walce.

Co się tyczy kreski... w prequelu wypada po prostu bardzo serialowo, powinna więc przypaść do gustu każdemu. Spokojne tempo historii odbija się również na niej – postaci narysowane są bez udziwnień, a tłom poświęcono należytą uwagę. Jest po prostu dobrze, nawet jeśli bez fajerwerków. W przypadku głównej części natomiast... pominię może standardową laurkę dla Andy’ego Price’a – w komiksie można po prostu odszukać wszystko, z czego zdążył już zasłynąć. Chciałbym jednak poświęcić trochę uwagi nowince, czyli umbrum. Ojej... tutaj artysta przeszedł samego siebie; gdybym miał zamieścić w encyklopedii ilustrację do hasła „nightmare fuel”, byłby to z pewnością jeden z nich. Teoretycznie jest to spoiler, ale umówmy się – nikt chyba nie wierzył, iż cieniostwory zostały uwięzione przez księżniczkę Amore za niewinność, prawda? To znaczy nikt poza Hope... ale o niej za chwilę... Tak czy inaczej, komiksy osiągnęły dzięki nim już chyba apogeum tego, na ile więcej od serialu mogą sobie pozwalać. Naprawdę żałuję, iż nie dane nam będzie zobaczyć ich w prawdziwym ruchu (Price oczywiście zręcznie go symuluje), czy nie usłyszymy ich głosów, na kartach komiksów wyrażanych białymi napisami w czarnych dymkach. Pod kątem wizualnym wygrywają bezapelacyjnie ze wszystkimi większymi i mniejszymi monstrami, z którymi kucom przyszło się mierzyć. I na pewno wypadłyby lepiej od Kuca Cieni, czy czegokolwiek innego, czym serial raczył fanów w ostatnich sezonach. Miodnie i mrocznie!



Przejdźmy do postaci, zaczynając od przyjaciółki Sombry, skoro już tyle razy ją przywoływałem. Hope... oj, Hope. Mam z tą postacią pewien problem, ale paradoksalnie wynikający z tego, iż została napisana dobrze. Jest mianowicie kompletną kretynką – ale taka właśnie być powinna. Nadzieja matką głupich, czyż nie? Oddanie oraz zdolność do poświęceń i wyrzeczeń to oczywiście cechy godne pochwały (a poświęciła naprawdę wiele), ale młoda klacz jest tak zafiksowana na próbie odzyskania przyjaciela, że nie dostrzega oczywistych rys na przekłamaną wizji świata, jaką raczyła ją Rabia, przywódczyni umbrum. Już palicho, że zakwestionowała osąd księżniczki Amore, która dzięki Kryształowemu Sercu uwięziła cieniostwory; palicho nawet, że zignorowała ostrzeżenie od Chrysalis, swojej sojuszniczki, która na własne oczy widziała, do czego Rabia i jej poddani są zdolni (i wyjątkowo naprawdę nie miała powodu, żeby kłamać w tej kwestii). Hope puszczała mimo uszu nawet to, co mówił jej sam Sombra, choć na wieści bardziej z pierwszego kopyta liczyć już nie mogła. Oglądanie jej przekonania o własnej nieomyślności miejscami było naprawdę bolesne, ale tak, jak mówiłem – o to właśnie w tej postaci chodziło. Kochałem załamywać nad nią ręce. Uważam jednak, że biorąc pod uwagę wszystkie... ryzykowne przedsięwzięcia, jakich się dopuściła, powinna zostać ukarana mocniej, niż tylko odarciem ze złudzeń. Cóż, nie można mieć wszystkiego.

Tam jednak, gdzie bohaterowie upadają, złoczyńcy mają szansę zabłyszczeć – już od razu chciałbym

więc przyznać dodatkowe punkty Rabii za bezlitosne, szydercze wytknięcie Hope bezmiaru jej naiwności. Żeby jednak oddać kryształowej klaczy trochę sprawiedliwości, przywódczyni umbrum okazała się niekwestionowaną mistrzynią manipulacji. Nie tylko przez całe lata cierpliwie utrzymywała maskaradę, iż jej pobratymcy byli jedynie inni i przez to nierozumiani, ale też, w przeciwieństwie do typowych kreskówkowych złoczyńców, została przedwcześnie zdemaskowana nie dzięki własnej głupocie (na ciebie patrzę, Krysiu...), ale szczęśliwemu dla bohaterów zbiegowi okoliczności. Którego zresztą ostatecznie na niewiele im się zdał. Rabia od początku do końca pozostaje cwana, groźną bestią i to nawet w sytuacji, gdy de facto sama daje się w pewnym momencie zmanipulować protagonistom, ponieważ używane przez nich argumenty są naprawdę SENSOWNE. Przywódczyni umbrum podejmuje ryzyko tylko wtedy, gdy wie, że się jej to opłaci, a gra toczy się o wysoką stawkę. Komiksom udało się więc niemała sztuka stworzenia złoczyńcy, którego ostateczna klęska nie ma swojego początku w nagłym złapaniu przez niego tzw. „idiot balla”. I za to należą się im wielkie brawa.

Ale zajmijmy się w końcu daniem głównym, crème de la crème, czyli samym Sombłą – ostatecznie to on jest w całej tej historii najważniejszy, to nie podlega absolutnie żadnej dyskusji. Syn Rabii, posłany bez wiedzy na temat swego pochodzenia niczym wilk między owce lub też, jeśli wolicie narrację w bardziej diabolicznym stylu, „spowity w przebranie zwykłego kuczka, by kroczył między



niewinnymi". Jego kreacja zasługuje na uwagę już choćby z tego względu, iż miast zwyczajnego złoczyńcy, czyni z niego raczej postać tragiczną. Niczym arturiański Mordred zmagają się z Przeznaczeniem, które odcisnęło się na nim po raz pierwszy, gdy zajął w Kryształowe Serce i ujrzał samego siebie spowitego w mrok. Sombra stawia nie tylko przed sobą, ale i czytelnikiem ciąg pytań. Czy wizja przedstawiała to, co stać się musi, czy tylko może? Czy potworem się jest, czy tylko się nim staje? Ostatecznie to pod wpływem podszeptów swej matki (jak mogłyby się potoczyć jego losy, gdyby do tego spotkania nie doszło?) staje się tym, przed czym, jak sądzi, nie mógł uciec – został przecież stworzony wyłącznie po to, by uwolnić umbrum, a magia Kryształowego Serca zadaje mu ból. Z Przeznaczeniem nie można walczyć, a jedynie mu ulec... prawda? Wątpliwości nie przestają go szargać aż do samego końca, ale nawet w chwili jego najgłębszego upadku w mrok, jego uczucia do Hope, wierzącej w niego nawet wtedy, pozostają niezachwiane. Fantastyczna kreacja. Zasługuje jedynie na mały, wręcz mikroskopijny minus za początkowe kadry, w których młody Sombra mówi o sobie w trzeciej osobie. Wygląda to dziwnie i nie wiem, czemu miało służyć; na szczęście już po kilku dymkach ogier zaczyna wyrażać się normalnie.

W tym miejscu pozwolę sobie jeszcze na mały, zrzędcący akapit spoilerowy – osoby na takowe uczulone niech po prostu wiedzą, iż do oceny pojawi się minus. Ale do rzeczy – niemożliwie wręcz zirytowała mnie scena pod sam koniec historii. Radiant Hope wraz z nawróconym Sombłą postanawiają wyruszyć na wyprawę w poszukiwaniu fragmentów rozbitej (po wcześniejszym spetryfikowaniu) księżniczki Amore. Sam w sobie ten motyw nie jest, rzecz jasna, zły, ale przy tej okazji z ust ogiera padają słowa, iż „zasługuje ona na drugą szansę i chce jej wybaczyć”. Eee... że co, proszę? Władczyni, którą de facto zamordowałaś (choć niby „nie na śmierć”), a której jedyną „winą” było to, że tak naprawdę nie wiedziała, co z tobą zrobić, ma zasługiwać z TWOJEJ STRONY na drugą szansę? TY chcesz wybaczyć JEJ, choć zanim roztrzaskałaś ją na kawałki, mówiła ci dokładnie to samo, co Hope?! To jest... to jest tak złe, że zmusiło moje zęby do krzesania iskier, zwłaszcza, iż semper fidelis Radiant ochoczo mu przytakiwała. Najgorsza poddana na świecie. W mojej opinii ten jeden kadr niemal doszczętnie rujnuje zakończenie. Na szczęście tylko niemal, ale i tak musi się to odbić na ocenie.

No dobrze, czas na oceny. Wiem, że sporo narzekałem na poszczególne motywy, ale złożone w całość działają naprawdę dobrze. Komiksowa historia Sombry jest znakomita i o wiele lepsza od czegokolwiek, co prezentował sobą w ostatnim sezonie serialu. Gdybym musiał ocenić prequel osobno, postawiłbym mu zapewne solidne 8/10 (to najwyższa ocena, jaką wystawiłbym serii FIENDSHIP)... ale jako, że stanowi nierozdzielną część większej całości, myślę, że rozsądniej będzie ocenić wszystkie zeszyty wspólnie, podbijając notę do 8... 8,9/10. „Kryształowe Oblężenie” o włos przegrywa więc w moim rankingu z „Reflections”, ale nie zmienia to faktu, iż dwie najwyższe pozycje na podium okupują historie dotyczące ponurego Króla. IDW, podtrzymajcie ten trend, dajcie nam go więcej!

Uff, ależ to było dobre; tak czy inaczej, kolejna recenzja za nami. Widzimy się w przyszłym numerze i o wiele spokojniejszych, bardziej przyziemnych klimatach – wśród nich znajdzie się również trochę przeszłości znanych postaci.

Adios!





Better call Souls, czyli wywiad z SoulsTornado

Witam! Mam przyjemność zaprosić wszystkich na kolejny wywiad z członkiem naszego uroczego obozu pracy... znaczy się redakcji. Skończyliśmy męczyć pytaniami dział techniczny, więc teraz nadeszła pora na kolejny ważny element naszej redakcyjnej maszyny. Souls Tornado to niezastąpiony korektor, który od lat zajmuje się wytykaniem nam błędów ortograficznych, interpunkcyjnych, składniowych i życiowych. No, może akurat poza tym ostatnim. Od niedawna Souls zasila też dział graficzny.

» Gray

Gray: Jak ci życie mija? Jak sobie radzisz z epidemią?

Souls: Teraz już lepiej. Wiosenny lockdown był bardzo uciążliwy, szczególnie ze względu na wyjazd na wieś, pracę zdalną przez ledwo działający internet i odcięcie od normalnego trybu życia, ale obecnie moja egzystencja wróciła do relatywnej normy. Wiadomo, że pewne nadzwyczajne środki ostrożności, takie jak maska lub ograniczenie spotkań towarzyskich są konieczne, ale to bardzo mała cena za zwiększenie bezpieczeństwa swojego i innych.

Gray: Dobra, skoro small talk mamy już za sobą, to pora na prawdziwe pytania. Jak długo jesteś w redakcji? Co się do niej przyciągnęło?

Souls: Cóż, do redakcji ówczesnego MANEzette dołączyłem w 2014 roku. Miałem rok przerwy na magisterkę, więc można powiedzieć, że z ET i jego protoplastami jestem od ponad 5 lat. Dołączyłem do zespołu z dość prozaicznego powodu – szukałem jakiegoś hobby, odskoczni od nauki i życia codziennego. Zobaczyłem ogłoszenie o rekrutacji – a co mi tam, zgłoszę się.

Gray: Przybliżysz naszym czytelnikom, jak wygląda praca korektora? Lubisz to robić?

Souls: Odpowiem trochę nie po kolei – bardzo lubię pracę korektorską, choć bywa dość żmudna. W sumie wszystko zależy od tego, kogo się sprawdza – im bardziej artykuł poczytny, tym przyjemniejsza robota. Naszym zadaniem jest wyłapywanie wszelkich błędów w tekstach – czy to ortografów, czy to językowych – oraz ogólny przegląd. Mniejsze wpadki, typu zjedzone przecinki czy literówki, poprawiamy od ręki, przy rzeczach bardziej skomplikowanych zostawiamy komentarze i sugestie korekt – staramy się w jak najmniejszym stopniu ingerować w sens i styl artykułów, więc wtopy logiczne lub stylistyczne zwykle sygnalizujemy i oddajemy do poprawy autorom.

Gray: Masz swoich ulubionych redaktorów do sprawdzania? A może wręcz przeciwnie, może są tacy, których teksty doprowadzają cię do białej gorączki? (A jeżeli to moje teksty, to proszę być dla mnie miłym, skoro to ja przeprowadzam z tobą wywiad...).

Souls: Nie mam faworytów, teraz wszyscy redaktorzy ze stałego składu ET trzymają przynajmniej przyzwoity poziom. Różnie bywa z autorami gościnnymi, ale na szczęście jeszcze się nie zdarzyło, abym poczuł żądzę rzutu komputerem przez okno.

Gray: Skąd się wziął twój nick? Jest za nim jakaś ciekawa historia?

Souls: W sumie ciekawej historii brak – jestem fanem zespołu Megadeth. W czasach, kiedy ten pseudonim powstawał, męczyłem płytę Rust in Peace z kawałkiem Tornado of Souls. Ot i koniec opowieści. Geneza prozaiczna, ale jakoś zostało i się trzyma przez jakieś 10 lat od pierwszego użycia aliasu.

Gray: Udało ci się dotrzeć do końca serialu, czy odpadłeś gdzieś po drodze?

Souls: Serial porządnie dooglądałem do końca piątego sezonu. Widziałem kilka odcinków z kolejnych sezonów, ale nie mogę się przemóc, żeby usiąść i nadrobić braki. Nawet nie chodzi o to, że przestał mi się podobać czy odrzuciło mnie od kuców – czytałem komiksy od IDW jeszcze przez długi czas – ale jakoś odpadłem od serii i mam problemy, aby wrócić.

Gray: Masz może ulubionego kuca?

Souls: Discord best poni; a z jednostek spełniających biologiczny wymóg bycia kucem, Luna.



Gray: To może teraz trochę o prywatnej stronie Soulsa. Co lubisz robić w wolnym czasie? Masz jakieś hobby?

Souls: Nie jestem skomplikowaną istotą – w wolnych chwilach słucham muzyki (jeśli chodzi o gatunek, patrz punkt 5.), obejrzę serial lub anime, przeczytam komiks albo książkę i pogram w coś na komputerze. Raz na niebieski księżyc złożę jakąś figurkę origami, poudaję, że potrafię śpiewać lub postoję przy garach i ugotuję dla rozrywki coś bardziej skomplikowanego od kanapki, a jak uda mi się dorwać kogoś chętnego, to z przyjemnością zagram też w szachy lub karty.

Gray: Jakie są twoje poglądy na temat prawie polityczny – pizzę hawajską?

Souls: Nie mam nic przeciwko. Mi smakuje; sam zamawiam ją raczej sporadycznie (choć bardziej ze względu na kukurydzę, którą wiele pizzerii namiętnie pcha na placek, niż ananasa), ale jak już jest, to chętnie zjem.

Gray: Na koniec pozwolę sobie zadać głupie pytanie, ponieważ nikt mnie przed tym nie powstrzyma. Dokąd nocą tupta jeź?

Souls: To jego osobista sprawa, więc nie chcę w to ingerować. Jednakże jeśli mam strzelać, to prawdopodobnie przed siebie lub na kebsa.

Gray: Co prawda już oficjalnie nie jesteśmy typowo kucowym magazynem, ale myślę, że mogę zadać parę pytań o pastelowe osiołki. Jak to się stało, że zacząłeś oglądać MLP?

Souls: Trochę czasu już minęło, ale jeśli mnie pamięć nie myli, zacząłem od przeróbki StalinaCWHC. Namiętnie oglądałem jego filmy na przełomie gimnazjum i liceum, kiedy wrzucił Naszego Polskiego Kucyka. Zobaczyłem, pośmiałem się i naszła mnie ochota, by sprawdzić źródło. W ten oto sposób zostałem wciągnięty do świata przyjaźni i kolorowych taboretów.



Wycieczka w góry, czyli w poszukiwaniu straconego czasu

Witam ponownie, kuco-komikarze! Wchodzi na to, że na koniec poprzedniej recenzji trochę minąłem się z prawdą i widzimy się szybciej, niż myślałem. No cóż, tak czy inaczej, w tym numerze poświęcimy jeszcze dosłownie chwilę uwagi zeszytom 38-39, składających się na jedną, krótką historię. Gotowi czy nie, zaczynamy!

» *Malvagio*

Punktem wyjścia opowieści jest szkolna wycieczka w góry połączona z obserwacją ptaków – źrebaki pod opieką Cheerilee, Applejack i Rarity „polują” w szczególności na króla ośnieżonych szczytów, majestatycznego turula (przynajmniej w wersji oryginalnej – przyznam, że nie wiem, czy w polskiej jakoś tę nazwę zmieniono). Na osobę, która zdoła go wypatrzyć, czeka specjalna nagroda, małe kucyki wypatrują go więc ze wszystkich sił. Oczywiście nie zważają przez to na nic innego, w wyniku czego grupka, w skład której wchodzi Znaczkowa Liga, duet Diamond Tiara & Silver Spoon oraz Snips ze Snailsem, odłącza się od reszty i kompletnie traci orientację. Czy nie przepadające za sobą źrebaki zakopią topór wojenny, by poradzić sobie w głuszy do czasu nadejścia pomocy? Czy uda im się ujrzeć turula i uzyskać zwolnienie z zadań domowych na cały tydzień? Czy ta historia może mieć cokolwiek ciekawego do zaoferowania?!

Ekhm... może nie uprzedzajmy faktów. Jak można wywnioskować z opisu, historia to najzwyczajszy,

fillerowy „plasterek życia”; za jej scenariusz odpowiada Christina Rice, zaś warstwę graficzną – Agnes Garbowska (ojej). I naprawdę chciałbym móc powiedzieć o niej coś więcej, ale... jest po prostu nudna, zwłaszcza w porównaniu z tym, czym uraczyło czytelników „Oblężenie Kryształowego Królestwa”. Tak przewidywalne scenariusze powinny być dla smaku doprawione jakimiś interesującymi interakcjami postaci albo humorem, a w tym przypadku można je policzyć na palcach jednej ręki. Bohaterowie przez większość czasu nie opuszczają swoich sztywnych ram charakterologicznych, choć kryzysowa sytuacja, w jakiej się znaleźli, wręcz do tego zachęca. Tiara i Spoon naigrywają się z „gładkich boczków”, nawet kiedy ich życie jest zagrożone, Liga (a przynajmniej Apple Bloom, jako że zdaje się być dominującą osobowością tercetu) najchętniej zostawiłaby je same sobie, a Snips i Snails po prostu pajacują, jak to oni, przez co jakimś cudem urastają do rangi najbardziej sympatycznych postaci. Gdzieśgdzie zdarzają się niewielkie wyłomy, ale dopiero pod sam koniec historii następuje coś w rodzaju małego katharsis w postaci szczerej rozmowy. Bohaterowie wyrzucają wreszcie z siebie to, co im leży na wątrobie i atmosfera nieco się oczyszcza... ale do tego jeszcze wrócimy, gwarantuję. Na razie przyznam mały plusik za zakończenie pierwszego zeszytu dosłownym cliffhangerem – takie niewielkie zabawy zawsze są w cenie – oraz kilka nawiązań. Nie trzeba się za nimi specjalnie rozglądać, ale to i tak miły akcent.

Rysunki, jak zresztą można się było tego spodziewać, nie zapewniają żadnych fajerwerków, ale – co zasługuje na uwagę – nie są też tak statyczne, jak wcześniejsze dzieła Garbowskiej. Nie nazwałbym ich jednak dynamicznymi, co trochę boli w nielicznych scenach akcji, jakie historia ma do zaoferowania. Czytelnikowi musi wystarczyć, iż postaci się ruszają (no, imitują ruch), a że robią to w tempie mniej lub bardziej spacerowym... przypuszczam, że nie można mieć wszystkiego. Niestety to dobre wrażenie zostaje zepsute przez widoczną miejscami technikę kopiuj-wklej, choć trzeba przyznać, że w stosunku do „Tajemnic Manhattanu” została znacznie ograniczona. Tym, co najbardziej jednak kole w oczy, jest Snails, a raczej jego niedorzeczna, makaronowa szyja – wydaje się przesadzona w porównaniu z serialowym wektorem. Kumpel Snipsa na kilku kadrach przypomina bardziej młodą żyrafę niż kucyka, co wygląda po prostu komicznie – a nie sądzę, by na takim efekcie zależało artystce.

Ale tak naprawdę wszystkie wspomniane wyżej wady są niczym w porównaniu z największym grzechem tej historii. Nudę czy kiepskie rysunki można jeszcze wybaczyć, jeśli tylko opowieść miałaby chociaż JAKIEKOLWIEK znaczenie. Ale czy wspólne przeżycia sprawiły, że źrebaki zbliżyły się do siebie? Może niekoniecznie od razu zaprzyjaźniły, ale czy lepsze zrozumienie pozwoliło przynajmniej zawrzeć zawieszenie broni? NIE. Wspomniana już przeze mnie końcówka mogłaby na to wskazywać, ale samo zakończenie – i pal licho spojlerzy – wywała nawet tę odrobinę rozwoju na śmietnik! Status quo zniknął jedynie na chwilę, by wziąć odpowiednio długi rozpęd przed kopnięciem czytelnika w tyłek – Tiara i Spoon dalej gardzą Ligą, Snips i Snails nadal postrzegani są jako klasowe półgłówki, a wszystko, co stało się w górach, zostało w górach. To jest... ja... tej historii mogłoby NIE BYĆ i zupełnie niczego by to nie zmieniło! NIC, co wydarzyło się na kartach DWÓCH zeszytów, nie ma ABSOLUTNIE ŻADNEGO znaczenia! Napisałem tę recenzję w poszukiwaniu czasu straconego na lekturę, lecz go tu nie odnalazłem, straciłem go tylko jeszcze więcej! Aarrgh!

Pora na ocenę. Uważam, że ta historia jest gorsza nawet od manehattańskiej kryminalnej przygody Trixie – tam przynajmniej coś się działo – nie mogę więc wystawić oceny

wyższej niż 2/10. Ponieważ wbrew wszystkiemu nadal jest to komiks i nie wypalił mi oczu. Narzekałem na styl graficzny, ale pomimo licznych mankamentów zdarzają się naprawdę udane kadry... no i wydaje mi się, że ostatecznie wygląda to lepiej niż pierwsze zeszyty artystki. O scenariuszu powiedziałem już dosyć. Świat stanął na głowie, Garbowska „ratuje” komiks...

Przez takie historie zaczynam niekiedy poważnie wątpić w podejmowane przez siebie życiowe decyzje... Skok wiary po „Oblężeniu Kryształowego Królestwa” skończył się złamanym karkiem. W następnej recenzji zajmiemy się obiecaną już w poprzedniej przeszłości bohaterów... i paroma innymi rzeczami. W tej chwili mogę zdradzić, że powróci pewna znajoma twarz, ale czy będzie to powrót udany? Nie wyłączajcie odbiorników, a na razie...

Adios!





EQUESTRIA Puść Wodze Fantazji

WYRUSZ NA PRZYGODĘ W ŚWIECIE KUCYKÓW!




Gra Opowieści



Licensed by:





Recenzja Emily w Paryżu, czyli zagrajmy we francuskie bingo!

Obejrzelście kiedyś serial tak zły, że aż poczuliście potrzebę znalezienia czasopisma, dla którego moglibyście napisać pełną złośliwości recenzję? Nie? Też mi się to nigdy wcześniej nie zdarzyło, ale najwyraźniej zawsze musi być ten pierwszy raz, ponieważ dokładnie taką reakcję wywołał u mnie jeden z najnowszych hitów Netflixa – „Emily w Paryżu”.

» *Rarity*

Jest to opowieść o młodej, zatrudnionej w agencji marketingowej Amerykance, która niespodziewanie dostaje propozycję przeniesienia się do pracy do Paryża. Ofertę oczywiście przyjmuje, mimo nieznamości języka i braku entuzjazmu ze strony swojego planującego pozostać w Chicago chłopaka, bo któż oparłby się pokusie zrobienia tylu perfekcyjnych zdjęć na Instagrama?. Jak można się domyślać, efektem jest sporo kłopotów wynikających między innymi z różnic kulturowych pomiędzy obydwojma krajami, o których szerzej napiszę w dalszej części recenzji.

Rzecz, która najbardziej razi w „Emily w Paryżu”, są wszechobecne (głównie negatywne) stereotypy dotyczące Francuzów. Nie mówią oni po angielsku lub mimo znajomości języka odmawiają jego używania, wywyższają się na każdym kroku i nieustannie palą papierosy. Są leniwi, zaczynają pracę późno, kończą wcześniej, a jedną trzecią dnia spędzają na lunchu. Jak jedna z postaci tłumaczy głównej bohaterce – poza-mażeńskie romanse to norma, a koronkowa bielizna

jako prezent dla nowo poznanej kobiety to nie powód do wywoływania afery. Typowo „francuskie” są także niektóre postaci: mamy zapalonego kucharza, niezwykle dramatycznego projektanta mody, właściciela marki perfum o seksistowskich poglądach, chodzącą w berecie pracowniczkę galerii sztuki, a nawet mieszkającą w uroczym château właścicieli winnicy. Nic dziwnego, że serial zebrał we Francji słabe recenzje, a na YouTube można znaleźć wiele filmików nagranych przez oburzone młode Francuzki, które prostują zawarte w nim informacje.

Sam Paryż został potraktowany podobnie jak jego mieszkańcy: składa się przede wszystkim z wieży Eiffla, Panteonu, Luwru oraz nabrzeża i mostów na Sekwanie, przed/na których stoi bohaterka za każdym razem, gdy akurat ktoś do niej dzwoni lub dzieje się coś innego wartego pokazania na ekranie. Poza tym są jeszcze urocze kafejki, wytworne restauracje oraz wypełnione bagietkami i croissantami piekarnie. Można odnieść wrażenie, że twórcy postanowili zagrać we francuskie bingo, wypisując na kartce wszystkie swoje skojarzenia związane z tym krajem, a potem systematycznie dopisywali je do poszczególnych odcinków.

Nie myślcie jednak, że skoro serial powstał w USA, to występująca w nim w roli głównej Amerykanka będzie przedstawiona w mniej karykaturalny sposób. Nic bardziej mylnego. Emily charakteryzują, moim zdaniem, ignorancja i arogancja. Co prawda nieznamość języka została wytłumaczona fabularnie, a kobieta stara się ten brak nadrobić, jednak moim zdaniem, nic nie usprawiedliwia braku choć podstawowego researchu

na temat kultury i zwyczajów kraju, do którego się przeprowadza. Naprawdę nie potrzeba dużo czasu, aby przeczytać kilka pierwszych wyników w Google, które wyskoczą po wyszukaniu takich fraz jak „różnice kulturowe między USA a Francją” czy „top 10 rzeczy, które zaskoczą cię we Francji”. Przecież to wymagające minimalnego wysiłku przygotowanie oszczędziłoby Emily tak żenujących wpadek, jak mylenie pięter, złe odczytywanie dat i wspomnianie przeliczania jednostek, jakby wymagało ono doktoratu z astrofizyki. Choć biorąc pod uwagę pewną sondę utraconą przez NASA właśnie z tego powodu, może nie jest to najszcześniejsze porównanie. Poza tym kobieta okazuje się momentami natrętna i głośna, a nawet potrafi zrobić scenę w restauracji. To wszystko sprawia, że Emily bywa mocno irytująca i często bardziej utożsamiałam się ze śmiejącymi się z niej Europejczykami niż z biedną, zagubioną przybyszką zza oceanu.

Jeszcze jednym powodem do narzekań jest praca Emily, która w zasadzie ma niewiele wspólnego z prawdziwym zatrudnieniem. Czas dziewczyny w większości zajmuje podlizywanie się wrednej szefowej (na pewno nie mającej nic wspólnego z Mirandą Priestly z filmu „Diabeł ubiera się u Prady”), rozmowy ze standardowym komediowym duetem współpracowników, branie udziału w służbowych imprezach i wstawianie pojedynczego posta na Instagrama raz na kilka dni. Jednak mimo nienachalnego zaangażowania, Emily zawsze wszystko się udaje, nawet (a może szczególnie) gdy przeprowadza spotkania biznesowe w tak niestandardowych miejscach jak Opéra Garnier czy galeria sztuki.

Niezależnie od tego, czy podoba mi się (lub nie) fabuła, muszę przyznać jedną rzecz: ten serial jest śliczny. Śliczny jest Paryż, w którym najwyraźniej nie ma żadnych bezdomnych ludzi, imigrantów desperacko sprzedających malutkie wieże Eiffla i kupujących je turystów. Śliczni są bohaterowie (obu płci), śliczne są ich stroje i śliczne są brwi Lily Collins. Do tego nigdy nie pada deszcz (poza momentem, gdy odpowiada to nastrojowi bohaterki), a szpilki to najlepsze buty na paryski bruk. Stanowi to duży kontrast dla szarej, polskiej jesieni i pozwala niemal w pełni oderwać się od rzeczywistości. Eskapizm jak się patrzy.

W serialu ciekawa jest jedna rzecz, a mianowicie kwestia reprezentacji mniejszości. Jak zapewne wszyscy wiedzą, Netflix jest znany z obsadzania niebiałymi aktorami ról w filmach oraz serialach, w których, na przykład ze względu na okres historyczny czy lokację, ich obecność nie jest zbyt dobrze usprawiedliwiona.

Szczególnie w Polsce często wywołuje to kontrowersje, czego dobrym przykładem może być uznany, według niektórych, za mało słowiański serial „Wiedźmin”. Jednak akcja „Emily w Paryżu” rozgrywa się w XXI wieku, w wielkim, bardzo niejednorodnym kulturowo mieście, co byłoby świetnym uzasadnieniem dla wprowadzenia zróżnicowanej obsady. No właśnie, byłoby... Serial „odhaczył” reprezentację, dodając jednego czarnoskórego współpracownika Emily i jej jedną przyjaciółkę pochodzącą z Chin (oraz jej pojawiające się w jednym odcinku kumpele). Uważam to za zmarnowany potencjał, ponieważ to jest właśnie ten serial, w którym można było dać szansę większej liczbie niebiałych aktorów i nikt nie mógłby się przycepić, używając nieśmiertelnego „nie jestem rasistą, ale...”. W skrócie: Netflixie, robisz to źle!

Myszę, że poprzednie akapity nie zostawiają żadnych wątpliwości co do tego, że „Emily w Paryżu” to serial zbudowany głównie na stereotypach. Jednak czy automatycznie oznacza to, że pod żadnym pozorem nie należy go oglądać? Niekoniecznie. Jak to ładnie podsumowała moja koleżanka: „Czy to jeden z gorszych seriali, jakie widziałam? Czy pochłonęłam go w jeden wieczór? Czy z niecierpliwością czekam na kolejny sezon? Czy wszystkie powyższe odpowiedzi są poprawne? OWSZEM”. Biorąc pod uwagę obecną sytuację, zarówno epidemiologiczną jak i pogodową, nie dziwię się w żaden sposób popularności „Emily w Paryżu”, do której w końcu też się minimalnie przychyliłam. Jest to rozrywka łatwa i przyjemna, niewymagająca myślenia, a w zamian dostarczająca miłe wrażenia estetyczne. Może być też dobrym czynnikiem integracyjnym, ponieważ nic nie zbliża tak, jak wspólne krytykowanie i śmianie się z kolejnych odcinków. Podsumowując: 2/10, polecam.





Witaj, Mistrzu. Dawno się nie widzieliśmy...

Spoilerowa recenzja siódmego sezonu „Gwiezdných Wojen: Wojen Klonów”

Pod hasztagiem #TheCloneWarsSaved krył się siódmy sezon serialu „Gwiezdne Wojny – Wojny Klonów”, który miał zamknąć wątki dla kilku kluczowych postaci oraz odpowiedzieć na parę pytań, które zadawali sobie fani od czasu zakończenia serialu w 2013 roku i po dodatkowym sezonie szóstym, którego emisja odbyła się w 2015 roku. Wprawdzie to właśnie ten sezon miał wypełnić kilka dziur fabularnych (np. jak Yoda nauczył się zachowywać świadomość po śmierci), jednak nadal pozostawało jedno pytanie – co się stało z młodą Ahsoką Tano, była uczennicą Anakina Skywalkera?

» Victoria Luna

Gdzieś w okolicach listopada na jakimś tam panelu, na jakimś tam konwencji (nie siedzę za bardzo w gwiazdnym fandomie – jestem kolejnym fanem, który jara się tylko i wyłącznie produkcją Lucasfilmu, przynajmniej na tę chwilę gdy to piszę) została ogłoszona informacja o emisji siódmego sezonu „Gwiezdných Wojen: Wojen Klonów” na platformie Disney+. Ludzie oszaleli na tę wieść, a gdy tylko pojawił się trailer, zaczęły się analizy, wróżenie z kadrów i fusów oraz inne różnego rodzaju dziwactwa, typu macanie kryształowej kuli w laptopie. Przyznam, że trailer obejrzałam z otwartymi ustami (nie jestem koneserem z górnej półki, ale jestem wymagająca, zwłaszcza, że standardy na dobrą produkcję rosną z każdym rokiem i coraz lepszym CGI), ponieważ była dynamiczna akcja i dawał on nadzieję na pokazanie długo wyczekiwanego momentu – wydania

Rozkazu 66 w tym serialu animowanym. Bardzo się cieszyłam na ten sezon, ponieważ gdy Ahsoka odeszła z Zakonu Jedi, mało się o niej mówiło. Miała swoje pięć minut w jedynastym odcinku szóstego sezonu (odcinek pt. „Voices”), lecz scena, w której wystąpiła, była jedynie wizją mistrza Yody. Ta rozmowa nie wniosła niczego nowego, ponieważ Tano zwracała się bezpośrednio do Yody, by przeszedł na Ciemną Stronę, także takiego czegoś nie zaliczamy. Poza tym kilkuminutowym epizodem, bohaterowie gwiazdnego uniwersum żyją tak, jakby w ogóle nie istniała... Trochę dziwnie, ale w pewien sposób to rozumiem. Życie toczy się dalej – z uczennicą u boku mistrza czy bez. Potem nastaje Imperium, Jedi stają się źli i tak dalej... W ostatnim odcinku sezonu pierwszego ponownie spotykamy Ahsokę, lecz jako dorosłą kobietę. Od tamtego czasu fani nieustannie zastanawiali się, co się z nią działo w trakcie „dziury fabularnej” i przede wszystkim – jak przeżyła słynny rozkaz Kanclerza/Imperatora?

Zanim przejdziemy do samej recenzji – Czytelnikom, którzy nie są za bardzo w temacie lub wiedzą mniej-więcej co i jak, lecz chcieliby odświeżyć sobie pamięć, przedstawię (mam nadzieję krótki) opis świata w czasie Wojen Klonów oraz najważniejsze postacie, których działania i losy mocno wpływają na przyszłość w odległej galaktyce.

Wojny Klonów zaczynają się podczas bitwy na Geonosis. Tam światło dzienne ujrzy nowa Wielka Armia Republiki, składająca się z klonów Jango Fetta – słynnego łowcy nagród. Podczas bitwy na



Christophsis, z polecenia Rady Jedi (a konkretnie z rozkazu zielonego Zgreda) czternastoletnia przedstawicielka rasy Togruta, imieniem Ahsoka Tano (szok) zostaje przydzielona Anakinowi Skywalkerowi jako jego padawan. Na planecie wynika z tego faktu kwas, lecz koniec końców nowy duet nawiązuje nić porozumienia (uczennica dostaje przezwisko Smark, a młoda padawanka nazywa swojego mistrza Rycerzykiem). Początki były ciężkie, nie tylko dla naszej pary, ale też dla części widzów, albowiem Ahsoka na początku nie cieszyła się dużą popularnością... Ludzie uważali ją za denerwującą smarkulę (którą zresztą była) oraz jako kulę u nogi dla głównych postaci. Z czasem jednak postać ta zaczęła „dojrzewać” na ekranie, by na końcu swoich przygód stać się ulubienicą publiki.

Wróćmy jednak do chronologii serialu. Główni bohaterowie, oraz totalnie drugo- i trzecioplanowe postacie, przeżywają rozmaite przygody, które w taki lub inny sposób wpływają na przebieg panującej wojny pomiędzy Republiką a Konfederacją Niezależnych Systemów. Dochodzimy jednak do momentu końca sezonu piątego. W czterech ostatnich odcinkach scenariusz skupia się na rozwiązaniu sprawy związanej z zamachem terrorystycznym w Świątyni Jedi na Corusant. Ahsoka i jej mistrz zostają przydzieleni do tego zadania ze względu na fakt, że atak został przeprowadzony, gdy Wybraniec i jego uczennica walczyli na Cato Neimoidii. Z czasem jednak podejrzenie pada na Togrutankę, przez co postanawia rozwiązać zagadkę na własną rękę, jednocześnie uciekając przed pościgiem ze strony Zakonu. Niestety, wpada w pułapkę zastawioną przez prawdziwego zamachowcę, zostaje złapana i doprowadzona pod sąd wojskowy. Na szczęście,

mistrz Skywalker oczyszcza ją z zarzutów, jednocześnie przedstawiając prokuratorowi prawdziwego zamachowcę – Barrissę Offee, która przyjaźniła się z jego uczennicą. Ahsoka Tano, nie potrafiąc przebaczyć zdrady ze strony swojej jedynej rodziny, odchodzi z Zakonu Jedi.

Ale galaktyka nie kręci się wokół tego duetu, który jest bardziej niż wybuchowy. Przecież, oprócz Jedi, są jeszcze żołnierze-klony, którym ta konkretna wojna zawdzięcza „imię” oraz bohaterowie sceny politycznej i przeciwnej strony konfliktu. Klon o numerze CT-7678, znany wszystkim

jako kapitan Rex, to dowódca 501. Legionu służący pod przywództwem generała Skywalkera. Cody (CC-2224) dowodzi 212. Batalionem Szturmowym i często pomaga generałowi Kenobiemu posprzątać bałagan po swoim byłym uczniu. Mamy również Fives’a (CT-27-5555), Echa (CT-21-0408), Jesse’ego (CT-5597) oraz setki milionów innych żołnierzy Republiki Galaktycznej. Ze strony Senatu mamy Padme Amidala’ę, która potajemnie jest żoną Anakina, Baila Organę (znany bardziej dzięki pewnej księżniczce w późniejszym czasie) oraz kanclerza Palpatine’a, który gra rolę lalkarza całego tego teatryku – to on ciągnie za sznurki zarówno w Senacie Republiki, jak i w Konfederacji Niezależnych Systemów. Natomiast Separatystów reprezentuje Hrabia Dooku (jego Sithowskie imię to Darth Tyranus), Assaj Ventress – jego mroczna uczennica oraz cybernetyczny generał Grievous i banda podległych mu blaszanych puszek o śmiesznym głosie (w sezonie siódmym zmienili osobę i sposób mówienia droidów, przez co moje uszy krwawią).

Finałowy sezon siódmy składa się z 12. odcinków, z czego każde odcinki tworzą coś w rodzaju „fragmentów tworzących jedną całość”, których fabuła luźno łączy ze sobą każdą z części. Recenzja, podobnie jak ten sezon serialu, będzie składała się z trzech części. Oceniane będą same „części”, a nie każdy odcinek z osobna.

Część „Parszywej Zgrai” – odcinki „The Bad Batch”, „A Distant Echo”, „On the Wings of Keeradaks” oraz „Unfinished Business”.
„Tajna operacja! Po serii porażek na planecie Anaxes, elitarna drużyna klonów zostaje wysłana, by zbadać tajemnicę skuteczności wroga. Jednostka

nazywana Parszywą Zgrają dostaje się do Centrum Cybernetycznego admirała Trench, by wykraść algorytm przewidujący każdy manewr sił Republiki. Nasi bohaterowie namierzają sygnał wysyłany przez żołnierza ARC, Echo, kłona, którego uważano za zmarłego....”

>>> **Streszczenie otwierające odcinek drugi – „A Distant Echo”.**

Zaczynamy dosyć dużą petardą, ponieważ bitwa o Anaxes jest jedną z ostatnich bitew Wojen Klonów (w sezonie siódmym mamy rok 19 BBY) oraz od razu rzucamy widza w wir walk. Jeden z recenzentów, których swego czasu oglądałam na Youtubie, czekając na przetłumaczenie odcinków (niestety, Dom Myszk Miki szybko nie wprowadzi serwisu Disney+ do naszego kraju, więc zostaje inne źródło...) doskonale ujął pierwsze odcinki sezonu. Stwierdził, że te odcinki wprowadzają dorosłego widza, który za dzieciaka oglądał pierwsze odcinki tego serialu jedząc śniadanie czy przed wieczornym myciem zębów, z powrotem w klimat wojny w odległej galaktyce. Podpinam się pod to stwierdzenie.

Oficjalna informacja o powstaniu takiego serialu pojawiła się w kwietniu 2005 roku, na konwencji Celebration III. Pierwszy sezon, a jeszcze przed nim film pilotażowy, który pojawił się na srebrnym ekranie, zadebiutował w 2008 roku (w Polsce sezon pierwszy miał premierę w 2009 roku na Cartoon Network). Także dzisiejsi fani Wojen Klonów, którzy mieli okazję oglądać za dzieciaka serial w dniu telewizyjnej premiery, dzisiaj mają po 20-parę lat. Poza tym, część poświęcona Parszywej Zgrai ma pewną ciekawostkę. A mianowicie – odcinki te powstały na długo przed sezonem siódmym.

Jak to możliwe? Według informacji zawartych na Bastionie Polskich Fanów Star Wars, odcinki o Jednostce Klonów 99 (oficjalna nazwa Złej Partii) zaczęły być produkowane już w 2012 roku – scenariusz został napisany, nagrano pełny dubbing oraz zanimowano do etapu „story reel” (to taki jakby szkic animacji – wygląd

modeli, kierunek poruszania się itp...). Nie doczekały się ukończenia, ponieważ w 2013 roku pojawiła się informacja o zamknięciu produkcji serialu, a co za tym idzie – anulowaniu szóstego sezonu. Niedokończoną wersję dodano do „The Clone Wars Legacy”, gdzie jest jeszcze akt historii dziejącej się na Utapu. Ostatecznie Jednostka Klonów 99 zagościła w pierwszych odcinkach sezonu siódmego, jak pierwotnie zakładano. Jako ciekawostkę zdradzę, że numer w ich oficjalnej nazwie wziął się od zdeformowanego kłona imieniem 99, który zmarł podczas ataku na Kamino, gdzie dzielnie bronił domu swojego i jego braci.

W odcinkach poznajemy członków (wielokrotnie) wspomnianej grupy Jednostki Klonów 99, znanej bardziej jako Parszywa Zgraja, która ma pomóc Cody’emu i Rexowi dowiedzieć się, jakim cudem gadające puszki znają taktykę wymyśloną przez kapitana 501. Legionu. Co ciekawe, żołnierze wchodzący w skład szalonej jednostki (tak postrzegają ją inni żołnierze, jeśli o niej wiedzą) cechują się... wadami genetycznymi, lecz takimi przynoszącymi korzyść. Dowódca (Hunter), mając wyostrzone zmysły, mógł wyczuć emitowane przez centrum cybernetyczne pole magnetyczne, którego szukali; Wrecker odpowiada za rozwałkę przy pomocy swoich mięśni; Tech mógłby gadać o nieprzydatnych rzeczach; Crosshair nie jest zbyt rozmowny, ale za to jest doskonałym snajperem. Dochodzi do kilku spięć ze względu na różnice pomiędzy zwykłymi klonami, a tymi ze Złej Partii. Nie dziwię się, bo znacząco się różnią od „zwyklaków”, jak mówią ludzie z ekipy Huntera. Nie tylko ze względu na wygląd, ale również... sposób działania. Twórcy, oprócz przypomnienia tego, co się dzieje w serialu, chcieli przy okazji pokazać, że nawet klony nie są



identyczne. Każdy żołnierz Wielkiej Armii Republiki ma inny charakter i sposób myślenia, lecz te cechy są ukryte pod niemal identycznymi twarzami milionowej armii. Zła Partia pokazuje, że istnieją „inni”, którzy nadal są braćmi, lecz tym bardziej znacząco się różnią – nie tylko charakterem czy sposobem działania. Dochodzi również do kilku kłótni, ponieważ jedna strona nie rozumie drugiej. Jednak Rex wraz z Jesse’em przekonali się do działań grupy Huntera, znajdując wspólny język i zdobywając cenne informacje, które szokują Rexa, jednocześnie potwierdzając jego obawy...

Kapitan Rex czuł w kościach, że Echo żyje, lecz nikt nie chce uwierzyć w to, że jego przyjaciel nie zginął w Cytadeli (mowa tu o odcinkach 18-20 sezonu 3, gdzie Jedi i grupa klonów mieli za zadanie odbić jednego z generałów zawierających informacje o drodze nadprzestrzennej „Nexus”), dlatego wykorzystując informacje zdobyte w stacji nadawczej na Anaxes, wraz z Anakinem Skywalkerem i Parszywą Zgrają chce dowiedzieć się, czy jego przyjaciel rzeczywiście żyje. Tutaj klony (mówię tu o „zwyklakach” i o „mutantach”) zdecydowanie lepiej się dogadują niż odcinek temu. Nie dochodzi tu do tylu konfliktów, co wcześniej, lecz różnica zdań nadal się zatarła, zwłaszcza jeśli chodzi o domniemany cel misji żołnierzy Republiki. Kapitan nadal utrzymuje przy życiu nadzieję, że jego przyjaciel nie zginął, ale ekipa Huntera, chcąc uchronić go przed niepotrzebnym cierpieniem mówi mu, że musi brać pod uwagę drugą ewentualność. Tak więc dochodzi do kolejnego spięcia między braćmi, lecz tym razem musiał interweniować sam generał, by ugasić konflikt. Służy też radą swojemu przyjacielowi, tak jak radziła mu jego żona. Anakin znacząco odstaje od reszty Jedi, nie tylko ze względu na to, że znał swoją matkę, ale również dlatego, że wie, jakie są uczucia. Chce pomóc swoim najbliższym, przy okazji korzystając z rady Padme, aby tym razem on wspomógł Rexa, tak jak kapitan wspiera jego. Trochę mnie drażni fakt, że część Jedi traktuje klony przedmiotowo (dobrym przykładem będzie Jedi Pong Krell, który słał swoich ludzi na śmierć) i nie biorą pod uwagę ich uczuć. Ale od czego ma się braci... Więzy, jakie tworzą między sobą, są bardzo silne, ale również bardzo bolesne, zwłaszcza gdy widzisz, jak twój najlepszy ziom dostaje z granatnika i nie zostaje z niego nawet skwarek do pierogów. Wojna zbiera obfite plony dla śmierci... Wróćmy jednak do fabuły.

Okazuje się, że instynkt kapitana nie zwodzi go. Echo został zahibernowany i podłączony pod główny komputer Unii Technokratycznej (trzyma ona z Separatystami, m.in. produkując droidy bojowe serii B2 dla Dooku) na Skako Minor. Uwalniają go, lecz nikt oprócz Rexa mu nie ufa. Powód jest



prosty – kilka godzin temu jego umysł należał jeszcze do Konfederacji Separatystów. Nie dziwi się, ponieważ nie wiadomo, co mogli zrobić z Echo podczas tego eksperymentu – czy tylko grzebali mu w pamięci, czy też przy okazji zrobili pranie lub wszczepili fałszywe wspomnienia... Mamy szeroki wybór. Przy okazji postanowili upiększyć go, zastępując (najprawdopodobniej utracone podczas walki na Cytadeli) kończyny robotycznymi protezami. Te „kończyny” sprawiają, że bardziej przypomina cyborga, niż człowieka – ręka stała się ramieniem złącza do podłączenia pod terminal, nogę zastąpił zginającym się patykiem, a na dodatek dodano złącza na głowie i wzdłuż kręgosłupa do podpięcia się pod układ nerwowy biedaka. Jednakże ma on nadzieję, że będzie tak jak za dawnych czasów... Inni nadal mu nie ufają, nie licząc kapitana. Po takich przeżyciach warto mieć przynajmniej jedną osobę, która wierzy w ciebie i pomoże ci wyjść na prostą. Klony nie znają innego życia – od samego początku

ich istnienia są szkoleni do walki na froncie. Echo nie chce czuć się jak balast, więc proponuje atak, który może odwrócić losy bitwy na Anaxes. Wzbudza to niepokój wśród innych, lecz dają mu kredyt zaufania o bardzo wysokim oprocentowaniu. Na szczęście wszystko dobrze się kończy (Wrecker wysadził flotę Separatystów i uronił z tej okazji łąkę szczęścia), a Zła Partia zgadza się przyjąć Echo do swojej paczki. Decyzja ta nieco zraniła Rexa, lecz zrozumiał, że to będzie lepsze życie dla jego brata – wśród dziwolągów takich jak on.

Odcinki są dobrze napisane i przygotowane jako wstęp do ostatniego aktu w czasie Wojen Klonów. Przypominają one kto jest kim i o co walczą żołnierze u boku generałów Jedi, a wartka akcja tej części to dobra przystawka na późniejszą akcję.



Jako ciekawostkę zdradzę, że został zapowiedziany serial o Parszywej Zgrai, który ma pojawić się w 2021 roku. Ma on pokazać, co się dzieje z żołnierzami po zakończeniu wojny, dla której zostali stworzeni.

Część „Siostr Martez” – odcinki „Gone with a Trace”, „Deal No Deal”, „Dangerous Debt” oraz „Together Again”.

„Więźniarki w opałach! Była uczennica Jedi, Ahsoka Tano, zaprzyjaźnia się z siostrami Trace i Rafą Martez, które dorastały w dolnych rejonach Coruscant. Gdy dowiaduje się, że siostry obwiniają Jedi za śmierć swoich rodziców, musi zdecydować, czy ujawnić swą przeszłość i użyć Mocy, by umożliwić im ucieczkę. Poznając prawdę, siostry mogą poczuć się zdradzone, więc wybór, przed którym stoi Ahsoka, jest naprawdę trudny....”

>> Streszczenie odcinka „Together Again”

Moment, na który czekała większość fanów, czyli (proszę o bębenki)... pojawienie się Ahsoki Tano! I nie, tutaj nie będzie aż takich wybuchów, jakie towarzyszyły Ahsocie w trailerze. Tutaj bardziej poznamy niewielki skrawek jej historii poza murami Świątyni. Życie na Coruscant nie należy do łatwych, zwłaszcza w dolnych poziomach planety-miasta, gdzie nie istnieje coś takiego jak prawo. Prawem jest tam osoba posiadająca duże pieniądze i mająca zgraję tępych osiłków na każde jej skinienie. Była Jedi stara się nie chwalić swoją wrażliwością na Moc, ponieważ ma świadomość, że nawet w stolicy Republiki może się znaleźć jakiś separatysta. Lub po prostu czubek po alkoholu, a tam takich nie brakuje. Podsumowując – nie masz kasy, to nie masz życia. We wcześniejszych sezonach, gdy miejscem akcji był Coruscant, scenarzyści skupiali się głównie na powierzchni miasta, gdzie znajduje się Senat oraz apartamenty wpływowych osób. Szczerze mówiąc, w tych odcinkach też za długo nie zagościmy na poziomie 1313, ale za to bliżej poznamy mieszkańców tamtejszych rejonów, przede wszystkim siostry Martez – Refę i Trace, które będą głównymi bohaterkami tej części, oczywiście obok Ahsoki.

Dziewczyny poznają się w dosyć specyficzny sposób, ponieważ Togrutanka rozbija się swoim motocyklem repulsorowym na platformie warsztatu siostr. Trace oferuje pomoc przy naprawie... za odpowiednią cenę, oczywiście. Można odnieść wrażenie, że Rafa jest zwykłą materialistką, która wyczuła łatwy zysk. No właśnie nie do końca... Rodzeństwo nie ma łatwego życia – gdy były małe, ich rodzice zginęli w wypadku spowodowanym przez Jedi. Przez ten cały czas chowają one urazę do Zakonu, ponieważ uważają, że przestali interesować się zwykłymi ludźmi i wolą walczyć na froncie. Co ciekawe, była Jedi podziela ich opinie, zresztą jak i ja. Gdy wybuchły Wojny Klonów, Zakon rzucił wszystko w cholerę i ruszył do walki, mianując

swoich rycerzy generałami i dając Wielką Armię Republiki pod ich komendę. Wojna pochłania zbyt dużo zasobów i uwagi, żeby zająć się zwykłymi ludźmi. Ani Jedi, ani Senat nie zwracają uwagi na podziemne światy stolicy, co jest dosyć nierozsądne. Powód jest prosty – wróg może z łatwością umieścić tam swojego szpiega. Ale z drugiej strony, ciężko byłoby kontrolować tak dużą liczbę mieszkańców (według danych szacunkowych jest to 1 000 000 000 000 mieszkańców). Poza tym, pozostaje kwestia finansów – trzeba mieć środki na prowadzenie działań wojennych, a klonowanie nie jest tanią metodą tworzenia żołnierzy. Nie mówiąc już o produkcji broni, statków i innych takich... Także 90% pieniędzy idzie na wojnę, a reszta procentów wszędzie, byle nie do kieszeni ludzi. Łapówki i czarny rynek to, dla niektórych, jedyny sposób na zarobek.



w jakich zostało się wychowanym. Jednak po namowach Trace oraz po poznaniu Rasy i jej sposobu na zarobek, zgadza się polecieć z siostrami na pewną planetę, by odebrać towar do przetransportowania. Trace zbudowała ze szczątków transportowca klasy Nebula, nadając mu imię „Srebrny Anioł”. Jej starsza siostra wprawdzie zatrudniła załogę ze statkiem, ale ci, wyczuwając kłopoty lub po prostu chcąc zarobić, ale się nie narobić, uciekli z kasą. Poza tym, nie chciała brać ze sobą młodej z dwóch powodów: pierwszy – nie chciała jej narażać na niebezpieczeństwo; drugi – nie potrafi ona pilotować statkami, nie mówiąc o braku licencji pilota. Szczerze mówiąc, ja bym nie chciała lecieć z kimś takim, kto zapomniał m.in. schować podwozie podczas skoku w nadprzestrzeń...

Okazuje się, że owe zlecenie obejmuje transport przyprawy od króla Yaruby z niewolniczych kopalń na Kessel do siedziby Syndykatu Pyke'ów na Oba Diah. Ahsoka nie podoba się ta praca, zwłaszcza, że jest ona zlecona przez gangsterów. Na dodatek sam transport jest dosyć... specyficzny. Błyszczostym, bo to konkretnie wiozły dziewczyny na pokładzie „Srebrnego Anioła”, to jedna z najsilniejszych i najdroższych przypraw w całej Galaktyce. Wydobywany jest jedynie na Kessel, co ma duży wpływ na cenę detaliczną. Przyprawa może posłużyć jako składnik leków, ale może również być silnym narkotykiem. Duża dawka błyszczostymu wprowadza mózg osoby zażywającej w stan, dzięki któremu można było czytać w myślach innych osób. Togrutanka знаła działanie gangsterów i nie chciała, aby towar trafił w niepowołane ręce. Rafa natomiast nie przejmuje się dalszymi losami narkotyku i nie obchodzi jej to, co z tym zrobią – ją jedynie interesuje sowyty zarobek. W trakcie kłótni Trace wyłapała, że mogą zabrać jej statek, tak więc wybierając trzecią opcję, czyli pozbycie się przyprawy, wpędza załogę transportowca w jeszcze większe kłopoty. Jednak była Jedi, mająca doświadczenie w takich misjach, wymyśliła pewien plan... który niestety, pomimo dobrego początku, nie skończył się dobrze.

Ahsoka nawiązuje nić porozumienia z Trace podczas naprawiania swojego motoru. Nie chce ona zbyt długo siedzieć w jej warsztacie, bojąc się, że sprowadzi ona na siostry niebezpieczeństwo. Poza tym, chyba też nie chce się... przywiązywać. Nie jest już członkinią Zakonu, ale nie jest w stanie wyprzeć się nauki pochodzącej z murów Świątyni, w której dorastała. Ciężko jest odrzucić zwyczaje i zasady,

W ten sposób dziewczyny trafiły do więzienia Syndykatu, wisząc Pyke'om przyprawę. Ahsoka, Rafa i Trace są przesłuchiwane przez gangsterów, którzy nie są zbyt ciepłymi klientami. Gdy siostry Martez nie patrzyły, Togrutanka użyła Mocy, aby wydostać się z celi. Nie chciała ujawniać swojej prawdziwej „tożsamości”, głównie ze względu na obecność członków Syndykatu – gdyby się dowiedzieli, zabiliby ją i jej towarzyszkę, bez względu na dług. Poza

tym, poznała niechęć Martez do Jedi, choć nadal nie znała źródła tej urazy. Podczas ucieczki Ahsoka wielokrotnie używa Mocy, lecz na szczęście ani Rafa, ani Trace nie łączą ze sobą faktów, uznając, że to czyste szczęście czy przypadek itp. Podczas swojej ewakuacji z Oba Diah, grupka uciekinierów zwróciła uwagę pewnych osób przywdzianych w mandaloriańskie zbroje. Trace znajduje swojego Anioła i chce przekonać resztę do ucieczki swoim statkiem. Jej starsza siostra natomiast chce prysnąć z tej planety byle jakim statkiem. Dochodzi do spięcia między rodzeństwem, a żołnierze Syndykatu ponownie łapią całą trójkę. Dla Trace nie jest to tylko jakiś tam statek, tylko dzieło jej życia. Rozumiem ją, ponieważ wiem, jak to jest, gdy wkłada się kawałek serca i mnóstwo czasu w jedną rzecz, która potem staje się twoim „dzieckiem”. Martez składała ten statek kawałek po kawałku, zarabiając pieniądze, po czym znajdując odpowiednie części. Nie znam się na budowaniu statków kosmicznych, ale myślę, że trzeba poświęcić nieco czasu i mieć odpowiednią wiedzę, żeby statek nie eksplodował przy wychodzeniu z atmosfery planety. Także pozostawienie statku jest dla młodszej z sióstr ciężkim przeżyciem. Dlatego też wyrzuciła przyprawę podczas lotu w nadprzestrzeni, mając nadzieję na rozwiązanie problemu i ocalenie swojego dziecka.

Podczas drugiej odsiadki w areszcie, była Jedi poznaje tragiczną historię sióstr. Poniekąd Ahsoka rozumie ich rozgoryczenie, ponieważ czuła niemalże to samo, gdy została oskarżona o zamach na Świątynie, a w konsekwencji nacisku wojska i admirała Tarkina – wyrzucona z Zakonu. Wtedy poczuła się, jakby nic nie znaczyła, jakby jej jedyna rodzina odwróciła się od niej; straciła ją. Jedynie Anakin wierzył w niewinność swojego padawana, lecz zdrada ze strony innych Jedi była zbyt bolesna, by ponownie zaufać Zakonowi. Podobnie było z Rafą i Trace – czuły się zdradzone przez Jedi, którzy mieli pilnować pokoju i chronić mieszkańców, a nie ich zabijać. Znając powód tego, dlaczego Jedi nie są lubiani przez mieszkańców dolnych poziomów Coruscant, tym bardziej nie chce ranić swoich przyjaciółek, ponieważ wie, że gdy powie, skąd tak naprawdę pochodzi, na pewno je skrzywdzi. Tano postanawia więc stworzyć dywersję, mówiąc Pyke’om, że siostry ukryły gdzieś towar i tylko one wiedzą, gdzie jest. W ten sposób Martez zostały uwolnione, a Ahsoka nadal pozostawała w niewoli Syndykatu. Nie było to jakimś problemem, bo postanowiła przeprowadzić śledztwo mające sprawdzić, w co gra ta banda gangsterów. Odkrywa ona, że ta grupa przestępcza współpracuje z... Darth Maulem. Sith o mało nie wy-

czuwa naszej byłej Jedi, kiedy ta podsłuchiwała jego rozmowy z Margiem Krimem – przywódcą Syndykatu. Zaciekawiona Ahsoka próbuje dowiedzieć się więcej o planach Zabranka. W międzyczasie Rafa i Trace zastanawiają się, co zrobić – wykorzystać okazję i zwać czy też spróbować ją odbić? Dziewczyny nigdy w swoim życiu nie doświadczyły czegoś takiego. Cały czas były zdane na siebie i nie dopuszczały innych do siebie, by nie zostać wykorzystane... Nagle z nieba spada tajemnicza Togrutanka, która zmienia ich życie o całe 180 stopni. Zapada decyzja, żeby wrócić na Oba Diah i uwolnić ich przyjaciółkę. Jednak do tego potrzebny będzie błyszczostym, który nie będzie łatwy do zdobycia...



Tymczasem była Jedi odkrywa, że Maul ukrywa się na Mandalorze. Nie jest to zbieg okoliczności, ponieważ Sith był już tam, gdzie zabił Satine Kryze – przywódczynię planety oraz ukochaną Obi-Wana Kenobiego (tak, Brodacz jednak miał serce!), utworzył bunt przeciwko jej władzy i narobił jeszcze wiele innych przewinień, o których nie pamiętam. Była Jedi wpada w pułapkę zastawioną przez Margę Krima, który odkrywa jej wrażliwość na Moc. Gan-

gster wyjawia również tajemnicę siostrze, które początkowo nie wierzą w to, co usłyszały. Mają jej za złe, że nie powiedziała wcześniej o swojej przeszłości. Ahsoka natomiast nie chciała im mówić, zwłaszcza gdy usłyszała o losie ich rodziców... Gdy Pyke wydał rozkaz egzekucji, następuje eksplozja bomb, które zostały podłożone przez byłą uczennicę Skywalkera podczas szukania lokalizacji Zabraka. Załoga „Srebrnego Anioła” szczęśliwie opuszcza planetę po uprzedniej ucieczce przed pościgiem Syndykatu. Nie zauważają one jednak tajemniczego, mandaloriańskiego statku... Gdy transportowiec ląduje na poziomie 1313, siostry szczerze mówią Ahsocie, że mimo nie jest już Jedi, zachowuje się jak oni... A raczej jak powinni się zachowywać – chronić ich przed niebezpieczeństwem.

Ten akt niestety nie zachwyił mnie jak Parszywa Zgraja – była akcja, ale czułam lekki niedosyt... Fajny był motyw relacji między byłym padawanem z Zakonu Jedi a zwykłymi mieszkańcami Coruscant, lecz wolałabym, aby twórcy stworzyli odcinki tak, że każdy jeden opowiadałby o fragmencie życia Togrutanki poza murami świątyni i każdy byłby inny – miał innych bohaterów, akcja działałaby się na różnych poziomach, z odstępem czasowy, ale byłby zachowany jeden wspólny mianownik – Ahsoka Tano. Miejscami akcja w tych odcinkach sprawiała, że lekko ziewałam. Dopiero w dwóch ostatnich epizodach coś zaiskrzyło za sprawą tajemniczych Mandalorianek (z tego, czego się domyślam, to są same kobiety, w tym Ursa Wren – matka Sabine Wren z serialu Star Wars: Rebels. O Ursie to potwierdzone info). Dodatkowo trochę ubolewam, że akcja tej części dzieje się chwilę wcześniej przed końcem Wojny Klonów, a co za tym idzie – tuż przed czterema ostatnimi odcinkami serialu, a nie gdzieś pomiędzy serialami. To danie główne da się zjeść, acz moje oczekiwania były nieco większe.

Część „Rozkazu 66” – odcinki „Old Friends Not Forgotten”, „The Phantom Apprentice”, „Shattered” oraz „Victory and Death”

„Oblężenie Zewnętrznych Rubieży! Armia Separatystów dowodzona przez złowieszczygo generała droidów, Grievousa, przeprowadza zmasowaną ofensywę na siły Republiki. W odpowiedzi na ten zabójczy atak, Rada Jedi wysyła swych generałów, aby wsparli oddziały klonów z dala od Światów Jądra. Na dalekiej planecie Yerbana, komandor Cody z 212. Batalionu Szturmowego potrzebuje natychmiastowej pomocy....”



>>> Streszczenie odcinka „Old Friends Not Forgotten”

Czyli początek końca, że tak się wyrażę. Od razu w oczy (i uszy) rzuca się inne intro – jest zmieniona muzyka (w przypadku tego konkretnego odcinka jest to muzyka z pierwszych minut filmów gwiazdnowojennych), logo ma inny kolor (standardowo jest to kolor żółty; tutaj mamy kolor czerwony) oraz napis „Część pierwsza – Stara przyjaźń nie rdzewieje”, co jest unikalne dla całego serialu. Podkreśla to charakter tej części sezonu, która w końcu postawi 'kropkę nad i' dla całego uniwersum Gwiezdnego Wojen.

Kolejną ciekawą rzeczą w tymże akcie stanowi to, że odcinek „Old Friends Not Forgotten” jako jedyny posiada streszczenie, które jest odczytywane przed właściwą fabułą odcinka. W późniejszych epizodach tego nie ma oraz zostaje zmieniona muzyka – staje się cięższa i mroczniejsza, co oddaje charakter późniejszej akcji na Mandalore.

Zaczynamy z grubej rury dużą bitwą na Yerbanie (naprawdę, musieli dać tej planecie nazwę podobną do herbaty?), gdzie komandor Cody wraz z Obi-Wanem Kenobim przegrywa walkę z droidami.

Nagle, w brawurowym stylu, zjawia się Anakin z zamiarem... poddania się. Oczywiście to zwykła podpucha, mająca wywabić droida taktycznego z ukrycia. W międzyczasie 501. Legion z Rexem na czele ukrywa się... pod mostem, czekając na sygnał od generała. Gdy tylko usłyszałam, jak żołnierze marudnie powiedzieli „Tak jest...” to nie mogłam powstrzymać się od śmiechu. W końcu, dzięki pomocy drugiego Jedi, Republice udaje się odeprzeć wrogą armię. Jednak dostają pilne wezwanie od admirała Yularena na krążownik Jedi, gdzie na Anakina czekała niespodzianka...



Po rozmowie ze swoim byłym padawanem, Skywalker zaczyna snuć teorie, dlaczego „właściwie” Ahsoka opuściła Zakon. Jest to dowód, że mistrz nadal nie przyjmuje do siebie wiadomości, dlaczego uczeń go opuścił. Nadal ma również marzenie, że Tano wróci do swojej „rodziny”. Jego były mentor postanawia nie dusić nikłych nadziei Anakina, bojąc się, że go zrani. Gdy na krążownik przybywa mandaloriański statek, rycerz Jedi nie posiada się z radości, gdy widzi Togrutankę. Ta również cieszy się na widok swojego przyjaciela, lecz trzyma te

uczucia na dużym dystansie, pamiętając o swojej misji. Ta sytuacja pokazuje, jak Ahsoka dojrzała – od przybycia na Christophsis, gdzie została wysłana jako konsultant oraz nowy padawan Anakina Skywalkera. Rosta i dojrzała wraz z częścią widzów, którzy na bieżąco oglądali serial, by w końcu ze smarka przeistoczyć się w dojrzałą osobę (gdy nastąpił koniec Wojen Klonów, Ahsoka miała około 17 lat). Wraz z Lady Bo-Katano przedstawia ona sytuację na Mandalorze, gdzie ukrył się Darth Maul. Jednakże Obi-Wan odmawia pomocy, zastaniając się kilkusetletnim paktem między Mandalorą a Republiką. Wtedy Mandalorianka, wściekła na Jedi, przypomina mu, że to właśnie Zabrak zabił jej siostrę na jego oczach. Wtedy Kenobi przyznaje się do uczucia, jakim darzył Dushess, lecz przytoczył jedną z podstawowych zasad Jedi, dla których jest ona święta – nie pozwolić, by uczucia zaburzyły osąd (bo to przecież prowadzi do Ciemnej Strony i tak dalej...). Obie strony rozchodzą się bez osiągnięcia swojego celu. Anakin natomiast prosi Ahsokę, żeby jeszcze została, ponieważ ma dla niej niespodziankę... Gdy prowadzi ją korytarzem statku, przechodzące klony salutują byłej pani komandor. Tano, zaskoczona czemu tak robią, pyta swojego mistrza o to. Ten odpowiedział, że chcą okazać jedynie szacunek. Żołnierze pamiętają, kto był dla nich dobry i nie bał się walczyć z nimi ramię w ramię na froncie. Niespodzianka okazuje się być podwójna – Rex utworzył 332. Kompanię, która na swoich pomarańczowych hełmach (normalnym kolorem zbroi jest biały) ma identyczne znaki, jakie są na twarzy Togrutanki. Gest ten bardzo ją porusza, gdyż jest bardzo związana z Rexem i innymi klonami.

Prezentację drugiej niespodzianki przerwał alarm sygnalizujący atak na stolicę Republiki – Coruscant. Tym samym Kenobi ma doskonały i twardy powód, dla którego nie wysłał wojska na Mandalore. Anakin natomiast kombinuje (początkowo chce dać Ahsocie kilka oddziałów, ale Obi-Wan przypomina, że nie jest już częścią Wielkiej Armii Republiki), aż wykombinował, że mianuje kapitana Rexa na komandora, a jego była uczennica zostanie doradcą (czy tam obserwatorem). Tak więc wilk jest syty i owca cała – Bo-Katano otrzymuje niewielką część armii potrzebnej do oblężenia planety, a reszta leci bronić stolicy. Dochodzi do spięcia między Tano a Kenobim, głównie o ideologię Zakonu. Mistrz uparcie trzyma się nauczonych wartości, natomiast Ahsoka przekonała się na własnej skórze, ile te wartości są warte w prawdziwym życiu. Ma również mu za złe, że nie widzi, iż Jedi są samolubni są ślepi

na cierpienie zwykłych mieszkańców planet oraz miast. Gdy kłótnia się zakończyła, przyszła pora na drugi prezent od Anakina... Ahsoka otrzymała od swojego byłego mistrza dwa nowe miecze świetlne o niebieskiej klindze. Swoje pierwotne miecze o zielonym ostrzu straciła podczas oblawy na nią samą. Mimo, że oficjalnie nie jest Jedi, nic nie stoi na przeszkodzie, aby posiadała ich „flagową” broń. W pewnym odcinku sezonu pierwszego młoda wówczas padawanka zgubiła swój oręż, wiele osób oddałoby swój majątek i nawet babcię, ewentualnie ciotkę, żeby zdobyć taki rarytas. Przypomnę, że tylko osoby wrażliwe na Moc mogą zbudować taką broń – jedynie ta tajemnicza siła wie, jak połączyć wszystkie części ze sobą, a sercem tego miecza jest kryształ Kyber, który nawiązuje więź z użytkownikiem Mocy. Jednak nie istnieje żaden przepis zakazujący posiadanie czegoś takiego komuś spoza Zakonu. A jako, że Tano zna Formę V (styl Shien) – będzie wiedziała, jak zrobić użytek z mieczy. Przyszła pora, by lecieć na Mandalore...

Jak można było się spodziewać, zwolennicy Maula gorąco powitali gości ze strony Republiki. Jednakże można było liczyć na pomoc mandaloriańskich buntowników pod przywództwem Lady Bo-Katano. W międzyczasie Togrutanka urządziła sobie mały wyścig z kapitanem (powinno powiedzieć: komandorem), kto pierwszy dostanie się do miasta (chętnie przyjmę zakłady). Wraz z lądowaniem statków, rozpoczyna się właściwa walka. Czerwoni Mandalorianie schodzą do podziemi, chcąc uniknąć przedwczesnej porażki. Kryze wysłała klony i była komandor na poszukiwania Sitha, sama natomiast idzie rozliczyć się z premierem Almekiem. Czas gra na ich niekorzyść, ponieważ nie mają wystarczająco dużo sił, by utrzymać oblężenie dosyć długo. Grupa klonów namierza Gara Saxona – przywódcę klanu Saxon trzymającego z Zabakiem. Almek natomiast odstrzelił swoją zbroję jak przyczepę na odpust – ozdobne łańcuchy, złote znaki... Wojownik z niego natomiast marny. Za to ma zbyt długi język, ponieważ postanowił zagrać na nerwach Bo-Katany, wspominając o jej siostrze. Zdradza jednak plan Maula, który miał na celu ściągnięcie... Obi-Wana Kenobiego w śmiertelną pułapkę. Musi się jednak zadowolić byłą członkinią Zakonu. Dostajemy krótki monolog marudzącego Maula, który nie zauważa, że Ahsoka gra na zwłokę i czeka na wezwane posiłki. W tym czasie Sith wspomina o legendarnym Darth Sidiousie – wrogu numer jeden na liście Jedi, przy którym Maul to zwykły złodziej cukierków. Wróg jednak ucieka w labiryncie podziemnych przejść.

Ekipa dowodząca oblężeniem kontaktuje się z mistrzem Kenobim i omawiają oni następne kroki. Wtedy Tano wspomina imię tajemniczego Lorda, chcąc zdobyć nieco więcej informacji. Obi-Wan przedstawia im osobę odpowiedzialną za rozpoczęcie Wojen Klonów. Okazuje się również, że hrabia Dooku został już stracony, co oznacza, że akcja odcinków biegnie równoległe do fabuły „Zemsty Sithów”. Gdy Jedi zostają sami, mistrz opowiada o zadaniu, jakie otrzymał ich przyjaciel i prosi Togrutankę o pomoc.



Nie będzie jednak w stanie jej spełnić, ponieważ dochodzi do ataku na miasto. Ahsoka wtedy wysuwa tajemniczą prośbę, na podstawie której powstają rozmaite teorie, co to dokładnie było. Platforma C została zaatakowana, więc Rex wysłał tam swoich ludzi. Tano natomiast schodzi do podziemi, żeby dalej szukać złoczyńcy. Okazuje się, że porwał on Jessiego, jednego z żołnierzy 501. Legionu. Powód był prosty – uzyskanie informacji na temat byłej komandor Tano. Oczywiście Zabrak nie czeka, aż klon łaskawie sam mu powie, kim jest jego przełożona. Ciemna Strona żywi się każdym cierpieniem, jakie

spotka a ból poprawia smak... W międzyczasie dowódcy przesłuchują Almekę, który opowiada o wizji Maula – o katastrofie, która się zbliża. Oczywiście wróg nie może pozwolić sobie na przeciek, więc były premier zostaje zastrzelony. Jego ostatnimi słowami było nazwisko Anakina, w co Ahsoka nie chce uwierzyć, ale widzi, który ma całą historię Skywalkerów za sobą wie, że to niestety prawda.

Po tym zdarzeniu cała trójka wraca do sali tronowej, gdzie już czeka na nich rogaty humanoid wraz z powitalnym prezentem w postaci swojego jeńca. Jessie nie odniósł żadnych obrażeń, a jedynie doświadczył siły wpływu Mocy na umysł innej istoty rozumnej, co nie jest przyjemnym doświadczeniem. Wtedy następuje kolejny atak klanu Saxon przeciwko siłom z Republiki. W ten sposób Sith i była Jedi zostają sami. Ahsoka korzysta z okazji i przepytuje Maula o jego wizje. On natomiast opowiada, niczym nauczyciel swojemu młodemu uczniowi – w taki sposób, aby zawiązać z nią sojusz i pokonać Sidiousa. Zgadza się pod jednym warunkiem – chce wiedzieć, jaki udział ma Anakin Skywalker w upadku Republiki. Gdy poznaje odpowiedź, nie może jej przyjąć do wiadomości, tak więc zrywa umowę i zaczyna się pojedynek na kolorowe jarzeniówki. Jest pewien ciekawy fakt związany z tą walką, ale omówię go potem, gdy weźmiemy się za porównanie animacji na przestrzeni lat. Tak więc, korzystając z planu awaryjnego, Zabrak próbuje uciec z miasta przy pomocy swojego statku. Tano ponownie przerywa mu ucieczkę, tym razem skutecznie go łapiąc po wspólnej walce. Lady Bo-Katano odzyskała planetę i spokój ducha, a Zakon Jedi – Sitha do przesłuchania i osądzenia. Ahsoka złożyła raport Radzie, gdzie spotkała się ona z bardzo chłodnym podziękowaniem, głównie ze strony mistrza Windu. Mieli oni nadzieję, że wróci ona w ich szeregi, lecz powiedziała, że spełniła jedynie swój obywatelski obowiązek, co Mace później wykorzystał przeciwko niej, kiedy zapytała o działania przeciwko Kanclerzowi. Gdy statki były gotowe do odlotu, Mandalorianie wpakowali Dartha Maula do pewnego urządzenia, które „unieszkodliwiło” szaleńców wrażliwych na Moc. Co ciekawe, to ostatnie tego typu urządzenie, jakie się ostało. Duchess Satine kazała zniszczyć wszystkie tego typu maszyny, w celu pokazania, że Mandalore nie jest już planetą wojowników. Krążowniki, załadowane i z więźniem pogrążonym w medytacji na pokładzie, wykonały skok w nadprzestrzeń. Ahsoka odbywa krótką rozmowę ze swoim przyjacielem, gdzie zastanawia się nad rolą Jedi w tej całej wojnie. Wiele razy w serialu przemknęło się stwierdzenie „Jedi powinni być Strażnikami Pokoju, a nie wojownikami” z ust nie tylko mieszkańców róż-

nych planet, ale również samych członków Zakonu; że przez ten czas byli tylko żołnierzami. Komandor natomiast odpowiedział, że on i jego bracia mają mieszane uczucia, co do tego. Gdyby nie wybuchła ta wojna, oni nie zostali by „stworzeni”. Wiadome jest, że tego typu działania niosą za sobą ogromne żniwa śmierci oraz upadki wielu cywilizacji, korporacji i innych takich. Gdy Rex zostaje wezwany na odprawę, Ahsoka Tano czuje silne zaburzenie w Mocy.



Zaburzenie to jest spowodowane wydaniem Rozkazu 66 przez Wielkiego Kanclerza Republiki Galaktycznej, Sheeva Palpatine'a, przedstawiającego się również jak Darth Sidious.

Bardzo ciekawy jest fakt, że gdy zostaje wydany rozkaz, Rex mówi: „Tak jest, Lordzie Sidious”. Według mnie chipy, które są wszczepiane klonom w stanie embrionalnym w laboratoriach na Kamino, zawierają nie tylko informacje o treści i sposobie wykonania rozkazu, ale również kto jest kim, dzięki czemu klony nie zaatakują nie tej osoby, co trzeba. Togrutanka biegnie do żołnierza, chcąc podzielić się tym... „doświadczeniem”, lecz klon, zgodnie

z rozkazem, atakuje byłą Jedi. Nim jeszcze odda strzał, udaje mu się przebić przez polecenia mikroprocesora i mówi Tano, by poszukała Fives'a, po czym otwiera ogień. Była pani komandor ucieka i robi to, o co została poproszona, choć zadanie to nie jest łatwe, ponieważ Fives nie żyje. Togrutanka na szczęście wiedziała, co jej przyjaciel miał na myśli. Odnajduje ona informacje o śledztwie jego brata, dowiadując się o pewnych chipach. Wpada ona na pomysł porwania Rexa i usunięcia niechcianego urządzenia z jego głowy. Jednak plan będzie trudny do zrealizowania, zwłaszcza, że polują na ciebie ludzie, którzy obrócili się przeciwko tobie, bez względu na swoją wolę. Może jednak liczyć na pomoc pewnych... droidów astromechanicznych.

Ahsocę udaje się obezwładnić żołnierza i zawieść go do ambulatorium, gdzie chce przeprowadzić zabieg. Musi się jednak spieszyć, gdyż żołnierze wiedzą, gdzie się ukryła. Na początku nie udaje się znaleźć tajemniczego chipa „tradycyjnymi” metodami. Togrutanka postanawia więc sięgnąć po Moc i przy jej użyciu odnaleźć urządzenie. Dzięki temu skanery wykryły w końcu mikroprocesor i były w stanie bezpiecznie usunąć go z głowy człowieka. W tym czasie żołnierze przedostali się do ambulatorium i otworzyli

ogień. Tano ostatkiem sił odparła swoich wrogów, a pomógł jej w tym Rex, który pomyślnie przeszedł zabieg usunięcia urządzenia. Przeprasza ją za swoje zachowanie i opowiada, czemu on i jego bracia zwrócili się przeciwko wrażliwym na Moc (technicznie rzecz ujmując, ten konkretny rozkaz dotyczy Jedi, którzy „działają wbrew Republice Galaktycznej”, ale decyzję o tym, kto jeszcze ma zginąć, podejmuje dowódca). Przyjaciele postanawiają razem uciec z krążownika, chcąc uniknąć śmierci (nim Rex kazał swoim ludziom przeszukać statek, mówi, że każdy klon, który również dopuści się zdrady [pomoże Jedi], także zostanie stracony). Zadanie to jednak będzie najtrudniejsze z dotychczasowych, ponieważ osoby, które tworzyły twoją rodzinę, obróciły się przeciwko tobie i teraz chcą twojej śmierci...

Udaje im się uciec z ambulatorium i dotrzeć do Centrum Dowodzenia Hangarem (nie wiem, czy to się tak naprawdę nazywa). Gdy docierają na miejsce, główny wjazd hangaru jest odcięty, co Rex skomentował, że gdyby nie chcieli go zabić, byłby dumny ze swoich ludzi. Tymczasem Maul, który został wcześniej uwolniony przez byłą padawanę, zdobył komunikator jednego z klonów i nasłuchuje tego, co planuje Tano. Udaje się do maszynowni

w celu zniszczenia silników statku w ramach dywersji, by móc potem po cichu uciec. Podejrzewam, że kierował się również chęcią zemsty na Ahsocę... Okazuje się, że zniszczenie hipernapędu spowodowało, że krążownik Republiki znalazł się w polu grawitacyjnym pobliskiego księżyca. To, dla naszych bohaterów oznacza, że nie mają dużo czasu, a wahadłowiec zostaje otoczony przez żołnierzy-klony. Togrutanka nie chce ich skrzywdzić, na co Rex odpowiada, że mają to gdzieś – rozkaz to rozkaz i muszą go wypełnić, nie ważne czy zginą za kilkanaście lat, czy za kilka minut. Dla komandora jest to ciężka decyzja, ponieważ jest jego rodzina, jego bracia. Ahsoka zdejmuje hełm klonowi i mówi mu, patrząc w oczy, że jest dobrym żołnierzem, podobnie jak reszta i mimo, że są gotowi na śmierć, to nie ona ich zabije. To zdanie pokazuje, jak bardzo jest dojrzała oraz powinna być



dobrym przykładem dla innych Jedi, którzy to właśnie powinni pilnować równowagi, a nie siać chaos i zniszczenie w imię Kanclerza Palpatine'a. Gdy już się wydaje, że nasi bohaterowie muszą się poddać, wpadają na dość ryzykowny pomysł...

Komandor i Ahsoka wychodzą przed porucznika w celu okazania „zdrajczynie”. Gdy klony były zagadywane, droidy realizowały plan, zgodnie z którym miały przygotować wahadłowiec i opuścić platformy, na których stały klony. Wszystko było pięknie, ładnie dopóki nie zjawił się Maul. Tano próbowała powstrzymać go zanim odleci, używając Mocy, jednak w pewnym momencie zrozumiała, że musi odpuścić, zwłaszcza, że jej przyjaciel potrzebował pomocy. Tak więc pozwoliła Sithowi odlecieć. Przez to, nasz duet musiał poszukać nowego transportu w hangarze naprawczym pod głównym hangarem. Udaje im się w ostatniej chwili znaleźć działający myśliwiec

typu A-Wing, ponieważ spadający krążownik zaczął się rozpadać. Rexowi udaje się doskoczyć do statku (oczywiście dzięki interwencji jego wrażliwej na Moc koleżanki), lecz samej Ahsocie się nie udaje. Po krótkim szybowaniu udaje jej się dostać do kabiny strzelca w myśliwcu, gdzie może obserwować „standardowe lądowanie”, jakby ujął to Śmigacz McKwacz.

Komandor Rex i Ahsoka postanowili pochować wszystkich braci, których znaleźli na wraku statku, chcąc oddać im należyty hołd i szacunek. Gdy ostatnie ciało zostało pochowane, była padawan Tano zostawiła swoje miecze świetlne jako dowód swojej śmierci.

To był przepyszny deser – akcja, akcja i jeszcze raz akcja. Miałam wrażenie, że oglądam jakiś oddzielny film z uniwersum Gwiezdnych Wojen, a nie fragment serialu „Wojny Klonów”. Dużo osób, w tym ja, bardzo czekało na moment ujawnienia przebiegu Wielkiej Czystki Jedi z Ahsoką w roli głównej. Liczyłam na wyjaśnienietego w książce od E.K. Johnston, lecz czas fabuły dzieje się nieco później od czasu wydania rozkazu 66 (grubo ponad kilka miesięcy).



Serial „Rebels” również nie ujawnił, jak Tano przeżyła. Bardzo podobał mi się wątek klonów w tym wszystkim – ich uczucia, myśli, sposób działania oraz samo wykonanie Awaryjnego Rozkazu dla Wielkiej Armii Republiki. Nie są one zwykłymi droidami separatystów, a ludźmi, którzy myślą i czują, z chipem ukrytym gdzieś w mózgu lub bez niego. Duża część żołnierzy zasilila szeregi nowo narodzonego Imperium, a inni odeszli na emeryturę. To był doskonały rozdział zamykający epokę Wojen Klonów w uniwersum George'a Lucasa.

Porównanie animacji sezonu siódmego z poprzednimi sezonami.

Warto poruszyć tę kwestię, jeśli weźmiemy pod uwagę głównie dwa pierwsze sezony. Przynajmniej zmieniał się nie tylko wygląd modeli (m.in. wygląd Jedi, tak aby bardziej przypominali aktorów z „Zemsty Sithów” oraz poprawiono „podatność na fizykę” ubrań niektórych postaci), ale również sposób nakładania światła oraz sceneria. W pierwszym sezonie niektóre odcinki wyglądały na... niedokończone. To ze względu na metodę oświetlenia, jaka wówczas była stosowana.

W 2008 roku animacje 3D rozpoczynały swoją wędrówkę, a 12 lat temu nie było takiej mocy (od tamtego czasu moc wzrosła ~20-krotnie) i technologii, jak dzisiaj (m.in. programy i sposób tworzenia animacji). Poza tym, wtedy takiego typu rzeczy zaczęły raczkować. Teraz, żyjąc w świecie pełnym CGI i Raytracingu (RTX powstał w latach 70. ubiegłego wieku, ale dopiero kilka lat temu zaczęto produkować wspomaganie sprzętowe w konsumenckich układach graficznych), przeciętny konsument patrzy przede wszystkim na wygląd danego tytułu. Tak więc sezon siódmy „Wojen Klonów„ musiał nadgonić dzisiejsze trendy, aby zachęcić losowego widza do obejrzenia serialu.

Oprócz samego wyglądu bohaterów oraz oświetlenia, zdecydowanie popracowano nad scenerią, w której działa się akcja. Nie jest ona już taka płaska i prosta – posiada detale, żywe kolory oraz różnego rodzaju dodatki, typu warunki atmosferyczne (mgła, deszcz), iskry, wybuchy (które dobrze wyglądają) itp. Bardzo również spodobała mi się „smuga” mieczy świetlnych. Wcześniej były one statycznymi patykami dającymi kolorowe światło. W tej części serialu animatorzy posiedzieli trochę nad tym aspektem i efekty tych prac są bardzo dobre. Miecze świetlne podczas ruchu tworzą właśnie taką „smugę” (nie wiem, czy istnieje nazwa takiego zjawiska, jak tak, to dajcie znać!) co pokazuje, że oręż ten nie jest tak statyczny.

Poza tym, oprócz tych wszystkich detali, które pomagają stworzyć realistyczny obraz, postanowiono jeszcze bardziej urzeczywistnić pewien aspekt w tym sezonie...

Na plan został zaproszony Raya Parka, który w „Mrocznym Widmie” zagrał Dartha Maula. Ray nie jest jedynie aktorem, ale również kaskaderem i mistrzem sztuk walk. Dla jasności – głos Maula w serialu podkłada Sam Witwer. Naprzeciw pana Parka stanęła kaskaderka – Lauren Mary Kim. Oboje przywdziali ubrania do motion capture i tak oto została nagrana walka Ahsoki Tano z Sithem. Efekty tego są spektakularne oraz również bardzo pomocne dla animatorów – nie muszą się oni głowić jak to zrobić oraz mają gotową referencję do podrasowania i tyle. Trzeba się jednak liczyć z kosztami wynajęcia takich kaskaderów, jednakże warto było sięgnąć do kieszeni.

Podsumowując – sezon jest bardzo dobrze zrobiony, zwłaszcza ostatnie cztery odcinki. Do perfekcji jeszcze trochę brakuje ale ma w sobie „to coś”. Co tu więcej mówić? Dobry towar i tyle.

Niech Moc będzie z Wami.





The New Order – Last Days of Europe

Zreguły nie przepadam za horrorami. Nieważne, czy mowa o filmach gdzie jakieś paskudne monstrum dokonuje powolnej eksterminacji grupki licealistów, o grze gdzie za każdego rogu może wyskoczyć Cthulhu, czy nawet o książkach – po prostu nie czuję żadnej dodatkowej potrzeby bycia straszonym, dziękuję uprzejmie. Ostatnio odpaliłem jednak pewną modyfikację do gry strategicznej *Hearts of Iron 4* i odkryłem, że najstraszliwsze rzeczy kryją się nie w powieściach Kinga lub w serii „*Silent Hill*”...

» *Ghatorr*

Widzę w tym pewną ironię, że nie cierpię podstawowej wersji *Hearts of Iron 4*, ale uwielbiam mody do tej gry. Paradox sprezentował graczom niezbyt pasjonującą strategię o skali ogólnoswiatowej w okresie II wojny światowej, nie dopiął kilku mechanik, inne wyciął by można było coś dać do płatnych DLC, a następnie na odczepnego dorzucił odrobineczkę zawartości dla kilku krajów. Nie raz i nie dwa spotykałem się z określeniem, że ta gra to tylko i wyłącznie baza dla modów – i jestem skłonny się z tym w stu procentach zgodzić. Fani byli w stanie z tej sterty ekskrementów stworzyć kilka perełek, od których trudno się oderwać. To tyle słowem wstępu.

„*The New Order: Last Days of Europe*” wyróżniało się od samego początku. O ile większość modyfikacji albo wprowadza więcej zawartości

do przedstawienia drugiej wojny światowej, albo prezentuje 1936 rok z perspektywy historii alternatywnej, to TNO przenosi nas w brutalny świat lat sześćdziesiątych w świecie, w którym Oś wygrała z ZSRR, wymusiła pokój na aliantach i zaczęła wprowadzać swoje szaleńcze plany. W głębi Afryki utworzono nowe morze, wybrzeża Europy zostały na wieki oszpecone przez rozpoczęty projekt Atlantropy – utworzenia ogromnych elektrowni na cieśninie Gibraltarskiej i stopniowe wysuszenie Morza Śródziemnego, od Francji (gdzie spory kawałek okupuje ULTRANazistowskie państwo SS) po europejskie ziemie Rosji rozsiała się III Rzesza, w pozostałej części byłego ZSRR panuje anarchia... A na dokładkę wszystkie potęgi posiadają broń atomową, a w trakcie rozgrywki do tego klubu może dołączyć kilka innych krajów. Ziemia w TNO nie jest przyjemnym miejscem do życia i może stać się jeszcze gorsza. Jak? No cóż, na samym początku Adolf Hitler odchodzi na tamten świat, co prowadzi do chaosu w Niemczech, który przeradza się w wojnę domową rujnującą i tak niestabilny ład światowy.

Powiem od razu – mod jest niedokończony, ale i tak same Niemcy już mają więcej wydarzeń, ścieżek rozwoju etc. niż wszystkie kraje w podstawowej wersji razem wzięte. Do tego twórcy wprowadzili szereg bardzo ciekawych mechanik, np. konflikt dyplomatyczny między Niemcami a Włochami, konieczność dbania o stabilność reżimu w niektórych krajach totalitarnych czy zabawy demokratyczno-koalicyjne w tych przyjemniejszych dla

życia państwach. Znacząco rozszerzono kwestie ekonomiczne – teraz wszyscy, od USA po watażków z Syberii mają kilka wskaźników rozwoju, np. mechanizację rolnictwa czy poziom ubóstwa, które wpływają na ich kraje. Wszystko zaś łączy prosty mechanizm GDP, który pozwala poczuć ciepło w serduszkach gdy państwo gracza rośnie w siłę, a ludziom się żyje dostatniej. Nie wszystko jeszcze ze sobą współgra, np. nie odkryłem żadnych negatywnych efektów problemów z długiem publicznym, ale liczę, że zostanie to jeszcze rozwinięte. Wisienką na torcie, poprawiającą klimat moda, są mega eventy – przy szczególnie ważnych zdarzeniach międzynarodowych wyskakuje okienko z obrazkiem, nastrojowym cytatem oraz muzyką. Niektóre szczególnie chwytają za serce bo...

...nie wspominałem na początku o horrorze bez powodu. TNO posiada ogromne ilości tekstu, którym gracz jest zarzucany. Postępująca choroba Hitlera, debaty prezydenckie w USA, szaleństwo panujące w państwie Himmlera, efekty nawet drobnych reform gospodarczych? Wszystko jest świetnie opisane. Nie raz i nie dwa łapałem się na tym, że z przerażeniem gapiłem się na efekty moich ostatnich wydarzeń, obserwując jak przeze mnie świat robi się jeszcze bardziej złowieszczy... A ma na to wiele sposobności. W Niemczech może wygrać Heydrich. Niewielkie incydenty dyplomatyczne mogą być eskalowane do poziomu wojny nuklearnej, która wyczyści cały świat i zacznie nam serwować opisy postapokaliptycznej rzeczywistości. Potwory, które u nas kończyły martwe, tu żyją i mają się świetnie – na przykład jeden z przywódców „Bractwa Aryjskiego”, quasi-państwa w Rosji, ma te same poglądy na temat wyższości rasowej Słowian, co w naszej historii, ale tu ma o wiele więcej możliwości by je wcielić w życie. Na początku gry Himmler jest najgorszym monstrem u władzy, ale w trakcie rozgrywki władzę mogą objąć tacy ludzie, że powodują u nazistowskiego hodowcy kurczaków (tak, serio się tym zajmował przed dołączeniem do NSDAP) incydent kałowy.

Jak na mod do gry wojennej jest tu zadziwiająco mało dużych starć – co jednak jest zrozumiałe biorąc pod uwagę, że potęgi posiadają broń nuklearną. Większość wojen ma miejsce między watażkami w Rosji, a światowi hegemoni toczą co najwyżej konflikty zastępcze, np. posyłając broń popieraną przez siebie stronom konfliktu – ich zaangażowanie podnosi jednak stawkę, co może się źle skończyć.

Osobiście nie mogę się doczekać dalszych update'ów. Z zapartym tchem czekam szczególnie na rozwój Kazachstanu – gdzie, między innymi, ulokowało się niewielkie państewko polskich uchodźców i przesiedleńców, desperacko starających się przetrwać – czy dodanie nowych opcji w Komisariatach Rzeszy w Afryce (którą, po wojnie, Oś podzieliła między siebie, pozostawiając tylko niedobitki władzy alianckiej) oraz kraikach, które mogą powstać po ich upadku. Do tego na horyzoncie majaczy się olbrzymi patch, określany wprost jako TNO II, mający dodać dodatkowe dziesięć lat zawartości do gry. Na chwilę obecną jest to, moim skromnym zdaniem, najlepsza modyfikacja do Hearts of Iron, ex aequo z „Equestria at War”, które może i ma mniej szaleńczych mechanik, ale jest równie przyjemne jeśli chodzi o rozgrywkę i oferuje o wiele więcej państw niż TNO. A teraz przepraszam, chyba muszę dokończyć rozgrywkę szalonym Rosjaninem wierzącym, że carewicz Aleksy przeżył bolszewicką egzekucję i powróci do Rosji po oczyszczeniu jej z nieprawości... Jakoś tak kilka opisów sprawiło, że musiałem sobie zrobić kilkudniową przerwę na rachunek sumienia i pytanie siebie „czy było warto?”.





Zabijanie na komputerze ekranie

Lubicie się bać? Większość z was zapewne odpowie twierdząco, przypominając sobie chwilę, gdy leżeliście bezsennie pod bezpieczną kołdrą, a każda wyprawa do toalety zamieniała się w wyścig ze Śmiercią.

» Hefajstos

Na przestrzeni lat horrory ewoluowały, dostosowując się do nowych technologii, widowni i kolejnych pokoleń twórców. Poczynając od niemych ekranizacji klasycznej literatury grozy, poprzez przełomowe Universal Classic Monsters i przaśnie przerażające kina klasy B, po tanie i wypełnione klimatem horrory wytwórni Hammer. Od dreszczowców Hitchcocka, przez camp i kino eksploatacyjne, kino okultystyczne i narodziny slasherów. Późniejsze załamanie się gatunku przez taśmowo produkowane filmy i sequele, aż do bardziej komediowego podejścia do konwencji.

Dzisiejsi twórcy prześcigają się w tym, by dać nam nowe powody do strachu i zabawić się skostniałymi konwencjami. Z pomocą przychodzą im nowe technologie – te używane od lat, jak telefony i media społecznościowe, jak i nowe pod postacią wirtualnej rzeczywistości i kina sferycznego. Przyjrzymy się zatem, co dziś może sprawić, że poczujemy dreszcze.

Internet

Od czasu, gdy Internet spopularyzował się na tyle, by trafić pod strzechy większości domów,

marketingowcy nauczyli się go wykorzystywać do promowania produktów i usług. Również branża rozrywki chętnie sięgała po ten rodzaj promocji, czy to tworząc strony tematyczne dla nadchodzących produkcji, czy też udostępniając treści rozszerzające film.

Zdecydowanie najlepszym wykorzystaniem technologii w celach promocyjnych może poszczycić się The Blair Witch Project, czyli stworzony tanim nakładem horror w konwencji paradokumentu. W filmie tym trójka studentów szkoły filmowej wybiera się do lasu Black Hills niedaleko Burkittsville w stanie Maryland, by poznać i udokumentować lokalną historię Wiedźmy z Blair. Bohaterowie znikają, ale ich sprzęt i nagrania zostają znalezione rok później.

Stworzona na potrzeby produkcji strona internetowa zawierała zdjęcia i informacje o zaginionych oraz wyreżyserowane zeznania policjantów i śledczych pracujących nad sprawą. Na festiwalu filmowym na Florydzie rozdawano ulotki o zaginionych i proszono widzów o zgłaszanie się, gdyby mieli jakieś informacje.

Kampania okazała się ogromnym sukcesem i dzięki marketingowi wirusowemu mówiono o filmie wszędzie. Ludzie spekulowali, dyskutowali i oglądali – dzięki czemu film zarobił niemal ćwierć miliarda dolarów przy 200-500 tysiącach budżetu (przy czym większość pochłonęła postprodukcja i kampania reklamowa).

YouTube

Choć pierwsza seria internetowa pojawiła się dekadę przed powstaniem YouTube'a, to jednak jego popularność i prostota działania doprowadziły do rozkwitu web serii. Dzięki postępującej popularyzacji creepypast narodził się gatunek internetowych horrorów.

Jedną z takich serii jest Marble Hornets, czyli serial found footage inspirowany historią Slendermana, który zadebiutował 20 czerwca 2009 roku. Przy niemal zerowym budżecie udało się zdobyć ogromną popularność, przekraczając 100 milionów wyświetleń w ubiegłym roku. Wystarczyło kilka filmików, kampania reklamowa oparta o (po raz kolejny) sfabrykowane informacje o zaginionych osobach i sukces murowany.

Inną serią wartą uwagi jest The West Records, której autor (o którym wiemy niewiele) wrzuca zdekodowane i naprawione pliki wideo z dostarczonego mu dysku przenośnego. Każdy z odcinków cechuje naturalizm, dzięki czemu łatwo nam uwierzyć w autentyczność materiału.

Komunikatory

Większość z nas korzysta (lub też miała okazję skorzystać) z komunikatorów internetowych. Czy to proste programy bazujące na samym tekście, czy też te bardziej zaawansowane, pozwalające na prowadzenie całych konferencji z użyciem wideo – są one ważną częścią naszego życia. A co, gdyby mogły

być nośnikiem dreszczy i niepokoju? Na szczęście dla nas, widzów, ktoś na taki pomysł wpadł.

Unfriended (znany również jako Cybernatural) to film w całości nagrany przy pomocy kamer internetowych i programu Skype (choć pojawiają się również inne programy i strony), a jego fabuła jest prosta. Grupę biorących udział w konferencji nastolatków po kolei „eliminuje” anonimowy uczestnik w ramach zemsty za samobójstwo młodej dziewczyny. Interfejs komunikatora sprawia, że widz sam czuje się uczestnikiem (czy raczej obserwatorem) spotkania, obserwując z rosnącym niepokojem kolejne zgony. Choć film nie odniósł komercyjnego sukcesu, udowodnił, że niepotrzebne są profesjonalne kamery i konwencjonalny format obrazu, by opowiedzieć historię.

Facebook

Nie masz Facebooka, nie istniejesz – głosi internetowe porzekadło. I choć można się z tym kłócić, nie można odmówić możliwości, jakie daje konto na tym portalu. Komunikacja i utrzymywanie więzi, poszerzanie pasji i zdobywanie nowych umiejętności dzięki grupom. Facebook ma jednak drugie, mroczniejsze oblicze – ułatwia szkolnym oprawcom gnębień słabszych uczniów, dla wielu osób stając się wręcz sposobem na wyładowanie się. Niemiecki Friend Request porusza kwestię niebezpieczeństw związanych z profilem społecznościowym i opowiada o tym, jak proste kłamstwo pociąga za sobą łańcuch samobójstw.

This video is unavailable.

Sorry about that.





Assassination Nation (który gatunkowo przynależy do thrillerów) również porusza kwestię niebezpieczeństw, jakie niosą za sobą social media i udostępnianie prywatnych treści. Jedno oskarżenie pociąga za sobą kolejne, zmieniając lokalny konflikt w krwawą i brutalną serię ataków. Klasyczne dla Salem (w którym rozgrywa się akcja obrazu) polowanie na czarownicę zamienia się tu w społeczno-technologiczny komentarz na temat granic, jakich nie powinno się w cyberprzestrzeni przekraczać.

Instagram

Mający już dziesięć lat na karku Instagram to wciąż popularne medium społecznościowe i sposób na budowanie własnej marki. Dużą estymą cieszą się przede wszystkim livestreamy i stories, czyli możliwość postowania filmów i zdjęć, które dostępne są jedynie przez 24 godziny. Obie te techniki znalazły swe zastosowanie w filmach grozy, będąc często wprowadzeniem, przyczyną, jak i dowodem na makabryczne i przerażające wydarzenia, których jesteśmy świadkami.

Tegoroczny tajwański The Curse Bridge używa relacji na żywo jako punktu startowego dla widza. Z pozoru niewinna zabawa studentów w wyzwania polegające na odwiedzaniu nawiedzonych miejsc przeradza się w walkę o życie. Widzowie, przekonani o tym, że to, co widzą, jest fikcją, nie zdają sobie sprawy, w jakim niebezpieczeństwie są bohaterowie.

Stories dopiero zaczynają zdobywać swoje miejsce w panteonie horrorowych sztuczek, nie opuszczając produkcji amatorskich i webowych. Tak jak w hiszpańskim filmie krótkometrażowym Circular, gdzie porzuca się standardowy format 16:9 na rzecz wertykalnego obrazu naszych smartfonów. Historia

opowiada o Oscarze Crespo, który pod koniec 2017 roku zaginął w niewyjaśnionych okolicznościach w metrze. W święta 2018 roku sześcioro kolejnych osób znika w ten sam sposób. Dzięki wykorzystaniu nagrań z ich telefonów i kamer bezpieczeństwa przed widzem odkrywana jest prawda o tym, jaki los spotkał bohaterów.

VR i 360

VR, czyli Virtual Reality, to technologia wręcz stworzona dla gatunku horroru. Cóż może być bardziej przerażającego niż bycie w samym centrum takiego widowiska? Choć do pełnometrażowego kina komercyjnego daleka droga, już teraz możemy wypróbować jeden z wielu krótkich (na ogół 60-90 sekundowych) filmików przystosowanych pod wirtualną rzeczywistość. Większość z nich działa jako reklama dla nadchodzących produkcji (jak IT: FLOAT czy Don't Breathe), a ograniczenia technologiczne przykuwają widza do jednego miejsca. W wielu przypadkach spełniają swoją rolę wyśmienicie, pochłaniając i przerażając.

Podsumowanie

Zmieniające się szybko trendy i równie szybko ewoluująca technologia sprawiają, że miłośnicy kina grozy mogą liczyć na nowe, coraz mocniejsze doznania. Z przyjemnością można spekulować o możliwościach i technologicznych sztuczkach, jakie przyniesie przyszłość, oraz o tematyce, jaką kolejne pokolenia twórców poruszą, by włos zjeżył się nam na głowie. A tymczasem ja wracam do kolejnej listy przerażaczy w wirtualnej rzeczywistości z playlist na YouTube.



Wędrująca Ziemia

Od dawna dochodziły mnie słuchy, że film (i książki, na podstawie których powstał) „Wędrująca Ziemia” jest cudowny, wspaniały i w ogóle jest arcydziełem. Postanowiłem to sprawdzić.

» Dolar84

Przyznaję, iż długo nie mogłem się zabrać za obejrzenie akurat tej pozycji. Co prawda tematyka sci-fi jest mi bliska i droga, jednak sporą przeszkodą był kraj, w którym rzeczona pozycja została nakręcona. Osoby, które mnie znają, doskonale wiedzą, iż mój stosunek do Chin jest... daleki od pozytywnego. Mimo to, w końcu postanowiłem się przełamać i dać „Wędrującej Ziemi” szansę.

Wszystko zaczyna się od sielskiej sceny nad jeziorem, jednak już po chwili dowiadujemy się, że Ziemia ma, najogólniej mówiąc, totalnie przegwizdane. Otóż nasze Słońce postanowiło się zepsuć i w ciągu kilkuset lat połknąć cały Układ Słoneczny. Na szczęście nowy Światowy Rząd stanął na wysokości zadania i stworzył genialny plan! W czynie społecznym zbudujemy na Ziemi kilkanaście tysięcy wielkich silników i polecimy nimi do systemu Alpha Centauri! Zajmie to, bagatela, 2500 lat, a prowadzić nas będzie wspaniała platforma nawigacyjna. Żeby zaś na planecie życie się nie skończyło, zbudujemy podziemne miasta, gdzie upchniemy, wybraną w drodze losowania, połowę ludzkości.

Jak widać z opisu kilku pierwszych minut filmu, należy do niego podchodzić z przymrużeniem oka i zawieszeniem niewiary na bardzo wysokim poziomie. Jeśli jednak to nam się uda, można przy oglądaniu zaskakująco dobrze się bawić. Co prawda chiński, czy ogólnie azjatycki styl kręcenia filmów z wszechobecnymi krzykami, wybuchami emocji i innym barachłem nieco mnie razi (wyjątkiem jest kino japońskie), ale podejrzewam, iż wynika to z faktu, że nie jestem do niego przyzwyczajony. Natomiast do obsady, choć prawie mi nieznaną, nie mam zastrzeżeń, mimo że grani przez nich bohaterowie bili po oczach sztampowością, a fabułę dało się niemal w całości przewidzieć. Mamy stereotypową drużynę „nietypowych” bohaterów, na których barkach spoczęło uratowanie świata. Występują, między innymi, młody buntownik-geniusz, szlachetny dziadek, gotowy do poświęceń żołnierz, przechodzący przemianę od gagatka do herosa imprezowicz i kilka innych, równie standardowych postaci. No ale przynajmniej zagranicą zostali naprawdę profesjonalnie.

Jeżeli macie wolne popołudnie i szukacie czegoś, co zajmie wam dwie godziny, to mogę polecić „Wędrującą Ziemię” jako kino lekkie, przy którym można się całkiem nieźle bawić. No i napawać oczy, ponieważ scenografie są nie tylko dobrze zrobione, ale naprawdę monumentalne. Czy warto sięgnąć po książki na podstawie których powstał film? Tego nie wiem, ale planuję się dowiedzieć. Tymczasem, do zobaczenia w Alpha Centauri.



The Owl House – Recenzja

Jesteśmy dorosłymi, poważnymi ludźmi, którzy urządzili sobie redakcyjne oglądanie bajki dla dzieci. A jak to już zrobiliśmy, to możemy przy okazji opisać nasze wrażenia w tej poważnej gazecie o pastelowych kucykach. A zatem zapraszam na recenzję „The Owl House”.

» Redakcja

Gray Picture

„The Owl House” opowiada o przygodach Luz, nastolatki, która odrobinę za bardzo lubi fantastykę. Przez przypadek trafia do magicznego świata pełnego demonów i innych maszkar. Tam zaprzyjaźnia się z Edą, najbardziej poszukiwaną i (przynajmniej według niej samej) najpotężniejszą wiedźmą oraz z jej przeuroczym demonicznym kompanem Kingiem. Luz namawia Edę, żeby ta zaczęła ją uczyć magii.

Przez długi czas nie mogłam się zabrać do obejrzenia tego serialu, mimo że kilkakrotnie poleciła mi go moja przyjaciółka. Ale po obejrzeniu „She-Ra and the Princesses of Power” bardzo potrzebowałam kolejnego serialu o magicznej sile przyjaźni, a redakcja poleciła ten, więc stwierdziłam, że jak tyle osób kazało mi to obejrzeć, to raczej warto.

I było warto. Zdecydowanie największym plusem tego serialu jest świat. Boiling Isles ma być miejscem nieprzyjaznym, pełnym groźnych stworów i różnych dziwactw. Ale jednocześnie wciąż to bajka dla dzieci, do tego o bardzo uroczym wyglądzie, więc udało się

stworzyć idealną mieszankę cukierkowości i mroczności. Wymiar demonów ma pewne rzeczy podobne do ludzkiego świata, ale też ma wiele różnic, więc odkrywanie tego jest bardzo fajne.

Postacie też są ciekawe. Najlepiej wypada Eda – czarownica sprzeciwiająca się prawu, które nakazuje czarodziejom uprawiane tylko jednej formy magii. Z głównych postaci równie fajny jest King. Król demonów, miłośnik cudzego cierpienia i najbardziej urocza istotka w całym serialu. Zachowuje się trochę jak skrzyżowanie kota ze szczeniakiem. Najślabiej wypada Luz. Nadal całkiem lubię tę postać, ale jej naiwność, ciągle zapominanie, że ten wymiar działa inaczej oraz bardzo przesadna chęć rozwiązywania spraw za pomocą magii przyjaźni bywa miejscami lekko irytująca. Choć z drugiej strony, rozumiem, czemu to miało służyć. Dzięki stawianiu Luz w takim kontraście do świata, łatwo jest podkreślić, jak bardzo jej wymiar różni się od wymiaru demonów.

Po pierwszym sezonie jestem bardzo pozytywnie nastawiona do „The Owl House” i mam nadzieję, że kolejne sezony będą równie dobre lub lepsze. Drugi sezon został już zapowiedziany, więc zobaczymy. Na pewno moja ocena będzie zależeć od tego, jak rozwiną relację między Luz a Amity (młodą czarownicą, która podkochuje się w Luz).

Bo jak już ogłaszasz światu, że to pierwsza pierwszoplanowa postać LGBTQ od Disneya, to proszę zrobić z tym coś więcej niż ogłaszanie. Wystarczy, że mi zepsułeś Mulan, Disney.

SoulsTornado

„The Owl House” został mi polecony przez szanowne grono redakcyjne z Cahan na czele. Słyszając o serialu wiele dobrego i cierpiąc na chwilowe niedobory materiałów do oglądania, postanowiłem dać mu szansę. I dobrze zrobiłem.

Stosunkowo nowa, bo emitowana od początku 2020 roku, produkcja Disneya opowiada o losach młodocianej Luz, która trafia na Boiling Isles, do świata wiedźm, demonów i wszystkiego, co związanego z magią. Od razu po przybyciu spotyka Edę, poszukiwaną przez prawo sprzedawczynię „artefaktów” ze świata ludzi. Po wspólnej przygodzie i krótkiej, acz intensywnej nawiązaniu wiedźma zgadza się przyjąć główną bohaterkę pod swoje skrzydła i uczyć ją czarów. Luz zamieszkuje w tytułowym Sowim Domu razem ze swoją mentorką oraz Królem Demonów, Kingiem. Cała kreskówka na razie składa się z tylko z 19 odcinków i kilku klipów, nazwanych „Owl Pellets”, które można obejrzeć na YouTube. Sezon drugi jest już potwierdzony, lecz na razie data jego premiery jest nieznana.

Fabula serialu jest utrzymana na co najmniej przyzwoitym poziomie. Odcinki zwykle trzymają się konstrukcji wątek A – wątek B, gdzie na przemian śledzimy przygody kolejnych bohaterów, a na koniec historii te się zazębiają. Dzięki temu możemy jednocześnie obserwować perspektywę nastolatki, wrzuconej w niesamowity dla niej świat, a jednocześnie borykającej się też z normalnymi dla tego wieku dylematami, i weteranki Boiling Isles, z jednej strony próbującej na swój sposób pomagać swojej podopiecznej, a z drugiej nękaną przez własne problemy. Cały sezon jest powiązany wątkiem fabularnym, z początku zaznaczanym sporadycznie, by pod koniec zacząć łączyć wszystkie elementy układanki w całość. Niestety, według mnie ogólne tempo momentami się potykało, parę odcinków można by było zamienić miejscami, lecz nie jest to jakaś znacząca wada. Znakomita większość epizodów przykuwa uwagę i nie pozwala się nudzić, a to dzięki trafionemu humorowi, a to przez wartką akcję, a to wreszcie ze względu na sam świat.

Świat „The Owl House” to bardzo silna strona serialu. Wykreowanie tak przekonującego środowiska, które z jednej strony ma urzekać i emanować magią, a z drugiej roztaczać aurę tajemniczości i niebezpieczeństwa z pewnością nie było łatwym zadaniem, lecz Dana Terrance, twórczyni animacji, i reszta ekipy podołali. Wymiar Demonów jest przepiękny fantastyką, z przyjemnością chłonimy jego odmienną od zwykłego świata ludzi.



Serial też czasem puszcza oczko do widzów bardziej obeznanych w popkulturze i fantasy, co jeszcze bardziej potęguje zabawę.

Kolejnym solidnym punktem są postacie. Zarówno cała główna trójka, jak i bohaterowie poboczni mają porządnie zarysowane i różnorodne charaktery, cechy oraz motywacje. Eda to zadziorna i buntownicza czarownica, która nie chce dać się podporządkować narzuconemu porządkowi prawa, King – uroczy, bardzo egoistyczny demon, który wbrew słodkiemu wyglądowi i zachowaniu posiada ociupinkę zbyt dużo żądzy krwi, władzy i cudzego cierpienia jak na swój rozmiar, a Luz jest roztrzepaną nastolatką przepiękną fantazją, ciekawością świata i naiwnością. Niestety, ta naiwność połączona z trzymaniem głowy w chmurach i zapominaniem o poprzednich naukach czasem zaczyna irytować, gdy obserwujemy, jak uczennica wiedźmy kolejny raz zrobiła coś, czego robić nie powinna, ale znowu, na razie nie razi to nadmiernie.

Jeśli chodzi o inne osoby, wspomnę krótko o Amity – młodej wiedźmie, jednej ze znajomych Luz, bardzo wyraźnie podkochującej się w głównej bohaterce. Bez wchodzenia w szczegóły, została ciekawie i sprawnie poprowadzona i czekam, co scenarzyści szykują dla niej dalej.

Oprawa audiowizualna także jest atutem kreskówki. Od strony dźwiękowej, warto wspomnieć o świetnie dobranych aktorach głosowych – szczególnie nie potrafię sobie wyobrazić innego głosu dla Edy. Jeśli chodzi o szatę graficzną, Disney nie zawodzi. Kreska jest bardzo ładna, animacja żywa i miła dla oka, a sceny walk płynne i dynamiczne.

Podsumowując, „The Owl House” bardzo mi się podobał. Nie mogę się doczekać kontynuacji przygód mieszkańców Sowiego Domu, szczególnie że pierwszy sezon kończy się dość solidnym cliffhangerem. Z czystym sercem polecam każdemu tę produkcję – wejdźcie razem z Luz do fantastycznego świata, a nie pożałujecie.

Ghatorr

O ile o „The Owl House” słyszałem już wcześniej, to dopiero rosnąca popularność tego serialu w redakcji skusiła mnie, by zerknąć na niego bez czekania, aż pojawi się oficjalnie w Polsce.

Pomogło, że miałem okazję zerknąć na jednego ze złodupców, którzy się tu pojawiają i byłem zachwycony, mimo że scenka trwała co najwyżej dwie minuty. Serial animowany, nie za długi, wiele pozytywnych opinii... Czego chcieć więcej?

Bardzo lubię motywy isekaiowe – ludzie pojawiający się w innych światach, zderzający się z inną kulturą, niosący tam swoje własne bagaże emocjonalne i doświadczenia i tak dalej. Dokładnie to znalazłem w „The Owl House”, które opowiada historię młodej dziewczyny o dość wybujałej wyobraźni i niezdrowym temperamencie (poznajemy ją, gdy, nie pierwszy raz, robi kompletny bajzel w swojej ziemskiej szkole) imieniem Luz. Zdesperowana matka wysłała ją na letni obóz, by nauczyła się tam nieco normalności, ale ta po drodze natrafia na portal do innego świata i wpada na kilka... kilkanaście... kilkadziesiąt... bardzo specyficznych istot.

Postaci mamy tutaj w pierony, i to bardzo dobrze napisanych. Od samej Luz, której ciągłe pakowanie się w kłopoty może i trochę irytowało, ale za to sprawnie rozwijało fabułę serialu, przez Edę i Kinga –

jej gospodarzy – aż po postaci drugiego i trzeciego planu. Tak jak chyba większość ludzi tutaj najbardziej polubiłem Edę, która nie tylko jest wyjątkowo potężną wiedźmą, ale ma też wysoce ekscentryczne poglądy i zwyczaje. Bardzo też przypadły mi do gustu Amity, początkowo rywalka Luz, a potem jej szkolna przyjaciółka, oraz Lilith – siostra Edy o zdecydowanie odmiennym charakterze. Do tego jeszcze wybitnie polubiłem dyrektora lokalnej szkoły, zarówno ze względu na zachowanie, jak i ciekawy design – czy ten demon na jego łbie to jego oczy? A może dyrektor to ten demon, a człekokształtne ciało to tylko środek transportu?

Z reguły jednak w takich serialach najważniejszy jest dla mnie złoczyńca – i w „The Owl House” pojawia się co prawda dość późno, ale od razu przykuł moją uwagę. Jego głos, design, nawet wygląd jego sali tronowej – wszystko to budzi respekt i zainteresowanie. Biorąc pod uwagę bardzo szalony świat, wprost nie mogę się doczekać, by dowiedzieć się czegoś więcej o istocie, która jest znana z tego, że zaprowadziła tam jako-taki porządek... Swoją drogą, jaki tam musiał panować bajzel, zanim on się pojawił!

Ważną cechą tego serialu jest też wszechobecny humor. Sam świat do tego zachęca swoją szaleńczą konstrukcją oraz częstym konfrontowaniem oczekiwań głównej bohaterki z panującymi tu regułami. Nic nie wydaje się zbytnio wymuszone i trzyma się konwencji.

Wreszcie, na razie serial dopiero się rozkręca. Mamy do czynienia z jednym sezonem, kilkunastoma odcinkami i ogromną ilością wątków, które można, a nawet trzeba popchnąć dalej. Liczę, że w przeciwieństwie do kilku innych kreskówek, które ostatnio oglądałem (patrzę na Ciebie, „Kipo”) świetny potencjał nie zostanie błyskawicznie zmarnowany przez kolejne sezony. Dodam jeszcze, że bardzo mi się spodobało przedstawienie tu motywu osoby nieuleczalnie chorej, wymagającej (w pewnym ograniczonym stopniu) opieki, ale poza tym cieszącej się życiem i starającej się, by schorzenie (a dokładniej to klątwa) nie wchodziła jej w paradę.

Cahan

Jako główna redakcyjna polecaczka „The Owl House” nie mogłabym przegapić recenzji tego serialu. Nie będę Wam pisać, o czym to jest, bo wystarczy, że



zrobili to moi koledzy po piórze. Ale za to powiem, że ta kreskówka to dziecko „Gravity Falls” i „Star Butterfly vs Forces of Evil”, moim zdaniem lepsze od rodziców. Jest mniej randomowe od przygód księżniczki Mewni, które często przypominały jakiś chaotyczny rzyg pomysłów, ale odziedziczyło po niej szalony świat. Natomiast jeśli chodzi o „Wodogrzmoty”, to „Sowi Dom” również może pochwalić się zagadkami, niepokojącym klimatem i tajemniczością. Poszczególne odcinki są dość mocno ze sobą powiązane, a zapychaczy spod znaku „bohaterowie idą na plażę czy inne zakupy strojów kąpielowych” jest bardzo mało. Akcja płynie wartko.



Myślałam, że w pierwszym sezonie Luz będzie próbowała dostać się do magicznej szkoły, ewentualnie po prostu zobaczymy, jak do niej uczęszcza, a temat Imperatora zostanie co najwyżej zasugerowany w ostatniej scenie epilogu. Ale, ale... Otóż nie! Wątki, które większość produkcji ciągnie przez kilka sezonów, tu zostały rozwiązane w pierwszym i jest to na swój sposób odświeżające.

Kreacja postaci jest świetna. Nawet jeśli kogoś nie lubię (Luz i Gustus), to nie mogę powiedzieć, że ci bohaterowie są źle napisani. Ale jak dla mnie najbardziej lśni Eda, Lilith i Amity. Specjalne miejsce mam również dla bliźniaków. Bardzo podoba mi się to, że choć niektórzy są tu dupkami i robią rzeczy, które są słabe, to nie są od razu złymi ludźmi (lub demonami) i nie potrzebują swojego redemption arc przez magię przyjaźni czy innej miłości.

Warto wspomnieć o głównym złym, czyli o Imperatorze Bellosie. Ten koleś jest mroczny, jest creepy i budzi strach, jakby wyjęto go żywcem ze starej kreskówki, w której nikt się nie przejmował, czy dzieciak dostanie traumy, czy nie. Imperator to nie jest Ludo czy inny Bill. Nie ma w nim tego aspektu komediowego, który by czynił go mniej straszny. I choć nie zrobił w sumie zbyt wiele, to czuć, że jest ważny i że w drugim sezonie będzie się działo.

Na szczególną uwagę zasługuje również Amity, która na pierwszy rzut oka wydaje się być zwykłą szkolną gnębiciełką i drugą Pacyfiką Północną. Ale choć między nimi są pewne podobieństwa, to sam konflikt wyjaśnia się dużo szybciej. No i dochodzi kwestia homoromansu czy raczej zauroczenia. Uważam, że to chyba najbardziej urocza reprezentacja LGBT w kreskówce. Jest naturalna, niewinna (dostosowana do wieku bohaterek oraz widowni) i nie rozwija się na toksycznym gruncie. Nie jest krindżem ala Steven Universe, gdzie możesz stworzyć fuzję nie tylko ze swoją partnerką, ale i z własnym ojcem, nie mówiąc o magicznej orgii, nie jest ojcami Bowa z She-Ry (trzynaścioro adoptowanych dzieci, z których widzieliśmy tylko Bowa, serio?) ani związek Catry z Adorą (która potem będzie mówić Glimmer, jak to spadła ze schodów i zacięła się nożem przy krojeniu warzyw). Dobra, w sumie Dragon Prince miał jeszcze spoko reprezentację. Ale przede wszystkim... Luz x Amity nie wali po oczach chamskim „ale jesteśmy tolerancyjni”, tylko ma na siebie pomysł, jest spoko napisany i nie boli. No i ma rację bytu, a elementem komicznym jest tu urocza nieporadność Amity w sprawach sercowych, a nie stado dzieci. I to po historii.

W ogóle humor w „The Owl House” jest świetny. Niewymuszony, często bardzo inteligentny i dostosowany do każdej grupy wiekowej. Nawiązania, sytuacyjny, czy parodia rzeczywistości. Jasne, zdarzają się nieco słabsze momenty, ale ani razu nie poczułam się zażenowana. Zdecydowanie jest to coś, co rodzice mogą obejrzeć razem z dzieckiem i bawić się równie dobrze, jeśli nie lepiej niż pociecha.

Czy to znaczy, że znalazłam serial idealny? Cóż, jest trochę wad. Przede wszystkim dziur fabularnych. Jak choćby to, że Luz trafiła do tej samej klasy, co Amity i reszta. Jak działa tamtejsza edukacja, skoro zielona dziewczyna jest w teorii na tym samym poziomie, co wiemy, które chodzą do tej szkoły od kilku lat? Przecież to się kupy nie trzyma!



Na początek drobne wytłumaczenie dla osób, które spędzili ostatni czas pod względnie wygodnym kamieniem lub ich bańka informacyjna zwyczajnie nie przepuszcza wiadomości o grach tworzonych na dalekim wschodzie. Genshin Impact jest darmową grą chińskiego studia Mihoyo, dostępną na telefony z Androidem, Windowsowe PCty oraz konsole PS4 i Nintendo Switch, więc niewykluczone, że część z was straci zainteresowanie tytułem już przy „darmowa chińskiego”. Pozwólcie jednak, że zajmę wam kilka chwil, by opowiedzieć co nieco o tej grze, oraz byście mogli ją trochę lepiej poznać.

» Ptahu

Części z Was patrzących się na screeny i gameplay'e przedstawiające rozgrywkę mogą one niewątpliwie skojarzyć się z Legend of Zelda: Breath of the Wild, co jest całkowicie zrozumiałe i może w pewnych kręgach fanów Zeldy ściągnąć gromy z powodu porównywania tych dwóch tytułów. Prawdopodobnie przyczyn w porównywaniu tych dwóch produkcji należy się doszukiwać w pewnych mechanikach, którymi Mihoyo się inspirowało. Przede wszystkim obie produkcje to gry przeznaczone dla jednego gracza, chociaż Genshin Impact posiada opcjonalny tryb kooperacji, który przy wykonywaniu zadań głównych i części pobocznych jest w zasadzie nieobecny. Wspinanie się po różnych powierzchniach, szybowanie lotnią wspomaganą przez pionowe prądy powietrzne, eksploracja dużego i kolorowego

świata z zmieniającymi się warunkami pogodowymi i porami dnia. W sumie, jakby się zastanowić, nie brzmi to najgorzej, a fakt darmowości gry raczej zachęca do choćby spróbowania, z czym to się je.

Na samym początku gra nam opowiada o dwojce bliźniąt, które, będąc obdarzone darem podróży między światami, napotykają na swojej drodze Nieznaną Boginię, która przerywa naszą podróż, by podczas pokazówki, w której wybieramy jedno z bliźniąt (wybór nie ma absolutnie żadnego wpływu na fabułę czy grywalność poza wyglądem postaci), nas rozdzieliła, a my po kilku miesiącach amnestii i spotkaniu naszej nowej towarzyszki (awaryjnej racji żywnościowej) Paimon wyruszamy na poszukiwania rodzeństwa w krainie Teyvat. Kraina ta jest podzielona na 7 państw różniących się topografią, stylem architektury, mieszkańcami oraz niektórymi elementami fauny i flory, a nad każdym państwem władą jedno z 7 bóstw odpowiedzialnych za jeden z, jak pewnie już zgadliście, 7 żywiołów. Rozgrywka nie wygląda początkowo na nic nadzwyczajnego, można powiedzieć, że to po prostu kolejna gra w świecie fantasy, w której biegamy postacią po dużym świecie z miejsca na miejsce, wykonujemy raczej mało skomplikowane zadania i rozwiązujemy proste zagadki, jak w wielu innych tanich grach dostępnych na Steamie czy konsolach... Jak to koszt produkcji 100 mln \$ zwrócił się w 12 dni? W trakcie, gdy wiadomość ta doszła do moich uszu, byłem już od dawna zanurzony w początkowej krainie Mondstadt, a obecnie wyczekuję w Liyue aktualizacji dodającej kolejną

krainę, więc prawdopodobnie jestem w stanie opowiedzieć o tym, co mogło na to mieć wpływ.

To, co dla mnie odróżnia grę od wielu fantasy klonów, to zabawa żywiołami w trakcie walki. Każda z postaci dostępnych w grze (których w szybkim wybieraniu możemy mieć cztery), a także i wielu z wrogów ma przypisane do siebie pewne żywioły, z których korzysta podczas ataków lub używania pewnych umiejętności. Żywioły te w kontakcie z innymi żywiołami reagują, powodując nadanie Tobie lub przeciwnikom pewnych statusów, które zazwyczaj sprowadzają się do zadawania większych obrażeń w krótszym czasie przy ładnych efektach graficznych. Prosta rzecz, a jednak całkiem bawi podczas walki i urozmaica ją. Przeciwnik zasłania się tarczą? Możesz ją spalić ognistą strzałą, płonącym mieczem lub dmuchając w jego stronę ogniem z pochodni trzymanej przez kompana lub ogniska. Walczycie po kostki w wodzie lub podczas walki zaczął padać deszcz? Nie ma się co martwić, bo możesz przeciwnika zamrozić lub, używając elektrycznych umiejętności, szybko sprawić, że jego zdrowie zacznie topnieć w oczach. Wrogowie nie są tak zaradni jak my, ale i tak wypada uważać na to, czy nie próbujemy uderzać niewłaściwej bariery żywiołu.

Otwarty i kolorowy świat nie byłby niczym zachęcającym do eksploracji, gdyby nie setki znaków zapytania, do których nas współczesne gry przyzwyczyły, a które tylko czekają na to, byśmy je odhaczyli i ruszyli dalej za głównym questem lub którymś z tych pobocznych... Gdy spojrzycie na mapę, poza znajomym odblokowywaniem widoku

mapy przez modlenie się przy Kapliczce Siedmiu i teleportów do szybkiej podróży, zauważycie brak takich znaków zapytania. Nie oznacza to, że nie ma czego w świecie zwiedzać. Skrzynki pilnowane przez mobki lub skryte za prostymi barierami ochronnymi, ruiny z zagadkami polegającymi na używaniu odpowiednich żywiołów, znajdźki, które, ofiarowane Siedmiu, polepszają wytrzymałość – po prostu mapa takich rzeczy nie zaznacza na stałe, więc gdy znajdziesz coś, czego nie możesz w danej chwili zdobyć, to samemu możesz podjąć decyzję o zaznaczeniu tego miejsca wybranym przez siebie znacznikiem na mapie, by później powrócić lepiej przygotowanym. Podczas wędrowania po Teyvat towarzyszy nam całkiem przyjemna muzyka, która nieźle oddaje ducha danej krainy i lokalizacji lub miasta, co w połączeniu z ładnymi widokami czasem zachęca do przystąpienia i pozwolenia, by ta chwila upłynęła po prostu na relaksie i podziwianiu otoczenia.

No dobra, a co z bolączką graczy, których drażni potrzeba słuchania wschodnich języków? Wszak wiemy, że dla wielu jest to granica nie do przeskoczenia, która potrafi odrzucić od wielu dobrych gier. Osoby, które skreślają grę ze względu na obecność głosów w języku chińskim, japońskim czy koreańskim, mogą pocieszyć istnieniem angielskiego dubbingu, który w mojej opinii jest całkiem w porządku, a czasem sam mam wątpliwości, czy wolę dany głos w wersji angielskiej, czy na przykład japońskiej. Angielscy aktorzy wykonują raczej dobrą robotę, nie starając się za bardzo iść tą samą drogą, co ich wschodni koledzy po fachu, a starając się nadać postaciom bardziej zachodniego brzmienia i ducha.



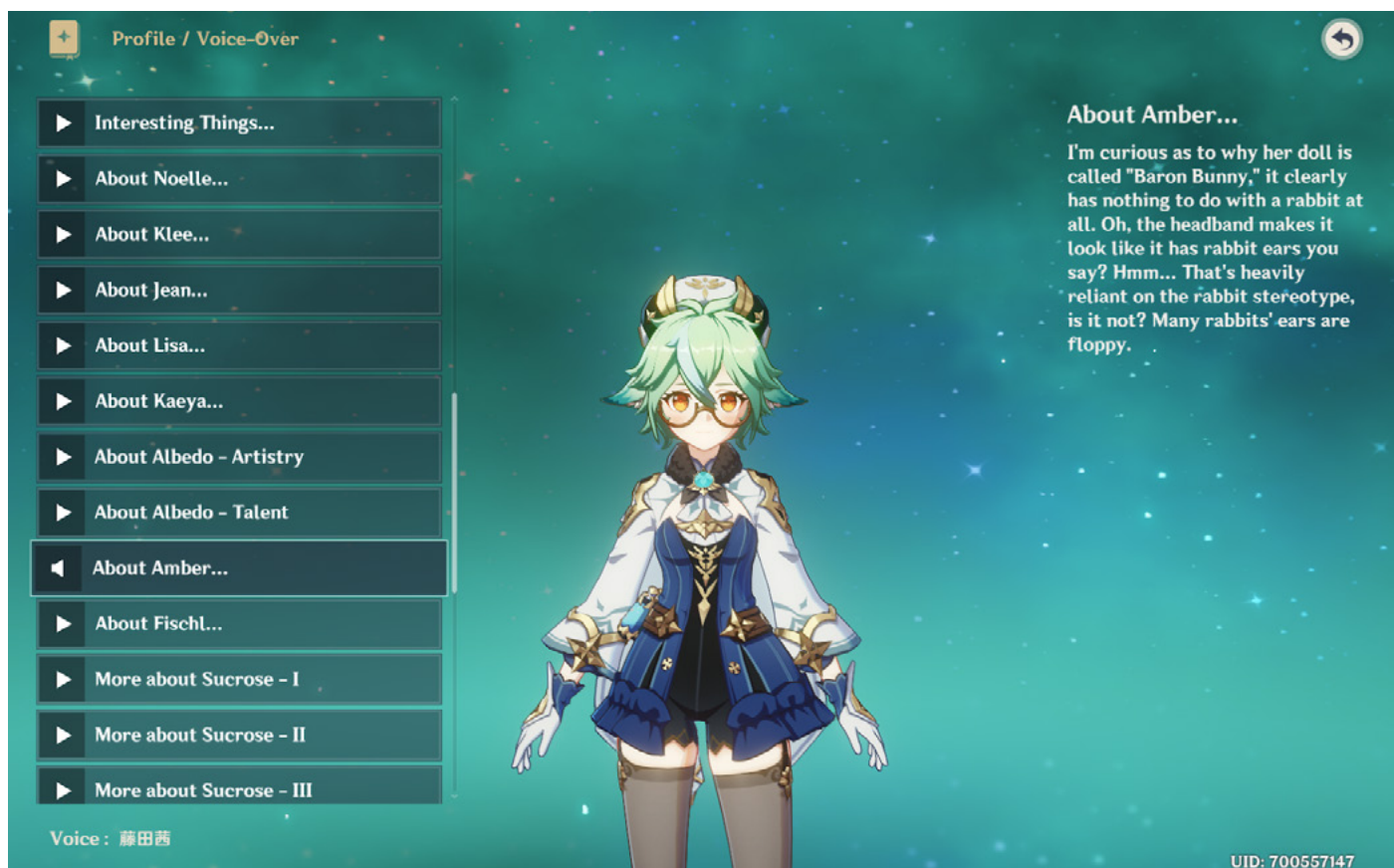
Główny bohater/bohaterka są co prawda niemi oraz brakuje im często ekspresji, ale jest to coś do przełknięcia, głównie dzięki temu, że w można w karcie postaci przeczytać dialogi, jakie prowadzą o świecie gry z Paimon, które wyraźnie wskazują, że Aether/Lumine to tak naprawdę nieźle śmieszki poza kontrolą.

Skłania do tego też możliwość wybierania pewnych opcji dialogowych, które pomimo liniowości gry często dają nam możliwość powiedzenia czegoś zabawnego lub przesadnego wyrażenia emocji.

No dobra, raczej już się domyśliliście, w jaki sposób gra zarabia. Ano mikropłatności. Zacznijmy może od systemu zdobywania nowych postaci. Niektórych towarzyszy zdobywamy fabularnie, są oni zwykle raczej dość słabi, a ich bardziej znaczące ulepszenia musimy zdobyć tak samo, jak innych nowych członków naszej bandy awanturników, czyli poprzez system nazwany tutaj Wish. Jest to nic innego, jak obecne w darmowych grach od dawna gatcha czy lootboxy, w których oprócz nowych broni dla postaci mamy wyrażoną raczej w procentach, a w przypadku rzadszych postaci w promilach, szansę zdobycia czegoś, co nas interesuje. Szanse na zdobycie „wafu” lub „husbando” są więc raczej niskie, ale chęć możliwości łatwiejszego radzenia sobie w grze lub po prostu posiadania kogoś, kto nam się podoba, potrafi niejednego przekonać do szerszego otwierania portfela więcej niż raz. Szczególnie że system jest wspomagany przez tzw. pity count. W skrócie, jest to system, w którym, jeśli mamy nieszczęście nie zdobyć nagrody o odpowiedniej rzadkości, to niewidzialny licznik zwiększa naszą szansę na wylosowanie jej w następnych losowaniach. Spryt-na sztuczka, by gracz nie poczuł, że pieniądze go opuszczają na marne, bo w końcu coś dostanie.

A przecież i tak towarzyszy, ich uzbrojenie i inne elementy ekwipunku czy talenty trzeba jeszcze ulepszyć, by nadążali za coraz mocniejszymi przeciwnikami, których postęp w trudności jest raczej skokowy i zależy od tego, jaki gracz ma poziom świata. Na szczęście zwiększenie poziomu świata możemy odkładać praktycznie w nieskończoność, albo po prostu do czasu, aż nie ulepszymy naszych bohaterów tak mocno, że musimy go zwiększyć, bo na obecnym przeciwnicy zwyczajnie nie wyrzucą z siebie potrzebnych nam materiałów. Jest to wariacja znanych z innych gier systemów zbierania materiałów do ulepszeń postaci, chociaż spowolnionego tym, że niektóre zasoby odnawiają się raz na dzień/dwa dni/tydzień, a pewne lochy dają unikalne materiały do ulepszeń tylko w odpowiedni dzień tygodnia. System ten powoduje, że jeśli chcemy trochę poważniej podejść do ulepszania zespołu ulubieńców, to powinniśmy zastanowić się nad zrobieniem tego efektywnie, co hamuje system Resin.

Największe zastrzeżenia mam właściwie do tego systemu, który jest odpowiednikiem staminy czy Action Points z innych darmowych gier. Znać może ten motyw, część zadań wymaga zużycia tego zasobu wyrażonego w punktach. Różne zadania mają różny koszt, zasób się odnawia z czasem, ale standardowo jest tego za mało i wraca zbyt wolno, byśmy mogli cały dzień bez przerwy spędzić na



zdobywaniu materiałów do awansów z powtarzalnych bossów czy lochów. Możemy zatem skorzystać z dość oszczędnie dawanych nam możliwości odnowienia części punktów lub zapłacić rzeczywistą gotówką za znacznie lepsze opcje, jeśli należymy do osób raczej niecierpliwych.

Jednak wciąż to jest gra dla jednego gracza, w której dążenie do budowania jak najbardziej efektywnego buildu postaci służy w sumie głównie temu, by w przyszłości przeciwnicy i bossowie schodzili szybciej i ewentualnie dla zachwytu innych graczy. Więc tutaj moja drobna rada, nie ma się co stresować tym, że nie masz postaci, na której ci bardzo zależy lub twój ekwipunek odstaje od internetowych poradników. Gra nie jest specjalnie wymagająca, jeśli chodzi o poziom trudności w fabule głównej, a w razie gdybyś się zapędził i za wcześnie podniósł poziom świata, w społeczności gry zawsze znajdziesz kogoś chętnego, by pomóc ci z zdobyciem materiałów.

A społeczność gry jest całkiem żywa i przyznam bez bicia, że jest to jedna z rzeczy, która nie pozwala mi się od tej gry oderwać i nawet nie grając, przeglądam Twittera czy subreddit gry. Artyści rysujący swoich ulubieńców, ludzie odtwarzający przepisy z gry i podający instrukcje, jak je wykonać, nurkujący w lore towarzysze, którzy uświadamiają nas, że świat jest bardziej tajemniczy i mniej niewinny, niż by mogło się wydawać, a sporo wiedzy o nim jest rozrzuconych

po dialogach, książkach dostępnych w grze, mandze na stronie gry czy nawet zwiastunach na kanale gry. Myślę, że życie, jakie toczy się wśród fanów, teorie i pewne fakty, które nie są oczywiste bez zagłębiania się w lore, czy po prostu odkrywanie przez innych małych smaczków oraz sekretów jest czymś, co pozwoli tej grze przez jeszcze długi czas funkcjonować i zdobywać nowych graczy.

Jeszcze chciałbym napisać trochę na koniec. To, co tutaj zawarłem, może stać się w przyszłych aktualizacjach trochę nieaktualne. Poza odblokowaniem nowych regionów zostaną w grze zaimplementowane oczywiście nowe osoby do rekrutowania, a także szereg ulepszeń Quality of Life, a pewnie i jakieś możliwości zmian kosmetycznych w celu zwiększenia ilości mikrotransakcji. Już teraz problem z małym limitem i niskim tempem odnawiania Resin jest rozwiązywany (naokoło co prawda, ale widać, że twórcy chociaż próbują słuchać społeczności). Genshin Impact to gra wciąż się rozwijająca, w której spędzony czas jest pewną inwestycją, ale już teraz należy do gier, które bym ocenił po prostu jako dobre.

Sam chętnie spędzę w niej kolejne godziny, starając się nie dać złapać w zgubny wpływ FOMO, czekając na nowe aktualizacje, wydarzenia i trzymając kciuki za złapanie bohaterów, którzy mnie interesują, by potem zaakceptować wynik, który na mnie RNG i pity system zrzucą.





Przegląd anime: jesień 2020

Jeśli w jesienne wieczory do szczęścia, oprócz milusiego kocyka i kubka kakao, potrzebujecie jeszcze jakiegoś ciekawego animu i chcecie być na bieżąco z aktualnie wychodzącymi tytułami, trafiliście w dobre miejsce! W tym subiektywnym przeglądzie zebrałam dla Was kilka wybranych pozycji spośród najświeższych mongolskich bajek tego sezonu (+ na samym końcu mamy dla Was jedną zajawkę tytułu zaliczającego się jeszcze do sezonu letniego, napisaną przez Solarisa). Bon appetit!

» *Wicenaczeln!*

„Burn the Witch”

Data emisji: 02.10.2020 r.

Moon: Pierwszy proponowany tytuł nie do końca dotyczy odcinkowej serii anime, bowiem „Burn the Witch” jest właściwie filmem pociętym na 3 odcinki o standardowej długości 24 minut. Fabuła filmu bazuje na mandze stworzonej przez Tite Kubo (możecie go kojarzyć jako autora popularnego tasiemca: „Bleach”) wydawanej od sierpnia tego roku. Całość jest utrzymana w klimacie fantasy, ale umiejscowionego w nowoczesnym świecie, gdzie używanie smartfona jest równie normalne, co niszczenie budynków przy użyciu czarów. Sama kreska mocno przypomina tą zaprezentowaną w Bleachu, z tą różnicą, że w tym filmie „puści” zastąpieni są przez smoki, stroje są zdecydowanie bardziej kolorowe, a same obrazy wydają się bardziej nasycone + cała akcja dzieje się w dwóch wersjach Londynu.

Sam film jest całkiem przyjemny i zdecydowanie zbyt krótki. Protagonistki są ciekawie napisane i mają dosyć mocno zarysowane charaktery, które dobrze działają podczas scen akcji. Mimo tak ograniczonego czasu, świat jest na tyle ciekawie przedstawiony, że zachęca do przejrzenia mangi (na razie wyszło 5 rozdziałów i nie wiadomo kiedy nastąpi kontynuacja). Dodatkowo fani autora mogą wyłapać w nim kilka smaczków.



„Jujutsu Kaisen”

Data emisji: 02.10.2020 r.

Moon: Nie będę owijać w bawełnę, moim osobistym zdaniem ten tytuł, to zdecydowana perełka sezonu jesiennego 2020. Ekranizacja mangi autorstwa Akutamiiego Gege to mroczne show pełne akcji i rzeczy paranormalnych w klimacie fantasy. Co więcej, sezon zapowiedziany jest na pełne 24 odcinki, co niezmiernie cieszy, bo pod względem wizualnym i muzycznym to anime idealnie trafia w moje gusta. Sama fabuła opowiada o losach chłopaka, który przez różne zbiegi okoliczności trafił do szkoły dla ludzi walczących z kłátwami. W świecie przedstawionym kłátwy mogą się materializować, gdy kłębiące się negatywne emocje ludzi osiągną sprzyjający temu pułap. Sama animacja nie szczędzi drastycznych widoków i zdecydowanie działa na wyobraźnię nie tylko podczas scen walki, ale też zwykłą panoramą nocnego miasta. Projekty głównych postaci cieszą oko, zwłaszcza głównego protagonisty, Yuuji Itadori i jednego z nauczycieli Tokijskiej szkoły Jujutsu, Gojou Satoru. Polecam odsłuchać sobie zarówno piosenkę z openingu: „Kaikai Kitan” graną przez Eve, jak i ending: „Lost in Paradise feat. AKLO” grany przez Ali. Oba kawałki są świetnie zilustrowane w samym anime, więc to ten rodzaj op i ed, których nie chce się pomijać. Polecam ciepłutko ten tytuł. Mangę zresztą też!



„100-man no Inochi no Ue ni Ore wa Tatteiru” („I’m Standing on a Million Lives”)

Data emisji: 02.10.2020 r.

Moon: Sezon przewidziany jest na 12 odcinków standardowej długości. Anime z gatunku isekai, osadzone pomiędzy światem rzeczywistym i światem fantasy. Powstało na bazie mangi napisanej przez Naokiego Yamakawę i zilustrowanej przez Akinari Nao, która od 2016 r. wydawana jest w magazynie „Kodansha shōnen Bessatsu Shōnen Magazine”. Co do samej ekranizacji, protagoniści w wieku gimnazjalnym co jakiś czas są wciągani do przestrzeni przypominającej grę RPG w klimacie średniowiecza (coś jak Metin 2, Gothic, czy inne tego typu gry z dzieciństwa), prowadzoną przez tajemniczego mistrza gry. Przypisywane są im role typowe dla tego typu gier (wojownik, mag, rolnik) i aby móc wrócić do domu muszą wykonywać różnego rodzaju questy. Jak to w tego typu produkcjach bywa, za rogiem zdaje się czyhać większe niebezpieczeństwo i zniszczenie, a wbijanie leveli to nie kaszka z mleczkiem. Po obejrzeniu pierwszych trzech odcinków, anime przyciąga podejściem głównego bohatera do spotykających go przeciwności – ma dość niecodziennie racjonalne podejście do sytuacji. Jeśli jego ocenianie wydarzeń nie zmienia się z czasem, to może być to ciekawa odmiana dla animu typu isekai, które często mają tendencje do powtarzania utartych schematów. Kreska jest dosyć prosta, krew nie ma czerwonego koloru, ale sama animacja walk nie jest zła. Momentami nawet całkiem pomysłowa. Soundtrack nie zwrócił mojej szczególnej uwagi, więc nie przeszkadza. Ogółem nie jest to zły tytuł, ale też nie porywa jakoś bardzo. Taki akurat, aby obejrzeć sobie do obiadku.



„Tonikaku Kawaii,, („TONIKAWA: Over The Moon For You”)

Data emisji: 03.10.2020 r.

Moon: Ten tytuł wydał mi się intrygujący, gdy dowiedziałam się, że te okruchy życia z elementami komedii zaczynają się ślubem dwójki nieznajomych sobie osób, które poznały się przypadkiem podczas wypadku samochodowego. Dosłownie, ich relacja zaczyna się od wypadku, bo chłopak zakochał się w dziewczynie od pierwszego wejrzenia i wpadł pod auto. Ta go ratuje, on chcąc się odwdziżyć zaprasza ją na randkę, a ta zgadza się, pod warunkiem, że on się z nią ożeni. I jakkolwiek nie wydawałoby się to dziwne, to samo anime podchodzi do tego tematu z bardzo ciekawej strony. Show stworzone jest na podstawie mangi napisanej i zilustrowanej przez Kenjiro Hatę. Pierwsze 3 z 12 przewidzianych w tym sezonie odcinków sprawiły, że chcę wiedzieć więcej o głównych bohaterach tej animacji, bo wszelkie informacje są dawkiwane bardzo ostrożnie. Mimo że protagoniści są jeszcze młodymi osobami w trakcie okresu dojrzewania, to tematyka ślubu i życia pod jednym dachem jest tu potraktowana bardzo racjonalnie i jednocześnie z odpowiednią dozą niewinności i zagubienia. Miło jest oglądać jak dwójka nastolatków rozpracowuje życie, próbując wspólnie wejść w dorosłość. Ich zauroczenie jest takie naiwne, przy zachowaniu odpowiedzialnego podejścia do siebie i otoczenia. Ciekawe jaka tajemnica kryje się za specyficzną prośbą młodej dziewczyny. Idealne do topienia lodowatych serduszek po użeraniu się z problemami codziennego życia.



„Munou na Nana” („Talented Nana”)

Data emisji: 04.10.2020 r.

Moon: „Beztalencie Nana” to ekranizacja mangi o tym samym tytule napisanej przez Looseboya i zilustrowanej przez Iori Furuyę. Ta 13 odcinkowa seria jest pełnym napięcia thrillerem psychologicznym prawiącym o nastolatkach, którzy z powodu swoich nadnaturalnych zdolności zostali umieszczeni w specjalnej szkole znajdującej się w odizolowanej od cywilizacji wyspie. Dzieciaki mają uczyć się sposobu walki z tak zwanymi „wrogami ludzkości”, ale jednocześnie nie otrzymują o nich żadnych konkretnych informacji ani specjalistycznego szkolenia. Ponadto pewnego dnia, pojawiają się nowi uczniowie, w tym uroczą dziewczyną twierdzącą, że potrafi czytać w myślach i chłopak, który odmówił podzielenia się z innymi informacją o swoim talencie. Jak można się było spodziewać, niedługo potem w szkole zaczynają dziać się dziwne rzeczy. Samo animu wydaje się intrygujące i z początku przypomina trochę fuzję „Assassination Classroom” z „Another” i nutą „My Hero Academia”. Połączenie niewinności i zwykłych szkolnych sprzeczek z lekką psychozą zarówno w fabule, jak i w samej oprawie wizualnej. Jeśli tak jak ja jesteście fanami odrobinę psychopatycznych postaci, którym oczy błyszczą podczas zimnych kalkulacji, to zdecydowanie polecam Wam ten tytuł. Nie jest to jakoś bardzo przejmujący dreszczowiec, ale jest na tyle fascynujący, by zatopić się na chwilę w toku myślowym sił ścierających się w tej serii. Jest w tym coś satysfakcjonującego.



„Maoujou de Oyasumi” („Sleepy Princess in the Demon Castle”)

Data emisji: 06.10.2020 r.

Moon: Przeglądając ten tytuł dostaniecie 12 odcinków przeuroczej animacji o księżniczce, której jedynym celem po porwaniu przez króla demonów jest dobry sen. „Śpiąca księżniczka w demonicznym zamku” to produkcja zrealizowana na podstawie mangi autorstwa Kumanomaty Kagijiego. Po trzech pierwszych odcinkach mogę stwierdzić, że pierwsze zdanie tego opisu wystarczająco streszcza całe to anime, a przynajmniej na tę chwilę. To tytuł z gatunku przesłodkich, gdzie uroczą lolitka robi głupie rzeczy w jakimś błahym celu, co jednocześnie zdaje się mieć dziwnie duży wpływ na jej otoczenie. Anime zdaje się być zabawne, ale też naiwne. Antagoniści wydają się bezradni przeciwko bezbronnej protagonistce, co ma napędzać efekt komedii. Projekty postaci, zarówno „jasnej” jak i „ciemnej” strony mocy są pucate i cukierkowe, więc jeśli komuś brakuje uroku w te szare, zimne dni, to może spróbować poświęcić chwilę na oglądanie walki o dobry sen królewskiej lolitki. W innym przypadku, niestety, można przekroczyć dozwolony poziom cukru we krwi.

„Kimi to Boku no Saigo no Senjou, Aruiwa Sekai ga Hajimaru Seisen” („Our Last Crusade or the Rise of a New World”)

Data emisji: 07.10.2020 r.

Moon: „Kimisen” jest jednym z tych tytułów, w których albo zakochasz się od pierwszego wejrzenia, albo twoje wielkie nadzieje zostaną lekko zdeptane po pierwszych odcinkach. W przypadku tego tytułu zalecam nie oczekiwać zbyt wiele na początku, aby samo anime miało szansę nas później choć trochę pozytywnie zaskoczyć. Animacja została stworzona na podstawie powieści zawartej w nowelce autorstwa Keia Sazane. Jest to romans w klimacie „Romeo i Julii” umiejscowiony w fantastycznym świecie pozwalającym na używanie magii, dodatkowo okraszony scenami walki. Akcja dzieje się w świecie, w którym od kilkuset lat prowadzone są walki pomiędzy Krainą Czarownic władaną przez wiedźmy a Imperium, które jest zmechanizowaną, zaawansowaną utopią zamieszkiwaną przez ludzi. Kreska jest dosyć typowa dla anime z gatunku romantycznych, z dużą dbałością podchodzi do rysunku włosów i oczu postaci. Sama fabuła po pierwszych odcinkach wydaje się prosta jak kij od cepa, jednocześnie zarzucając oglądającym mnóstwem niedopowiedzeń odnośnie postaci przedstawionych, zarówno tych pierwszo, jak i drugoplanowych, przy czym same postaci dalej wydają się dosyć płytkie, mimo tych wszystkich pytań, które stawia oglądającemu to animu. Sama po obejrzeniu 3 odcinków tego show czuję się zmieszana i nie jestem pewna, czego się po nim spodziewać, ale jeśli brakuje Wam akcji i scen walki w animowanych romansach, a mieszanka technologii i fantasy to wasz konik, może odnajdziecie w tym tytule nieco radości.



©熊之股健次・小学館/魔王城睡眠促進委員会 (監)



„Adachi to Shimamura”

Data emisji: 09.10.2020 r.

Moon: Szczerze powiedziawszy jest to moje pierwsze anime z gatunku yuri, więc wypowiadam się tutaj z perspektywy kompletnego laika. „Adachi i Shimamura” to animowana interpretacja serii lekkich powieści yuri napisanych przez Hitomę Irumę i zilustrowanych przez Non. Publikowana jest przez wydawnictwo Dengeki Bunko od października 2012 r. Sama animacja w dosyć artystyczny i subtelny sposób podchodzi do rozwijającej się relacji między młodymi dziewczynami. Tytułowe bohaterki poznają się na półpiętrze hali sportowej swojej szkoły, podczas unikania uczestnictwa w lekcjach i z czasem nawiązuje się między nimi więź. Oglądając początek tej uroczej historii, ciężko stwierdzić, czy owa więź jest dla obu dziewcząt tylko przyjaźnią, czy już zaczyna być czymś więcej. Do tego wszystkiego dochodzi kwestia małej osóбки w stroju astronauty, która z jakiegoś powodu wciąż napotyka Shimamurę... Animacja jest przyjemna, postaci są ładnie wykonane, muzyka też jest miła dla ucha. Czasem pojawiają się nieco bardziej abstrakcyjne i artystyczne sceny, co nadaje całości nieco bardziej fantastycznego klimatu. Choć anime podoba mi się wizualnie, dalej nie jestem pewna, co o nim myślę. Romanse i okruchy życia nie są moim kubkiem herbaty, ale sam początek jest całkiem intrygujący, więc może warto dać szansę tej delikatnej i niewinnej historii.



„Yuukoku no Moriarty” („Moriarty the Patriot”)

Data emisji: 11.10.2020 r.

Moon: Jeśli jesteście fanami uniwersum Sherlocka Holmesa i jednocześnie interesuje Was historia widziana z perspektywy antagonisty, ten tytuł może Was zainteresować. Anime stworzone jest na podstawie mangi autorstwa Ryōsuke Takeuchiego zilustrowanej przez Hikaru Miyoshiego, która opiera się na serii „„Sherlock Holmes” od Arthura Conana Doyle’a. Show ma mieć 24 odcinki i skupiać się m.in. na czasach młodości Williama Jamesa Moriarty’ego, nemesis słynnego detektywa. Kreska tej animacji przypomina nieco tę widzianą w romansach, ponieważ główni bohaterowie to ładnie narysowani panowie z gładkimi twarzami i fikuśnymi fryzurami, co potęguje klimat groteski towarzyszący fabule owej serii. Już pierwsze odcinki pozwalają zanurzyć się w świat brudnej, skorumpowanej Anglii pełnej nierówności społecznych i narastającego niezadowolenia, jednocześnie osnuwając ją mgłą tajemnicy. To świat, w którym pod osłoną nocy pewien człowiek brudzi sobie ręce w imię wyższego dobra. Anime cieszy oko, a fabuła wciąga na tyle, że nie mogę już doczekać się kolejnych odcinków, a zdecydowanie będzie na co czekać, bo seria ta jest prequelem do zapowiedzianej na kwiecień 2021 roku głównej nitki czasowej owego historycznego kryminału. Pozostaje tylko uzbroić się w cierpliwość i delectować się tą tajemniczą historią kawałek po kawałku.



„Kamisama ni Natta Hi” („The Day I Became a God”)

Data emisji: 11.10.2020 r.

Moon: Tym razem serial oryginalny wyprodukowany przez P.A. Works i Aniplex, wyreżyserowany przez Yoshiyukiego Asai. Fabułę stworzył Jun Maeda, a postaci zaprojektował Na-Ga. Obaj artyści należą do grupy Key, odpowiedzialnej za takie tytuły jak: „Charlotte” czy „Angel Beats!”. Bez tej wiedzy, po samym obejrzeniu zwiastuna myślałam, że ten tytuł będzie przypominał „A Certain Magical Index” ze względu na podobny projekt postaci, ale te dwa anime zdecydowanie się od siebie różnią, na plus dla omawianej animacji. „The Day I Became a God” opowiada historię dziewczynki, która w ciągu przerwy wakacyjnej nagle pojawia się w życiu nastoletniego chłopaka o imieniu Youta Narukami. Nie byłoby w tym nic dziwnego, gdyby dziewczyna nie twierdziła, że jest bogiem, a dokładniej Wszechwiedzącym Odysem, i nie oznajmiła, że świat skończy się za 30 dni. To anime jest połączeniem komedii z okruciami życia, ubarwionej elementami nadnaturalnymi. Wygląd postaci przynosi na myśl inne tytuły związane z grupą Key i są na bardzo dobrym poziomie. Humor jest wyważony, a postaci zdają się mieć w sobie ciekawą głębię. Jeśli po trochu interesujecie się różnorodną mitologią i lubicie się pośmiać, ten tytuł powinien przypaść Wam do gustu.



„Magatsu Wahrheit: Zuerst”

Data emisji: 13.10.2020 r.

Moon: To anime stworzone przez Yokohama Animation Lab jest adaptacją mobilnej gry MMORPG „Magatsu Wahrheit” od KLab. Fabuła serii umieszczona jest w apokaliptycznej wizji świata, gdzie broń palna idzie w parze z bronią białą i urządzeniami magicznymi. Wydaje się poruszać społeczne problemy, gdy władza próbuje siłą spacyfikować prostą ludność odbierając im dostęp do broni, podczas gdy świat ogarnia chaos spowodowany przybyciem potworów wraz z tajemniczym „światłem”. Animacja skupia się na historii dwóch nieznanym sobie młodzieńców, świeżo upieczonego żołnierza Imperium i prostego kuriera. Niespodziewanie ich życiowe ścieżki przecinają się z powodu niešťęśliwej pomyłki, która wplątała jednego z nich w nielegalny przemyt broni. Animacja od początku pokazuje, że świat nie jest czarno-biały i posiada wiele niewygodnych odcieni szarości, podważając istnienie dobrej i złej strony konfliktu ze względu na zachowanie poszczególnych indywidualiów po obu jego stronach. Design postaci robi wrażenie, zwłaszcza stroje, a w szczególności mundury żołnierzy Imperium. Kolejnym plusem jest brak cenzury względem drastycznych obrazów z jakimi kojarzona jest wojna i wszelkich praktyk związanych z torturowaniem więźniów. Zapowiada się seria pełna akcji, nie bojąca się pokazywać brudów związanych z prowadzeniem czynnego konfliktu między ludźmi w trudnych czasach.



„Higurashi no Naku Koro ni Gou (2020)” („Higurashi: When They Cry – New”)

Data emisji: 01.10.2020 r.

Moon: Ta pozycja to sequel całkiem znanej serii w klimacie grozy „Higurashi no Naku Koro ni”, stworzonej przez Studio DEEN na podstawie wizualnej nowelki. Tym razem projekt jest animowany przez studio Passione. Pierwszą rzeczą, jaka rzuca się w oczy w najnowszej części, to odświeżona kreska, zwłaszcza projekt oczu. Te zwierciadła duszy w starszych odsłonach Higurashi miały dość specyficzny wygląd, charakterystyczny dla anime sprzed 2000 roku, które same w sobie wyglądały już dosyć niepokojąco. W tej wersji, bohaterowie mają zdecydowanie bardziej niewinny i miły wygląd, który bardziej pasuje do postaci dziecięcych, co potęguje groteskowe kontrasty do wydarzeń, które mają miejsce w owej animacji. Tym razem ponownie mamy do czynienia z podobnie powtarzającym się scenariuszem, charakterystycznym dla tej serii. Osoby nie zaznajomione z poprzednimi częściami mogą czuć się zagubione przez wiele nawiązań, więc nie polecam zaczynać swojej przygody z Higurashi od tego sezonu. Wiedząc niektóre rzeczy, seans jest zdecydowanie bardziej satysfakcjonujący, więc warto przełknąć przestarzałe designy, by w pełni delectować się krwawą maskaradą, którą oferuje ta mroczna i tajemnicza seria. Ponadto tym razem animacja zdaje się być bardziej płynna, co ładnie widać podczas tańców, choć gubi się nieco przy scenach akcji. Zaś muzyka pozostaje dalej tak samo klimatyczna. Polecam ciepłutko ten tytuł wszystkim miłośnikom thrillerów psychologicznych.



„Dungeon ni Deai wo Motomeru no wa Machigatteiru Darou ka III” („Is It Wrong to Try to Pick Up Girls in a Dungeon? III”)

Data emisji: 2.10.2020 r.

Moon: „DanMachi”, ekranizacja powieści o tym samym tytule, napisana przez Fujino Ōmori i zilustrowana przez Suzuhito Yasudę, doczekała się już trzeciego dwunasto odcinkowego sezonu. Ta pełna akcji seria nawiązująca do różnorodnych mitologii po raz kolejny stawia przed oglądającym wiele filozoficznych pytań pod płaszczykiem uroczej animacji o haremie głównego protagonisty, Bella Cranela. Tym razem historia powraca nieco do tytułowego lochu i skupia się bardziej na jego naturze oraz na spawnujących się w nim potworach. Pojawia się też wiele nowych i ciekawych postaci, jednocześnie pozwalając nieco bardziej poznać relacje między członkami rodziny bogini Hestii. Zatem, jeśli spodobały wam się dwa poprzednie sezony, ten również powinien przynieść Wam wiele wrażeń.



„Enen no Shouboutai: Ni no Shou „ („Fire Force, Season 2”)

Data emisji: 03.07.2020 r.

Moon: Drugi sezon anime o niezwykłych strażakach, który powstał na podstawie mangi shōnen autorstwa Atsushiego Ōkuby, to kontynuacja historii o poszukiwaniu prawdy na temat natury powstawania ludzkich pochodni i wszelkich informacji na temat „Kaznodziei” oraz wyznawców tej tajemniczej istoty. Po raz kolejny tytuł ten serwuje nam całe 24 odcinki pełne akcji, humoru i poważnych pytań osadzonych w postapokaliptycznym świecie, w którym istnieją ludzie zdolni do manipulacji ogniem. Tym razem „ósemka” wraz ze zdobytymi sojusznikami stara się przejąć pieczę nad nowo powstałymi filarami, jednocześnie nie zaprzestając działań w kierunku odnalezienia prawdy na temat fundamentów, na których zbudowane jest Imperium Tokijskie. Jeśli lubicie dobre sceny walki, ładnie animowane płomienie, cięte żarty i oglądaliście pierwszy sezon tej serii, to nie ma na co czekać. Czas przysiąść do oglądania.



„Kanojo, okarishimasu” („Rent- -A-Girlfriend”)

Data emisji: 11.07.2020 r.

Solaris: Dokładnie miesiąc temu zakończyła się emisja pierwszego sezonu tej animacji. Jest ekranizacją mangi, która zdobyła w Japonii bardzo dużą popularność. „Rent-A-Girlfriend” jest komedią, której fabuła opiera się o usługę funkcjonującą w Kraju Kwitnącej Wiśni, czyli „wynajmie” ludzi: dziewczyn, chłopaków, mam, babć itd. Główny bohater po zerwaniu z dziewczyną podejmuje decyzję o wynajęciu takiej dziewczyny i wskutek serii nieszczęśliwych zdarzeń zarówno Kazuya, jak i tytułowa dziewczyna do wynajęcia o imieniu Chizuru muszą udawać, że są w prawdziwym związku. Głównym chwytem komediowym są właśnie wcześniej wymienione serie pomyłek, jak i temperament Chizuru, która nie jest wcale grzeczną i przytakującą dziewczyną, a osobą potrafiącą pokazać pazurki, kiedy coś idzie nie po jej myśli. Co do kreski mam mieszane uczucia: postaci są bardzo dobrze narysowane, ale tła bardzo często są rozmazane lub ubogie w detale. Może to był jednak zabieg artystyczny, aby widzowie skupili się bardziej na dialogach i samych postaciach niż na obserwowaniu otoczenia? Cechą wyróżniającą tę produkcję jest jednak to, że nie jest to typowy harem z bezmyślnie przytakującymi dziewczynami – każda z nich ma swój charakter i określone nastawienie do Kazuyi, widać także rozwój wszystkich głównych bohaterów na przestrzeni pierwszego sezonu. Jeśli ktoś szuka czegoś niestandardowego, wprowadzającego powiew świeżości do swojego gatunku, a zarazem czegoś lekkiego, to szczerze polecam „Rent-A-Girlfriend”.



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 podtrzymywać dyskusję.

O więcej informacji możecie zapytać na serwerze Klubu.

Władcy Wiatru

Autor: Verlax



Dramatis Personae

Celestia – *Ta, Która Lśni, Król Equestrii, Władczyni Fralii i Alemanni, Królowa Hesperii*
Caireann z Avalonu – *Czempionka Luny, Regent Equestrii, Oileainis i Alemanni*

Ametyn II Platinum – *arcyksiążę Unicornii*

Rubia Platinum – *arcyksiężna Unicornii*

Jopaz Platinum – *syn Ametyna, następca tronu Unicornii*

Siegfried z Hertzlandu – *kanclerz Unicornii, lekarz dworu*

Noel III Auranti – *książę Ellenois*

Arlette Auranti – *księżna Ellenois*

Ira Auranti – *syn Noela, baron Tournai, następca tronu Ellenois*

Arcole I Lannepax – *książę Cahlouse*

Hollete – *arcybiskup Everfree*

Ian Avilla – *rycerz z Hesperii, członek zakonu świętego Crayona*

Ugo Torta – *ambasador Ligurii w Everfree*

Rosa Torta – *żona ambasadora Ligurii*

Luco d'Sarisolla – *baron Sarisolly, reprezentant republiki Ligurii*

Venia d'Oriago – *baron Oriago, reprezentant republiki Altiny*

*i tajemniczy trędowaty, co każe się zwać **Lazar***

...oraz wielu możliwych ze wszęgo świata, dziesiątki rycerzy szukających chwały, setki widzów cieszących się igrzyskami i wiele innych osobistości, których ta opowieść nie zapamiętała.

Stolica Equestrii, jaką było miasto Everfree, była przedziwnym tworem. Miasto stworzone znikąd, lokacja wybrana przez samą Celestię, w której nie było wcześniej nic poza jedną rybacką chatką. Kiedy Ona Zstąpiła i przejęła władzę w królestwie Equestrii, ogłosiła, że zbuduje miasto, które przez stulecia będzie oszałamiać swoją potęgą. Od tych czasów minęło już kilka wieków historii i choć czuć było powiew wielkości, miasto nadal było niekompletne. Położone w głąb rzeki Craisi, leżało po jej obydwu stronach. Pomiędzy nimi, mniej więcej w środku, znajdowała się wyspa, do której dobudowane były mosty z północnego i południowego brzegu. Na samej wyspie jednak nie było niczego – tylko wysoka trawa i drzewa. Było to miejsce zarezerwowane na pałac dla Celestii i Luny, dwóch władczyń tej krainy, jednak Ta, Która Lśni, uparła się, że najpierw zbudowane zostaną domy dla pospólstwa i mury ich chroniące, a jej własny zamek zbudowany zostanie na końcu. Póki nie był skończony, Celestia żyła w małej warowni na południowym brzegu, na wschodnim krańcu kamiennego muru. Południowa część miasta Everfree, nazywana popularnie „Everth”, miała już swój centralny rynek i przypominała podobne miasta północy, takie jak Hayburg czy Auranti. Najbardziej charakterystyczną częścią Everth był śródlądowy port, pozwalający statkom wpłynąć aż tak głęboko w ląd i zacumować bezpiecznie w mieście. Pomijając to, siedziby cechów przeróżnej maści, sklepy, ulice poszczególnych zawodów oraz wreszcie najbardziej charakterystyczne – kamienne mury – wszystko to już było na miejscu.

Ale dla tej konkretnej dwójki podróżujących traktem to ostatnie było specyficznym problemem. Po dwóch tygodniach podróży wreszcie dotarli na miejsce na dzień przed turniejem. Luco wydawał się tym bardzo podniecony, ale towarzyszący mu dobroczyńca tylko posępniał.

– Luco? – powiedział trędowaty. – Nie pamiętasz?

Baron Sarisolly się zatrzymał i odwrócił w jego kierunku.

– Ta – westchnął. – Nie przepuszczą cię?

– Nie mogę tam wejść, mówiłem ci o tym.

Reprezentant Ligurii zastanowił się. Dla samego turnieju i uczestnictwa Lazara w tymże to nie był problem. Wiedział, że, tak jak w poprzednim roku, pole turniejowe zostanie rozstawione poza murami miasta. Ale nadal chciał, by jego dobroczyńca i zastępca miał wygodne łóżko i ciepły posiłek. W trakcie podróży do Everfree cierpiał wewnątrz od tego, że przy każdej tawernie Lazar musiał spać i jeść na zewnątrz. Męczyło go to potwornie również dlatego, że to Lazar ponosił koszty – w końcu jego obrabowano. Jak Lazar mu wyjaśnił – „pieniędzy dotkniętych przez niego nie chcą”. W efekcie to on płacił właścicielom przybytków pieniędzmi trędowatego, udając, że należą do niego.

– Chyba... chyba musimy zrobić tak jak ostatnio. Merde... – powiedział w końcu Luco, spoglądając ponownie w kierunku bramy, gdzie widział niewyraźnie sylwetki strażników.

Trędowaty skinął głową.

– Jutro się zaczyna?

– Sì

– Mogę poczekać w rynsztoku gdzieś pod murem, spróbuję się nie rzucać w oczy, by strażnicy mnie nie pogonili – mruknął trędowaty.

Fralski moźny zgrzytnął zębami.

– Spróbuję załatwić ci posiłek możliwie tak szybko, jak się da – dodał fralski szlachcic.

Lazar to zignorował i rozstali się z dala od bramy i oczu strażników. Baron Sarisolly bez problemu ją przekroczył i wreszcie znalazł się w stolicy Equestrii.

Nie miał czasu podziwiać jej ulic oraz faktu, jak czyste było to miasto w porównaniu do jego rodzimej Ligurii. Przez całą drogę tutaj gorączkowo myślał i się wciąż zastanawiał, czy na pewno dobrze postąpił, tak ryzykując i decydując się, że ten nieznajomy go zastąpi. W drodze wykonał kilka eksperymentów i próbował poużywać trochę magii. Potwornie bolała go od tego głowa i generalnie nie czuł się dobrze – nawet jeśli Lazar go poprawnie obandażował, powinien dłużej odpocząć. Nie było to jednak możliwe – jego miasto i republika go potrzebowała i nie zamierzał jej zawieść. Musiał więc póki co mu zaufać, jakkolwiek cała sytuacja nie była kompletnie chaotyczna.

Celem jego spaceru było mieszkanie jednego z kupców na centralnym rynku Everth, tuż obok domu wagi miejskiej. Technicznie niczym się nie wyróżniało, ale było w rzeczywistości siedzibą równie ważnego co on przedstawiciela republiki. Wadą lokalizacji tak blisko domu wagi miejskiej był oczywisty problem z zatłoczeniem. Po drodze musiał pokonać spory tłum – było już trochę po południu i na ulicach zaległo się od mas mieszczan. Wreszcie dopadł do drzwi i zastukał głośno. Po kilku sekundach ktoś się pojawił po drugiej stronie.

– Kto tam? – usłyszał głos klaczy.

– *Signore* Luco d'Sarisolla – przedstawił się. – Jest ambasador?

Zamiast usłyszeć odpowiedź, usłyszał stęk zamka – drzwi po sekundzie zostały przed nim otwarte. Nawet nie zdążył o tym pomyśleć, gdy ku jego szyi rzuciła się różowa klacz.

– *Signore* Luco! – pisknęła. – Ugo wspominał, że przybywasz, martwiliśmy się, cholercia – kontynuowała dalej po fralsku, ściskając go. – Jeszcze dzień i byś się spóźnił! Oh, ale my się nie znamy, och tak, nazywam się Rosa i miło micięwidzieć, superzeprzybyłeś...

– *Pomocy...* – wydyszał, próbując się od niej uwolnić i kompletnie już nie rozumiejąc, co ona tak szybko mówi.

– *Il mio amore*, zostaw naszego dzielnego rycerza. – usłyszał gdzieś z korytarza. – Jeszcze ty go... *merde*, Luco, kto cię tak pierdolnął w ryj!?

– *Un momento...* – wreszcie klacz go puściła. Luco odsapnął chwilę. – Pozwólcie, że wejdziemy, nie chcę tutaj tak głupio stać. Zmęczony też jestem.

– Och, już, już! – powiedziała klacz i poprowadziła go do małego salonu, gdzie pan domu witał zwykle gości – Ugo zamknął za nimi drzwi. Stół nie był zastawiony, ale kilka krzeseł już czekało na potencjalnych przybyszy. – Siadaj waćpan, ja już jakąś zupę dobrą zro...

– Właśnie, skoro o tym mowa – przerwał jej baron. – Mam dziwną prośbę, jest to dla mnie dosyć ważne.

– Huh?

– Jest kucyk, któremu bardzo dużo zawdzięczam, ale nie może on wejść do miasta. Siedzi w rynsztoku na lewo od bramy południowej – bardzo rozpoznawalny jednorożec z metalową maską. Jak zrobisz tę zupę, możesz szybko pójść i ją mu zanieść?

– Jasna sprawa! – odparła radośnie. – Dla przyjaciół mojego kochaniutkiego wszystko. Już zasuwam! Będzie pyszniutka, ostatnio wpadłam na świetny przepis...

Ugo Torto, ambasador Ligurii w Everfree, delikatnie się roześmiał. Był on ziemskim kucykiem o zielonej sierści. Był widocznie starszy od swej towarzyszki życia.

– Dobrze, kochanie, ale pozwolisz tylko, że ja teraz pogadam z naszym gościem? – zapytał, podpierając się kopytem o ścianę.

Wraz z tymi słowami klacz zaczęła kuchcić dla nich coś pysznego. Niestety, dalej coś nuciła pod nosem, ale Lugo już był w stanie to ignorować.

– Rosa – wyjaśnił kupiec po tym, jak usiadł na krześle naprzeciwko barona Sarisolly. – Moja żona, od trzech miesięcy. To jednak wcale nie był głupi pomysł, heh.

– Oczywiście, że nie! – dodała z kuchni.

– Mhm – mruknął baron. – Serdeczne gratulacje.

– A dziękuję, ale teraz wyjaśnij mi, kto ci tak ładnie twarz przeorał? I gdzie jest Avestillo? Nie miał być wraz z tobą?

Luco posępniał. Westchnął ciężko, a następnie opowiedział mu ze szczegółami całą opowieść od momentu, gdy wyruszył drogą lądową z Ligurii, do zasadzki zastawionej przez Venio oraz ocalenia przez interwencję Lazara. Pod koniec opowieści wzburzony Ugo wstał z krzesła i zaczął chodzić w kółko – usiadł z powrotem dopiero po chwili, gdy jego żona skończyła pichcić i podała im do stołu jedzenie. Następnie pomachała im na pożegnanie i wybiegła z małym kociołkiem i chochlą z domu, zapominając zamknąć drzwi. Gdy Ugo to zrobił za nią i usiadł z powrotem przy talerzu zupy, w końcu się przemógł.

– I ty zdecydowałeś się, by on cię zastąpił? – zapytał.

Baron przytaknął. Ugo spróbował zupy i mimo że ewidentnie mu smakowała, to uśmiech nie wrócił z powrotem na usta.

– Sytuacja jest zła – powiedział w końcu ambasador. – Ten pomysł jest wręcz niemożliwie durny. Ja nawet nie jestem pewien, czy to legalne. W sensie, czy go dopuszczają.

– Wiem – odparł baron, siorbiąc zupę.

– Ale szczerze, nie mam pojęcia, czy dałoby się coś zrobić lepiej, więc nie mam jak cię winić. Rzeczywiście – nie damy rady uwalić Venii, a na pewno nie przed turniejem. Będzie to słowo przeciw słowu. Lepszego zastępcy nie znajdziemy – negocjowanie na dzień przed, by ktoś inny nas reprezentował, jest równie ryzykowne.

Luco tylko cicho przytaknął, jedząc zupę.

– Zastanawiam się... – kontynuował Ugo. – Merde... tyle problemów. Dobra, będziesz uczestniczył w ceremonii otwarcia, a ten, no... Lazar będzie czekał poza areną, nie chcemy robić skandalu już na starcie. Porozmawiam z mistrzem ceremonii i spróbuję to jakoś dogadać tak, by Lazar mógł wejść za ciebie i bez kontaktu z nikim. Będziemy musieli liczyć na dobroć mistrza ceremonii, a w najgorszym wypadku – na interwencję Celestii. A właśnie, skoro o tym mowa... kim do cholery jest ten Lazar, że zaszlachtował kilku bandytów w pojedynkę?

Baron zamilczał na moment.

– Mam swoje podejrzenia... – mruknął. – Jestem pewien, że jest możliwym, podobnie jak ja. Kazał chłopom by traktowali mnie z szacunkiem godnym seniora, ale jednocześnie zwraca się do mnie na ty. Mówi zbyt elegancko. Tylko będąc możliwym, mógł też zdobyć tak dobry miecz, którym mnie ocalił. Ale ponieważ zachorował, to pewnie go wydziedziczono.

– Zwłaszcza, że lepra jest karą za grzechy – dodał Ugo, kontynuując jedzenie. – To się nawet nie dziwię, też bym się bał trzymać kogoś takiego pod domem.

Luco milczał, nie chcąc się dzielić ze swym towarzyszem, co myśli o tym poglądzie. Po kilku minutach miski były już puste, więc ambasador wszedł na piętro po butelkę wina i po powrocie nalał po kieliszku.

– W każdym razie, będę kombinował. Rosa też jest kochana, mówię ci. Mam pomysł, by tego Lazara chociaż lepiej tolerowano. Wspominałeś, że chodzi w łachmanach – załatwimy mu coś ładniejszego, Rosa coś wymyśli. Znam też kupca, co handluje mydłem – jest prawie spłukany, bo nikt go nie kupuje – ale może mieć pomysł, jak sprawić, by, wybaczone, Lazar nie śmierdział trupem.

– Pewnie – uśmiechnął się Luco. – Musimy próbować.

Stuknęli się kieliszkami i wypili za powodzenie Ligurii.

II

Trędowaty oddychał ciężko, obficie się pocąc pod swymi szmatami. Słońce mu bardzo dokuczało, było mu bardzo gorąco, a łachmany lepiły mu się na sierści w obrzydliwie niewygodny sposób. Chociaż nie miał wężu, wiedział, że prawdopodobnie śmierdzi okrutnie i dlatego też nie zamierzał nawet zostawać w pobliżu. Gdy stracił eskortę Luco, natychmiast poczuł dziesiątki wrogich spojrzeń wbitych w niego i odszedł spod podgrodzia na północ. Tutaj budynki i zabudowa miejska się kończyła, podobnie też obecność innych kucyków. Zamiast tego miał pole, na lewo od którego stał tylko wysoki i kamienny mur, oddzielający dzicz i naturę od cywilizacji. Znalazł wygodne miejsce przy cieniu drzewa i nim się położył, poskubał jeszcze trochę trawy. Nigdy nie jadł dużo i choć czuł się głodny, potrafił żyć tylko na ochłapach i nie doskwierało mu to zbyt bardzo. Gdy poczuł się usatysfakcjonowany, oparł się plecami o pień dębu i położył swój miecz w zasięgu.

Przez wiele lat żył sam i, choć podobno z Celestią zapanował już wieczny pokój, dalej bał się, że ktoś może być na tyle zdesperowany, by go ograbić i zabić. Cieszył się, że ma tę maskę, bo dzięki niej nie było widać, czy śpi, czy nie. Mógł się zdrzemnąć, mniej się bojąc innych kucyków.

Przymknął oczy, próbując nie myśleć o tym turnieju, na którym miał walczyć. Jednak nie zdążył w pełni odpłynąć, gdy usłyszał dźwięki kopyt uderzających o ziemię i poruszającej się trawy – coraz głośniejszej i głośniejszej. Odruchowo magią sięgnął po miecz i otworzył oczy, wstając tak szybko, jak jego ciało mu pozwalało. Zaskoczony, zauważył przed sobą klacz o różowej sierści, która w zębach trzymała obręcz z kociołkiem.

– Hej! – powiedziała radośnie, acz nieco nieskładnie ze względu na trzymany w ustach przedmiot. Mówiła po equestriańsku z fatalnym, fralskim akcentem. – Zupa! Jestem Rosa Torta, a ty jesteś Lazar, prawda? Cholernie ciekawy jesteś, Luco opowiadał.

Trędowaty mrugnął oczyma kilka razy, powoli, zastanawiając się, kto to jest i dlaczego mu w ogóle przeszkadza.

– Idź stąd... – mruknął.

– Jesteś chudziutki! Znaczący, nie widzę spod twych ubrań, ale jesteś cherlawy na pewno. Niejaki. – powiedziała i postawiła ostrożnie mały kociołek z zupą. – Powinieneś coś zjeść, Luco bardzo prosił. Nie czujesz tego pysznego zapachu?

– Nie – burknął.

Rosa udała oburzenie.

– Stygnie, cholera, jak nie zaczniesz jeść, to cię tą chochlą przez tę maskę rąbnę, o!

– Czy jak obiecuję, że ją zjem, pójdiesz sobie i dasz mi spokój? – zapytał zmęczony.

– Masz ją zjeść na moich oczach! – zadeklarowała z pewnością siebie i jeszcze teatralnie wzięła chochlą i machnęła nią przez powietrze. – Do dna!

Lazar ciężko westchnął.

– Dobra – powiedział i magią przywołał tę chochlę z kopyt Rosy i spojrzał do kociołka. Rzeczywiście była tam jakaś zupa, był w stanie spostrzec pływające w niej warzywa.

Podniósł oczy i niestety Rosa dalej tam stała.

– Możesz już iść – mruknął.

– Najpierw zjedz – odparła uparcie.

– Idź, to zjem.

– Nie, masz zjeść tutaj ładnie aż do końca, aż ci się uszy będą trzęsły!

Lazar wyraźnie się skrzywił.

– Nie mogę.

– Dlaczego?

Zamiast odpowiedzieć, stuknęła kopytem o metalową maskę. Tym razem to Rosa westchnęła, przeczesując grzywę swoim kopytem.

– To zdejmij po prostu maskę.

– Nie chcę.

– Dlaczego... ohh. Wspominali. Ale mnie to nie przeszkadza! – odparła uśmiechnięta.

– Mi przeszkadza – odparł smutny. – Nie chcę, byś patrzyła na mnie. Po prostu nie.

Przez chwilę milczeli, podczas gdy zupa wciąż stygła. Wiatr szeleścił wysoką trawą, której pełno było wokół nich.

– Dobra – westchnęła w końcu kompletnie zrezygnowana. – Czy mogę w takim razie usiąść po drugiej stronie dębu? Możesz zdjąć maskę, zjeść, ja nie będę patrzeć, tylko słuchać po drugiej stronie.

Lazar milczał przez kilka sekund, szukając powodu, dla którego tym razem miałby odmówić. Nie znalazł go, więc tylko przytaknął. Fralska klacz zasiadła więc po drugiej stronie drzewa i tak samo oparła się plecami o jego pień. Gdy to usłyszał, Lazar ostrożnie magią zdjął maskę i położył ją na trawie. Chwycił chochlę lewitacją i zaczął jeść.

Po minucie jedzenia w ciszy Rosa nie wytrzymała.

– I jak, smakuje? – zapytała, odwracając się w kierunku dębu.

– Tak – usłyszała z drugiej strony.

– Bardzo się cieszę! – powiedziała radośnie. – Chyba udało mi się ją jeszcze nawet jako tako ciepłą donieść, babciny przepis, aczkolwiek mama wrzucała dużo więcej makaronu. Pastą każde danie można poprawić!

Na to już Lazar nic nie odpowiedział, tylko kontynuował jedzenie. Rosa westchnęła.

– Dla mojego męża i dla Luco bardzo ważne jest, byś dał radę, z tego, co słyszałam z rozmowy – kontynuowała. – Ale zastanawia mnie, dlaczego się zgodziłeś? Znaczący, doceniam to i bardzo bym cię wytuliła i wycalowała za to, ale nadal...

Lazar ponownie jednak nie odpowiedział i tylko dalej siorbał zupę. Jadł bardzo powoli i ewidentnie się nie śpieszył. Rosa nie mogła z tym nic zrobić, więc tylko czekała cierpliwie i podziwiała kamienne mury miasta.

Musiało minąć trochę czasu, nim wreszcie trędowaty położył na chwilę chochlę.

– To powiesz mi? – zapytała jeszcze raz.

– Nie wiem – odparł w końcu.

– ...jak to?

Lazar milczał jeszcze przez chwilę.

– Nie wiem, co chcę robić – w końcu powiedział. – Luco mnie ładnie poprosił, bym mu pomógł, równie dobrze mogę to zrobić.

– Ale nie masz jakiś fajnych marzeń, które chciałbyś spełnić? Coś być musi, prawda?

Znowu milczenie.

– Nie – odparł ponuro. – Ja umieram i niczego nie chcę. Myślałem, by się zabić, ale to też grzech. Nie czuję się, jakbym żył.

– Ale jednak tutaj jesteś. Ile lat masz i jak długo jesteś trędowaty? – zapytała.

Brak odpowiedzi. Rosa uśmiechnęła się za konarem drzewa.

– Zabroniłeś mi spojrzeć pod maskę i nie widzę, jak z tobą źle jest, ale masz na pewno jeszcze kilka lat. – kontynuowała, oczy unosząc ku niebu. – A może i tylko dwa lata. Ale co to za różnica, dalej możesz się dobrze bawić z tym, co jeszcze ci zostało, a nie tylko trupa udawać. Mi się wydają, że się zgodziłeś dlatego, że uważasz, że ten turniej będzie po prostu bardzo fajny. No i po tym mieczu, co masz, podejrzewam, że lubisz walczyć?

Znowu brak odpowiedzi. Za to ponownie usłyszała, jak Lazar siorbie zupę. Jako że trędowaty odmawiał mówić, znowu była zmuszona czekać. Tym razem ciemno-niebieski jednorożec nie przestawał, aż w końcu skończył ją całą. Magią lewitacji przerzucił kociołek z powrotem do klaczy.

– Dziękuję – powiedział.

– Smakowała?! – zapytała, zniecierpliwiona zachowaniem trędowatego.

– Tak. Bardzo – odparł bez większej emocji w głosie.

W normalnych warunkach Rosa Torta zawsze starała się trzymać uśmiech na twarzy i pocieszyć każdego, w jakkolwiek złej sytuacji by nie był. Tym razem już nie była w stanie. Wstała i zabrała ze sobą pusty kociołek. Spojrzała tylko jeszcze z powrotem w miejsce, gdzie siedział trędowaty – Lazar znowu już miał założoną maskę i tak jak wcześniej nie widziała jego twarzy, tak i nie widziała teraz.

Westchnęła ciężko i ruszyła z powrotem do miasta, pozostawiając jednorożca w spokoju. Lazar przez chwilę patrzył, jak znika między budynkami zagrodzia, a następnie oparł się mocniej plecami o drzewo – myśląc o tym, co ta klacz mu powiedziała. Cienie rzucane przez drzewa stały się coraz dłuższe i wraz z upływem czasu w końcu zasnęły.

Jutro miał być ten dzień.



Wydawało się, jakby nowe miasto powstało tuż obok Everfree, tak bowiem zaroilo się od przyjezdnych. Namioty przeróżnych kolorów stały teraz dwie mile od południowych bram Everfree, gdzie możni całego dominium Królewskich Sióstr mieli swoje tymczasowe kwatery. Czerwień, purpura, róż, błękit i żółć – wszystkie te kolory powiewały dumnie na sztandarach licznych rodów, które teraz przybywały. Choć oficjalnym powodem turnieju była celebrowanie Dies Triumphi Solis Invicti, najdłuższego dnia roku, okazja ta pozwalała na spełnienie innych ambicji poszczególnych lordów. Organizacja ślubów politycznych, taktycznych sojuszy czy wreszcie przymilanie się do Celestii i próby zdobycia na nią wpływu – nie było lepszej okazji na taką działalność.

Sama Celestia również lubiła te dni zabawy przed uroczystością. Było w nich trochę rytuału i wyuczonych gestów, które powtarzała rok w rok i będzie je powtarzać jeszcze przez stulecia, ale dla niej nie były one nudne. A obserwowanie śmiertelników i ich działań było już w ogóle najbardziej pasjonującą zabawą.

Na polu turniejowym była jedna duża arena – znajdowali się na niej obecnie tylko dla formalnego rozpoczęcia uroczystości. Nie zamierzała jednak tego przedłużyć i wołała, by kucyki od razu mogły przejść do „esencji” tego wydarzenia – do igrzysk. Luna nie zgadzała się z nią w tej sprawie, ale ona sama uważała, że powtarzalność i krótkość przemów jest jak najbardziej pożądana. Były wieczne, więc sugerowanie, że przez stulecia, tysiąclecia historii, której koło już zostało zatrzymane, będą wymyślały coraz to nowsze przemowy czy sposoby, by jeszcze jakoś zagrzać serca słuchaczy – no cóż, nie było to zbyt realne. Gdy więc możnowładcy od Hesperii na południu do Oileainis na północy i od Fralii i Alemanni na wschodzie do księstw Equestrii na zachodzie zebraли się na arenie, zajęło jej ledwie trzy minuty, by opowiedzieć, jak bardzo jest im wdzięczna, że po raz kolejny przybywają do niej z wizytą.

– **Póki więc Słońce wciąż rządzi z niebios, cieszcie się i radujcie, bo to jest też wasz dzień. Błogosławie was, by ni Chaos, ni słabość ciała nie zwiódła was – i wreszcie, by tylko honor i rycerskość dominowała na polu walki. Pax sine sanguinis fundunt** – zakończyła przemowę swoją

dywizją. Nie bez powodu.

Pokój miał być zapewniony bez rozlewu krwi. Wśród możnowładców na trybunach dostrzegła jeden szczególnie przypadkowy – jednorożec właściwie z całą obandażowaną stroną twarzy. Poszczególni szlachcice ciągle mierzyli go oczami ze zdziwieniem – o co chodziło, skąd ta rana? Można ten był przedstawicielem Ligurii i przed jej przemową wyjaśniał okolicznym, w tym mistrzowi ceremonii, że został zaatakowany przez bandytów i okaleczony, przez co będzie musiał być zastąpiony przez giermka. Celestia przeżyła już kilka turniejów, które miały rozwiązać strasznie zawile konflikty prawne i handlowe między Ligurią i Altiną i specjalnie podarowała mieszkańcom Fralii możliwość ich rozwikłania bez ucieczki do wojen między fralskimi miastami-państwami i cierpienia poddanych. Miasta zgodziły się na to, ale krew lała się dalej – tylko w mniejszych ilościach i nie otwarcie, a podstępem.

Była wielce tym rozczarowana i zła, nawet jeśli jej twarz nawet nie drgnęła i wciąż trzymała ten niewielki uśmiech. Tylko wiedza o tym, co niesie przyszłość, pozwoliła jej zachować pogodę ducha. Ciężko westchnęła i opadła w tronie, pozwalając mistrzowi ceremonii kontynuować resztę uroczystości za nią. Wreszcie, gdy ten skończył przynudzać o etykietach i turniejowych zasadach, można było przejść do igrzysk.

– *Melee* zacznij się właśnie teraz! – ogłosił mistrz ceremonii.

Nie była to najbardziej emocjonująca część turnieju, ale dla wielu – była to najzabawniejsza część. Po obydwu stronach dłużej na blisko siedemdziesiąt łokci areny zbierały się dwie drużyny – obydwie po 24 członków. Co raczej niezwykle – w walce tej brały udział nie tylko jednorożce, ale też kucyki ziemne. Wreszcie nie wszyscy jej uczestnicy byli nawet możnymi. W *melee* odgrywano stare konflikty ze sprzed-zjednoczeniowej Wojny Dwóch Królestw między Unicornią a Ellenois, obecnie dwoma największymi lennikami korony Equestrii. Była to zabawa, nie kryło się za *melee* nic ponad specyficzną formą pamięci o dawnych wydarzeniach i prawem do przechwalania się. Tradycyjnie więc obydwie strony reprezentowali szlachcice, którzy nie uczestniczyli w turnieju właściwym, a w niektórych sytuacjach zapraszano czasem co lepszego zwykłego żołdaka czy giermka, by się sprawdził. Sami uczestnicy głównego turnieju nie brali udziału w *melee* z obawy przed kontuzją.

Celestia podparła głowę kopytem i spokojnie sobie obserwowała przygotowania, ustawiczne sprawdzanie, czy broń z żelazodrzewa była odpowiednio pozbawiona krawędzi i poprawianie założonych zbroi. Kątem oka spojrzała ku swojej prawicy, gdzie był drugi tron, tak samo wielki jak dla niej, ale jednak zajęty przez klacz znacznie mniejszą. Ewidentnie źle się z tym czuła.

– *Życzyłabyś sobie, żeby to Luna była na tym tronie zamiast ciebie?* – zapytała się w myślach, telepatycznie.

Charakterystyczny, zakrzywiony róg klaczy Tuath De delikatnie zapalił się ciemnozieloną poświatą.

– *Tak. Jak najbardziej chciałabym by Ta, Która Tka Los tu była* – odparła w ten sam sposób Caireann. – *Albo bym mogła znowu jej towarzyszyć. Nie chcę jej zastępować.*

– *Ma wiele obowiązków. Saoshyant bardzo docenia jej pomoc w Hinnaracie.*

Klacz z Mglistych Wysp ciężko westchnęła.

– *Tak, ale... ona powinna tu dla nas być. Jest królem Equestrii i władcą Oileainis, mojej ojczyzny. Mogę ją zastępować jako regent, ale nie powinno to tak wyglądać. Chcę jej służyć, ale nie w ten sposób.*

Celestia również westchnęła, ale ciężko było jej zaoferować słowa otuchy. Luna taka już po prostu była i sama chciałaby, by zjawiała się na tym turnieju jako drugi król Equestrii. Faktem jednak

było, że aby Harmonia niepodzielnie panowała w świecie, jej pomoc była potrzebna w wielu częściach świata, co sprawiało, że w Equestrii była ciągle nieobecna. Musiało to strasznie frustrować Caireann z Avalonu, która, choć formalnie była prawą ręką Luny i jej najwierniejszym poddanym, jeśli nawet nie przyjacielem, to ciągle była zmuszana zastępować ją w roli, której nie cierpiała.

Właśnie w tym momencie mistrz ceremonii ogłosił rozpoczęcie melee i dwie drużyny zderzyły się ze sobą – pełne wrzasków zarówno typowo equestriańskich, jak i w bardziej północnym ellenojskim akcencie. Przypominało to bardziej pod pewnymi względami bójkę niż prawdziwą walkę – nie było żadnego porządku i nie dało się stwierdzić, która strona jest bliżej zwycięstwa. I właśnie wtedy, gdy zaczęły się właściwe igrzyska, ktoś przepychał się przez trybunę w jej kierunku.

– Wasza Wysokość – usłyszała Celestia po swojej lewej. Odwróciła się w kierunku chuderlawego, acz wysokiego gryfa, prawdopodobnie jedyne takiego w całym tym zgromadzeniu. Jego głowa niemalże sięgała podłogi w uniżonym pokłonie.

– **Tak, Siegfried?** – uśmiechnęła się delikatnie. Dopiero wtedy kanclerz Unicornii spojrział na nią bezpośrednio. Był już starym gryfem, ale dalej miał oczy drapieżcy. Prawie wszystkie gryfy je miały.

– Jestem zainteresowany, Wasza Wysokość, czy tak, jak głoszą święte księgi Aitokratii, Ta, Która Łśni, już wie, kto będzie zwycięzcą?

– **Wiem z Wielkiego Planu, jakie będą efekty tego turnieju.**

– Czyli, Wasza Wysokość wie...

– **Nie.**

Gryf był ewidentnie zdziwiony, ale też zainteresowany. Moźni przy jej trybunie obok również zaczęli się przysłuchiwać i zbierać wokół ich dwojga. Celestia spojrzała ku niebu.

– **Z perspektywy Wielkiego Planu, to, kto zostanie nazwany przez śmiertelnika, mistrza ceremonii, „zwycięzcą turnieju”, jest mało znaczące – odparła Ta, Która Łśni. – Widzę i wiem jakie będą konsekwencje – kto będzie czuł się triumfotorem, kto przegranym, jakie przyjaźnie i rywalizacje się z niego narodzą, co się stanie w wyniku turnieju już na lata po nim. Ale kto ostatecznie zwycięży – to już jest w waszych kopytach.**

Siegfried ponownie się pokłonił prawie do desek, a następnie rakiem się wycofał, denerwując pozostałych moźnych, którzy akurat dalej obserwowali melee i kibicowali swoim. Celestia również odwróciła oczy z powrotem na centrum areny tylko po to, by odkryć, że reprezentacja Ellenois zdominowała pole bitwy i ostatni walczący po stronie Unicornii zaczęli się poddawać. Niedaleko od niej arcyksiążę Ametyn II Platinum obserwował to i zgrzytał zębami.

– *Nie powiedziałaś im całej prawdy* – usłyszała głos Caireann.

– *Nie potrzebują jej* – odparła, uśmiechając się w jej kierunku.

IV

– Okej, dobra. Jest dobrze – mówił ambasador Ugo, chodząc w kółko, podczas gdy Luco, Lazar oraz Rosa słuchali. – Lazar wystartuje w turnieju w zastępstwie. Jesteś pięknie przystrojony i kom-

pletnie to kupili, wiesz, z tą gadką szmatką o tym, że jesteś rycerzem związanym przysięgą milczenia i dlatego nosisz maskę i blablablaba – kontynuował, obficie gestykułując.

– Bardzo się cieszę, ale... – próbował zagadać Luco.

– Ach, i mamy tę cholerną rozpiskę turniejową! – dodał ambasador. – Lazar, tak padło, ale wchodzisz jako pierwszy. Twoim przeciwnikiem będzie Ian Avilla z Hesperii, rycerz z zakonu świętego Crayona. To jego pierwszy turniej i to chyba młodzik – powinieneś bez problemu dać radę. Nasz cholerny rywal Venio jest po drugiej stronie drabinki turniejowej. Zakładając, że będzie wygrywał – a raczej będzie – spotkamy go dużo później. Musimy więc pokonać minimum kilku pierwszych przeciwników. Musisz wygrać tyle samo walk, co Venio, inaczej odwieczny spór Altiny z Ligurią zostanie rozwiązany po ich myśli.

Trędownaty tylko cicho przytaknął. Zadowolony, ambasador odwrócił się w kierunku swojej żony, która z jakiegoś powodu podskakiwała radośnie.

– Rosa?

– Mogę Lazarowi podrzucać miecze? – zapytała podekscytowana. – Mogę? Mogę?

– Kategorycznie nie! – odparł. Uśmiech prawie natychmiast mu zniknął z twarzy.

– A-ale...

– On jest chory, Rosa. Nie możesz tego robić, jeszcze się zarazisz – kontynuował ogier. – Gdyby mi Luco opowiedział swoją historię odpowiednio szybko, zabroniłbym ci też wyjść z tą zupą.

Rosa się skrzywiła, jakby ją spoliczkował. Luco był wściekły.

– Dobra, to ja to zrobię – burknął baron. – To tylko ceremonialna funkcja przy turnieju. *Gladar* podaje tylko miecze, mogę...

– Nie, nie możesz – przerwał mu ambasador. – Słuchaj, nie kombinuj. Mistrz ceremonii jest przekonany, że masz ciężką kontuzję i nie masz jak startować. Lazar cię zastępuje, mimo że formalnie nie jest twoim giermkim i nie powinien mieć prawa go zastępować. Nie wspominając już o tym, że jest chory. Naprawdę, i tak potrzebujemy już tak dużo szczęścia, że jeszcze sobie utrudnianie tego jest samobójcze. Po prostu nie. Ta funkcja jest i tak tylko ceremonialna.

Luco zgrzytnął zębami. Był wściekły na ambasadora nawet nie za to, że storpedował pomysł, by Lazar miał swojego druha obok na turnieju do podawania drewnianych broni, gdyby oryginalna mu się złamała. Był wściekły za to, jak traktował Lazara – gorzej niż śmiecia, jakby zapomniał, że Lazar wciąż żyje, jest kucykiem i jest dokładnie tuż obok niego. Normalnie sam miał ochotę powiedzieć mu, co myśli o nim i jego traktowaniu dobroczyńcy, który go uratował, gdyby nie to, że sam Lazar w ogóle się nie poruszył, nawet nie drgnął w trakcie całej konwersacji. Maskę skrywała całkowicie twarz i równie dobrze mógł spać.

Ambasador Ugo ciężko westchnął.

– Powinni kończyć lada chwila... – mruknął pod nosem.

Czekali cierpliwie przed wejściem na arenę i rzeczywiście, *melee* już się zakończyło. Reprezentacja Ellenois triumfowała, nie odnosząc większych strat, zdobywając roczne prawo do przechwalania się nad swoimi sąsiadami z południa.

– Dobra, to tyle – powiedział Ugo. – Lazar, idź pod bramę, strażnicy wiedzą, o co chodzi. My udajemy się na trybuny. Jako ambasador mam zapewnione dla nas miejsca... Lazar?

– Słucham. – usłyszeli chrypiący głos. – Wiem.

Ugo westchnął ponownie i gestem pokierował swoich towarzyszy ku trybunom, zostawiając Lazara samego.

V

Luco zastanawiał się, jak powiedzieć Ugo, żeby przestał tak traktować swojego dobroczyńcę – kucyka, który w końcu ocalił mu życie. Nie zdążył jednak tego zrobić, bo musieli precyzyjnie się przemieszczać przez tłum gapiów.

Arena turniejowa składała się tak naprawdę z trzech części. Na jej krańcach znajdowały się dwie drewniane twierdze, w których przygotowywali się uczestnicy turnieju. W razie potrzeby, na ich drugich piętrach leczono kontuzjowanych rycerzy – obecnie większość łóżek zajmowała reprezentacja Unicornii, która dostała łomot w melee. Drugą i największą częścią areny był po prostu teren zewsząd okalający ubitą piaszczystą ziemię – oddzielony tylko drewnianymi barierkami. Mieszkańcy Everfree, kupcy, chłopstwo – wszystkie te klasy po prostu musiały stać. Tłum był wielki nawet jak na standardy stolicy Equestrii i mieszczanie próbowali jakoś z tym sobie radzić – cech stolarzy zgodził się i wybudował kilka mniejszych trybun w oddali, by więcej osób mogło podziwiać widowisko. Chociaż pegazy mogły obserwować to z powietrza, prawie nikt tego nie próbował – trzeba było za długo się trzymać w powietrzu, a z chmur nic widać już nie było. Po przecięciu się przez mieszczan ambasador wprowadził ich wreszcie na trzecią część areny – trybunę królewską, zbudowaną kilka dni wcześniej, goszczącą rzeszę equestriańskich możnowładców oraz Celestię, króla Equestrii. Oczywiście, jako ledwie przedstawiciele jednego z miast fralskich, nie mieli wystarczającego prestiżu, by zasiąść blisko niej. Musieli się zadowolić tym, co dostali.

Gdy już usiedli na drewnianych ławach, Ugo nachylił mu się do ucha.

– Powiedz mi jeszcze raz, ten Lazar to naprawdę dobrze włada mieczem? Na pewno?

Luco przytaknął.

– Nie kłamałem – odparł. – Wyrznął bandytów do nogi, chociaż ci sami bandyci wcześniej wyróżnili nas.

Ambasador delikatnie przeczesał swoją bródkę.

– Mam nadzieję.

Trzy trąbki zagrały, otwierając pierwszy pojedynek. Dwóch zawodników ruszyło, by spotkać się w środku, gdzie czekał już na nich mistrz ceremonii. Jeden z nich nie był w jakikolwiek sposób niezwykły. Czerwonogrzywy jednorożec ze słonecznej Hesperii miał na sobie zbroję płytową – na jej plecach widniało godło Alma el Sol, symbolu zakonu świętego Crayona, najpotężniejszej instytucji królestwa Hesperii, zaraz po samym królu. Za samym hesperyjским jednorożcem podążał onieśmielony giermek, który wyglądał, jakby bardzo nie chciał, by na niego patrzono. Oczy wszystkich jednak były zwrócone ku jego przeciwnikowi.

Nieznany wszystkim rycerz również nosił kolczugę, a ta była przykryta białą tuniką – na tyle długą, że zasłaniała niemalże każdą część jego ciała, aż do skrawek kopyt. Zamiast hełmu, ujrzeli kolczugę z tuniką zawiniętą wokół głowy i metalową maskę kryjącą twarz. Jedyne, co było

widoczne, to ciemnoniebieski róg, wystający nieznacznie nad maską. Największego kolorytu dodał jednak wieniec kwiatów, który sterczał mu na głowie, nadając mu niemalże mistycznej aury. Chociaż widownia tego nie widziała, to Luco i reszta ich grupy wiedzieli, że Lazar został zmuszony do zakropienia się perfumami, dzięki czemu przestał śmierdzieć trupem. Prawie natychmiast na trybunach rozgorzały plotki – tradycja turniejowa w Equestrii była już długa i nigdy kogoś takiego nie widziano.

– Wasza Wysokość, Lordowie Dominium Celestii i Luny i zebrana widownio, przed wami: sir Avila de Lloman z Hesperii oraz sir Luco d’Sarisolla z Ligurii, zastępowany przez jego giermka, Lazara – wygłosił formułę mistrz ceremonii.

Obydwaj pojedynkujący się zatrzymali się na środku areny, na odległość kilkunastu kopyt solarnych. Giermek Avilii przyniósł ze sobą stos mieczy, który bezceremonialnie położył na ziemi z boku. Z widowni widzieli, że przez chwilę mistrz ceremonii szybko przypomniał zasady walczącym, a następnie pozwolił im wybrać broń.

– Nie rozumiem – mruknęła Rosa, kopytami czesząc grzywę. – Dlaczego oni się biją drewnianymi mieczami? Przecież to pęknie po pierwszym uderzeniu.

– Byłaś kiedyś na turnieju? – zapytał Luco.

– Nie miałam okazji – przyznała.

– To nie jest drewno – wyjaśnił jej mąż. – To żelazodrzewo z Ursuatu. Specjalnie wykonane miecze, które są twarde niczym metal, ale wciąż są drewnem – mogłyby się na przykład zapalić. Nie mają też krawędzi, by nie dało się nimi przelać krwi.

– Ahaaa – przytaknęła klacz.

– Znaczą, dalej się one często łamią. Są bardzo twarde, ale jednocześnie bardzo kruche. Ale jeśli któryś się złamie, mistrz przerywa na chwilę pojedynek, giermek pełniący rolę gladara podrzuca mu miecz, rycerz łapie go magią w locie i walka jest kontynuowana.

– No wiem! Dlatego chciałam mu podrzucić miecze, jak mu się połamie! – jęknęła.

Ugo ciężko westchnął. W międzyczasie walka właśnie miała się rozpocząć. Mistrz ceremonii podniósł kopyto do góry.

– ZACZYNAĆ! – wrzasnął.

Obydwa jednorożce już trzymały broń w polu lewitacji, prezentując ją przed sobą. Między samymi kucykami było koło trzynaście solenów odległości, broń mieli zawieszoną w powietrzu przed sobą w odległości dwóch. Obydwaj walczący jeszcze przez kilka sekund się mierzyli, a potem Avila z Hesperii jakby na próbę zamachnął się. Ostrze prowadzone magią lewitacji mogło pędzić znacznie szybciej niż jakakolwiek inna broń we władaniu kogoś bez magii. Żelazodrewniane miecze nie mogły przebić zbroi – ale broń ta pędziła z taką prędkością, że i tak mogła uczynić krzywdę. Poprzednie turnieje często kończyły się nie tylko guzami, ale wręcz połamanymi kończynami – nawet kolczuga na to nie mogła zaradzić. Stąd też turniejowe zbroje były tak masywne, choć broń, którymi się posługiwali, teoretycznie nie powinna móc zranić.

Ale to zamachnięcie – tak szybkie i tak miażdżące, gdyby trafiło – nawet nie miało sięgnąć Lazara, oponent tylko go testował. Rycerz w masce nawet nie drgnął, wciąż utrzymując miecz lewitacją w tym samym miejscu. Zamiast tego po dwóch sekundach sam wyprowadził cięcie – ale on nie miał zamiaru

bawić się w dalsze „sprawdzania oponenta”, tylko sieknął w kierunku głowy Avilo. Ten wybronił się kontruderzeniem i od tej chwili obydwaj zaczęli się raz za razem wymieniać ciosami.

Ci goście turniejowi, którzy mieli rzadką okazję zobaczyć prawdziwą walkę, mogli odkryć, że pojedynek dwóch jednoroźców przed ich oczami nie miał wiele wspólnego z bitwą. Co charakterystyczne, zamiast mierzyć ku sobie, wyglądało to, jakby obydwaj walczący specjalnie celowali swymi cięciami w broń przeciwnika. W rzeczywistości kontrola broni przy pomocy magii, szczególnie na takich odległościach, była wysoce skomplikowana. Wykonując cięcia, trzeba było wykalkulować, ile magicznej siły płonącego rogu należało użyć w każdym ruchu. Za mocny mógł postać miecz za daleko, odkrywając się na przeciwnika – za słaby mógł zaś sprawić, że uderzenie nie wybiłoby wroga z rytmu. Ponieważ broń była zawieszona w powietrzu i nie miała „prawdziwego uchwytu”, wymagało to nadzwyczajnej koncentracji, umiejętności i szkolenia, by jednorożec po zablokowaniu jednego uderzenia utrzymał kontrolę nad swoją bronią.

Z tego też powodu, kluczem w tych pojedynkach jednoroźców na miecze – klasycznym formacie turniejowym – była głowa. Głowa była wszystkim – była to absolutnie najbardziej wrażliwa część ciała, w którą każdy cios właściwie gwarantował dekoncentrację. Pojedynek bowiem kończył się w momencie, gdy któryś z jednoroźców choćby i na sekundę stracił kontrolę magiczną nad swoim mieczem – a cios w głowę z rogiem, który był katalizatorem magii, właściwie gwarantował zwycięstwo, nawet jeśli samo uderzenie było słabe. Wreszcie, nawet zbyt radykalne ruchy głową czy resztą ciała łatwo mogły doprowadzić do dekoncentracji – ciężko było bowiem jednocześnie ruszać wszystkimi kończynami i jeszcze sterować osobno bronią, jakby ta była trzecim przednim kopytem.

Obydwaj walczący na pewno wiedzieli o tym wszystkim i kontynuowali starcie. Ciężko było powiedzieć, kto wygrywa, dopóki nagle rycerz z Hesperii nie skrócił dystansu, pokonując szybko pięć solenów. W normalnych warunkach, by utrzymać odpowiednio komfortową odległość, by móc się bronić, Lazar powinien zwyczajnie cofnąć się pięć solenów do tyłu. To nie powinien być trudny manewr dla jakiegokolwiek rycerza. Jednak...

– *Merde...* – mruknął ambasador.

– Co jest? – zapytał Luco.

– Teraz gdy jest zmuszony ruszać się szybciej i iść tyłem, to widzę, ledwo, ale jednak. On kuleje i to mocno.

– To prawda. Wspominał o tym – powiedział baron.

Kolejne cięcie hesperyjskiego rycerza nie zostało zablokowane – cios wyminął miecz Lazara, który instynktownie się uchylił – tylko ledwo uciekając przed uderzeniem prosto w głowę. Taki cios skończyłby pojedynek już teraz. Avila widząc, że jego przeciwnik sobie nie radzi, gdy ten zmuszony jest się pospiesznie cofać, tylko żwawiej ruszył do przodu. Z cięcia na cięcie widać było, że zastępca Luco radzi sobie coraz gorzej. Zmuszany do odwrotu, kulejąc i ledwo utrzymując koncentrację, Lazar był spychany aż na granicę areny.

Wreszcie Avilo, widząc otwartą przestrzeń, ciął z całej siły, żelazodrzewny miecz pozostawił za sobą tylko ledwie dostrzegalną smugę. Rycerz z Hesperii bezpośrednio trafił swojego przeciwnika w kopyto, a wśród widzów areny rozległy się odgłosy podziwu, ale potem szoku. Taka siła, tak wielki ból z takiego ciosu musiało zdekcentrować na tyle Lazara, by ten stracił kontrolę nad magią – sygnalizując zwycięstwo dla członka zakonu Crayona. Tak samo też, jak widowia – Avila najpierw się uśmiechnął, gdy tylko jego miecz sięgnął kopyta przeciwnika, tylko po to, by odkryć, że sędzia nie wrzeszczy o końcu pojedynku.

Lazar bowiem nawet nie drgnął. Jego miecz dalej był w polu lewitacji – i teraz zmierzał, by wymierzyć szybką zemstą. Hesperski wojownik nawet tego nie zauważył – w jednej chwili żelazodrzewny miecz z całej siły wyrznął go w bok głowy, posyłając go natychmiast prosto w piach ze strasznym zgrzytem miażdżonego hełmu. Gdy już leżał bez ruchu, przerażeni widzowie mogli dojrzeć, że ta pozbawiona krawędzi broń ewidentnie odkształciła żelazny hełm.

– Luco d'Sarisolla zwycięża! – wrzasnął sędzia. Zamiast kontynuować dalej formułkę podbiegł jednak do pokonanego. – *Oż piórwa mać* – dodał poza uszami widowni.

Sędzia padł na ziemię i zaczął oczyma przeczesywać piasek, sprawdzając, czy tak silne cięcie nie posłało przypadkiem kropel krwi na ziemię – to byłby bardzo zły omen dla całego turnieju. Szczęśliwie jednak, nawet jeśli Avilo stracił zęby, nie splunął krwią. Dopiero po upewnieniu się, że rzeczywiście nie spadła ani kropla krwi, zaczął wrzeszczeć do sparaliżowanego ze strachu giermka, by pomógł podnieść poszkodowanego.

– Ty już idź, sio, wygrałeś – mruknął mistrz ceremonii na odchodne do Lazara, taszcząc jęczącego Avilo z pomocą jego giermka.

Wśród widowni reakcja była gwałtowna, natychmiast się zaczęły głośne rozważania.

– *Przecież to było niemożliwe – Avilo uderzył pierwszy – ten giermek Luco musiał stracić koncentrację pierwszy.*

– *Może cios był słaby? Trafił bokiem? Kolczu...*

– *Gówno prawda, widziałem, z jaką siłą uderzył, to powinno kości łamać!*

– *Co to za kucyk, co przyjmuje na siebie taki cios, i to osłonięty tylko kolczugą!*

– *Skąd on w ogóle jest? To giermek Luco, ale...*

W międzyczasie Lazar zwyczajnie opuścił arenę, w żaden sposób nie celebrując tego zwycięstwa, odstawiając tylko po drodze swój żelazodrewniany miecz, który był już bliski złamania. Już poza samą areną, kilka minut później spotkał się z towarzyszami.

– Świetnie ci poszło, tylko tego Avilo szkoda – powiedziała Rosa na jego widok.

Lazar mruknął coś niezrozumiałego pod nosem. Po chwili dodał:

– Wybaczcie, że walczyłem tak słabo – powiedział cicho. – Nie jestem przyzwyczajony do chodzenia tyłem. W ogóle słabo chodzę.

Ambasador nie miał pojęcia, co powiedzieć. Luco zaś się uśmiechnął.

– Dobrze się sprawiłeś, wygrałeś i to w takim stylu, że za chwile pół Everfree będzie o tobie gadało – powiedział baron Sarisolly. – Niestety, czeka dzisiaj na ciebie jeszcze jeden pojedynek, na zakończenie dnia. Chodź póki co z nami na zewnątrz na obiad. Rosa robi świetny makaron.

I ruszyli wspólnie, póki co umykając z tłumu, podczas gdy na arenie turniej toczył się dalej.

WRACAĆ!



DTP

Kto norm
"tych nie przestrzega,
niech ginie..."



Deus vult, realaktorem





miejsce na
ofiarę

GRAFICY

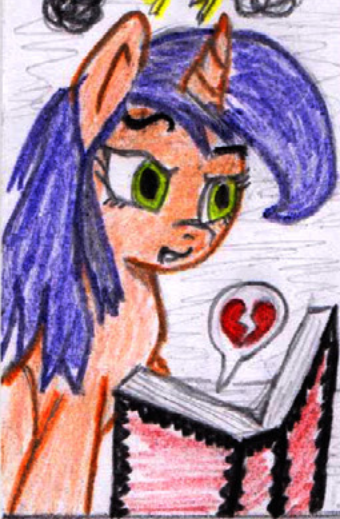
Ma pasować.
Proste, prawda?



 +  = Obraz



KOREKTA



Halo...?
Czy sprawdzą
mi tu ktoś
artykuł po
terminie?

ROBOTY.



JEB
SŁOWNIKIEM

Wydanie kieszonkowe
idealne do rzutu...
Ja preferuję oryginał