

12/2020

EQUESTRIA
TIMES

43



*Tym razem nie "Kevin sam w domu"
Świąteczna Szybka Piątka*

*Git gud, kazul
O poziomie trudności w soulslike'ach*

*Kostką i mieczem
Siedź w domu i graj w planszówki*

Spis treści

RECENZJE

The Royal Daughter.....	5
Only the Good Dye Young.....	6
The Fluttershark.....	7
Fallout Equestria: Under Falling Skies.....	8
Freeport Venture: More Equal Than Others.....	9

PUBLICYSTYKA

Artystyczne nerwowe początki, czyli forma ponad treścią.....	11
---	----

NIEKUCYKOWE

Hades – Recenzja.....	16
You're a sold one, Mr. Grinch.....	18
Siedź w domu i graj w planszówki.....	20
Okiem Laika – „Chwała”.....	22
Świąteczna Szybka Piątka.....	23
Poziom trudności w soulslike'ach.....	25
Sekiro: Shadows Die Twice.....	31

KĄCIK KULINARNY

Przytj z redakcją w święta.....	34
---------------------------------	----

FANFIK

Władcy Wiatru.....	42
--------------------	----

ARTYSTYCZNY MIX

Deadline.....	54
---------------	----

facebook

Wykorzystano prace auto
StewArt501st, The-Mys



To był... interesujący rok. Korzystając z okazji, że wydajemy 43 numer na przełomie lat 2020-2021, chciałabym życzyć Wam spokoju w nadchodzącym czasie i więcej ciekawych tekstów do czytania. Skoro już o tym mowa, w niniejszym magazynie czeka Was cały stosik różnorodnych recenzji od Dolara, polecajka planszówek od Gray, rozprawa o trudności gier „soulslikowych” autorstwa Cahan i Zodiaka oraz kilka świątecznych przepisów, które sprawdzą się równie dobrze na każdą inną okazję. Jeśli zaś znacie już całą fabułę „Kevina samego w domu” na pamięć i poszukujecie interesującego filmu świątecznego, Hefajstos przygotował dla Was świąteczną edycję „Szybkiej Piątki” – formatu, który od teraz na stałe zawita na łamach naszego magazynu.

Miłego czytania, Pierniczki!

» Moon

mlppolska

orów:

stery-Of-Doom, Stinkehund

Redaktor Naczelny – Cahan

Redaktorzy wicenaczelni – Moonlight, Solaris

Redaktorzy – Gray Picture, Gatorr, Malvagio, Hefajstos

Korektorzy – Magda B, Midday Shine, SoulsTornado, Blackie

Dział techniczny – Macter4, Sosna, Catkitty, Kaduś

Redaktorzy Gościnni – Dolar84, Zodiak

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.

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/>



[Oneshot][Sad][Slice of Life]

The Royal Daughter

Autor: Prane

Sombra to kuc, o którym pisze się wyjątkowo przyjemnie. W serialu rozbudowano go na tyle słabo, iż każdy może spokojnie kreować go na milion sposobów z lepszym lub gorszym skutkiem. Tu zachodzi ta pierwsza ewentualność.

» *Dolar84*

Fanfik „The Royal Daughter” na pierwszy rzut oka jest konstrukcją nieco monotonna. Praktycznie cała akcja dzieje się w jednym miejscu, bohaterów jest dwójka i na dodatek, choć mówią sporo, to nie mogą się nawzajem usłyszeć. Skyle, porwana za młodu przez Sombkę dziedziczka Kryształowego Cesarstwa, która stała się dla niego adoptowaną córką, wygłasza serię mocno emocjonalnych monologów. Sam zdetronizowany król odnosi się do jej wypowiedzi, swoimi uzupełniając obraz wykreowanego przez autora świata. I tak aż do końca. Nie zniechęcajcie się jednak, ponieważ zostało to napisane naprawdę wspaniale, a swoim zwyczajem staram się nie raczyć Was zbyt dużą ilością spoilerów, bo mi Redaktor Naczelna zabierze herbatnika. Uwierzcie mi na słowo, iż za wspomnianymi wyżej „monologami” kryje się dużo treści i to takiej w doskonałym gatunku.

W krótkim opowiadaniu niełatwo zawrzeć intrygującą i wciągającą historię. Oczywiście istnieje legion przypadków, gdzie to się udało, ale mimo wszystko wymaga to sporych umiejętności lub równie sporej dozy szczęścia. Jeszcze trudniej

sprawić, by była to historia kompletna. W „The Royal Daughter” pierwsze dwie cechy występują aż w nadmiarze, jednak nieco zabrakło tej trzeciej. Autor nieco uratował się początkowym opisem, ale mimo wszystko pozostaje pewien niedosyt. Mam nieodparte wrażenie, iż ten krótki tekst wspaniale sprawdziłby się jako prolog czegoś większego, co pozwoliłoby bliżej poznać nam postać Skyle i odsłoniło zakryte póki co karty jej wspólnej historii z królem Sombką. Dodatkowo wpojone jej przekonania dają niezliczone możliwości rozwoju postaci i ewolucji jej stosunków z przybranym ojcem. Nawet jeżeli ten akurat nie może jej towarzyszyć w rozpoczynającej się od pierwszych słów tego opowiadania przygodzie.

Żywię szczątkową nadzieję, iż Prane przeczyta tę recenzję i usłyszy wołanie fanfikowego półświatka o kontynuację, ponieważ ta z pewnością bez trudu zyskałaby spore grono oddanych czytelników. Nie dosyć, że hipotetyczna kontynuacja z pewnością charakteryzowałaby się wysoką jakością, to prawdopodobnie stanowiłaby godną konkurencję dla drążącej podobny temat „Kruchości Obsydianu”. Tak więc nie traćmy nadziei, a tych, którzy jeszcze nie poznali „The Royal Daughter”, zdecydowanie zachęcam do czytania, ponieważ to krótkie opowiadanie warte jest każdej chwili, którą nad nim spędzicie, czy to biorąc je na ruszt po raz pierwszy, czy do niego wracając. A wrócić do niego na pewno.



[Oneshot][Comedy][Slice of Life]

Only the Good Dye Young

Autor: RazedRainbow

Czasami wystarczy naprawdę niewiele, żeby poprawić sobie humor. Ot, znajdujesz krótkie opowiadanie, widzisz tytuł rozdziału i już radośnie się szczerzysz. W tym wypadku tą małą rzeczą, która cieszy, są homofony.

» *Dolar84*

Jako, że mamy tu do czynienia z dosyć nietypowym opowiadaniem, pozwolę sobie na pewne przemyślenia natury ogólnej. Wbrew pozorom, pisanie recenzji, nawet amatorskich (jak nasze), nie jest najprostszym zadaniem na świecie. A to należy czytelnika zainteresować (niełatwe), a to dobrać obiekt recenzji, który przypadnie do gustu każdemu (niemożliwe), unikać – szczególnie przy pisaniu własnym szablonem – ciągłego powtarzania się (trudne), czy w końcu zdradzić tylko tyle z fabuły, ile jest konieczne (czasem proste, czasem obłąkańczo trudne). A jeżeli jeszcze trafi się opowiadanie, które praktycznie w całości opiera się na nieprzetłumaczalnej grze słownej, to już zupełnie można osiwieć.

Taka sytuacja zachodzi właśnie w „Only the Good Dye Young”. Autor oparł cały żart na niemalże identycznym brzmieniu wyrazów „dye” i „die”. O ile w języku polskim farbowanie i umieranie trudno połączyć (chyba, że dokonamy bardzo kreatywnej i daleko idącej interpretacji gwary myśliwskiej), to w angielskim będzie to pole do popisu dla lepszych lub gorszych żartów. Od

razu dodam, iż te zaprezentowane w fanfiku nie są szczytem wysublimowania, ale i tak można się przy nich świetnie bawić. Wynika to głównie z dobrania nader odpowiednich bohaterek. Rarity i Sweetie Belle przy ich skłonnościach do hysterii i nadmiernej egzaltacji wspaniale odnajdują się w historii, gdzie tak istotna rzecz jak wymowa niemalże wpędza młodszą siostrę w nieodwracalną traumę. Tak naprawdę, idealnym podsumowaniem całego fanfika jest tytuł jedyne, krótkiego rozdziału, będący parodią jednego z najsłynniejszych cytatów z serii filmów o agencji 007. Uwierzcie mi, naprawdę trudno jest nie wybuchnąć radosnym rechotem widząc tekst „No, Miss Belle, I expect you to dye!”.

Powoli kończąc tę wysoce nietypową recenzję polecam ten fanfik każdemu, kto co najmniej znośnie opanował język angielski. Jednocześnie pozwolę sobie doradzić czytanie go na głos – jest wtedy o dobre 20% zabawniejszy. W sumie nic nie stoi na przeszkodzie, bym na samym finiszu zarzucił kuszącą przynętą – może ktoś czuje się na siłach i ma w sobie tyle przewrotnej kreatywności, by w jakiś sposób przełożyć ten fanfik na polski? Oczywiście, zachowując pełen sens. Zadanie z pewnością bardzo trudne, ale czy niewykonalne? Czas pokaże.



[Oneshot][Comedy]

The Fluttershark

Autor: cogwheelbrain

Wciepłe, słoneczne dni, na płytkich wodach otaczających piaszczyste plaże Equestrii, czyha niebezpieczeństwo. Niczego nieświadome kucyki mogą stanąć oko w oko ze straszliwym drapieżcą. O tym właśnie opowiada „Fluttershark”.

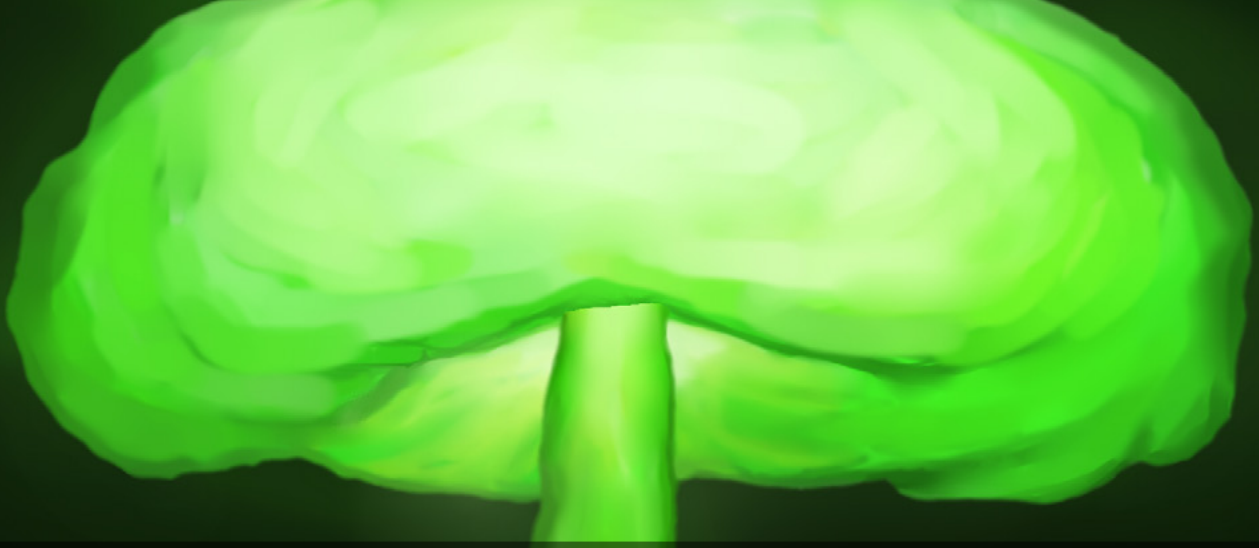
» *Dolar84*

Wielokrotnie dowiedziono, iż fauna Equestrii bywa wysoce różnorodna. Nikogo nie powinien więc dziwić fakt, iż obok wielu pokojowo, czy wręcz przyjaźnie nastawionych do kucy gatunków, w borach, lasach i innych matecznikach można trafić na istoty groźne lub nawet drapieżne. Każdy zainteresowany tematem trafi na rozliczne opracowania o mantykorach, hydrach, niedźwiedziach czy nawet parasprite'ach. Czasami jednak wśród programów przyrodniczych trafią się perełki, opisujące zdecydowanie rzadsze, a może nawet unikatowe stworzenia, zamieszkujące rzadziej opisywany habitat. Mowa naturalnie o wodach przybrzeżnych, a to właśnie w nich, w określonych okolicznościach przyrody, można natknąć się na jednego z najsukuteczniejszych, a jednocześnie najbardziej nietypowych drapieżców Equestrii. Jeżeli więc kiedykolwiek w ciepły dzień spędzany nad wodą, pośród płycizn migną wam błyski żółci i jasnego różu, to miejcie się na baczności – najbardziej uroczy rekin świata może właśnie na Was polować.

Przyznam, że podchodziłem do fanfika sceptycznie – jak w końcu można w nie urągający logice

i rozumowi sposób, zrobić z kuca rekina? I to jeszcze z Fluttershy, która nie ma praktycznie nic wspólnego z perfekcyjną maszyną do zabijania, jaką jest najgroźniejszy drapieżnik mórz i oceanów. Na szczęście autor pozytywnie mnie zaskoczył. Przepisem na sukces okazało się wykorzystanie charakteru i obsesyjnej dbałości o detale Twilight Sparkle i stworzenie fanfika w formie opracowania naukowego. Już po lekturze spojrzałem w komentarze i nie mogłem się nie zgodzić, iż wycinki z wspomnianego wcześniej opracowania słychać w głowie, jakby czytał je sam David Attenborough. Motyw programu przyrodniczego jest tu zdecydowanie przewodni, ale świetnie uzupełniają go opis ataku drapieżcy oraz rzecz jasna rozmowa prowadzona przez jego pierwszą i najnowszą ofiarę. Świetnie uchwycono charakter postaci, co nie jest takie proste, kiedy ma się na to tylko jeden, niezbyt długi dialog. Kwestie hazardowe też stanowią miły akcent.

Podsumowując, mamy tu przyjemny fanfik, który trudno czytać bez uśmiechu czy nawet jednego, czy drugiego radosnego parsknięcia. Na dodatek napisany jest stosunkowo prostym językiem i prawie każdy powinien sobie z nim poradzić. Sam w każdym razie doskonale się przy nim bawiłem i z pewnością jeszcze do niego wrócę – Wam życzę podobnie pozytywnych wrażeń.



[Oneshot][Tragedy]

Fallout Equestria: Under Falling Skies

Autor: CamoBadger

Kolejny gościnnie występ – kolejny Fallout. Tym razem coś krótkiego, praktycznie nieznanego, a jednak na tyle dobrego, że wywarło na mnie niezatarte wrażenie.

» *Dolar84*

Fanfik, jak na standardy Fallout:Equestria, jest wyjątkowo krótki, gdyż zamyka się w poniżej 5k słów. To jednak wystarczyło autorowi, by oddać smutną rzeczywistość pogrążonej w wojnie Equestrii, zmierzającej ku nieuchronnej apokalipsie. Akcja dzieje się z dala od głównych metropolii, w niewielkim miasteczku New Oatleams. Właśnie tam kapitan Celery Stalk stoi przed wyjątkowo nieprzyjemnym dla niego zadaniem – otóż musi przenieść mieszkające od zawsze na jednym z osiedli zebry do obozu tymczasowego. Jest to dla niego trudne, gdyż sam pochodzi z rzeczonego miasteczka, a przymusowi przesiedleńcy to jego sąsiedzi, znajomi, a nierzadko nawet przyjaciele. Mimo wewnętrznego sprzeciwu i odsuwaniu w czasie pełnego wykonania rozkazu (co pakuje go w pewne kłopoty), wie, że jako posłuszny żołnierz koniec końców sam nie ma wyboru i nie może pozostawiać go zebrom.

Opowiadanie składa się niejako z dwóch części. Pierwsza to przymusowa eksmisja starej znajomej Zeleny, okraszona opisem odczuć jej i kapitana. Druga dzieje się już w dniu apokalipsy, kiedy kuce w panice umykają do okolicznych Stajni, a Celery Stalk musi podjąć prawdopodobnie najtrudniejszą decyzję w swoim życiu.

Autor nie bawi się w zgłębianie psychologicznych głębi i szukanie drugiego lub nawet trzeciego dna. Jego tekst, choć naładowany emocjami, jest stosunkowo prosty i próżno doszukiwać się w nim zaskakujących zwrotów fabularnych. I to uważam za najmocniejszą stronę tego opowiadania. Szczerze mówiąc, nie wiem, czy na każdego by tak zadziało, ale sam czytając o wypędzaniu Zeleny z jej domu czułem wściekłość na bezduszne postępowanie coraz mocniej zmilitaryzowanej Equestrii. Pewnie to dlatego, że miała kota, a kto to widział kota pozbawiać domu? Jednocześnie współczułem kapitanowi Celery Stalk konieczności postępowania wbrew swoim przekonaniom i czułem niechętny podziw, ponieważ mimo wszystko nie sprzeciwił się otrzymanym rozkazom. Można uznać, iż został nakreślony jako modelowy dobry żołnierz, ale nie bezduszny służbista. W dalszej części tekstu dostajemy kolejne dowody jego przyjaznej dla świata natury, a zakończenie, choć do przewidzenia i niepasujące do kategorii happy endu, stanowi bardzo dobre ukoronowanie całości fanfika.

Użyty język jest dosyć łatwy, tak więc każdy może spokojnie zabrać się za lekturę – powinna zająć akurat kwadransik, no góra pół godziny i być świetnym uzupełnieniem popołudniowej herbaty.



[Adventure][Alternate Universe]

Freeport Venture: More Equal Than Others

Autor: Chengar Qordath

Witam was po raz kolejny na niebezpiecznych, do cna skorumpowanych ulicach Freeportu! Po raz kolejny będziemy śledzić losy Sunset Shimmer, jedynej w całym mieście oficjalnie autoryzowanej maginii do wynajęcia.

» *Dolar84*

Ta historia zaczyna się w iście Hitchcokowskim stylu – od pożaru i zamieszek w najgorszych i najbiedniejszych slumsach Freeportu. Sunset, mimo że zajęta jest swoimi sprawami (urządzenie własnej wieży to nie lada wyzwanie) i nie opływa w bogactwa (kanalizacja drażona w obsydianie tania nie jest), to mimo początkowego braku perspektyw na zarobek, postanawia nieść pomoc swoim współobywatelom. Nieustannie przy tym sarkając na Celestię – to wpojone przez nią lekcje powodują u naszej pragmatycznej bekonowłosej bohaterki okazjonalne odruchy altruizmu. Po opanowaniu początkowego zamieszania, okazuje się, iż cała awantura wybuchła, gdyż nieznana sprawczyni obrabowała bank, zaś swój łup, a przynajmniej jego część, rozrzuciła w najbiedniejszej dzielnicy miasta. Czyżby do Freeportu przybyła equestriańska odpowiedniczka Robin Hooda? Lub, co gorsza, komuniści? Sunset będzie musiała się o tym przekonać, gdyż decyduje się odnaleźć najpopularniejszą przestępczynię Freeportu. Bynajmniej nie z dobrego serca – bank za jej schwytanie wyznaczył nagrodę liczoną w setkach tysięcy dukatów.

Kolejny z Chengarowych fanfików to stosunkowo krótka, ale bardzo przyjemna przygodówka z elementami kryminalnymi. Naturalnie, autor, który swoje światy tworzy z pasją, wprawą i dbałością o wszelkie szczegóły, nie poskąpił nam kolejnych opisów miasta zbrodni, dzięki czemu dokładamy kolejne klocki do już posiadanej wiedzy o intrygach, polityce i społeczeństwie tego uroczego miejsca. Sunset naturalnie nie działa sama – po raz kolejny wspiera ją Puzzle Piece, znający na wylot środowisko, w którym przyszło im działać. A że jest osobą wysoce zaradną i wierzącą w odpowiednie przygotowanie do podejmowanych przedsięwzięć, to można być pewnym, iż jego obecność bardzo ubarwi lekturę. W mojej opinii jest to jedna z najlepiej stworzonych przez Chengara postaci i wyśmienicie się ją czyta. Sama antagonistka to postać znana z serialu, jednak choć niektóre cechy charakteru i motywy są zgodne z jej odpowiednikiem, to autor wykazał się również inwencją własną – i chwała mu za to.

Jeżeli chodzi o użyty język, to jak zwykle u tego autora, osoba dopiero zaczynająca przygodę z językiem angielskim może mieć nieco problemów, by zrozumieć wszystkie cięte teksty i docenić kreację postaci, jednak od czego są słowniki? Na pewno dla lektury tego opowiadania warto podszkolić się nieco w mowie Shakespeare'a.

Lubisz czytać fanfiki i o nich dyskutować?

Chciałbyś zrobić coś dla literackiego półświata 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.

Klub Konesera
Polskiego Fanfika



DISCORD



Artystyczne nerwowe początki, czyli forma ponad treścią

Witam i bienvenue! Tym razem nie minęło zbyt wiele czasu od naszej ostatniej wizyty w kuco-komiksowie, ale mam nadzieję, że jesteście gotowi na kolejną! Dzisiaj pochylimy się nad zeszytami 40-42, z których każdy zamyka w sobie osobną historię. Jak się już zapewne domyślacie, na szalone przygody nie ma zatem co liczyć, cóż więc spokojnego przygotowali dla nas twórcy? Sprawdźmy to!

» *Malvagio*

Na dobry początek wita nas historia pióra Teda Andersona i pędzla Brendy Hickey, jej tematem jest zaś nic innego, jak początki pięknej przyjaźni między Twilight Sparkle a Spike'iem. Rozpoczynająca właśnie naukę w szkole dla utalentowanych jednoróżców przyszła księżniczka otrzymuje od Celestii zadanie bojowe polegające na zaopiekowaniu się smoczątkiem, któremu podczas egzaminów wstępnych pomogła się wykluć. Choć pełna obaw, młoda klaczka podejmuje wyzwanie – jak dodatkowe obowiązki wpłyną na jej naukę i relacje z rówieśnikami? Czy Twilight trafnie zmierzyła swe siły na zamiary, a może porwała się z motyką na słońce? Czy władczyni wybrała słusznie? I jaki jest jej tajemniczy plan?

Historia zapowiada się uroczo, nie sądzicie? Jeśli tak... cóż, jesteście w błędzie. Ale jak to możliwe, spytacie, przecież lawendowa parka stanowi istny dynamiczny duet, ich origin story powinien tylko to podkreślać! Taaa... a wiecie, czego jeszcze może

to być historia początków? NERWICY TWILIGHT. Może uściślając – Sparkle miała neurotyczne predyspozycje jeszcze zanim przekroczyła próg szkoły, ale konieczność zajmowania się Spike'iem, de facto niemowlakiem, pozwoliła im nie tylko się rozwinąć, ale wręcz wystrzelić niczym gejzer. Wystarczy tylko porównać Twilight z pierwszych kadrów do tej z późniejszych – zmierzając na rozpoczęcie roku jest szczęśliwa i pełna zapału, nieco tylko zestresowana obecnością księżniczki. Im dalej w komiks natomiast, tym bardziej uwidacznia się na niej zmęczenie, przybicie i frustracja – czego innego spodziewać się jednak po kimś zmuszonym do ciągłego wysiłku ponad swoje siły? Jakiego szaleju musiała nażreć się Celestia, żeby uznać, że powierzenie dziecku opieki nad jeszcze mniejszym dzieckiem to doskonały pomysł? Żałuję, że w pobliżu nie mam żadnej galery, na którą mógłbym postać wszystkich, którzy przyklepali ten projekt. Może poza rysowniczką – krótko tylko napomknę, że warstwa graficzna utrzymana jest na wysokim poziomie i czuć postępujące pogarszanie się stanu psychicznego młodej Sparkle.

Za największą wadę historii, a zarazem najsilniejszy katalizator nerwicy Twilight, muszę uznać fakt, iż została pozostawiona sama sobie. Dosłownie. Młoda klacz nie otrzymuje pomocy czy jakiegokolwiek sensownego wsparcia emocjonalnego od nikogo dorosłego (od rówieśników zresztą też nie, ale to akurat najmniej istotne) – i to pomimo początkowej deklaracji Celestii, że nie będzie musiała zajmować się smokiem cały czas, lecz



gdyby pojawiła się w niej scena, w której Celestia faktycznie oferuje swoją pomoc, lecz ta zostaje przez Twilight odrzucona, ponieważ jej przyjęcie byłoby dla niej równoznaczne z oblaniem „sprawdzianu” (za takowy uważa bowiem powierzony jej obowiązek) i rozczarowaniem władczyni. Rozumiem ograniczenia wynikające z zamknięcia fabuły w jednym zeszytce, ale niestety w tym wypadku uderzają niezwykle boleśnie. Nie wykluczam, że cała historia miała za zadanie pokazać młodszym czytelnikom, jak bardzo wyczerpująca może być opieka nad dzieckiem, zwłaszcza gdy się jest samotnym rodzicem, który nie ma czasu na nic innego... i że system oraz społeczeństwo nie oferują żadnego realnego wsparcia...? Jeśli taki rzeczywiście był cel, moim zdaniem autorzy straszliwie przestrelili, dopasowując go na siłę do relacji Twilight ze Spike’iem; w tej formie to nie miało prawa się udać.

Przejdźmy do następnego numeru. Tym razem już na wstępie czeka nas niespodzianka – do roli scenarzystki powróciła bowiem Katie Cook, a jej partnerem graficznym jest oczywiście nikt inny, jak Andy Price. Oczywiście jakość jej ostatnich historii może skłaniać do obaw, iż niespodzianka nie będzie z gatunku miłych... Ekhem, ale do rzeczy. Punktem wyjścia fabuły jest premiera najnowszej odsłony przygód Dzielnej (z pozdrowieniami dla purystów – Daring) Do, na którą chrapkę ma całe Ponyville i okolice. W tym oczywiście także Rainbow Dash, tak pochłonięta ekscytowaniem się, iż nie zauważa na swojej drodze... ściany. To jedne zderzenie, niczym upadek pierwszego kamienia domina, powoduje reakcję łańcuchową, w wyniku której nad całym miasteczkiem zbierają się burzowe chmury Ponuraków (w oryginale Drearies; nie jestem pewien, czy tak zostały przetłumaczone, ale byłoby to adekwatne). Czy ktokolwiek zdoła uratować sytuację, czy też Rainbow będzie sobą i zrukuje dzień wszystkim mieszkańcom po kolei? Podły humor bywa wszak niezwykle zaraźliwy...

Historia jest prosta, ale niepozbawiona ciekawych zabiegów – najważniejszym jest rezygnacja z typowo komiksowych ramek na rzecz obecności fizycznego narratora; rolę tę otrzymała Zecora, opowieść zamyka się więc w rymowanych ramach i przybiera charakter ilustrowanej książki z baśniami. Wrażenie to potęgują same rysunki, Price nie ogranicza się bowiem do swojego zwyczajowego stylu, ale pozwala sobie na artystyczne eksperymenty, poczynając od kreski, poprzez kolorystykę, na samym ułożeniu graficznym kończąc. Całość

jedynie wtedy, gdy władczyni będzie zajęta. Po złożeniu tej obietnicy władczyni wyparowuje jednak z komiksu jak kamfora, by powrócić dopiero pod sam jego koniec, co nie stawia jej w najlepszym świetle. W porządku jednak, koniec końców Pani Dnia ma na głowie cały kraj, faktycznie może nie mieć czasu – ale w żaden sposób nie tłumaczy to bierności rodziców Twilight czy ciągłej krytyki ze strony kadry nauczycielskiej. Dobrze przeczytaliście – Sparkle jest wiecznie rugana przez swoich belfrów za spóźnienia, nieprzykładanie się do nauki czy przeszkadzanie w lekcjach, choć powodem tych problemów (o którym wszyscy doskonale wiedzą!) jest konieczność zajmowania się cholernym niemowlakiem. Absolutną perełką jest tutaj scena, w której nauczycielka wprost komunikuje jej, że nie spełnia pokładanych w niej oczekiwań, okraszając to jeszcze dziwnym stwierdzeniem, że młoda klacz potrzebuje przyjaciela. Powiedziałbym raczej, że zrozumienia czy pomocy ze strony kogokolwiek dorosłego, no i że ciężko o zawieranie znajomości, gdy w wyniku tego wszystkiego jest się poddanym ostracyzmowi klasowym pośmiewiskiem, ale to tylko moja opinia. Nerwica na wynos raz! Ugh. Mimo wszystko wydaje mi się, że całą historię można by jeszcze choć trochę uratować,

utrzymana jest w lekkim, przyjemnym tonie, co wybrzmiewa szczególnie mocno w porównaniu z poprzednim zeszytem; nie można oprzeć się wrażeniu, iż artyści znakomicie bawili się podczas swojej pracy – co oczywiście doskonale wpływa na odbiór. Jest to lektura dosłownie na wolną chwilę, pomagająca się odprężyć i po prostu ciesząca oko. W żadnym wypadku nie nazwałbym jej porywającą, ale też nie taki stał za nią zamysł – ważne było przesłanie, mądre i nieprzekombinowane, a cel ten z całą pewnością udało się osiągnąć. Na plus należy również zaliczyć koncepcję Ponuraków, które dzięki zastosowanej narracji pozostają niewielką niewiadomą, balansując na granicy istniejących rzeczywiście istot oraz poetyckiej personifikacji podłego nastroju. Po swoich ostatnich potknięciach Katie Cook nareszcie znów stanęła pewnie na nogach oraz na wysokości zadania – życiowe plasterki, w nawet dość nietypowym sosie, najwyraźniej dobrze jej służą. Oby tak dalej!

Ok, czas na ostatni zeszyt. Ponownie mamy do czynienia z dziełem duetu Cook & Price... i znów będzie to stosunkowo krótkie omówienie. Tym razem historia skupia się na Pinkie mającej niespodziewany dla siebie problem z wymyśleniem odpowiedniego prezentu – zwraca się więc o pomoc do Rarity. Wspólnie dochodzą do wniosku, iż doskonałym podarunkiem będzie własnoręcznie (własno...kopytnie?) stworzony egzemplarz ilustrowanej książki o kucykowej wariacji na temat „Nowych szat cesarza” Andersena. Przyjaciółki ochoczo zabierają się do pracy, ale jak skończy się kreatywne zderzenie tak odmiennych osobowości?

Mam z tym komiksem pewien problem... polegający na tym, że nie bardzo wiem, CO w zasadzie mógłbym o nim napisać. Zaprezentowany powyżej krótki opis właściwie zupełnie wyczerpuje warstwę fabularną – jedyną „niewiadomą” pozostaje tylko tożsamość osoby, której przeznaczony jest prezent (a cudzysłów w żadnym razie nie jest tu przypadkowy). Z tego też względu niewiele jestem w stanie powiedzieć o postaciach, które po prostu zachowują się tak, jak w serialu – Pinkie jest roztrzepana

i postrzelona, a przy tym burzy niekiedy czwartą ścianę, Rarity natomiast w charakterystyczny dla siebie sposób joyczy i chce, by wszystko podporządkowane było jej artystycznej wizji.

Polem, na którym komiks błyszczy, jest natomiast forma – poprzedni zeszyt można określić wręcz mianem przystawki do tego głównego dania. Tym razem czytelnik zostaje postawiony przed całą paradą różnorodnych stylów, zazwyczaj nawiązujących do konkretnych mniej lub bardziej znanych laikom artystów – jeśli kiedykolwiek ciekawiło Was na przykład, jak wyglądałyby kucyki rysowane przez Mike’a Mignolę, twórcę „Hellboya”... znajdziecie tutaj swoją odpowiedź. Price, niczym uzdolniony żongler, bez przerwy raczy czytelnika czymś nowym i wyjątkowym, ani na chwilę nie tracąc przy tym kontroli nad całym przedstawieniem, dzięki czemu odbiorca w żadnym momencie nie może się czuć zagubiony czy przytłoczony stylistycznym bombardowaniem. Twórcy zadbali o to, by każde nawiązanie do stylu konkretnego artysty zostało podpisane, uważny czytelnik nie przegapi zatem żadnego z nich. Ale forma nie ogranicza się tylko do składania hołdów innym rysownikom – na stronach odszukać można kadry z postaciami plaste-linowymi, wycinankami, szmacianymi laleczkami... Komiks, podobnie jak książka, którą zajmują się



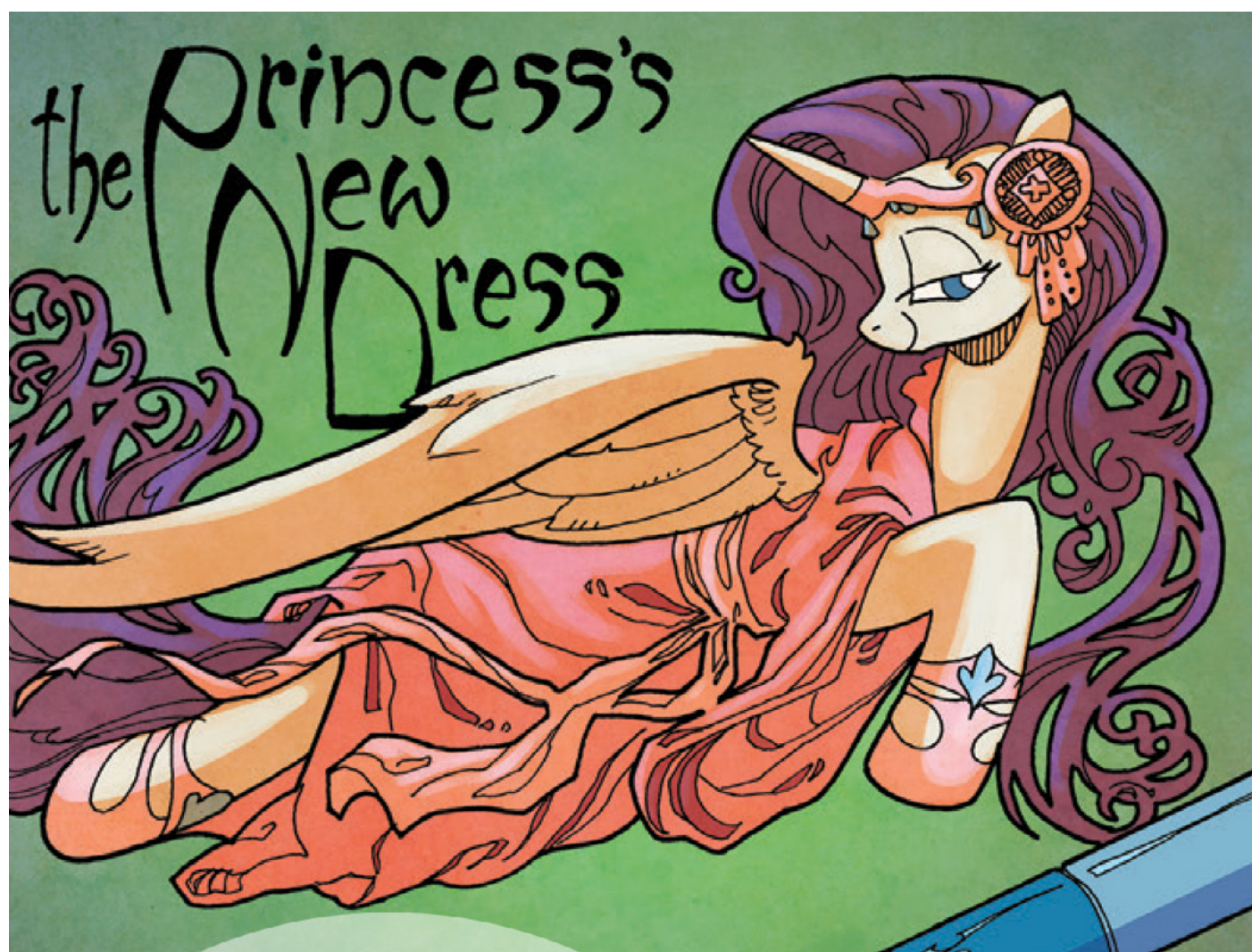
bohaterki, tworzony jest techniką artystycznego kolażu – można wręcz powiedzieć, iż biało-różowy duet samodzielnie tworzy historię, w której został umieszczony, co zresztą dodatkowo podkreśla okazyjne łamanie czwartej ściany. Te meta-narracyjne zabiegi stanowią w mojej opinii najsilniejszy punkt komiksu i sprawiają, że znacznie wyróżnia się na tle innych. Eksperymentalność formy stanowi jednak ostrze obosieczne – jestem więcej niż pewien, iż nie każdemu przypadnie ona do gustu, zwłaszcza osobom pragnącym po prostu śledzić przygody pastelowych pucyków. I absolutnie nie można ich za to winić – najważniejszy pozostaje jednak fakt, iż nie sposób przejść koło niego obojętnie.

Oceny, oceny... niestety, historia początków znajomości Twilight i Spike'a/rozwoju jej neurozy nie zasługuje na ocenę wyższą niż 3/10, a i tak zastanawiam się, czy jej do tego poziomu nie naciągam. Historia jest spójna, główne postaci zachowują się wiarygodnie, ale dlaczego w ogóle zostały zmuszone do odgrywania takich ról? Drugi zeszyt wypada na szczęście dużo lepiej; nie nazwałbym go porywającym, ale bardzo solidnym i z lepszym przesłaniem, a do tego wysmakowany pod kątem

graficznym – moim zdaniem zasługuje na przynajmniej 6/10... może nawet 6,5. Co się zaś tyczy małej przygody Pinkie i Rarity... tu znów pojawiają się problemy. Pod kątem fabuły nie mógłbym wystawić szczególnie wysokiej noty, ale biorąc pod uwagę meta-narracyjne zabawy, emulację różnorodnych stylów artystycznych i po prostu doskonałą formę... 7/10 (z minusem) wydaje się uczciwe. Jeśli jednak w komiksach poszukujecie czegoś innego, spokojnie możecie obniżyć tę ocenę o dwa stopnie.

To była naprawdę długa i męcząca przejażdżka, biorąc pod uwagę też zeszyty z poprzedniej recenzji... ale dotarliśmy wreszcie do celu. Czas na przesiadkę – na horyzoncie majaczy już stacja kolejnych numerów, obiecujących dłuższą historię i przygodę. Nareszcie. Tak czy inaczej, widzimy się wkrótce!

Adios!





EQUESTRIA Puść Wodze Fantazji

WYRUSZ NA PRZYGODĘ W ŚWIECIE KUCYKÓW!



HADES

Hades – Recenzja

Gdy jeszcze byłem smarkaczem wchodzącym na dywan po drabinie, w łapki wpadł mi film animowany „Herkules”. To był początek długiego i ciężkiego uzależnienia – niedługo po tym jak nauczyłem się czytać, dorwałem mitologię Parandowskiego (odkrycie, że Zeus to menda, podobnie jak reszta jego rodziny, było szokujące). Gry, książki, filmy... W końcu niedawno wpadłem na kolejne dzieło pozwalające mi zerknąć w świat, gdzie zwyczajową metodą ożenku jest porwanie kogoś albo przekonanie do tego siostry, Zeus dopada wszystko co się rusza, a hydra demonstruje, że co osiemnaście głów to nie jedna.

» *Ghatorr*

Kocham nowoczesne rogue-like'i – proste zasady, bogactwo opcji urozmaicających każdą rozgrywkę oraz krótka i banalna do zrozumienia pętla rozgrywki potrafią złożyć się na naprawdę wspaniałe gry, przy których łatwo można przegapić, że po „tylko jednej partyjce” za oknem tajemniczo zaszło słońce. Z tego samego powodu też ich nienawidzę, bo strasznie łatwo zmarnować stanowczo za dużo czasu. Na szczęście „Hades” dał mi sporo powodów do miłości, a mało do nienawiści.

Zagreus, syn władcy świata zmarłych, ma drobne problemy z rodziną. Niedawno dowiedział się, że bogini, którą uważał za matkę, tylko go wychowała, a jego prawdziwa rodzicielka znajduje się gdzieś na powierzchni.

Do tego ma nadszarpnięte relacje z ojcem, który uważa go za obiboka i nie chce wypuścić z domu. Co robi w tej sytuacji nasz gieroj? Ot, chwyta za miecz i idzie zabić (po raz kolejny) kilka tysięcy zjaw, szkieletów i innych upiórów stojących na drodze do wrót Hadesu... i ginie wiele razy. Na szczęście Zag, nieważne ile razy wylezie z sadzawki krwi i zostanie wyśmiany przez ojca, jest bardzo uparty.

Większa część rozgrywki opiera się o proste zasady. „Hades” to gra zręcznościowa, w której przechodzimy naszym bohaterem przez kolejne piętra podziemi, pomieszczenie po pomieszczeniu, wysyłając na tamten świat... Erm, znaczy, na jakiś jeszcze bardziej tamtejszy... bandy niemilców, zbierając nagrody i od czasu do czasu siekając jakiegoś szczególnego złodupca jak Hydra, Minotaur czy jakiś heros. W ręce gracza oddano pokaźny arsenał narzędzi zniszczenia – kilka broni, z których każda uzyskuje dodatkowe tryby, w trakcie eksploracji otrzymujemy błogosławieństwa bóstw olimpijskich, możemy brać ze sobą prezenty od znajomych... Kombinacji jest w pierony. Walka jest całkiem przyjemna, szczególnie, gdy pojawia się więcej wrogów i trzeba jak w amoku przemykać się między nimi, sadząc kolejnym niemilcom sztychy w plecy, zrzucając na nich głązy z kolumn czy pakując ich (broń Zeusie siebie) w rozsiane po podłodze pułapki. Po pewnym czasie rozgrywka staje się nieco powtarzalna – ale u mnie to „po pewnym czasie” nastąpiło po bitych 50 godzinach rozgrywki, więc nie jest źle. Pomaga to, że nowe elementy odblokujemy przez długi czas.

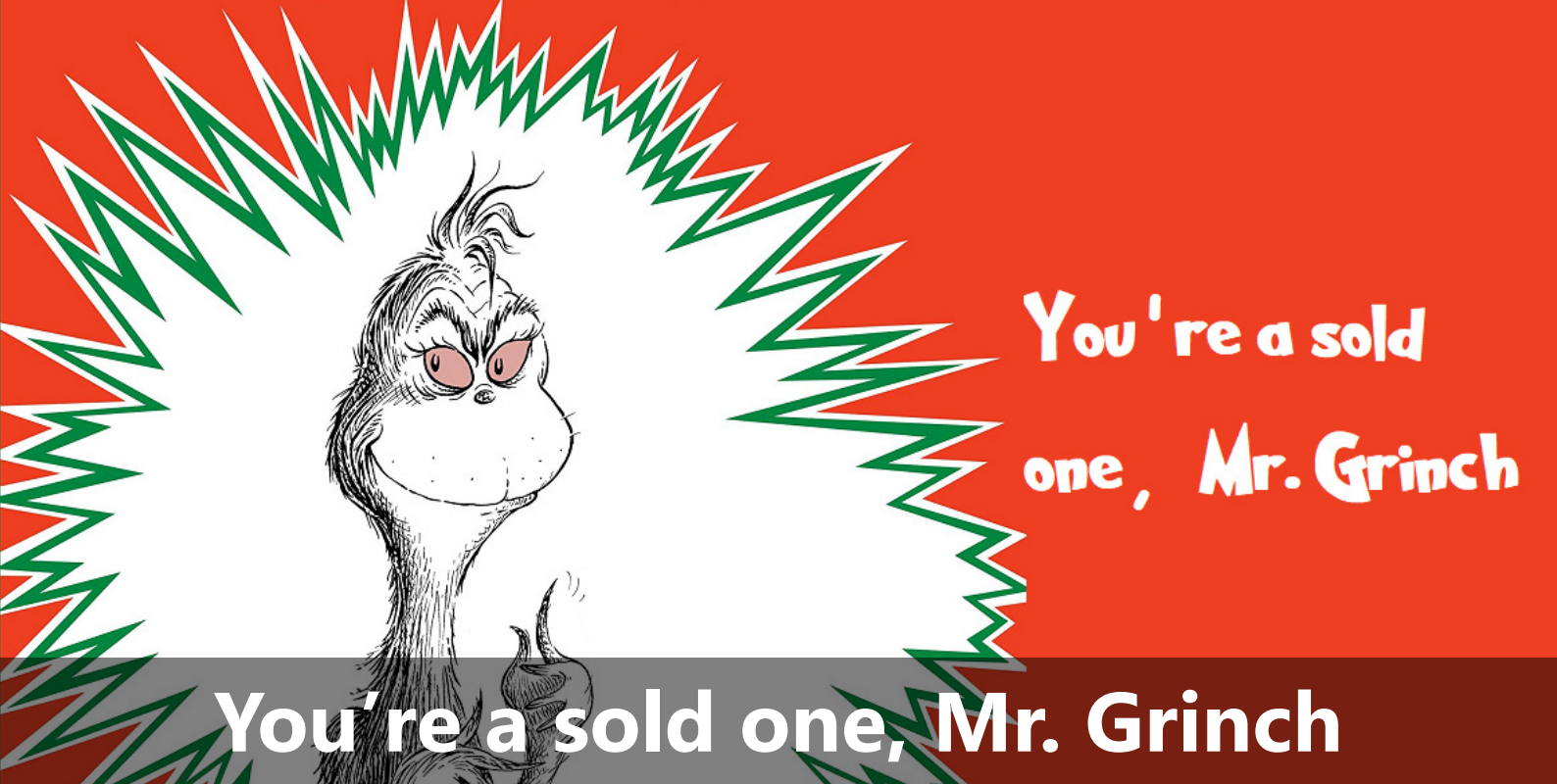
Samo bicie wszystkiego co się rusza stanowi tylko jeden z elementów zabawy. Pomiedzy kolejnymi zgonami trafiamy bowiem do domu Hadesa, w którym mieszka sporo ciekawych i dobrze napisanych postaci. Możemy tu się nieco podpakować, dokupić ulepszenia do lochów, by np. w trakcie eksploracji wypadało nam więcej przydatnych rzeczy oraz pogawędzić. O ile ojciec Zaga z reguły niezbyt chce marnować czas na próżną gadkę, to niektórzy z jego sług z chęcią zamienią kilka słów z głównym bohaterem. Można też ofiarować im niektóre rzeczy, które znajdujemy w trakcie zabawy, poprawiając stosunki z nimi. Ogólnie, postacie to jeden z mocniejszych elementów rozgrywki, bez którego pewnie nie chciałoby mi się ciągle łązić i bić. Zresztą, nie wszystkie postacie znajdujemy w domku – z bóstwami olimpijskimi widzimy się tylko po walkach, a w specjalnych komnatach możemy spotkać się z kilkoma pomniejszych postaciami z mitów. Można też głaskać Cerbera! Sam Zagreus jest całkiem przyjemną postacią – mamy poczucie, że gramy kimś z własnymi przekonaniem, celami, marzeniami i problemami, a nie lalką z mieczem. Szczególnie przypadło mi do gustu to, jak w trakcie rozgrywki zmienia nastawienie do Tezeusza... Pragnę też dodać od siebie, że Tezeusz to menda i cieszę się za każdym razem jak dostaje w pysk.

Grafika jest przepiękna – czytelna, prześlicznie narysowana i płynna jak jasny gwint. Nawet gdy na ekranie dzieje się za dużo (a tak bywa często, zwłaszcza pod koniec, gdy każde kichnięcie Zagreusa sprowadza mu na pomoc moc co najmniej trzech różnych bóstw), a walka nie jest utrudniona – twórcy zadbali o odpowiednie rozdysponowanie kolorów i animacji wśród przeciwników i naszego bohatera, przez co nawet największy chaos dalej jest czytelny.

Muzyka i dźwięki też stoją na najwyższym poziomie. Od utworów w trakcie walk krew się przyjemnie burzy, bezpieczniejsze miejsca z kolei oferują delikatniejsze, spokojniejsze motywy muzyczne. W grze mamy Orfeusza, co daje nam możliwość posłuchania jego popisów lirycznych. Nasz bohater też może nauczyć się grać na lirze, ale obawiam się, że nie zrobi oszałamiającej kariery. Dźwięki wydawane przez broń brzmią odpowiednio soczyście, przez co każdy cios budzi solidną satysfakcję z krzywdzenia innych. Co ważne, gra została w pełni zdubbingowana – każde bóstwo, (zmarły) śmiertelnik czy heros ma świetnie dobranego aktora głosowego.

Wszystko to spaja się w jedną przyjemną, uzależniającą całość. Pojedyncze walki trwają dosłownie chwilę i zawsze towarzyszy im ciekawość z nagrody, która z nich może wypaść, przez co syndrom „jeszcze jednej chwili” potrafi chwycić bez litości i nie wypuścić z objęć aż do nadziania się na ząb Hydry, czy inny piorun Zeusa. Do przejścia fabuły konieczne jest zaliczenie pełnej przebieżki przez zaświaty co najmniej dziesięć razy – a nawet jednokrotna potrafi być wyzwaniem, szczególnie jeśli generator liczb losowych uparcie przysyła nam z pomocą niewłaściwe bóstwa. Zapewniam jednak, że każda z tych przebieżek będzie satysfakcjonująca, ciekawa i prędzej niż później gracz wyrobi w sobie fetysz pejczy. Grę kupiłem w sklepie Epic Games za 3 dyszki (przecena + kupon rabatowy) i za taką cenę jest to pozycja obowiązkowa.





You're a sold
one, Mr. Grinch

You're a sold one, Mr. Grinch

Grincha, zielonej anty-ikony Świąt nie trzeba nikomu przedstawiać. Niemal od siedmiu dekad ten gburowaty stwór na własnym przykładzie uczy małych i dużych o prawdziwym znaczeniu Bożego Narodzenia. Niestety, jak każda z kreacji Dr. Seussa, tak i Grinch przemielony został przez bezlistosną korporacyjną maszynę na popkulturalną papkę. I choć główna oś fabularna wciąż tu jest, całości brak zarówno głębi, jak i ducha oryginału.

» Hefajstos

Pierwowzór literacki...

Choć imię Grinch przewija się w kilku wcześniejszych utworach Theodora Geisela (znanego czytelnikom jako Dr. Seuss), dopiero w 1957 zadebiutował on w swej znanej, nienawidzącej świąt formie. W niej to pięćdziesięcioletni Grinch z nienawiścią spogląda na mieszkańców Ktosiowa zajętych przygotowaniami do zbliżającego się Bożego Narodzenia. Nie mogąc znieść kolejnego okresu wypełnionego radością i zabawą postanawia on raz na zawsze rozwiązać problem kradnąc święta. Przebrany za Świętego Mikołaja, z wiernym (choć pogardzanym niemal w równym stopniu co Ktosie) psem Maxem u boku wyrusza do wioski. Skradzione ozdoby, choinki, prezenty i łakocie mają zostać zrzucone z pobliskiej góry tuż po wysłuchaniu lamentu mieszkańców. Ci jednak znają znaczenie świąt i nie przejmują się stroną materialną. Ich radosny wspólny śpiew wprawia Grincha w zadumę, co pomaga mu zrozumieć co jest w tym okresie najważniejsze. Dzięki temu uczy się również czytelnik.

... i jego adaptacja

Najśłynniejszą (choć dziś już nieco przykurzoną) adaptacją jest krótka animacja Chucka Jonesa z 1966 roku zatytułowana „How the Grinch Stole Christmas!” (w Polsce znana jako „Grinch: Świąt nie będzie”). Wiernie opowiada historię z książki Dr. Seussa dodając typowego dla tego twórcy kreskówkowego sznytu. To tutaj Grinch po raz pierwszy pojawia się w swych zielonych barwach, a świat cieszy oko ciepłymi kolorami. Całości dopełnia narracja nieśmiertelnego Borisa Karloffa (który wypowiada też kwestie głównego bohatera), z niezapomnianą piosenką „You're a Mean One, Mr. Grinch” w wykonaniu Thurla Ravenscrofta. Poza lekcją z morałem nie ma tu żadnych ulepszeń – co dobitnie pokazuje ponadczasowość historii.



Warta wzmianki jest również wersja z 1992 roku, w której to kadry z książki są tłem dla narracji Waltera Matthau (która to przypomina historię opowiadaną przez dziadka po wigilijnej kolacji).

Wersja aktorska...

Wielu z was drodzy czytelnicy zapewne pamięta (i równie zapewne wspomina z rozrzewnieniem) aktorską wersję historii z Jimem Carreym w roli tytułowego gburą. Odchodząca od prostej formy pierwowzoru adaptacja pod postacią familijnej komedii próbuje być komentarzem postępującego konsumpcjonizmu – zwłaszcza boleśnie widocznego w okresie świąt. Z marnym skutkiem próbuje.

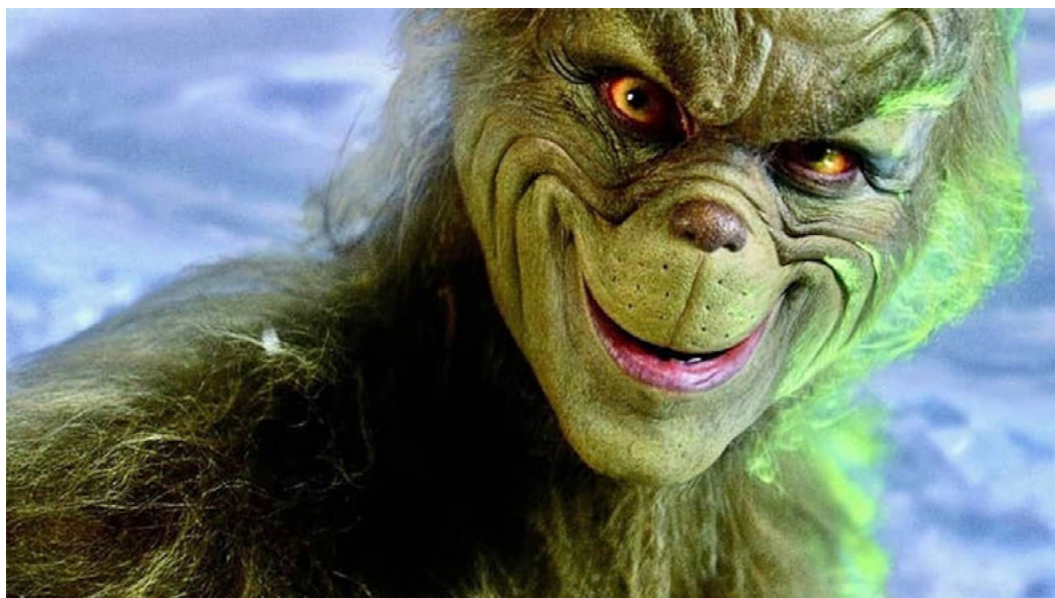
Najważniejszą zmianą jest tutaj (poza wyjaśnieniem dlaczego Grinch tak właściwie nienawidzi świąt) odwrócenie ról. To nie tytułowy bohater nie zna znaczenia świąt, lecz Ktosie z Ktosiowa. Pochłonięci potrzebą kupowania i konsumpcji zatracają swe serca. I to jest największy problem filmu – przez odwrócenie ról i ogólne zepsucie ani Grinch, ani Ktosie nie są dobrym przykładem do zrozumienia znaczenia świąt, a wbijany na siłę morał zostanie po prostu zignorowany. Przeciwwagą dla tytułowego bohatera jest tu Cindy Lou (pojawiająca się również w oryginale). Jej wątek jest całkowicie zbędny, a ona sama działa raczej jako rozwiązanie fabularne, niż pełnoprawna postać.

Nie pomagają też nawiązania do popkultury (które zwykle sprawiają, że film staje się dziecinny i przestarzały) oraz obraźliwe wręcz żarty, które nie przystoją historii. Dodając do tego wyprane kolory, karykaturalną wręcz wioskę i będące paliwem dla koszmarów projekty postaci (poza świetnym designem Grincha!) dostajemy parodię będącą ledwie cieniem historii Dr. Seussa. Niemniej, taki Grinch się sprzedał generując niemal trzykrotny zysk.

... i papka od Illumination.

Illumination przedstawiać nikomu nie trzeba. Mające na swym koncie produkcje z równie uroczymi, co irytującymi Minionkami studio bierze się za drugą po „Loraxie” adaptację Dr. Seussa. I choć tak jak w poprzednich produkcjach oko cieszy miękka animacja (pasująca zaskakująco dobrze do tych historii), tak całość przypomina raczej wersję dietetyczną. Bo choć jak w oryginale mamy zgrzytającego zębami na kolejne święta Grincha, to bliżej mu do Megamocnego z konkurencyjnego DreamWorks Animation. Nie jest zły – jest niezrozumiały. Przepełniony smutkiem ciągnącej się od dzieciństwa traumy unika świąt (i Ktosiów), spędzając czas ze swym wiernym – i tym razem kochanym – psiakiem (będącym inkarnacją Gromita) Maxem. Cindy Lou, która jest dla niego przepustką do lepszego życia, zdaje się być bohaterką z innego filmu – choć określenie „bohaterka” jest tu mocno naciągane, bo nie jest już nawet kimś, kto popycha fabułę do przodu. Gdyby ją wyciąć, historia bez niej niczego by nie straciła.

Fabularnie mamy tu wciąż tę samą historię, ale tak jak w przypadku „Loraxa” wszystko jest ugrzecznione i stonowane. Przez to będąca prawie trzy razy dłuższa od wersji z lat 60. produkcja ma jeszcze mniej do zaoferowania. Bohater (a wraz z nim widz) niczego się nie uczy, po prostu stając się częścią ogółu. Ktosiom w swym niekończącym się pozytywnym nastawieniu bliżej do kultu, niż normalnej społeczności. Ale jest bezpiecznie i zarobkowo – i o to twórcom chodziło. A morał? Morał jest taki, że prostota zapewni ponadczasowość i nieśmiertelność, gdy w grę wchodzi lekcja życia dla najmłodszych. Bez uduchowienia, nawiązań i udoroślania.





Siedź w domu i graj w planszówki

Czyli polecajka gier planszowych

Jest zima, do tego zima w czasie pandemii, więc to idealny czas, żeby nie wychodzić z domu, zaparzyć sobie dobrą herbatę i spędzić długi jesienno-zimowy wieczór na grze w planszówki. Ale jakie? Oto kilka propozycji, które wypróbowałam w ostatnim czasie.

» Gray Picturure

Cluedo

Liczba graczy: 2-6

Wiek: 8+

Zawartość pudełka: plansza do gry, 6 pionków postaci (są ładne, ale 2 postaci mają bardzo cienkie nóżki, więc mam lekką obawę, że po czasie mogą się złamać), 6 narzędzi zbrodni (z czego 5 jest metalowych, więc fajnie), 50 kart (większa część to karty odpowiedzi, a reszta to karty postaci, narzędzia i miejsca zbrodni), 1 koperta, 1 zeszyt z arkuszami detektywistycznymi, 2 kostki, instrukcja

Na początek gra, która już po pierwszej rozgrywce stała się jedną z moich ulubionych. Jest to gra detektywistyczna, trochę na zasadzie książek Agathy Christie – wszystkie postaci są zamknięte w jednym miejscu i jedna z nich jest mordercą.

Celem gry jest właśnie wskazanie zabójcy, ale też narzędzia zbrodni i miejsca zabójstwa. W jaki sposób się to robi? Gra zaczyna się od potasowania kart i wyciągnięcia po jednej z kart miejsca, postaci i przedmiotu.

Bez patrzenia, co na nich jest, chowa się je do koperty – to właśnie będzie morderca, miejsce zbrodni i narzędzie, które trzeba odgadnąć. Pozostałe karty tasuje się jeszcze raz i rozdaje graczom. Jeśli ma się kartę w ręce, to wiadomo, że nie ma jej w kopercie, więc na pewno nie jest tą, którą trzeba odgadnąć, czyli można skreślić ją w notatniku. Ale skąd wiedzieć, co jest na kartach pozostałych graczy?

W tym momencie zaczyna się właściwa gra. W czasie swojej tury gracz może robić parę różnych rzeczy. Może przemieszczać się między pokojami – żeby to zrobić rzuca kostkami i przechodzi o tyle pól, ile wypadnie, czyli nic odkrywczego, tak działa rzut kostką. Jedyne, co jest inne, to to, że zamiast jedynki na kostkach są lupy. Po ich wyrzuceniu można wziąć jedną kartę z kupki kart odpowiedzi – w większości każą pokazać wszystkim graczom wskazaną przez kartę postać, miejsce lub narzędzie.

Oprócz przemieszczania się pomiędzy pomieszczeniami, gracz wchodząc do pokoju może sugerować innym kto zabił, czym i gdzie (to ostatnie tak nie do końca, bo jeśli postać i narzędzie można zasugerować wedle uznania, to gracz może odpowiedzieć tylko ten pokój, w którym aktualnie jest tego pionek). Jeśli inny gracz ma którąś z tych kart, to musi ją pokazać sugerującemu graczowi (tak, żeby pozostali nie widzieli).

I tak się gra toczy, aż któryś z graczy nie stwierdzi, że wie już wszystko i zamiast sugerować, może oskarżać. Jednak z oskarżeniem jest jak z myleniem się w pracy sapera – można to zrobić tylko raz.

Gracz mówi, kto według niego zabił, w jakim pokoju i przy pomocy jakiego narzędzia. Następnie zagląda do koperty (tak żeby inni tego nie widzieli) i sprawdza, czy miał rację. Jeśli tak, to gratuluję wygranej. Jeśli nie, to może dopisać do swojego konta kolejną życiową porażkę i odpada z gry, jednak sama gra toczy się dalej, aż innemu graczowi uda się zgadnąć (lub do czasu, aż wszyscy przegrają, ale to mi się nigdy nie zdarzyło).

Jak już napisałam na samym początku, bardzo lubię tę grę. Wymaga trochę myślenia, ale nie aż tyle jak szachy czy scrabble. I wygrywam w nią zawsze, gdy gram z młodszą siostrą, a przecież po to się gra w planszówki – żeby podkreślić swoją dominację nad młodszym rodzeństwem. Do tego dużym plusem jest możliwość grania tylko w dwie osoby, wtedy nieco inaczej wygląda początek gry, ale reszta zasad pozostaje taka sama (super opcja dla tych, którzy tak jak ja przyjaźnią się tylko ze swoim kotem).

Gra w życie

Liczba graczy: 2-4

Wiek: 8+

Zawartość pudełka: plansza do gry, 4 pionki – samochodziki, koło fortuny (mogli dać po prostu kostkę, ale koło fortuny jest całkiem fajne według dzieciaka, z którym grałam, więc niech będzie), 100 kart, 5 żetonów, 24 kołki, które reprezentują ludzi, komplet banknotów, instrukcja do gry, a że ja jeszcze mam wersję gry ze zwierzętami – 12 kołków-zwierzęta: 6 pieszków i 6 kotków.

Ta gra daje wyjątkową możliwość przegrywania w życie także w planszówce, nie tylko na prawdę. Celem gry, jak to w życiu, jest być najbogatszym (i proszę mi tu nie udawać, że jest inaczej, bo musiałby się zastanowić nad swoim podejściem, a tego nie chcę). Rozgrywka nie jest zbyt skomplikowana. Na początku rozdaje się pieniądze, wybiera kolor samochodzika i wkłada do niego kołek reprezentujący gracza (w wersji ze zwierzętami także kotka lub pieska do towarzystwa). Następnie trzeba wybrać, czy chce się iść na studia czy nie. Studia kosztują, ale za to pozwalają na wybór najprawdopodobniej lepiej płatnej kariery. Więc jest to decyzja, nad którą warto się zastanowić.

Potem zaczyna się właściwa gra – każdy z graczy po kolei kręci kołem i porusza się po planszy o tyle pól, ile wylosował na kole. Nic odkrywczego. Jeśli po drodze przeszedł przez pole „wypłata” to, również bez ekscesu, pobiera pieniądze z banku. Najczęściej ląduje się na polu „akcja”. Trzeba wtedy wyciągnąć kartę z tak samo

nazwanego stosu i zrobić to, co każe. Są to głównie rzeczy typu: „Opowiedz, jaki jest twój ulubiony dodatek do naleśników i weź x pieniędzy”. Mnie osobiście niezbyt bawi ten element gry, bo jestem nudną starą babą, ale młodszej siostrze się podoba, więc nie będę narzekać na planszówki dla dzieci. Pozostałe pola, na jakie gracz może natrafić to np. pole „zwierzaki” gdzie bierze się kartę o zwierzętach albo pole „dom”. Umożliwia ono kupno lub sprzedaż posiadanego domu.

Jednak najważniejszymi polami są te z napisem „stop”. Nie można ich pominąć i na nich podejmuje się różne życiowe decyzje. Właściwie to nie zawsze się podejmuje decyzje, bo np. przy polu z małżeństwem nie można powiedzieć: „nie, dziękuję, zostanę starą panną z kotami”. Nie można też zadecydować, że chce się być bezdzietną lambadziarą, ponieważ o ilości dzieci decyduje rzut kością. Aczkolwiek posiadanie ich jest opłacalne, bo na koniec gry dostaje się za nie pieniądze. Małżonka i kaszojadka reprezentują kolejne kołki umieszczane w samochodziku gracza.

Na samym końcu gry, gdy już wszyscy gracze „przejdą na emeryturę”, liczy się gotówkę, sprzedaje domy, dolicza się bonusy za ilość dzieciaków i zebranych kart „akcji”. Wygrywa ten gracz, któremu udało się zebrać największą sumę. Tutaj pewnie trzeba będzie pomóc młodszym graczom, bo sumy mogą być dość duże.

Nie jest to moja ulubiona gra, ponieważ dla mnie jest w niej za dużo losowości, a za mało strategii, ale jeśli szukacie czegoś, w co można pograć z dziećmi, to mogę z czystym sumieniem to polecić. Nawet dla młodszych niż wskazuje pudełko, ale wtedy trzeba będzie pomóc przy liczeniu pieniędzy na końcu gry.





Okiem Laika – „Chwała”

Skoro wziąłem się za recenzowanie filmów, uznałem, iż warto nawet w tytule zaznaczyć, że moje doświadczenie w tej akurat kwestii oscyluje w okolicach zera absolutnego. Dodam również, iż to, co tu napiszę, będzie wielce subiektywne i zdecydowanie nie należy traktować poniższych wypocin jako prawd objawionych (choć oczywiście można i do tego nie zniechęcam).

» *Dolar84*

Tym razem wezmę na ruszt film, który światło dzienne ujrzał w roku 1989. Uważam, iż warto to podkreślić, ponieważ tego typu produkcji spodziewałbym się raczej w obecnych czasach szalejącej politycznej poprawności, a nie 31 lat temu. Oczywiście, nie twierdzę, iż dawniej tego typu filmy w ogóle nie powstawały, były jednak zdecydowanie rzadsze niż obecnie. No ale do meritum. „Chwała”, gdyż o tym widowisku tu mowa, ukazuje nam historię 54 Ochotniczego Pułku Massachusetts złożonego, oprócz oficerów, wyłącznie z czarnoskórych żołnierzy. W filmie widzimy standardowe szkolenie, lecz kwintesencja to liczne scysje i konflikty, do jakich dochodzi zarówno między naszymi bohaterami a białymi żołnierzami, jak także między nimi samymi. W końcu dostaliśmy tam cały przekrój ówczesnego społeczeństwa, od bogatych, wolnych mieszkańców północnych stanów, przedstawicieli biedoty, a nawet zbiegłych niewolników. W filmie uwypuklono takie problemy, jak trudności aprowizacyjne czy historyczne pomniejszone płace,

przeciwko którym ostro protestowali zarówno szeregowi żołnierze, jak i ich oficerowie. A wszystko z powodu koloru skóry. Całość kończy długa, nakręcona z rozmachem scena bitwy o fort Wagner – po tej rzeźni już nikt nie ośmielał się poddawać w wątpliwość odwagi i oddania sprawie murzyńskich pułków.

Film ogląda się niesamowicie wprost przyjemnie, wciąga od pierwszych minut i trzyma widza do samego końca. To głównie zasługa fantastycznej obsady, jaką zgromadzono do tego obrazu. Morgan Freeman jak zwykle jest absolutnie bezbłędny, a jego postać od samego początku budzi sympatię. Również Denzel Washington jako zbiegły niewolnik, zbuntowany przeciwko wszystkiemu i wszystkim, tworzy prawdziwie niezapomnianą kreację, za którą otrzymał zresztą Oscara. Dzielnie sekunduje im Andre Braugher w roli wymuskanego elegancika, który nie bardzo wie, w co się wpakował, zgłaszając się na ochotnika do wojska i nie może się odnaleźć w nowej rzeczywistości. Na ich tle nieco nomen-omen blado prezentuje się Matthew Broderick, grający dowódcę pułku. Na szczęście jego zastępca, odtwarzany przez Cary’ego Elwesa, to zdecydowanie ciekawsza postać i razem tworzą całkiem zgrany duet.

Z czystym sumieniem mogę polecić ten film każdemu. Nie dosyć, iż poznajemy tam ważny i interesujący epizod Wojny Secesyjnej, to na dodatek sam seans powinien być czystą przyjemnością.

Świąteczna Szybka Piątka

Święta to dla wielu z nas ważny okres, pełen magii i tradycji. Jedną z nich jest pokolacyjne zaleganie przed telewizorem, by mentalnie dostadzać się świątecznymi filmami. A że nie samym „Kevinem” człowiek żyje, a pewna platforma z czerwonym N jest u nas niezwykle popularna – oto pięć najciekawszych świątecznych pozycji, które możecie streamować już teraz.

» Hefajstos

5. Zamiana z Księżniczką /The Princess Switch



Klasyczny motyw Księcia i Żebraka w kinie gości od dziesięcioleci, również w wydaniu świątecznym. Nic więc dziwnego, że i Netflix postanowił dołożyć swoją wersję do puli.

W tej wersji Stacy, cukierniczka z Chicago zamienia się miejscami z Lady Margaret Delacourt (w obu rolach Vanessa Hudgens).

I choć całość historii to iście hallmarkowska sztampa, to uroku i świątecznej magii nie brakuje. Zapewnia to przyjemny seans, idealny w rodzinnym gronie (bądź w parach).

4. Pan Jangle i Świąteczna Podróż / Jingle Jangle: A Christmas Journey



Pan Jeronicus Jangle (Forest Whitaker) to niezwykle twórcza zabawek, którego wynalazki wypełnia magia. Gdy jego czeladnik kradnie dzieło życia, na pomoc rusza Journey, wnuczka Pana Jangle. To co dzieje się później przypomina klasyczne świąteczne produkcje Disneya.

Film wygląda prześlicznie, niczym świąteczna dekoracja, cieszy oko i wprawia w zachwyt. Dla dzieciaków jest morał, jest zew przygody i jest jakość.

3. Uczeń Świętego Mikołaja / L'apprenti Père Noël



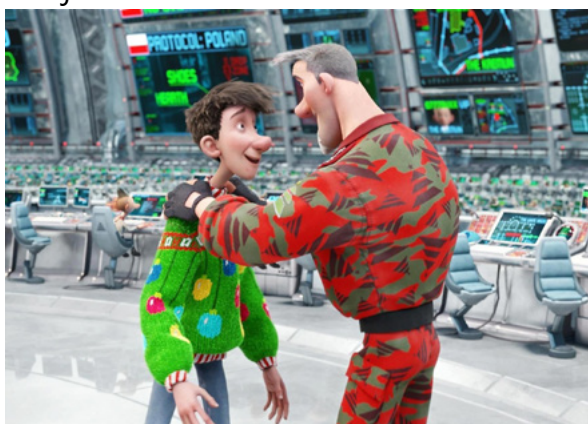
Mająca już dekadę na karku animacja opowiada – jakżeby inaczej – o Świętym Mikołaju. Tenże musi przejść na emeryturę, wcześniej szkoląc swojego następcę. Wybraniec, sierota o imieniu Mikołaj (naturalnie) cierpi jednak na brak pewności siebie i lęk wysokości. Czy uda mu się przezwyciężyć te trudności i zostać nowym symbolem świąt?

Piękna animacja i lekcja z morałem dla dzieciaków oraz Święty Mikołaj na pierwszym planie – czego chcieć więcej?

2. Artur ratuje Gwiazdkę / Arthur Christmas

I znów tytuł starszy (mający niemal dziesięć lat) i nie będący produkcją oryginalną Netflix. „Artur ratuje Gwiazdkę” to opowieść o Arturze, młodszym synu Świętego Mikołaja, który wyrusza na specjalną misję dostarczenia jednego niedostarczonego prezentu. Walcząc z przeciwnościami losu i czasem, próbuje ocalić dziecko przed utratą wiary w Boże Narodzenie.

Sony ma na swoim koncie lepsze i gorsze filmy, ale ta pełna ciepła i rodzinnych więzi historia sprawi, że seans z pełnymi brzuchami minie w cudownej atmosferze.



1. Klaus

Choć filmy i animacje świąteczne są tworzone na pęczki, większość z nich opowiada z grubsza tę samą historię. Na szczęście od czasu do czasu pojawiają się perełki pokroju zeszłorocznego „Klause”.

Historia jest prosta: Jesper, najgorszy student akademii listonoszy zostaje zesłany na mroźną wyspę za północnym kołem podbiegunowym. W miejscu tym mieszkańcy są ze sobą skłóceny i nikt nie pisze listów. Dzięki wsparciu miejscowej nauczycielki Alvy i tajemniczego stolarza-samotnika, Klaus pomaga mieszkańcom zmienić swoje postępowanie.

Kreska jest cudowna, głosy dobrane świetnie, a i czas mija niezwykle szybko. Oto obraz, który z czasem stanie się świątecznym klasykiem.





Poziom trudności w soulslike'ach

Z czego wynika i czy to gry dla casuali?

Hej, słoneczka! Nie tak dawno temu przeszłam „Sekiro: Shadows Die Twice”, co zainspirowało mnie do pochylenia się nad tematem trudności w grach soulsowych i nie tylko. Do dyskusji zaprosiłam Zodiaka, któremu zresztą zawdzięczam moją miłość do tego gatunku, za co mu serdecznie dziękuję. W tym artykule postaramy się omówić różne rozwiązania, dotyczące poziomu trudności w tych grach, co wynika z natury gatunku (i jakie są jego granice), czy to gry dla każdego i od której z nich najlepiej zacząć swoją przygodę.

» Cahan

Zodiak: A ja nie przeszedłem „Sekiro”, ale lubię te gry, więc chętnie o nich podyskutuję. Oprócz „Sekiro”, z gier soulsowych nie grałem jedynie w „Demon’s Souls”. I wciągnęły mnie one na tyle, że ze wszystkich pozycji w mojej bibliotece Steam, to w nich spędziłem chyba najwięcej czasu. I przyznam, że nigdy jakoś specjalnie nie czułem, że gram w coś wybitnie trudnego. Więc jak to jest? Soulsy są trudne, czy jednak nie?

Cahan: Powiem tak – uważam, że Soulsy są trudne, choć w „Dark Souls 1” czy „Bloodborne” pewnie bez większego problemu mogłabym obecnie zrobić no death run. Ale pierwsze zetknięcie z gatunkiem bywa brutalne, bardzo. Nie dlatego, że te gry naprawdę mają wygórowany poziom trudności, tylko dlatego, że inne aRPG dostępne na rynku przyzwyczyły nas do czegoś zupełnie innego. Szczególnie

na takim średnim, domyślnym poziomie trudności. Przeciwnicy w pozycjach od From Software biją mocno, gra niewiele wyjaśnia, niektóre mechaniki są niejasne. A to wszystko już na starcie. No i gra opiera się przede wszystkim na umiejętnościach gracza, a nie na statystykach czy przedmiotach i nie tak łatwo ją oszukać (przynajmniej bez Wiki i neta). Ale w pewnym momencie coś klika i gra, która była ścianą, staje się prosta. Przyznaję, że gram w te gry dla klimatu, muzyki, lore oraz dla czystej radości z gameplayu. Tylko że... Trudność wynika z wielu rzeczy – braku mapy, enigmatycznych wskazówek NPC, przeciwników, kar za śmierć, walk z bossami, czy możliwością schrzanienia sobie gry, jeśli się niechcący zabije/rozgniewa ważnego NPC. Albo utknie w jakiejś nieprzyjemnej lokacji. W każdej z tych gier są to inne czynniki. Dlatego, czym są według Ciebie soulslike'i jako gatunek? Czy zaliczyłbyś tu chociażby „Hollow Knighta”?

Zodiak: Tak naprawdę, z soulslike'owych gier grałem chyba jedynie w „Hollow Knighta” i nieszczęsne „Lords of the Fallen”. Ale porównanie tych dwóch tytułów z „Dark Souls” powinno odpowiedzieć na pytanie, czym jest soulslike. Bo tu chodzi, moim zdaniem, o klimat i to jak gra go kreuje. W obu przypadkach mamy do czynienia z fabułą, która nie jest podana na tacy. Jest w najlepszym przypadku mętna i niejasna. NPC'ów, którzy rzuciliby trochę światła jest niewiele, za to wrogów masa. Ale nawet przeciwnicy są w stanie przekazać jakąś informację samą swoją obecnością. Jak wyglądają, jak się nazywają, gdzie można ich spotkać itd. Gracz

ma możliwość samodzielnego odnalezienia się w niegościnnym świecie poprzez łączenie strzępów informacji. To też, w pewnym sensie, można uznać za trudniejsze niż w innych grach aRPG. Jest jeszcze kwestia poziomu trudności samej rozgrywki, na którą składa się eksploracja i walka. I choć wymienione przeze mnie gry wydają się zupełnie różne, to łączą je dwie cechy: zręcznościowa, wymagająca walka oraz kary za porażkę, które mają znaczenie. I to wszystko, według mnie, łączy się na grę z gatunku 'soulslike'. Czy soulslike musi być grą wybitnie trudną? Powiedziałbym raczej, że są to gry, w których ciężko jest postawić pierwsze kroki. Jak sądzisz, Cahan?

Cahan: Dokładnie. To są gry, których każdy jest w stanie się nauczyć. Zaczynałam jako zupełny każul. Ssałam w Soulsy jak aktorka porno, serio. A dziś? Platyna w „Bloodborne” i ograne kilka gier. I to z dodatkami oraz opcjonalnymi bossami. Może nie każdy da radę zrobić te gry na 100%, nie mówiąc już o różnych wyzwaniach dla masochistów, jakie są w takim chociażby „Hollow Knight” czy w „Bloodborne” (Lochy Kielicha). Ale każdy powinien być w stanie je skończyć i to bez pomocy innych graczy. Ponieważ te gry łączy taka jedna cecha – możliwość rozwoju postaci na różne sposoby. Jeśli nie radzicie sobie z jednym buildem, to możecie spróbować z innym. Jeśli utknęliście na bossie, możecie iść gdzie indziej, może tam będzie łatwiej? Większość z tych gier nie wymaga super refleksu, są wręcz dość powolne. I tu na scenę wkracza wyjątek – „Sekiro”. „Sekiro” wymaga refleksu, a próg wejścia jest wręcz horrendalnie wysoki. Pod względem walki, bo w każdym innym aspekcie... Gra prowadzi gracza za rączkę. Właśnie, Zodiak, które gry poleciłbyś na początek?

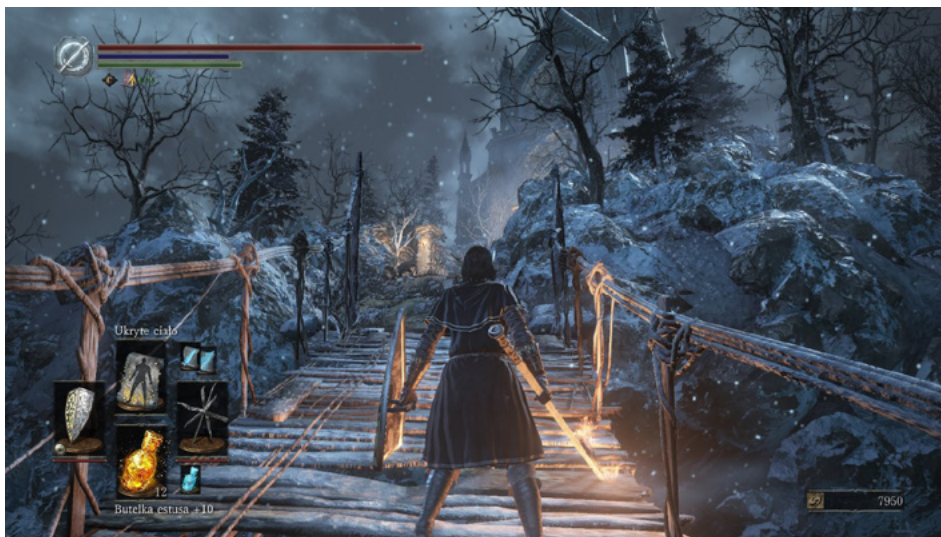
Zodiak: „Dark Souls 1” miało świetny wstęp. Gra na początku uczyła gracza nie tyle swoich mechanik, co raczej tego, czego może się spodziewać. I robiła to w sposób odpowiednio stonowany. W Azylu Nieumarłych dowiadaliśmy się, że nawet najslabsi przeciwnicy stwarzają zagrożenie, że jest wiele sposobów w jakie można podejść do starć, że trzeba się wystrzegać pułapek, no i że bossowie to niezłe skurczybyki. Nawet w kwestii fabuły gra daje jasno do zrozumienia, że to nie standardowa historia o ratowaniu świata. Potem jest Kapliczka Zjednoczenia, która z kolei uczy, że owszem, gracz może iść dokądkolwiek zechce, ale musi się liczyć z tym, że nie wszędzie da sobie radę. Wielu ludzi pewnie najpierw trafiło na cmentarz i uznało, że gra jest nie do przejścia. A wystarczy się trochę rozejrzeć. I wydaje mi się, że taka lekcja dobrze przygotowuje gracza na dalsze wyzwania. Chodzi tu bardziej o podejście do gry niż zręczność czy umiejętności walki. A Ty którą grę poleciłabyś dla początkującego?

Cahan: Też sądzę, że „Dark Souls 1” z tych samych powodów, ale nie tylko. To pierwsza część trylogii i lepiej pozwoli docenić swoje sequele. Poza tym bossowie i przeciwnicy nie są najtrudniejsi, ba, raczej najłatwiejsi w serii – nie mają dużo życia, a większość buildów jakie się w tej grze robi jest absolutnie OP. Jedyńka ma też najlepszy świat (pod względem konstrukcji mapy) i klimat. Ale jakbym miała polecić coś innego... Trójka jest najbardziej współczesna i przystępna pod tym względem, że dla początkującego gracza będzie bardzo linio-
wa – chyba że pójdzie od razu do DLC. Z drugiej strony, ma najtrudniejszych bossów i przeciwników w całej trylogii. No i wiele broni to absolutne

śmieci, a że wszystko ma dużo więcej życia niż w jedyńce, to to robi duże znaczenie (nie bierzcie Herolda, serio, Człowiekiem Znikąd jest łatwiej), w dodatku wszystkie klasy magiczne mają bardzo trudne $\frac{3}{4}$ gry, nie wspominając o PvP. Mogłabym też polecić „Bloodborne” – jest szybsze, bardziej intuicyjne i wybitne.



Dla niektórych graczy będzie najłatwiejszym soulslike'iem (ja się do nich zaliczam), ale dla innych wprost przeciwnie. No i trzeba przejść przez pierwszego bossa, a ten nie jest taki łatwy jak jego koledzy z pozostałych gier. Jeśli chodzi o casual friendly krzywą trudności, to trudno nie wspomnieć o „Hollow Knight”, który stopniowo wprowadza trudniejsze elementy oraz nowe mechaniki i za każdym razem się upewnia, że gracz się ich nauczył.



Za to na pewno odradzałabym „Dark Souls 2: Scholar of the First Sin” – plansze są naprawdę trudne, a gra ma dodatkowe kary za śmierć. Nie polecam też „Salt and Sanctuary”, kolejnej metro-idwanii, która jest Soulsami 2D. Jest dość wredna i niekoniecznie sprawiedliwa. No i zdecydowanie mówię nie dla „Sekiro”. Powiem tak: początkowy przeciwnik w Sekiro zabiera ci pół paska zdrowia. Masz w sumie półtora paska (mechanika wskrzeszenia) i jedną tykwę, która leczy pół paska. Nie ma za to klatek nieśmiertelności, a walka opiera się na odbijaniu ciosów, co wymaga niezłego refleksu. Nauczenie się tego jest koszmarem, właśnie przez to jak bardzo gra karze przez pierwsze godziny za dostawanie obrażeń. I w „Sekiro” się nie pofarmi i nie dopakuje postaci, ponieważ aby rósł pasek życia, trzeba zabijać minibossów. A aby rosła siła ataku... bossów. Nie zmienisz buildu, nie zmienisz broni. Radź sobie tak jak Miyazaki przykazał.

Zodiak: Każda z tych gier ma na dobrą sprawę inne tempo. W „Dark Souls 1” postać zakuta w najcięższą zbroję, mająca dużą ilość zdrowia, mogła bez problemu przyjąć na klatę każdy atak i przeć do przodu. Ba, pamiętam jak bardzo niezabijalny był wojownik dzierżący tarczę Artoriasa. W „Dark Souls 2” z kolei, bossowie przestali być specjalnie potężni, stali się ociążali, za to pomniejszych przeciwników było więcej i gra nagradzała cierpliwe i systematyczne pozbywanie się ich. „Bloodborne” stawiał na szybkie i agresywne granie, nagradzające za przejmowanie inicjatywy. Natomiast „Dark Souls 3”... Zdecydowanie bliżej mu do „Bloodborne’a” z tempem, ale jednak próbuje stwarzać pozory wyboru stylu gry. Tutaj już nie da się opancerzyć i grać jak żywy czołg. To też wpływa na to, jak niektórzy ludzie odbierają trudność danej gry.

No i mam wrażenie, że ta mityczna trudność Soulsów wynika trochę z przechwałek graczy, którzy grali zanim seria nie stała się bardziej popularna.

Cahan: Och, przechwałki graczy niewątpliwie robią swoje. Oczywiście, są sposoby na utrudnianie sobie rozgrywki, ale... Te gry nie zostały zaprogramowane do tego by je przechodzić nago, na pięści i na SL1. Zabawna sprawa, niedawno wyszedł remake „Demon’s Souls” (w który nie grałam, w oryginał zresztą też) i niektórzy gracze narzekali, że ułatwili i w ogóle reeeee. Bluepoint Games dało... Ten sam kod, jeśli chodzi o przeciwników. Tylko tekstury się różnią w ich wypadku. Ba, usunęło parę bugów, które pozwalały zabijać bossów bez wejścia na ich arenę. Z trudnością też sprawa jest taka, że wiele współczesnych gier przechodzi się wręcz sama i kilka śmierci na bossie w Soulsach urasta do rangi tragedii, ale... Umieranie w tych grach jest kanoniczne. Jest nie tylko częścią gameplay’u, ale i samej historii. Uważasz, że te gry powinny mieć jakiś easy mode?

Zodiak: Absolutnie nie. Poziom trudności tych gier jest wpisany w ich narrację. W „Dark Souls 1” kłątwa nieumarłych sprawia, że nieumarły, który straci wolę do życia staje się pustym. I właśnie system umiarnienia jest w to wpisany. Gracz, który pomimo porażek idzie dalej i próbuje, dosłownie walczy z kłówną. Gracz, który się poddaje, metaforycznie staje się pustym. I tak w zasadzie należy odbierać te gry: jako wyzwanie dla samych siebie. Zazwyczaj w grach RPG ulepszamy postać, w soulslike’ach zaś musimy ulepszać też samych siebie, uczyć się wyciągać wnioski i dostosowywać do warunków narzucanych przez grę. Radość z tych gier nie polega na byciu niepokonanym, polega na satysfakcji z tego, że mimo początkowych trudności wygraliśmy, wydawałoby się, jednostronną walkę. Moim zdaniem easy mode zabiłby istotę tych gier.

Cahan: Również jestem na nie. Ale też dlatego, że easy mode już istnieje i nazywa się coop. Poza tym, poziom trudności w tych grach nie wynika z tego, że przeciwnik ma bardzo dużo życia i tłucze się go godzinę (serio, jeśli u kogoś tak to wygląda, to ewidentnie robi coś źle). Soulsy sprawdzają, czy gracz umie dobrze czytać animacje i zarządzać zdrowiem oraz staminą. Jednakże... Sądzę, że przyszłym soulslike'om przydałby się czasami niższy próg wejścia. Porządny samouczek sprawdzający, czy gracz opanował mechaniki i brak ściany na początkowym etapie gry. Czy raczej – niech ściana będzie opcjonalna, ale główna ścieżka niekoniecznie. Nie jestem też fanką mechanik, które utrudniają grę za śmierć. Utrata waluty? Spoko. Ale skracanie paska życia jak w „Dark Souls 2”, czy nabijanie czarnej tendencji świata jak w „Demon's Souls”? Niekoniecznie. Dodatkowe utrudnianie zabawy ludziom, którzy sobie nie radzą nie ma sensu i jest wredne. Warto tu wspomnieć o „Salt and Sanctuary”, w którym pasek życia kurczy się za każdy otrzymany cios i dopiero odpoczynek przy kapliczce go resetuje.

Zodiak: Mnie osobiście skracanie paska zdrowia w „Dark Souls 2” aż tak bardzo nie przeszkadzało, choć jestem w stanie sobie wyobrazić jak ktoś, kto dopiero zaczyna grę, odbija się od tej mechaniki. Zaś co do samouczka, to sam nie jestem pewien, czy faktycznie by się przydało coś czytelniejszego czy odkrywanie mechanik na własną rękę jest lepsze. Powiedziałbym, że Azyl Nieumarłych sprawdza się najlepiej w roli samouczka. W pozostałych Soulsach jest z tym nieco gorzej.

Cahan: Azyl Nieumarłych jest zdecydowanie najlepszym z samouczków z serii „Dark Souls”. Lepiej też sobie radzi niż „Bloodborne”. Oczywiście, Centralne Yharnam jest świetnym poziomem i pomaga graczowi nauczyć się wielu mechanik, ale... Wskazówki od twórców mogłyby być czytelniejsze. „Bloodborne” chyba za to w najbardziej przystępny sposób przyucza graczy do parowania, szybko rzucając przeciwników, którzy mają bardzo długie okienka parowania, ale za to są trudni do pokonania bez użycia tej mechaniki.

Zodiak: Okna może i są długie, ale czytelność animacji już nie jest taka idealna. Chociażby wielki kat z toporem, którego można spotkać bardzo szybko w centralnym Yharnam. Większość jego ataków można sparować, ALE... wszystkie są dosyć długie i trudno wyczytać z animacji, kiedy strzał z pistoletu go sparuje, a kiedy po prostu zadrapie mu łokieć. A potem, nim się obejrzyś, leżysz na ziemi z ćwiartką zdrowia, a on biegnie cię przytulić. Za to zgodzę się, że centralne Yharnam uczy gracza ważnej lekcji mierzenia siły na zamiary.

Cahan: U niego najłatwiejszy jest chyba do sparowania jego atak z wyskoku. Ale miałam raczej na myśli koleś z cegłami i białych ziomeków z drugiej planszy. Kat jest tam chyba po to, by gracze mogli się rozczarować, bo nagrody za jego pokonanie są po prostu słabe. A co uważasz o balansie tych gier i jego wpływie na poziom trudności?

Zodiak: Z balansem bywa tu różnie. Pamiętam, że w „Dark Souls 1” gra faworyzowała opancerzone i powolne postacie. Przynajmniej mi o wiele łatwiej się tak grało. W 3 jest zupełnie odwrotnie. Sam nie wiem, co faworyzuje 2. Natomiast wiem, że są w tych grach buildy, przedmioty, broń i zaklęcia, które zdecydowanie ułatwiają rozgrywkę. Chociażby quality build (czyli taki skupiający się na sile i zręczności) plus miecz rycerza z Lothric w 3 stanowią niesamowicie mocne połączenie.



Chociażby quality build (czyli taki skupiający się na sile i zręczności) plus miecz rycerza z Lothric w 3 stanowią niesamowicie mocne połączenie.



Czasem może to sprawiać wrażenie, że gra karze gracza za to, że próbuje walczyć wedle własnego upodobania. Ba, wystarczy spojrzeć na początek rycerza i herolda. Ilość zadawanych przez nich obrażeń jest absurdalnie różna. Z kolei w „Dark Souls 2”, rapier był bronią masowej zagłady, której praktycznie nie trzeba było wymieniać. „Bloodborne” jest trochę bardziej ograniczone w kwestii budowania postaci, ale tam jest inny problem. Postaci, które rozwijają zabarwienie krwi i wiedzę tajemną po prostu nie mają dostępu do odpowiednich broni... w zasadzie przez większość gry. Nawet nie będę się rozpisywał na temat starć pomiędzy graczami, bo tam różnica pomiędzy tzw. meta bronią i buildami, a całą resztą jest jeszcze większa. A właśnie, multiplayer. Sądzi się, że jego obecność pomaga Soulsom, czy może lepiej radziłyby sobie bez niego?

Cahan: Wiesz, że kocham multi w Soulsach. No, może nie we wszystkich. PvP w jedynce to rak i backstab fishing. W „Bloodborne” trzeba mieć usługę PS+, a ja jej nie mam, więc się nie wypowiem. W dwójce PvP było bardzo okej. Nie odczuwało się obecności jakiejś mety. Za to w trójce... Powiem tak – spróbuj pobawić się w inwazje przez jakieś 2 godziny i policz te wszystkie razy, kiedy przyzwie cię do gracza, który nie jest ze stadem kolegów ani nie jest twinkiem. Multi na pewno wydłuża tym grom życie i jest ważną częścią całego doświadczenia. Zazwyczaj lubię atakować i być atakowaną – choć w niektórych lokacjach to koszmar (pozdrawiam ludzi, atakujących w Otchłani w „Dark Souls 2”).

Ale multi to nie tylko inwazje, to także system podpowiedzi, tych przydatnych, tych wpuszczających w maliny i „Amazing chest ahead” oraz „Try finger but hole”. To oglądanie duchów innych graczy. I to vagranci w jedynce. No i całe systemy przymierz.

Zodiak: To prawda. Przez to, że społeczność gry może wchodzić w interakcję w ten czy inny sposób, zdecydowanie pomogła tej serii w zdobyciu popularności. No i te wszystkie śmieszne filmiki z inwazji (nie pozdrawiamy FighteraPL) (za to polecamy pospolity owoc). Jak w każdej grze z systemem PvP i tutaj zdarzają się ludzie, których jedynym celem jest uprzykrzanie życie innym, albo wyzywanie przy każdej okazji, ale osobiście nie spotykałem się z tym na tyle często, żeby móc stwierdzić bez cienia wątpliwości, że społeczność „Dark Souls” jest toksyczna. Lubię pomagać innym w walce z bossami oraz walczyć na arenach. Z inwazjami jest ten problem, że... Cóż, tak jak mówisz, ciężko trafić na normalnych graczy. A skoro wspomniałem o pomaganiu innym, uważasz, że przyzywanie fantomów do pomocy przez nowych graczy to dobry pomysł?

Cahan: Sądę, że to skomplikowane. Uważam, że pomoc od czasu do czasu nie jest zbrodnią. Ale coś mnie strzela, kiedy ktoś pisze, że boss X jest łatwy, bo pokonał go za pierwszym razem. Przy pomocy kolegów-weteranów. Osobiście nie polecam coopa (zwłaszcza stałego) na pierwsze przejście. To odbiera część doświadczenia, wiecie, to uczucie samotności i osaczenia.

Za to hejt na ludzi, którzy przechodzą grę na barokach wysokopoziomowych fantomów, podrzucających im rzeczy z DLC, którzy potem gankują najeźdźców i pokazują im palec w dół. I jeszcze hejt na twink buildy z Wysokiej Ściany Lothric. W tych grach jest wiele sposobów na oszukanie systemu parowania graczy, ale to jest serio wredne.

Zodiak: A jak myślisz, co o poziomie trudności tych gier mówią filmy z wyzwania, typu przechodzenie gry bez otrzymania obrażeń albo levelowania? Czy oznacza to, że gra wcale nie jest tak trudna, jak się wydaje, czy jednak może to odepchnąć początkujących graczy? Bo wydaje im się, że skoro ktoś przechodzi grę na 1 poziomie, a im nie wychodzi na 30 to jednak nie jest gra dla nich?

Cahan: Uważam, że wyzwania nic nie mówią o poziomie trudności. Poza tym, że się da. A to już coś, serio. Bo to znak, że w grze nie ma sztucznej blokady, która sprawi, że nie przejdiesz dalej, bo nie masz dość mocnej postaci/broni. Poza tym to, że walki tych ludzi nie trwają jakoś bardzo długo też świadczy na korzyść gry. A co do nowych graczy... Dla mnie to zawsze było motywujące, że gdzieś tam jest taki ZeroLenny, czy inny Ymfah. Szanuję tych ludzi, choć sama nie chciałabym tracić czasu na większość wyzwań. Nowi gracze też muszą mieć świadomość, że to zabawa dla garstki, a oni sami mogą grać normalnie. Właśnie, masz jakieś protipy na początek?

Zodiak: Nie bać się tych gier, jakby miały usunąć Windowsa po zgonie. No i zacisnąć zęby i nie zniechęcać się nieuchronnymi porażkami. Wiem, że łatwo jest mówić takie rzeczy z perspektywy kogoś, kto jest obeznany, ale gram tak długo, bo zgony mnie nie zniechęciły. Czasem robiłem przerwy i to też polecam. Zostawić grę na dłuższą chwilę albo dzień i spróbować ponownie ze spokojniejszym umysłem. Zaś co się tyczy samej rozgrywki... Na pierwszej postaci polecam rozwijać witalność, kondycję i siłę. Wybrać jakąś

broń, której wygodnie się wam używa i czerpać radość z walki. Wszelkie eksperymenty czy bardziej wyszukane buildy powinny przyjść jak już ktoś zaznajomi się lepiej z mechanikami gry. A Ty, Cahan?

Cahan: Cóż, przede wszystkim polecam czytać opisy przedmiotów. To pomaga, serio. No i dobrze jest postawić sobie jakieś wyzwanie – np. uprzeć się i nie rzucić gry przed którymś tam bossem. Soulsy rzadko kiedy klikają od razu, to często kwestia paru godzin zabawy. A jeśli chodzi o rozwój postaci... Osobiście uważam, że zielony pasek jest najważniejszy. Potem ten czerwony. A inne statystyki? Siła lub zręczność – można też oba, quality build zawsze działa. Większość broni się skaluje z paroma umiejętnościami, trzeba mieć to na uwadze. Jeśli będziecie grać w „Dark Souls 2”, to zaczniście od wyexpienia adaptacji na 30. Nie bójcie się przeciwników, jeśli są trudniejsi, bo zazwyczaj dają lepsze nagrody. Jeśli się zablokujecie, to skorzystajcie z Wiki. Zresztą, warto z niej skorzystać tak czy siak, by sprawdzić pod koniec ile rzeczy się pominęło. Także tego, git gud, ulepszajcie broń i nie zaczynajcie heroldem w „Dark Souls 3”. Może mi kiedyś spuścicie łomot, kiedy zaatakuję Wasz świat :3.

Zodiak: Suma summarum, trudność tej gry polega na tym, że odbiega od tego, do czego przyzwyczyli nas aRPGi. Zarówno walka jak i fabuła wymagają nieco więcej zaangażowania niż w innych grach, ale za to oferują o wiele więcej satysfakcji. Jeżeli ktoś w te gry nie grał, to niech zagra. A jak ktoś grał, to niech zagra jeszcze raz. Heh heh heh heh...



SEKIRO™

SHADOWS DIE TWICE

Sekiro: Shadows Die Twice

Albo i zdecydowanie więcej razy

Pozwólcie, że przedstawię Wam moją opinię na temat gry roku 2019. Swego czasu było o niej głośno, a to głównie dlatego, że szambo dziennikarskie się wylało, że gra jest za trudna i dyskryminuje niepełnosprawnych oraz każuli. W sumie to głównie każuli. Jakoś tak się złożyło, że minął ponad rok, cena spadła, a i głód growy zajrzał mi w oczy. No to kupiłam, nastawiając się na to, że pewnie się odbiję i nigdy tego nie przejdę, a tu... Takiego wała, przeszałam.

» Cahan

Zacznę od tego, czym właściwie „Sekiro” jest. To aRPG stworzone przez studio From Software, znane z takich produkcji jak „Dark Souls”, „Bloodborne” czy „Demon’s Souls” oraz „Armored Core” i „Tenchu”. Czy „Sekiro” jest soulslike’iem, czy nie... zdania są podzielone. Osobiście powiedziałabym, że tak, choć jednocześnie to duchowy spadkobierca „Tenchu”. Co w nim z soulslike’a? Mechanika ognisk, które tu zostały posązkami rzeźbiarza, odradzanie się przeciwników i utrata expa oraz waluty po śmierci. No i poziom trudności i raczej limitowane przedmioty do leczenia. Do tego fabuła, kręcąca się wokół tego, że nie możemy umrzeć i musimy coś z tym zrobić – brzmi znajomo, prawda? Z drugiej strony zlikwidowano pasek staminy, rozdzielono doświadczenie od hajsu (i nie można żadnego z nich odzyskać po śmierci), mocno ograniczono rozwój postaci i dodano elementy skradankowe. No i zręcznościowa walka, choć dalej oparta na animacjach, teraz nie oczekuje od graczy uników, tylko odbijania ciosów.

Tak, główną mechaniką „Sera Kilo” jest parowanie, witamy w piekle i feudalnej Japonii z okresu Sengoku.

Wcielamy się w postać jednorękiego Wilka (czyli Sekiro) i w odróżnieniu od innych gier From Software z ostatnich lat... dostajemy fabułę podaną na tacy. I dużo dialogów. Także każdy się w tym połapie i to bez filmików Vaaty’iego na Youtube. Czy jest to zaleta? Trudno powiedzieć. Na początku rozgrywki powiedziałabym, że nie, bo wiele rzeczy wydawało się absurdalnych, głupich i irytujących. Ale... Grałam dalej i zrozumiałam, że być może jest to kwestia tego, że wychowałam się w kulturze europejskiej, a nie japońskiej. „Sekiro” jest najeżone odniesieniami do ich legend i historii, więc podejrzewam, że po prostu mogę go nie rozumieć. Co nie zmienia faktu, że te dialogi często brzmią dziwnie – jakby były wyjęte z animu. Powinniście wiedzieć jedno – nie cierpię Japonii i japońszczyzny, więc nie oczekujcie ode mnie zachwytów tym aspektem gry.

Gra chodzi płynnie, jest dobrze zoptymalizowana. Przeszałam ją w wersji na PC. Muszę też powiedzieć, że wizualnie zachwyca. Jest ładna, ale niezbyt różnorodna. Łatwo się pogubić, ponieważ lokacje często są niezbyt charakterystyczne, a to za sprawą artystycznej spójności. Soundtrack jest dobry i przyjemny, ale nie aż wybitny, jak ten z „Bloodborne” czy „Dark Souls 3”. Po prostu jest i pasuje. No i nie pojawia się tylko na bossach, jest go znacznie więcej. Odgłosy walki i przeciwników są soczyste. A co z dubbingiem? Jest w porządku, zarówno angielski, jak i japoński (który towarzyszył mojej rozgrywce).

Całą grę przyjdzie nam przechodzić jedną postacią, w jednych ciuchach (chyba że na NG+, bo ostatni patch dodał nowe skórki) i z jedną bronią – narzędzia protezy to tylko dodatki, a nie pełnoprawny oręż. Nasz pasek życia rozwijamy zbierając koraliki modlitewne, a te otrzymujemy głównie za pokonywanie kolejnych minibossów. Natomiast siłę ataku zwiększamy dzięki zabijaniu kolejnych bossów. Za doświadczenie zdobywamy punkty umiejętności, a dzięki nim możemy wykupić kolejne zdolności z odpowiednich drzewek. Większość z nich wiele nie daje. W efekcie nie można zostać OP, farmiąc doświadczenie i złoto. Co-opa też nie ma, więc pozostaje git gud.

Większości starć można unikać dzięki mechanice skradania oraz zabijania przeciwników jednym ciosem. Jednakże, nie da się tak przejść całej gry – pozostają pojedynki z bossami i minibossami. Tym ostatnim można tak zazwyczaj zabrać jeden pasek życia, ale na ogół mają dwa. No i co dalej, dziobiemy kataną przez pół godziny, bo obrażenia, jakie zadajemy, są mikroskopijne? Otóż nie. W większości starć chodzi o przełamanie paska postawy, a następnie dobitcie przeciwnika jednym ciosem. Aby go zapełnić, musimy odbijać (parować) jego ciosy (ale nie blokować) oraz wyprowadzać ataki. Jeśli jesteśmy dobrzy, to możemy skończyć większość walk bardzo szybko.

Tu muszę wspomnieć, że gra jest okrutna i przez pierwsze godziny karze gracza za próbę nauczenia się systemu walki. Oh, niby jest manekin do ćwiczeń, ale jego AI jest ewidentnie upośledzone – kiedy próbowałam się z nim pojedynkować, to nie chciał wyprowadzać ataków, a jeśli już, to same chwytły. A chwytów... Nie można parować. Podobnie jak

pchnięć i podcięć. Przed chwytnymi należy uciec, pchnięcia kontrujemy przy pomocy mikiri, a nad podcięciami się skacze. Klątek nieśmiertelności nie ma. Także walka jest zręcznościowa i trudna do nauczenia. Tymczasem gracz jest na 2 ciosy. Na początku gry. I ma jedną tykwę leczniczą.

Prowadzi to do kuriozalnej sytuacji, w której zamiast nauczyć się tego przeklętego parowania, początkujący gracze biegają wokół przeciwnika i dziobią mu pasek zdrowia, co trwa całe wieki i jest frustrujące. W końcu albo się poddadzą, albo wszystko kliknie i nagle... Gra stanie się prosta. Serio. W pewnym momencie, zmieniłam się w boginię parowania i z poziomu „absolutnie ssę” przeszłam do „przeciwnicy absolutnie ssą”.

Jest to o tyle zabawne, że „Sekiro” wprowadziło masę ułatwień – gra praktycznie uniemożliwia wejście do wysokopoziomowej planszy poza kolejnością, bo nawet kiedy dzieli się na odnogi, to są one mniej więcej równie trudne/lątwe. Do tego ma najbardziej chamski samouczek – komunikaty na pół ekranu. Za każdym razem. I jeszcze nie da się pominąć opisów przedmiotów, choćby się chciało – bo znów wywala okno na pół ekranu, nawet jeśli to bądziwna znajdźka, którą podnosisz po raz dwudziesty. NPCe mówią wprost, gdzie masz iść i co masz zrobić. No, mnóstwo ułatwień, wręcz taka casual friendly gra od From. Tylko że... Poziom trudności na wejściu. Wszystko fajnie, ale czemu na wejściu?

Nie uważam, by „Sekiro” było za trudne. Ba, sądzę, że to najprostsza gra From na no death czy no hit runy. Ma najbardziej precyzyjne hitboxy, najbardziej łaskawą grawitację i jak wyrobicie sobie pamięć

mięśniową, to przejście przez wszystko jak przez masło. Tylko trzeba się nauczyć parować. Muszę też powiedzieć, że niektóre instrukcje od twórców są błędne – choćby opis, jak wykonać kontrę mikiri. Dlatego jeśli jakiś ruch Wam nie wychodzi, to obczajcie w Internecie, bo może źle wciskacie przyciski na padzie.



Bossów jest za mało. Pokonałam wszystkich, których się dało przy obranym przy mnie zakończeniu (Powrót). Oznacza to, że ominęło mnie dwóch, dostępnych tylko przy najkrótszej z możliwych ścieżek fabularnych. Szczególnie, że wielu z nich to reskiny – mniej lub bardziej udane. Zazwyczaj bardziej. W ogóle muszę przyznać, że mimo wszystko... „Sekiro” ma najwyższy poziom jakości szefów ze wszystkich Soulsborne’ów. Żaden z nich nie jest absolutnie <tu wstaw przymiotnik pochodzący od wulgarnego określenia męskiego narządu płciowego>. Wiem też, że większości można zepsuć AI, pomóc popełnić samobójstwo czy strywializować w jakiś jeszcze inny sposób. Ja tego nie robiłam, bo uważam, że to nie ma sensu.

A jak sprawa ma się z minibossami? Poza dwoma wyjątkami, każdy z nich pojawia się przynajmniej dwa razy. Czasem i cztery czy pięć. Albo jest potem zwykłym przeciwnikiem. I wiecie co? Nie lubię tego. Serio, ile można? Szczególnie że nie wszyscy są fajni do walki. Zabiłam wszystkich, nigdy więcej. Większości nie da się pominąć, innych pomijać nie warto, ponieważ lecą z nich cenne koraliki modlitewne czy nawet nowe umiejętności. Jestem nieco zdegustowana, bo nie jestem fanką tak chamskiego recyklingu.

A co z eksploracją? O dziwo, jest przyjemniejsza, niż można by się było spodziewać po grze, w której większość znajdziek w ogóle cię nie będzie obchodzić. Proteza shinobi daje radę, a plansze są bardziej wertykalne. Z ważnych przedmiotów można znaleźć itemki do ulepszeń protezy shinobi, nasiona tykwy i koraliki modlitewne. Ale najczęściej pobierasz jakieś odłamki naczynia, które w teorii miały służyć do podprowadzania przeciwników... A w praktyce... W praktyce to tak średnio działa. Poza tym plansze są proste, bardzo rzadko na nich ginęłam.

Chciałabym jeszcze poruszyć inny problem „Sera Kilo”. Pracę kamery. Jest koszmarna, wariuje przy ścianach i w ciasnych pomieszczeniach. Lubi też sobie odznaczyć przeciwnika i go zgubić. Albo namierzyć kołosa, który stoi 20 metrów dalej, zamiast tego przed tobą. Mam wrażenie, że ta kamera jest jeszcze gorsza od tej z „Dark Souls” i „Bloodborne”. Stworzono ją chyba po to, by zastąpiła grawitację. Nie macie pojęcia, ile walk wygrałam, parując zupełnie na ślepo, bo nie widziałam ani siebie, ani przeciwnika.

A jak ogólne wrażenia? Och, bawiłam się bardzo dobrze, kiedy już kliknęło. System walki jest bardzo satysfakcjonujący, a poziom trudności w punkt (nie licząc początku gry, to jest jakaś pomyłka). Mimo wszystko... Brak PvP, zero różnorodności buildów, jedna broń – to pozycja na dwa przejścia. Miło, że patch dodał dodatkowe wyzwania dla masochistów, ale to trochę mało. Ogółem polecam kupić, ale tylko pod dwoma warunkami: nie za pełną cenę i tylko z pełną świadomością, że ta gra nie jest dla wszystkich.

No i ostatnia kwestia, czy „Sekiro” powinno mieć tryb łatwy? Nie. Nie wyobrażam sobie, jak by to miało wyglądać i po co w ogóle ktoś miałby w to grać, gdyby przechodziło się samo. Historia nie jest na tyle dobra. Nie trzeba mieć też zręczności małpy, by to ukończyć – no ja na pewno nie mam. Ale nie jestem ślepa (tak naprawdę to jestem, ale ciiiiii) i wiem, że niektórzy nie mają dość refleksu na tę grę. Ani dość cierpliwości, by się jej nauczyć. Tylko czy to powinien być argument do zmiany całej gry? Nie sądzę. Nie wszystkie pozycje są dla wszystkich i nie powinny być. Jestem za usprawnieniami dla osób z niepełnosprawnościami, ale nie dla bandy płaczących każuli, wycierających sobie twarze tymi ludźmi. Szczególnie w przypadku gier o umieraniu.

Także jeśli lubisz gry trudne, wyzwania i ten typ rozgrywki – będziesz zachwycony i dostaniesz takiego kopa adrenaliny, że hej. Jeśli nie wiesz – spróbuj najpierw „Dark Souls 3” czy „Bloodborne”, by wiedzieć, czy ponoszenie dziesiątek porażek i podnoszenie się po nich jest w ogóle dla Ciebie. Jedni to lubią, inni nie – i to jest w porządku. Piszę to po to, byście nie marnowali pieniędzy, kiedy zobaczycie GOTY 2019 w super promocji, bo szanse na to, że się odbijecie, są naprawdę duże. Moja ocena? Solidne 8/10.





Przytyj z redakcją w święta

Święta to czas radości, przytulasów i jedzenia... Wychodząc naprzeciw tej tradycji, redakcja przygotowała kilka przepisów, które nieco pomogą Wam nabrać trochę kochanego ciała przed noworocznymi postanowieniami wybrania się do siłowni (o ile te siłownie otworzą...). Także najpierw masa, a potem leżenie pod świątecznym drzewkiem!

» Redakcja

Moonlight

Świąteczne brownie z pomarańczą i korzenną nutą

Czy brownie to tradycyjny świąteczny wypiek w kraju nad Wisłą? - Nie... ale jeśli w wypieku jest choć odrobina przyprawy do piernika, to automatycznie nabiera jakoś ten zimowy klimacik. Ponadto, pomarańcze i mandarynki są nieodłącznym elementem grudniowej diety. Zatem deser ten idealnie wpasowuje się w wymagania odnośnie świątecznej strawy, wzbogacając to intensywną, czekoladową nutą. Można do tego użyć czekolad, które zostały z mikołajek i tym samym otrzymujemy aromatyczne, bardzo świąteczne brownie. Plus, do tego przepisu nie potrzebujecie miksera, więc to wypiek studentoodporny!



Składniki na blaszkę o średnicy 25 cm:

- 180 g masła
- 300 g gorzkiej czekolady ok. 50-70%
- ok. 50-100g mlecznej lub białej czekolady do posypania ciasta
- 3 duże jajka
- kilkanaście kropel ekstraktu pomarańczowego
- świeżo otarta skórka z 2 pomarańczy
- sok z połowy pomarańczy
- 220 g drobnego cukru do wypieków (można dać mniej)
- łyżka przyprawy piernikowej (lub odpowiednia ilość imbiru, cynamonu, itp.)
- ok. 100 g mąki pszennej
- ½ łyżeczki proszku do pieczenia

Ważne jest, by składniki były w temperaturze pokojowej, aby praca poszła sprawniej.

Na początek siekamy gorzką czekoladę na drobne kawałki, by łatwiej się rozpuściły i wrzucamy je do miski razem z masłem. Następnie miskę umieszczamy w kąpielu wodnej lub w mikrofalach, w celu rozpuszczenia czekolady w maśle. W przypadku mikrofal wystarczy ok. 1 min kontrolowanego podgrzewania (czasem mniej, w zależności od mocy mikrofal). Po roztopieniu, mieszaninę odstawiamy do ostygnięcia.

W międzyczasie, w większej misce roztrzepujemy jajka różgą kuchenną. Dodajemy do nich cukier, olejek pomarańczowy, świeżo otartą skórkę z pomarańczy oraz sok i dalej mieszamy. Następnie, kontynuując mieszanie, dodajemy do masy przestudzoną do temperatury pokojowej maślaną czekoladę. Na koniec dodajemy przesianą mąkę z dodatkiem proszku do pieczenia i mieszamy, aż do połączenia składników.

Gotową masę na ciasto przelewamy do uprzednio natłuszczonej formy (jeśli obawiacie się przywarcia ciasta, możecie użyć dodatkowo papieru do wypieków) i wyrównujemy. Następnie szatkujemy pozostałą czekoladę i posypujemy nią masę na brownie.

Ciasto pieczemy ok. 20-30 min w temperaturze 160 stopni bez termoobiegu, aż do momentu ścięcia się ciasta. By sprawdzić gotowość brownie, wystarczy wetknąć drewniany patyczek w piecząca się masę. Jeśli po wyjęciu patyczka z ciasta pozostaje na nim surowa masa, brownie potrzebuje jeszcze trochę czasu w piekarniku. W innym przypadku brownie jest już gotowe i można cieszyć się jego intensywnym smakiem po lekkim wystudzeniu.

Nie pozostaje nic, tylko próbować!



Blackie

Pierniczki dla zapominalskich

Święta za rogiem, a Ty nadal nie upiekłeś pierniczków? Matka patrzy na Ciebie spode łba, a ojciec już zgrzyta zębami? Oto wybawienie! Szybkie pierniczki, które wypieczesz od razu po wyrobieniu ciasta! Bez czekania! Są miękkie, lekko kruche i doprowadzają do obłędu swoją smakowitością.

Składniki:

- 300 g mąki pszennej
- 100 g mąki żytniej pełnoziarnistej
- 2 duże jajka
- 130 g cukru pudru
- 100 g masła (roztopionego i lekko przestudzonego)
- 100 g łagodnego miodu (polecam akacjowy!)*
- 1 łyżka przyprawy do piernika
- 1 łyżka kakao
- 1 łyżeczka sody oczyszczonej

Wszystkie składniki wsyp do naczynia, wymieszaj i wyrób ciasto, aż stanie się gładkie. Można to zrobić mikserem, ale nie oszukujmy się, kto ma mikser, który to uciągnie?! Polecam złapać za kulę do ucierania i wyrobić ciasto ręcznie. Ciasto będzie się kleiło. Można je trochę podsypać mąką, ale warto zrobić to dopiero w trakcie wałkowania.

Ciasto rozwałkuj na grubość 4 mm (nie cienie!), podsypując je mąką. Ja wrzucam mąkę pod spód, żeby nie kleiło się do stołu i obsypuję wałek. Jak ciasto jest już względnie rozwałkowane, ale nadal się lepi do wałka, to możesz nieco obsypać je z wierzchu.

Wykrój różne kształty pierniczków (albo jeden, wedle woli). Ułóż je na blaszce wyłożonej papierem do pieczenia w niewielkich odstępach.

Piecz w temperaturze 180 stopni przez około 8-10 minut. Długość pieczenia zależy od wielkości pierniczków, więc jeśli są małe, to będą piekły się krócej. Wyjmij je, wystudź i dowolnie udekoruj.

Pierniczki z tego przepisu pozostają miękkie przez wiele tygodni. Może się jednak zdarzyć, że stwardnieją przez zawarty w nich miód. Nie martw się na zapas, na to też mam rozwiązanie! Aby zmiękły potrzebują pochłonąć odpowiednią dawkę wilgoci. Możesz spakować je do szczelnej puszkii z kawałkami obranych jabłek albo kromką chleba. Jabłka wymieniaj co parę dni, żeby nie zaczęły pleśnieć!

*Miód o stałej konsystencji podgrzej w garnuszku. Warto jednak wybrać płynny, zaoszczędzi to dodatkowej roboty.

Smacznego!



Hefajstos

Maras w zębach, czyli śląskie makówki

Świąteczny stół, poza tradycyjną wigilijną kolacją nie może się obyć bez ciast i łakoci. Na Górnym Śląsku, obok ciast, muszą się znaleźć makówki, które - choć czasochłonne w przygotowaniu - odwdzięczają się cudownym (s)makiem.

Na dno szklanego naczynia wlewamy kielnię mieszanki makowej, układamy warstwami kromki francuza i znów wlewamy mak (tak, by zakryć pieczywo). Powtarzamy aż do zapełnienia naczynia, przy czym pamiętamy, by na górze nie wystawały kromki. Odstawiamy całość do lodówki, by deser zastygł, po czym dekorujemy wiórkami, orzechami i płatkami migdałów.

Składniki:

- 250 g maku mielonego
- bułka paryska (zwana potocznie batonem bądź francuzem)
- 2 litry mleka
- 6 łyżek cukru
- 3 duże łyżki masła
- 100 g rodzynek
- orzechy i migdały (w całości i siekane)
- wiórki kokosowe

„A jak podajemy makówki?” zapytacie. Ano normalnie, jak sałatkę - wystawiamy naczynie z deserem na stół i niech każdy sobie nakłada, co by mu słodko było.

Smacznego!

Do garnka wlewamy odrobinę wody, gotujemy i dodajemy mleko. Po zagotowaniu dodajemy cukier (tak, by całość była fest słodka), mak, masło i rodzynki (zwane fujkami). Całość gotujemy ok. godziny mieszając na tyle często, by mak nie przywarł do garnka. Jako, że mak będzie wpijał płyn, po trochu dolewamy mleka. Pod koniec dorzucamy garść siekanych migdałów.



Procent placebo, czyli grzaniec totalnie bezalkoholowy

Zimą każdy z nas potrzebuje ciepła. Czy to sweterki w reniferki, pufa przy kaloryferze, ukochana osoba czy kubek parującego grzańca - grunt, to odegnąć zimno. A co, jeśli chcemy zachować trzeźwy umysł? Z pomocą przychodzi nam bezalkoholowy grzaniec!

W garnku gotujemy wodę ze skórką pomarańczową i przyprawami, aż do wrzenia. Zdejmujemy z ognia, dorzucamy herbatę, przykrywamy i pozwalamy się parzyć przez 10 minut. W drugim garnku gotujemy sok jabłkowy z miodem i pomarańczami, następnie wlewamy do odcedzonej wcześniej herbaty. Mieszamy, przelewamy do dzbanka, dekorujemy laską cynamonu i podajemy.

Smacznego i trzymajcie się ciepło!



Składniki:

- 0.5 l soku jabłkowego
- 0.5 l wody
- 10 g herbaty z hibiskusa
- 1 laska cynamonu
- 3 sztuki kardamonu
- skórka z pomarańczy
- goździki
- szczypta bądź dwie gałki muskatołowej
- stołowa łyżka miodu
- pół pomarańczy w kawałkach



Magda B

Poniemiecka tradycja w formie nietradycyjnej, czyli bomby legnickie po mojemu

Nie jeden rzucił się w tym momencie na wujka Google z zapytaniem, czym te legnickie bomby są. Dociekliwi (wcale nie leniwi) dowiedzą się ode mnie, że to przysmak typowo świąteczny, pochodzący z Legnicy i wymyślony przez braci Müller. Bomba kaloryczna i kształt też... bombowy. Jako student mieszkający pół roku w Legnicy i półtora roku w niej „studiujący”, nie mogłam przejść obok tego przepisu obojętnie - a co mi w nim nie pasowało, to podrasowałam.

Składniki:

- 300 g miodu
- 130 g cukru
- 125 g masła
- 3 jajka (albo 2 i pół rozgniecionego banana)
- 400 g mąki pszennej
- 50 g zmielonych migdałów
- 50 g migdałów, bardzo drobno posiekanych (albo zmielonych drobniej niż te wyżej)
- 30 g kakao (albo 2 kopiaste łyżki)
- 2 łyżeczki sody oczyszczonej
- 5 łyżeczek korzennej przyprawy do piernika
- kilka kropel aromatu pomarańczowego

Na masę (nie jest niezbędne, a jeśli chcecie, to polecam zrobić tylko pół):

- 200 g masy marcepanowej
- 3 łyżki dżemu (śliwka albo pomarańcza)
- 1 łyżka spirytusu (lub likier pomarańczowy, wtedy bez ekstraktu)
- garść zmielonych migdałów (albo i nie)
- ekstrakt pomarańczowy (kilka kropel)
- ok. 200 g czekolady deserowej na polewę

Masło, cukier i miód podgrzewamy w rondelku do uzyskania jednolitej, rozpuszczonej masy. Mąkę, kakao i sodę przesiał i dodać do nich rozpuszczoną masę. Następnie dodajemy jajka, migdały, przyprawę korzenną i aromat. Ciasto jest klejące, dlatego polecam mieć w pobliżu miseczkę z wodą i łyżeczkę, łatwiej nakładać.

Jeżeli nasz kaprys obejmuje masę, to marcepan ścieramy na grubych oczkach, mieszamy z pozostałymi składnikami do masy i voila!

Bomby powinny być robione w formach okrągłych, ale prędkiej w domu zlokalizujemy foremki do muffinek - i to polecam wykorzystać! Na spód przygotowanej foremki nakładamy kopsiastą łyżkę ciasta (wszystko zależy też od wielkości foremek, moje miały 5 cm średnicy), mokrą łyżeczką w masie robimy dołek, do którego nakładamy przygotowaną masę marcepanową (ok. łyżeczki się mieści, warto od razu po zrobieniu dołka dawać masę, bo potem się to rozjeżdża). Na wierzch nakładamy jeszcze ok. łyżeczki ciasta i mokrą łyżeczką zaklejamy masę marcepanową wewnątrz. Z foremki masa nie powinna wystawać, po kilku muffinach dojdziecie do wprawy w nakładaniu. Finalnie otrzymacie ok. 20 takich (o średnicy 5 cm) muffin.

Nasze legnickie bomby muffinowe pieczemy w 170 stopniach Celsjusza przez 13 szczęśliwych minut.

Na koniec dekorujemy wierzch roztopioną czekoladą (choćby i z kąpieli wodnej), można skorzystać z usług kandyzowanych owoców - i tak nic nie będzie w stanie rozbroić tych bomb kalorycznych.

Na co komu po tym serniczek?



Dolar84

Marzenie łasucha, czyli comber czekoladowo-migdałowy

Ciasto to sprawdza się zarówno na święta, jak i w życiu codziennym – u mnie robimy je raz do roku. Uwierzcie mi, naprawdę warto.

- 0,5 kostki masła
- $\frac{3}{4}$ szklanki cukru
- 1 łyżka spirytusu
- 8 dkg zmielonych migdałów
- 5 łyżek mąki
- 4 jajka
- 1 cukier waniliowy
- 1 czekolada deserowa (zmielona)
- 1 budyń czekoladowy
- 4 łyżki mleka
- 2 płaskie łyżeczki proszku do pieczenia
- 4 dkg słupków migdałowych (opcjonalnie)

Pierwszą czynnością przygotowawczą przed przystąpieniem do produkcji łakocia powinno być zmielenie migdałów i czekolady. Od razu dodam, iż o ile pierwszy składnik zwykle zgodnie współpracuje, to drugi potrafi przysporzyć bólu głowy. Problemem jest to, iż niektóre, zwykle starsze, blendery, zanim czekoladę zmielą, to ją stopią – a wtedy wszystko trzeba zaczynać od początku. Tak więc jeżeli sprzęt nie wyrabia, to czeka Was randka z klasyczną tarką. Używanie jej do czekolady jest męczące, ale efekt będzie wart trudów. A teraz do przepisu właściwego.

Wziąć miskę i w niej zmiksować masło z cukrem i cukrem waniliowym, wbijając co chwila po jednym żółtku (białka zachować!). Dodać pozostałe składniki – spirytus, zmielone migdały, czekoladę (zmiksowaną lub startą na proszek), budyń, mąkę i proszek do pieczenia. Wszystko dokładnie zmiksować. Białka ubić na sztywną pianę, dodać i dobrze wymieszać. Włożyć do formy z półokrągłym dnem, piec 50 minut w 150 stopniach. Po wyjęciu pozwolić przestygnąć i polać polewą czekoladową (lub, jeżeli ktoś woli, rozpuszczoną czekoladą z łyżeczką masła). Opcja dekoracyjna dla osób cierpliwych – w polewę wbijać słupki migdałowe, aż powstanie język. Opcja dekoracyjna dla masochistów – jak wyżej, ale przy braku słupków migdałowych pociąć w nie sparzone i obrane wcześniej klasyczne migdały.

Teraz tylko ukroić kawałek, dobrać filiżankę kawy i pogрузić się w czekoladowym szaleństwie. Smacznego!





Coś konkretnego, czyli sałatka śledziowo-ziemniaczana z burakami

Tę sałatkę, chociaż świetnie sprawdza się na świątecznym stole, z powodzeniem można podawać o dowolnej porze roku. Zawsze smakuje doskonale.

- 4 płyty śledzia solonego
- 2 małe cebule
- 2 średniej wielkości buraki pieczone
- 6-8 średniej wielkości ugotowanych ziemniaków
- majonez (najlepiej smakuje z Dekoracyjnym Winiary)

Najupierdliwszym składnikiem są pieczone buraki – ich przygotowanie zajmuje czas. Jeżeli więc musicie się spieszyć, warto kupić takie już upieczone – trafiają się po Lidlach czy innych Biedronkach i są zwykle nawet niezłe. A teraz do właściwego przepisu.

Przygotować miskę na gotowy produkt – najlepiej nieco przezroczystą. Posiekać cebulę w drobną

kostkę. Śledzie ułożyć na desce, osuszyć dokładnie papierowymi ręcznikami i pokroić w kostkę. Jej wielkość uzależniona jest od upodobań, osobiście preferuję dosyć dużą.

Ryby wraz z cebulą ułożyć na dnie miski. Wszystko pokryć warstwą majonezu. I tu znowu wchodzi upodobania, można dać go dużo, można dodać minimalnie. Sam zwykle staram się, by pokrywał dosyć dokładnie śledzia z cebulką, ale by jednocześnie jego warstwa była cienka.

Na tarce o dużych okach zetrzeć ziemniaki. Ułożyć na poprzedniej warstwie i również pokryć majonezem. W ten sam sposób zetrzeć buraki – przed tą procedurą sugeruję ubrać rękawiczki, jeżeli nie chcecie mieć kolorowych rąk. Starte buraki ułożyć na wierzchu, najlepiej tak, by z góry widać było tylko ich bogatą barwę.

Do sałatki nie dodajemy żadnych przypraw, składniki same zadbają o świetną kompozycję smaku. Można ją jeść natychmiast po wyprodukowaniu, jednak osobiście polecam przed spożyciem odłożyć ją na 2-3 godzinki do lodówki, żeby smaki się dobrze wymieszały. Nakładać tak, by na talerz trafiło po trochu z każdej warstwy. Życzę smacznego!

Władcy Wiatru

Autor: Verlax

VI

Była już noc i to był czas odpoczynku i zabaw. Faktem było, że uparcie się Celestii, by swój pałac budować na końcu denerwował pozostałych lordów. Zamiast biesiadować w zamku pod dachem, z dala od plebejuszy i paskudnych owadów, bawiono się pod gołym, pełnym gwiazd niebem, na wyspie pomiędzy obydwojoma brzegami rzeki – w tym samym miejscu, gdzie kiedyś w przyszłości miał stanąć zamek Celestii i Luny. Przydługa linia drewnianych stołów ciągnęła się przez kilkadziesiąt solenów i była wypełniona daniami sporządzonych przez fralskich kucharzy. Sama Ta, Która Lśni siedziała na samym końcu tego przydługiego stołu, po jej bokach zaś siedzieli jej dwaj najważniejsi lennicy – arcyksiążę Unicornii Ametyn II oraz książę Noel III, władca Ellenois. Prawdopodobnie nie mogli się bardziej różnić – Noel był już starowity i chory, zniedołężniały, ledwo mówił. Konwersację ciągnęła jego młodsza, dużo żywsza i przebieglejsza żona Arlette, która była de facto głową rodziny Auranti. Arcyksiążę Unicornii zaś dalej był w sile wieku i swym przenikliwym spojrzeniem i wyjątkowo zgryźliwym wyrazem twarzy budził grozę – był niebieskawym jednorożcem, jak znacząca większość rodu Platinum.

Sam Luco ledwo był w stanie to widzieć – był być może oficjalnym przedstawicielem Altiny i baronem Sarisolly, ale nadal zgodnie z hierarchią jego miejsce przy stole było bardzo daleko od Celestii i jej najpotężniejszych lenników. Dane mu było zamiast tego siedzieć wśród możliwych mniejszej rangi. Między innymi, naprzeciwko baronowi Venii d’Oriago.

Luco próbował nie zaciskać zębów zbyt mocno i skupić się na jedzeniu – ignorując przedstawiciela Altiny, który wydawał się kompletnie nieprzejęty całą sytuacją. Ale nadal buchał nienawiścią i musiał się powstrzymać, by nie wstać i nie natychmiast wypalić przed wszystkimi zebranymi, jaki zbrodniarz w ogóle śmie siedzieć tuż przed nim. Siedzący obok niego ambasador Ugo z żoną poklepał go delikatnie po plecach.

– Spokojnie, jest dobrze – powiedział.

– Wiem – wycodził baron przez zęby.

– Lazar wygrał drugi pojedynek dzisiaj, i to nawet w dużo lepszym stylu niż ten pierwszy – kontynuował ambasador. – Jesteśmy do przodu, to był dobry dzień.

Baron Sarisolly był kompletnie nieprzekonany, bo jego bezpośredni rywal radził sobie równie dobrze. Właśnie teraz przechwalał się z jakąś dworzanką o swoich własnych dwóch zwycięstwach tego dnia. Sam je też widział – i jakkolwiek nie chciał tego przyznać, to Venio był bardzo dobrym szermierzem. Było póki co 2:2, remis. I wyglądało na to, że jeśli i Lazar, i Venio będą wygrywać, to spotkają się dopiero w półfinale – dopiero wtedy rywalizacja między Ligurią a Altiną mogłaby się zakończyć.

Próbując przestać o tym myśleć zaczął się przysłuchiwać rozmowom innych szlachciców, licząc, że ich plotki i przekomarzenia pozwolą mu lepiej ignorować jego rywala po drugiej stronie stołu. I rzeczywiście, Arcole, książę Cahlouse, siedzący niedaleko obok niego, miał świetny humor i był w środku opowiadania jakiejś skomplikowanej plotki, do której inni teraz nastawiali ucha.

– I widzicie, w tym momencie Ira podchodzi do córki lorda Vertigo i się zaczyna przystawiać... – kontynuował książę Cahlouse po wypiciu prawdopodobnie o jednego kieliszka za dużo.

– Ochh... – inni słuchający tym bardziej się pochylili, ciekawi, czy księciu nie omsknie się język.

– Bo Vertigo już generalnie miał się zgodzić i by zrobić ożenek, ale wtedy klacz wypaliła, że Ira musi wpiery pokazać, że jest jej godny.

– Oho, już wiem, gdzie to zmierza – mruknął jakiś pomniejszy baron północnej Unicornii.

– No i? Czego chciała?

– By na kolejnym turnieju, czyli na tym właśnie, Ira połamał jego przeciwnikom dziesięć mieczy!

Goście się najpierw roześmiali, Luco też się nawet uśmiechnął, ale wtedy zdał sobie sprawę z tego, co właściwie było tu problemem.

– Ale jak to niby miałyby być możliwe? – zapytał się pozostających. – Ira musiałby łamać swoim przeciwnikom jeden czy dwa miecze co pojedynek, a on wygrywa każdy w dwie minuty, jeśli nie szybciej...

– Prawda, to idiotyczne – nagle odezwał się kompletnie nieproszony przez Luco Venio, który prawdopodobnie mu na złość dołączył do konwersacji. – Durne panny wymyślają powody tylko po to, by uciekać od obowiązku panieńskiego.

– No dobra, dziewczyna dalej może żyje w świecie bajek, i co? Zaręczyny były czy nie? – zapytała żona jednego z rycerzy.

– No właśnie nie – odparł Arcole. – Bo widzicie, Vertigo prawdopodobnie wierzy w takie wartości i rycerski etos bardziej niż jego córka. Więc uznał, że Ira musi to zrobić na poważnie.

Dyskusja była kontynuowana, ale Luco już nie miał na to siły, tym bardziej, że był pewien, że Venio po drugiej stronie stołu go prowokuje. Spojrzał na niego, ten uniknął kontaktu wzrokowego i udawał, że dalej jest pochłonięty rozmową. Baron Sarisolly ciężko westchnął.

W tej sytuacji najchętniej by porozmawiał z Lazarem. Ale Lazara nie było na wyspie, bo bali się, że cała ta wspiania mistyfikacja nie wypali, jeśli będzie zmuszony odganiać się od ciekawskich, którzy go będą wachali z bliska. Ambasador polecił, by ten przespał się w lesie. Ciągle go to męczyło, od samego początku, gdy po raz pierwszy trędowaty pomógł mu i ocalił mu życie. Jeszcze zanim się rozstali przed przybyciem na biesiadę, Luco zadał to samo pytanie, które już zadawał wcześniej – czy nie mógłby się jakoś odwdzińczyć?

I ten oczywiście odpowiedział, że nic nie chce. Frustrowało go to strasznie. Męczył się z tymi myślami kilka minut i w końcu nie wytrzymał – nabrał, ile wlezie, na swój talerz i następnie wstał od stołu wraz z nim, odchodząc bez słowa.

– Zaraz, gdzie ty... – Ugo próbował go powstrzymać, ale jego żona dźgnęła go w plecy.

– Łatwo się domyślić, głuptasiu – powiedziała. – Nie przeszkadzaj.

W międzyczasie na krańcu stołu, przy miejscu Celestii, arcyksiążę Unicornii wstał od niego ostrożnie i, przepraszając gości, również opuścił biesiadę.

VII

– Mam nadzieję, że miałeś ważny powód, by zmuszać mnie do opuszczenia biesiady, Jopaz – mruknęła głowa rodu Platinum. – Przysięgam, jeśli nie będzie istotny, to cię dzielę, jakbyś wciąż był dzieciakiem.

Byli w bogatym namiocie rodu Platinum, najbardziej dominującym spośród wszystkich na polu turniejowym Everfree. Ametyn śrubował oczami swojego syna, który nieznacznie dygnął. Był on ciemnoniebieskim jednorożcem, który niedługo miał osiągnąć dwadzieścia sześć wiosen. Był on wyższy niż jego ojciec, ale wcale tak nie wyglądał, bo nie trzymał prostej postawy. Kanclerz Unicornii Siegfried zaś – chuderlawy i wysoki gryf o drapieżnym spojrzeniu – nawet nie drgnął.

– Powiedz mu – zachęcił młodzika gryf.

Jopaz ciężko westchnął.

– Ten... „Lazar”, ten giermek tego lorda z Fralii. Ja go poznaję.

Ametynowi drgnęła powieka.

– to jest? – zapytał ostrożnie.

– To mój brat bliźniak. Lazur. Którego zamknąłeś w leprozorium.

Nastąpiła długa chwila ciszy, zakłóconej tylko wiatrem łopatającym fałdami namiotu i bardzo dalekimi odgłosami biesiady lordów krainy. Ametyn aż usiadł i oparł kopyto o stół. Musiało minąć kilka sekund, zanim znowu zaczął mówić.

– Pieprzysz – w końcu wydusił. – Skąd ten wniosek? Jak?

– To mój bliźniaczy brat, kolory magii naszych rogów są identyczne. Imię oczywiście mi się skojarzyło. Wreszcie... cóż, patrzyłem, jak walczy, i walczy tak, jak pamiętałem.

Szok już mijał, teraz wracała zimna kalkulacja. Ametyn usiadł wygodniej i zaczął stukać kopytem o stół, intensywnie myśląc. Zamknął oczy.

– Siegfried, przypomnij mi proszę, to było dwanaście lat temu...

– Tak, milordzie? – pokłonił się usłużnie gryf.

– Kiedy wykryłeś, że mój starszy syn jest chory, odizolowałeś go w leprozarium. Myślałem, że kazałem go pilnować, by został tam do śmierci?

– Nie, milordzie.

– Nie?

– Wasz Majestat zdecydował o tym i sam wybrał leprozarium. Arcyksiężę zdecydował, że od czasu do czasu wyśle kogoś, by sprawdził, jak jego syn się miewa, jednak później już tego nie robił – było to ledwie dwa lata później. Samo zesłanie do leprozarium było szesnaście lat temu, nie dwanaście.

Nie dodał, że przestał sprawdzać dlatego, że zwyczajnie już się przyzwyczyił, że jego syn jest martwy i zapomniał, że istnieje. Pozwolił sobie również nie skomentować, co sądził o moralności tej decyzji.

– Cholera. Pamięć już mi dogorywa. Dobrze, że mam ciebie – coś w tym jest, że gryfy nigdy nie zapominają – mruknął pod nosem władca Unicornii. – Wracając, piórwa mać, co on tu robi!?

Ani Siegfried, ani Jopaz nie mieli ochoty rozdrapywać tej rany. Siegfried zrobił to z rozkazu, a Jopaz był za młody, by protestować – nawet nie rozumiał, o co chodzi. Później ojciec mu wyjaśnił, że dzięki

temu jest jedynym następcą Unicornii i że powinien się nawet cieszyć, ale nadal tego nie rozumiał. Dlaczego miałby się cieszyć z tego?

Podczas gdy następca tronu i kanclerz milczeli, nagle coś, co prawie przypominało uśmiech, zawitało z powrotem na twarzy władcy Unicornii.

– Ta suka Arlette... – w końcu mruknął Ametyn. – Oczywiście. To cholerny spisek Auranti. Wszystko staje się jasne.

– Sir? – zapytał gryf.

– Przemycili na turniej Lazura, nie ujawniając jego tożsamości – zaczął mówić arcyksiążę – Ellenois wiedziało o tym, że Jopaz bierze udział w turnieju. Tak więc teraz konspiracja już się dzieje – Arlette kombinuje, by Jopaz i Lazur starli się ze sobą i by niespodziewanie „tajemniczy rycerz w masce” zwyciężył, a potem się ujawni. To będzie krytyczny cios dla prestiżu Platinum i niebezpośrednia kontestacja sukcesji tronu. Ta suka próbuje zdestabilizować Unicornię, licząc, że moi wasale zdecydują się zrobić coś bardzo głupiego. Obecni duchowni Kultu Harmonii będą bredzić, że zwycięstwo Lazura to znak. Piórwa mać, że też to akurat Lazur musiał wyjść z łona pierwszy...

Podczas gdy słowotok lał się z ust Ametyna, gryfi kanclerz dyskretnie dźgnął pazurem w bok następcę tronu. Jopaz odchrząknął.

– Skoro o tym mowa, ojciec... – zaczął. – Ta sukcesja mogłaby być tak kontestowana między innymi dlatego, że jeszcze nie mam potomka ani nawet żony, ponieważ zobowiązałeś się mnie zaręczyć z klaczą, która jeszcze jest dzieckiem...

– Wykluczone! – nagle mu przerwał arcyksiążę, waląc kopytem w stół. – Już wiem, co ty sugerujesz, mazgajo jedna. Chciałbyś wziąć za żonę córkę lorda Cahlouse? Takiego! Cahlouse jest nieistotne. Zabezpieczysz sojusz naszej domeny z Vertaux i nie będę zrywał tej obietnicy, jaką sam dałem jej władcy. Co ty sobie myślisz, że ponieważ akurat córka Arcole jest ładna z buzi, to pozwolę ci spełnić twoje małe fantazje?

Jopaz zgrzytnął zębami. Zastanawiał się, czy już nie powinien w tym wieku mieć możliwość postawić się ojcu choć w takiej sprawie. Wzdychnął ciężko, zdając sobie sprawę ze swojej porażki.

– Pozwolę sobie zwrócić uwagę na jeszcze jeden wątek – nagle odezwał się gryf, próbując sprawić, by konwersacja uciekła od tego niezręcznego tematu. – Ten Luco d'Sarisolla, czy jest on w takim razie częścią konspiracji Arlette Auranti? Planowali tak od początku? Nasi informatorzy nie mieli informacji o jakichkolwiek spotkaniach między przedstawicielami Ligurii i Ellenois. Wydaje się, że to byłby dobry trop do sprawdzenia.

Ametyn prychnął i wstał z powrotem na wszystkie kopyta.

– Dodatkowa część układanki – powiedział arcyksiążę. – Nieistotne, jest oczywiste, o co chodzi. Widzę tu tylko jeden motyw i tylko Arlette może tego spróbować dokonać kopytami Lazura. W takim razie teraz wam wyjaśnię, co zrobimy z tą całą sytuacją. Wszystko rozbija się o ruchy naszych przeciwników.

Ametyn stuknął kilka razy kopytem o stół z zamkniętymi oczami, jego klasyczny nawyk przy intensywnym myśleniu.

– Załóżmy, że mój syn, faworyt turnieju Ira Auranti, oraz Lazur będą póki co wygrywać wszystko po kolei – kontynuował władca Unicornii. – Oznacza to, że Jopaz przejdzie do finału bez problemu, podczas gdy Ira oraz Lazur będą walczyli wcześniej... w półfinale?

– Ćwierćfinale, ale zgadza się – odparł błyskawicznie gryfi kanclerz.

– Póki co więc sytuacja jest prosta, Ira Auranti to absolutny faworyt i powinien bez problemu pokonać Lazura. Jeśli jednak Ira się podłoży i pozwoli Lazurowi wygrać, możemy być właściwie pewni, że obecność Lazura tutaj to spiszek Ellenois i ich władców. Na wypadek, gdyby tak się stało, chcę, Jopaz, byś jutro przeciwczył Königlicher Dolchstoß na sir Toil z Dautin.

– O-ojcie... nie... – próbował zaprotestować.

– Wypadki się zdarzają – wzruszył kopytami Ametyn. – Siegfried doskonale cię wyszkolił i w poprzednich pojedynkach sprawiłeś się świetnie, przynosząc chwałę Platinum – tylko Ira byłby dla ciebie równym oponentem. Nie ma co myśleć nad tym dłużej – przeciwicz to na tym rycerzu jutro; pomijając to – czekamy na wynik starcia Lazura z Irą. Jak przyjdzie co do czego, w finale przeciwko Lazurowi zastosujesz Königlicher Dolchstoß – przy fatalnym stanie ten „wypadek” powinien rozwiązać problemy sukcesyjne.

Nie czekając na dalsze protesty, Ametyn odwrócił się plecami i udał się w kierunku wyjścia z namiotu.

– Muszę wracać na biesiadę, nawet nie chcę myśleć, jakie ważne rozmowy mnie ominęły – powiedział na odchodne. – Siegfried, jak zawsze – dopilnuj, by moja wola była wykonana.

Gryf pokłonił się uniżenie. Syn arcyksięcia tylko stał milcząco, gdy jego ojciec ich wreszcie opuścił. Jopaz nie wytrzymał, sięgnął po butelkę wina i, wspomagając się magią, wypił jeden kieliszek. Gdy skończył, usiadł.

– Mój ojciec się myli – powiedział swojemu nauczycielowi. – Zarówno Ira, jak i Lazurowi mogliby mnie pokonać. Wreszcie... nie chcę tego robić, tego, co on sobie wymyślił.

Kanclerz ciężko westchnął.

– Jestem twoim nauczycielem od niemalże dwudziestu lat, ale nigdy nie byłem w stanie wbić w ciebie ambicji – mruknął. – Wszystko inne już tak.

– To nie jest kwestia braku ambicji – odparł następca tronu. – Mówiono mi cały czas, że to szczęśliwy zbieg okoliczności, że mogę dziedziczyć tron. Ale ja wolałbym, by mój brat był zdrowy, niż żebym mógł włączyć Unicornię, jakkolwiek nie cieszyłbym się z tego. Opowiadano mi po wielokroć, jakie to szczęście, że jest tylko jeden syn, że Wojna Krwawego Szafiru się nie powtórzy...

Gryf wzdychnął ciężko, bo choć rozumiał racjonalizację swojego władcy, tak rozumiał również, dlaczego Jopazowi ten pomysł wcale się nie podobał. Oczywiście, że bratobójstwo mogło być usprawiedliwione – widmo tej przeklętej Wojny Krwawego Szafiru, która rozbiła potęgę starego Królestwa Unicornii, wydawało się cały czas ciążyć na rodzie Platinum. Arcyksiężę Ametyn wydawał się wierzyć w tę czarną legendę bardziej nawet niż poprzedni władcy. Gdyby tylko Hurin II miał jednego syna, a nie dwóch! Gdyby wtedy tej wojny nie było, królestwo Unicornii mogłoby dalej walczyć i zjednoczyć Equestrię, nim Celestia zainterweniowała i zmiotła śmiertelną konkurencję. Minęły już całe wieki, ale żywoty braci Platinum dalej były wyjątkowo nieszczęśliwe. Sam kanclerz nie miał na to żadnych twardych dowodów, ale studiując księgi rodowe, doszedł do wniosku, że minimum trzech różnych członków rodu zostało zamordowanych jako dzieci, by ich braciszek nie miał sobie konkurencji. Lazurowi w tym kontekście nie byłby więc na pewno pierwszy.

On sam złożył przysięgę bezwzględnej wierności władcy Unicornii, arcyksięciowi Ametynowi, i w normalnych warunkach, jakkolwiek by się nie zgadzał z moralnością takich akcji, i tak by bezwzględnie wspierał politykę jednego dziecka. Pech jednak sprawił, że Ametynowi narodziły się bliźniaki – i choć

znalazł się powód, by jednego z dzieci się pozbyć, to Siegfried miał pewne ważne powody, by bardziej zgadzać się z Jopazem, niż jego ojcem.

– Ale nie sprzeciwiysz się woli arcyksięcia? – zapytał ostrożnie gryf.

– Nie – odparł, ciężko wzdychając. – Acz się nie cieszę. Ta maskarada mnie męczy i będzie ciężko ją utrzymać. Nawet nie wyobrażam sobie, co by się stało, gdyby on wiedział... skoro o tym mowa, masz jakieś sukcesy?

– Jestem lekarzem dworu, doradcą arcyksięcia, kanclerzem, kontroluję skarbnika, informatorów i przeprowadzam eksperymenty magiczne oraz lecznicze jednocześnie. Nie, Jopaz, nie miałem czasu. Nie ma progresu. Ale jednocześnie nie ma wyjścia. Zarówno ja, jak i ty jesteśmy w to teraz umoczeni – ta maskarada musi trwać.

Młodziak przytaknął i dopił z dna kieliszka ostatnie krople wina. Jutrzejszy dzień zapowiadał nawet więcej wrażeń niż poprzedni.

VIII

– Wasza Wysokość, Lordowie Dominium Celestii i Luny i zebrana widownia, przed wami: sir Jopaz Platinum z Unicornii oraz sir Toil Yelle z Dautin – wygłosił formułę mistrz ceremonii.

Był to ostatni pojedynek tego dnia i Luco d'Sarisolla już się ich naoglądał. Tym razem stanąć mieli następca tronu Unicornii i jakiś rycerz z zachodniej Equestrii, jakich było wielu i niczym specjalnie się nie wyróżniał. Obydwaj moiżni stanęli naprzeciwko siebie wraz z giermkami z kilkoma żelazodrzewnymi mieczami, na wypadek, gdyby broń walczącego się połamała.

– Jak obstawiasz? – zapytał ambasador.

– Jopaz podobno ma niesamowitą finezję i technikę, a przynajmniej tak słyżałem – odparł fralski baron. – W poprzednim roku odpadł w pierwszym pojedynku, bo zderzył się z Iżą i został pokonany na kondycję. Stawiam na Jopaza, ale to może trochę potrwać.

Ambasador przytaknął i wrócił do oglądania.

Mistrz ceremonii sprawdził, czy z mieczami wszystko w porządku, poinstruował co do zasad i wraz z machnięciem kopytem wrzasnął te słowa.

– ZACZYNAĆ!

I wszystko w jednej smudze i jednym ruchu się natychmiast zakończyło. Jopaz stał z podniesionym mieczem, jego przeciwnik już nie.

– ...

– ...

– Jopaz Platinum zwycięża!? – wrzasnął mistrz ceremonii dwie sekundy później, patrząc z niedowierzaniem na Toil Yelle leżącego w piachu i miotającego kopytami w panice i próbującego zdjąć hełm.

– C-co... co się właśnie stało!? – zapytała zdenerwowana Rosa.

Jej mąż również nie miał pojęcia, stał z opuszczoną szczęką. Luco był pewien, że musiał nieszczęśliwie mrugnąć, bo dosłownie nie widział, w jaki sposób właściwie Jopaz wygrał. Przyglądał się jego przeciwnikowi, który teraz cierpiał na ziemi. Mistrz ceremonii i sędzia sprawdzał właśnie, co mu się stało, i zakrywał niestety większą część poszkodowanego przed jego wzrokiem.

Cała widownia również milczała, nie będąc pewna, jak reagować, nieliczne oklaski i krzyki triumfu natychmiast znikły, gdy publiczność zrozumiała, że stan Toila nie jest dobry. Jopaz również wydawał się tym przytłoczony – odwrócił się w kierunku wyjścia z areny i odszedł, nie ciesząc się z tego zwycięstwa. Mistrz ceremonii wezwał giermków i szybko wynieśli poszkodowanego z areny.

Celestia milcząco obserwowała całą sytuację z posępnym wyrazem twarzy, ale nie powiedziała ani słowa. Ona bowiem wiedziała, że choć Toila przetrwa tę noc, to nie przeżyje wiele dłużej. To był ostatni pojedynek dzisiaj i ogłoszono przerwę. Przełożono też wieczorną biesiadę lordów o godzinę.

Już po pojedynkach udali się z powrotem do Lazara, który leżał obok swojego ulubionego drzewa po drugiej stronie kamiennego muru. Wygląda na to, że drzemał – choć trudno było powiedzieć przez maskę. Gdy jednak się zbliżyli, okazało się to nieprawdą – musiał ich usłyszeć i odwrócił się w ich kierunku.

– Lazar... jakby to powiedzieć... – zaczął niezręcznie Luco. – Widzieliśmy na arenie coś bardzo dziwnego w trakcie walki, pomógłbyś to wyjaśnić?

Lazar milcząco przytaknął. Opowiedzieli mu i trędowaty milczał.

– To był... Jopaz Platinum? – w końcu zapytał ostrożnie.

Przytaknęli. Lazar mruknął coś pod nosem.

– To był *Königlicher Dolchstoß* – powiedział w końcu. – Królewskie pchnięcie.

– To znaczy? – zapytał skonfudowany Luco.

– To rodzaj pchnięcia mieczem bądź sztyletem praktykowany przez gryfy przy pomocy magii. – wyjaśnił. – Nazwa jest myląca, bo nie jest to tak naprawdę pchnięcie. Pozwolę wam to pokazać...

Miał im to zademonstrować, ale zamiast tego wciąż leżał pod drzewem.

– Cholera... – mruknął trędowaty, który, choć napinał mięśnie, dalej się nie podnosił.

– Nie możesz wstać? – zapytała delikatnie Rosa.

– Mogę! – odparł zgryźliwie i podwoił wysiłki. Trwało to niezręczne kilkanaście sekund, ale w końcu mu się to udało i „stał” na swoich kopytach. Następnie oddalił się od drzewa na kilkanaście solenów i magią przywołał miecz do siebie – gestykulując nim też, by oni sami odsunęli się na bok.

– Problem z pchnięciem jest taki, że trudno o tempo. A najgorsze jest to, że przy pchnięciu magią bronią musisz zahamować broń, by nie wyszła ona poza zasięg twojej magicznej aury – wyjaśnił. – Więc jest to wadliwe. Dlatego też mało który rycerz używa w walce pchnięć.

Na pokaz wykonał takie pchnięcie i rzeczywiście – najdziwniejsza część tego pchnięcia była na samym końcu – jednorożec był zmuszony specjalnie zwolnić, by miecz swoim pędem nie wyleciał poza zasięg jego rogu. Luco obserwował zafascynowany, mogąc się nauczyć czegoś, o czym nie wiedział, o czymś, co go pasjonowało. Trędowaty przywołał swój miecz z powrotem do siebie.

– I teraz, królewskie pchnięcie... – mruknął Lazar, a następnie z mocniejszym zapłonem magii je wykonał.

Dopiero teraz, widząc to z bliska, Luco zrozumiał, co właściwie wtedy na arenie zobaczył. To nie było „pchnięcie”, to raczej przypominało strzał z łuku – broń mignęła mu przed okiem i przeleciała kilkanaście solenów, po czym w jednej chwili zatrzymała się w powietrzu, zawieszona w magicznym polu lewitacji.

– To nie pchnięcie, to rzut... – powiedział fralski baron.

Lazar przytaknął.

– Broń jest wyrzucana do przodu, pozbawiona już magicznego uchwytu. Zamiast tego jednorożec chwytą rzuconą broń z powrotem na granicy zasięgu albo już w momencie uderzenia w przeciwnika – kontynuował. – Ja byłem zbyt wolny, ale jeśli się to zrobi dosyć szybko, nie da się zablokować ciosu, a magiczna aura z rogu i broni znika z opóźnieniem.

– Więc znaczyłoby to, że technicznie ta technika jest nielegalna na turnieju, ale jest absolutnie niemożliwym jej wykrycie, jeśli jest to robione dosyć szybko? – mruknął ambasador Ugo. – Więc w praktyce legalna?

Trędowaty ponownie przytaknął. Ugo aż gwizdnął z podziwu.

– W takim razie mamy szczęście, że i tak spotkasz Venię pierwszego. Wygranie całego turnieju byłoby świetnym dodatkiem, ale wystarczy, że pokonasz Venię w półfinale – powiedział ambasador Ligurii.

– Skąd właściwie znasz tę technikę? – zapytał Luco. – Nigdy nie widziałem czegoś takiego na własne oczy.

– Gryfy tak walczą... i miałem gryfięgo nauczyciela – wyjaśnił z zawahaniem.

Baron przytaknął ze zrozumieniem.

– Dziękuję – ukłonił się Luco. – Zawsze dobrze się czegoś nauczyć.

Lazar wyraźnie się skrzywił.

– Nie wiem, czy warto się tego uczyć...

– Dlaczego? – zapytał Luco.

– Jest jeszcze jeden element królewskiego pchnięcia. Celuje się nim zawsze w gardło. I nawet żelazodrzewnym mieczem, taki cios może być śmiertelny.

Zapadła długa chwila niezręcznego milczenia.

– Czy... czy przeciwnik Jopaza umarł? – zapytał trędowaty.

– Nie wiem – odpowiedział Luco. – Szczerze nie wiem.

– Nie jesteście głodni? – zapytała nagle Rosa, próbując zmienić temat. – Złapałam na rynku dobrą rybę i mam bardzo dobry pomysł, jak ją przyrządzić!

– Ja się piszę – przytaknął Ugo. – Idziesz z nami, Luco?

– Idźcie już, dołączę do was niedługo – odparł.

– W razie czego, będzie też dla Lazara, zaniosę, jak zrobię – powiedziała Rosa, odchodząc z mężem. – Tylko nie spóźnij się, bo dla ciebie będzie zimno.

– Jasne, jasne – pomachał im na pożegnanie. Po raz kolejny został sam z Lazarem.

Trędowaty nie miał już chyba ochoty stać i znowu położył się w trawie pod drzewem. Maską niezmiernie irytowała barona Sarisolly, który nie był w stanie powiedzieć, co właściwie Lazar myśli i co czuje. Gdy tylko się skupił i wiatr go nie zagłuszał, był w stanie usłyszeć jego ciężki i nieco urywany oddech.

Stał w milczeniu

– Ja naprawdę nie mam słów... pomysłu, jak ci się mogę odwdziżyć za to, co dla mnie robisz – powiedział Luco.

Lazar nie odpowiedział. Irytowało go to niezmiernie.

– *Powiedz, cholera, coś* – pomyślał.

Ale Lazar tego nie zrobił. A ponieważ nosił maskę, nie był nawet pewien, czy nie śpi. Fralski baron westchnął ciężko.

– To nie jest kwestia... – próbował szukać słów, by opisać to, co myśli. – Inaczej. Jeśli dzięki twojej pomocy moje rodzinne miasto i ojczyzna zwycięży, osiągnę wielkie szczęście, będę czuł się spełniony. To by się stało dzięki tobie i chciałbym, byś mógł być równie szczęśliwy, co ja.

Lazar aż się skrzywił, gdy to usłyszał.

– I co w związku z tym? Jak mogę być szczęśliwy?

Rosa wspomniała mu o tym. Luco zgrzytnął zębami i kontynuował.

– Jest przecież świat poza tą chorobą. Będziesz bohaterem Ligurii i kucyki będą cię nazywały herosem...

– Będą mnie nazywali bohaterem, ale nie wpuszczą mnie do domu. Liguria okrzyknie mnie jej herosem, ale zamknie przede mną bramy – mruknął. – Nawet wy się mnie boicie. Szczególnie Ugo.

– To prawda – odparł szczerze. – Nie mogę sobie wyobrazić tego cierpienia i Ugo nie ma empatii. Gdyby to ode mnie zależało, chciałbym cię móc zaprosić do domu. Gdy ten turniej się skończy, pragnę zaprosić cię do mojego domu, w zamku Sarisolla – po chwili dodał.

Lazar podniósł delikatnie swoją głowę.

– I czy twoja żona, dzieci, służący... kogokolwiek tam masz, też by mnie tolerowali? Czy uciekaliby natychmiast, wskazując kopytem na to chodzące monstrum, jakim jestem? – zapytał.

Luco nie miał na to odpowiedzi. Był szczerzy, wręcz do bólu, a nie był w stanie szczerze powiedzieć – „nie”.

– Co jest najgorsze, to to, że ta choroba jest zbyt słaba, by mnie zabić – mruknął Lazar. – Czasem mi się wydają, że to nie ból jest najgorszy. Choroba jest chorobą, ale to inne kucyki mnie najbardziej boją.

– Poza tą chorobą dalej istnieje świat i, choć bywa zły i okrutny, ma jeszcze w sobie wiele dobra.
– Luco próbował wybrnąć z tego wątku. – Musisz mieć w sobie więcej życia i pasji. Bo po co inaczej żyć, po co walczyć? Czemu w takim razie w ogóle się zgodziłeś, by mnie zastępować?

– Chodzi o to, że się boisz, że przegram pojedynek, bo mnie to zwyczajnie nie obchodzi? – zapytał ponuro.

Baron zastygł, nie mając żadnego pomysłu, jak na to odpowiedzieć – pozostało mu tylko zgrzytanie zębami.

– Byłeś jedną z tak nielicznych osób, które potraktowały mnie lepiej niż żywego trupa, więc jestem ci za to wdzięczny. Zgodziłem się ci pomóc, bo mogłem. Nie obchodzi mnie, co znaczy to dla ciebie, ani dla twojego miasta, ani tego świata – poprosiłeś mnie, więc się zgodziłem. Nic więcej w tym nie ma. Nie ma żadnych innych powodów i nie ma ich również dla mojego życia.

Trędowaty spojrział w kierunku zachodzącego słońca. Wiatr zaczął wiać mocniej, trzęsąc liśćmi drzew.

– Ale to nie ma znaczenia – odparł Lazar. – Ten pojedynek czy kolejny... jakkolwiek ten turniej się zakończy, śmierć wreszcie może łaskawie mnie sięgnie.

Zrezygnowany i przygnębiony Luco kopnął ze złości ziemię i ruszył do domu rodziny Torta po jedzenie.

IX

Gdy już była ciemna noc i lordowie korony powoli odchodzili od stołów, Caireann z Avalonu cicho wymknęła się od towarzystwa i odeszła z dala od tłumów. Czuła się źle wśród tylu kucyków, wśród tych wrzasków, głośnych rozmów. Było to potwornie nieznośne i tak bardzo inne w porównaniu do kojącej ciszy Mglistych Wysp i jej rodzimego domu. Szczęśliwie Celestia nie miała nic przeciwko.

Klacz ciężko westchnęła, oddalając się od miasta i kierując się ku wzgórzom, gdzie mogła odetchnąć czystym, nieskażonym miastem powietrzem. Drzewa powoli też zanikały, sprawiając, że jej grzywa zaczęła się delikatnie unosić na zimnym jak na lato wietrze. Gdy jednak zbliżyła się do szczytu pagórka, gdzie miała ochotę odpocząć, dostrzegła wśród ciemności, że nie była jedyną, która wpadła na ten pomysł. Jej oczy Tuath De rozpoznały jedyne nie-kucyka wśród equestriańskiej elity.

– Co tu robisz, Siegfriedzie z Hertzlandu? – zapytała.

Gryf błyskawicznie odwrócił głowę w jej stronę, ewidentnie zaskoczony. Gryfie ślepią były ślepiami drapieznika, ale szybko się rozpoznały.

– Mógłbym zapytać cię o to samo, Wasza Wysokość – odparł dyplomatycznie.

Tuath De się skrzywiła.

– Nie jestem Luną, tylko ją zastępuję jako regent – odparła.

– Jak wolisz – odparł gryf i położył się na trawie.

Klacz usiadła obok. Było już dosyć ciemno, by gwiazdy w pełnej swej okazałości mogły się ujawnić na niebie.

– Jesteście kompletnie niereformowalni... – mruknęła pod nosem, widząc, że oczy gryfa ponownie unoszą się ku niebu.

Siegfried nie wiedział, jak na to odpowiedzieć.

– Warto wierzyć – powiedział po chwili, unosząc pazur ku gwiazdom, jakby próbował którąś z nich chwycić. – Skłamałbym, gdybym powiedział, że jestem szczęśliwy.

– Hmm... – mruknęła Caireann. – Czyż nie spotkał cię wielki zaszczyt? Ametyn zaufał ci na tyle, że nie tylko jesteś nauczycielem jego syna, ale też kanclerzem, właściwie drugą najpotężniejszą osobą w Unicornii.

Gryf ciężko westchnął.

– Wydawało mi się, że ty powinnaś bardziej to rozumieć niż zwykłe kucyki – odparł sucho. – Czy nie jesteś długowieczna?

– Jestem. Będę żyć i trzy wieki, jeśli tak zapisane jest w Wielkim Planie.

– A Ametyn taki nie jest.

Miała coś jeszcze powiedzieć, ale na chwilę się wstrzymała, bo zaczynało do niej docierać, co konkretnie Siegfried miał na myśli.

– Nie będę żyć tak długo, jak ty, ale przeżyję Ametyna i może jego syna – jeśli będzie mi dane. Ale pomijając to, mam swoją rodzinę, która znalazła tu swoje schronienie – kontynuował kanclerz Unicornii. – Mój lord... obdarza mnie zaprawdę łaską, ale wiesz pewnie, co inni o tym sądzą? Cóż mogą sądzić jego następcy i inni lordowie korony?

Wiedziała, oczywiście. Rzadko się zdarzało, by gryf podróżował z Alemanni do Equestrii, by tam się osiedlić, ale jeśli to się zdarzało – powód był zwykle bardzo oczywisty.

– Boisz się, że cię wygnają z powrotem do domu? Tam, gdzie żaden gryf nigdy nie zapomina win sprzed pokoleń?

– O siebie się tak bardzo nie boję – odparł. – Ale o rodzinę... wiesz, w co gryfy kiedyś wierzyły... wielu wciąż wierzy. Moja śmierć nie wystarczy, by spłacić te przedwieczne długi. Są one dziedziczone do skutku.

– Wiem. Ale Jopaz jest twoim pupilem, czyż nie?

– Tak...

Caireann była zdziwiona. Niby Siegfried natychmiast przytaknął, ale jego głos brzmiał tak słabo, tak niepewnie. Nie miała już jednak ochoty dalej męczyć gryfa mimo swoich specyficznych podejrzeń, zamiast tego również spojrzała ku niebu i wspólnie zamilkli.

Nie mogła tego wiedzieć, wiedział to tylko gryf. Jopaz Platinum był wspaniałym uczniem i godnym następcą tronu. On sam dalej mógłby u jego boku doradzać i pomagać w rządzeniu Unicornią dla dobra rodu jak i jego poddanych. Ale jednocześnie, Siegfried zdawał sobie sprawę z istnienia śmiertelnego zagrożenia nie tylko dla swojego seniora, ale też dla jego samego i jego rodziny.

Wszystko było w kopytach Jopaza. Nie mógł on przegrać ani razu.

X

Luco nie był pewien, czy ten kolejny dzień powinien uznać za sukces, czy porażkę. Miał argumenty na obydwie tezy.

Faktem było, że Lazar pokonał swoich dwóch rywali – i to w świetnym stylu. Zdając sobie sprawę z problemu, jakim było dla niego poruszanie, zaczął walczyć bardziej agresywnie – atakując i zmuszając, by to przeciwnik się cofnął, a nie na odwrót – operując swoich mieczem na dalekim dystansie. Jego turniejowi rywale wiedzieli, że Lazar ma problemy z chodzeniem tyłem, jak i poruszaniem swym ciałem w ogóle, ale to, że potrafił zignorować tak potężne uderzenie, jak zrobił w dniu poprzednim, napędziło jego przeciwnikom wielkiego stracha. W końcu mogliby nawet popisać się lepszym fechtunkiem i zadać cios pierwszy, ale bali się, że jeśli cios nie będzie naprawdę przepotężny, to trędowaty nawet tego nie odczuje. W rzeczywistości jednak – był to w dużym stopniu blef.

– Nie jest prawdą, że nic nie czuję – powiedział mu w jednej z przerw między pojedynkami Lazar. – Niestety wciąż czuję i to boli, bardzo boli. Tylko w niektórych miejscach prawdziwie straciłem czucie – i część mojego prawego przedniego kopyta do tych miejsc należy. Ale jeśli zostaną trafiony w głowę, raczej odpadną, jak każdy inny rycerz.

Jego obydwaj rywale jednak o tym nie wiedzieli i zostali w rezultacie łatwo pokonani. Znaczyło to, że byli coraz wyżej i wyżej w drabince turniejowej i triumfu nad Altiną. Z każdym pojedynkiem Lazar wydawał się walczyć lepiej. Fakt, że Jopaz Platinum pokazał, jak przerażającym przeciwnikiem może być, nie był problemem – a przynajmniej nie dla Luco – albowiem Lazar będzie walczył z Venią wcześniej. To rozwiązany przez turniejowy triumf konflikt Ligurii z Altiną był powodem, dla którego w ogóle tu był i dlaczego był na tyle zdesperowany, by Lazara namówić do pomocy – nie miało więc szczególnie znaczenia, co by się stało w finale. Niestety, na tym dobre wieści się kończyły.

Venia d'Oriago, ten bandzior, również nie przestawał wygrywać, nie ustępując im ani o krok. Następnego dnia najprawdopodobniej też pokona swojego przeciwnika. Chociaż Lazar walczył coraz lepiej, to kulał coraz bardziej i wydawał się chodzić jeszcze wolniej niż zwykle – był to bardzo zły znak, gdyż już teraz trędowaty wydawał się walczyć na resztkach swoich sił.

Co gorsza, baron dalej nie mógł go zastąpić. Od kilku dni Luco próbował wrócić do używania magii po ranie, jaką zadał mu Venio, ale nie osiągnął sukcesu ani razu. Potrafił utrzymać miecz w lewitacji, ale gdy spróbował sparingu z Lazarem, po jednym ciosie oponenta upuścił broń – dodatkowo paskudnie go bolała głowa. Potrzebował jeszcze tygodnia, może nawet dwóch, by wrócić do poprawnego użytkowania magii. Myślał nawet, by skonsultować swoje zdrowie z kanclerzem Unicornii, Siegfriedem, który podobno był świetnym lekarzem, ale z jakiegoś powodu Lazar mu odradził – i nie do końca rozumiał, dlaczego.

Pomijając zwycięstwa Lazara i Venii, dzisiejszy dzień był względnie nudny – nie było żadnych niespodzianek, kto wygrał i kto przegrał. To kolejny dzień miał przynieść najwięcej emocji. I na samą myśl, z kim teraz Lazar będzie walczył, Luco drżały kopyta.

„DEADLINE”

by Moon

Dolcze, śpisz?

Tak,
zamknij się

Deadline jutro,
a na Trello nie ma
artykułów

AAAAA
Idę pisać, nie siadaj na mnie!!

TRZASK
Tylko nie mydło!

ŁUP
Deadline
DEADLINE
Deadline deadline deadline.
X
-032-
1103
C
33
1103
33